MARRAKESH
WALLS & GUARDS

Inhaltsverzeichnis

Stadtmauer und Gardisten 1
Private Aufträge 7
Die Schachspiele 8
Die Edikte von Sultan und Imam 9
Neue Spezialgebäude 11

Hinweis: Manche Spielkomponenten oder Effekte sind nur in Kombination mit den passenden Erweiterungsmodulen nutzbar. Diese sind folgendermaßen markiert: **Modulname !**

Essential Edition:
In dieser Anleitung findet ihr nötige Anpassungen für Besitzer der **Essential Edition** in grünen Textboxen wie dieser.

Stadtmauer und Gardisten

Spielmaterial

Die Stadt muss vor den Angriffen der Räuber geschützt werden und darum errichten die Spieler eine feste Stadtmauer. Die Oasen verlassen das Spiel und werden durch Ziegelplättchen ersetzt. Der grüne Bezirk (Dattelplantage) und der braune Bezirk (Sahara) verschmelzen thematisch: Grüne und braune Keshis können nun in beiden Bezirken gemischt eingwerden. Neue Ressourcen (Holz und Ziegel) werden benötigt, um die Stadtmauer auszubessern und Gardisten können engagiert werden, um im Keshi-Turm gegen die Räuber zu kämpfen.

- **4 Stadtmauer-Tableaus,**
  *eine Version für Deluxe/Classic**





**Muss vor dem ersten Spiel aufgebaut werden!*

eine Version für die **Essential Edition**



- **12 Gardisten,**
  je 3 in den Farben Rot, Gelb, Grün, Blau



- **3 Räuber**



- **30 zusätzliche Keshis,**
  15 × Braun, 15 × Grün



- *Kickstarter-Special:*
  30 Ressourcen „Holz“



- **30 Ressourcenplättchen „Holz“**



- **4 Haupt-Stadttor-plättchen,** *je 1 in den Farben Rot, Gelb, Grün, Blau*



- *Kickstarter-Special:*
  4 Holz-Haupt-Stadttore, *je 1 in den Farben Rot, Gelb, Grün, Blau*



- **48 Ziegelplättchen,**
  je 12 Plättchen pro Person (oben rechts mit einem Farbsymbol markiert)



- **4 Ziegel-brennereien:**
  Deluxe: *Holz*



Classic: Pappe



Essential Edition:
Pappe



- **6 Abdeckplättchen** *für den Spielplan & Persönliche Tableaus:*
  1x Linienbonus *4x Zuschauerbonus*





1x Flussbonus, doppelseitig:
Deluxe/Classic **Essential Edition**





- **6 neue Versorgungs-plättchen**



- **6 neue Gelehrten-Schriftrollen**
  in 2 Größen für Deluxe/Classic und **Essential Edition**
  + 2 Gardistenplättchen



- **2 neue Wechselstuben**



- **2 neue Almosenplättchen**



- **3 neue Fluss-Plättchen**



Änderungen im Spielaufbau

Der Spielaufbau wird wie üblich durchgeführt, mit folgenden Änderungen für dieses Modul:

Allgemeines Spielmaterial

1) ***Spielplan – Fluss***
Mit dem **Abdeckplättchen** mit dem Flussbonus „1 beliebige Ressource oder 1 Holz aus dem Vorrat“ wird der bisherige Flussbonus „1 beliebige Ressource aus dem Vorrat“ überdeckt.



2) ***Spielplan – Zwischen den Treppen***
Mit dem **Abdeckplättchen** mit dem Linienbonus „1 Holz aus dem Vorrat“ wird der bisherige Linienbonus „1 Schritt auf dem Fluss“ überdeckt.



3) Die neuen **Schriftrollen**, **Flussplättchen** und **Wechselstuben oder Almosenplättchen** werden in die entsprechenden Stapel gemischt.

4) Die **Holz-Ressourcen** werden in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Persönliches Spielmaterial



5) ***Persönliches Tableau – Großer Platz (Djemaa el Fna)***
Jeder Spieler überdeckt mit dem Abdeckplättchen mit dem neuen Zuschauerbonus „1 Holz aus dem Vorrat“ den Zuschauerbonus „2 Punkte“.

6) Das **Stadtmauer-Tableau** ersetzt das **Vorrats-tableau** (legt es in die Schachtel zurück); ihre Ressourcen müssen die Spieler ab sofort neben ihrem Tableau auf dem Tisch ablegen. Jeder Spieler legt das neue Stadtmauer-Tableau oben an sein Persönliches Tableau an.

7) Jeder Spieler platziert seine **3 Gardisten** zwischen den Ablageplätzen der Oasen- bzw. Ziegelplättchen im Bezirk Sahara auf dem eigenen Persönlichen Tableau.

8) Die 3 **Räuber** werden neben den Keshi-Turm gestellt.

9) Die **Ziegelplättchen** ersetzen die **Oasen** (legt sie in die Schachtel zurück): Jeder Spieler nimmt seine 12 Ziegelplättchen. Er wählt 6 davon aus und legt sie mit der Ziegelseite nach oben auf die 6 Ablageplätze seines Sahara-Bezirks: Zwei Plättchen mit Kosten „3 Holz“ auf die unteren beiden Felder, 2 mit Kosten „4 Holz“ auf die mittleren und zwei mit Kosten „5 Holz“ auf die oberen beiden Felder. Die übrigen Plättchen kommen in die Schachtel zurück.

10) Jeder Spieler überdeckt mit seiner **Ziegelbrennerei** das Doppel-Oasen-Feld unten links im Bezirk Sahara.

11) Jeder Spieler legt das **Haupt-Stadttor-Plättchen** in seiner Farbe mit der Kosten-Seite nach oben auf das entsprechende Feld auf seinem Stadtmauer-Tableau. Die **Holz-Haupt-Stadttore**, wenn vorhanden, werden zunächst in den allgemeinen Vorrat gelegt.



12) Von den **Wüstenstädten** (Grundspiel) werden alle Plättchen mit Soforteffekt (Nr. 10, 11, 12) aussortiert. Jedem Spieler wird eines der verbleibenden Plättchen zugelost. Dieses wird mit der Nachtseite nach oben auf das entsprechende Feld des Stadtmauer-Tableaus (ganz rechts) gelegt.

13) Jeder Spieler erhält **1 Holz** als Startkapital.



Änderungen im Spielablauf

Essential Edition:
Setzt ab jetzt auf der **Dattelplantage** nicht mehr den **Keshi-Anzeiger** vor, sondern setzt stattdessen die hellgrünen/braunen Holz-Keshis direkt dort ein!

Wählt ein Spieler einen **hellgrünen oder braunen Keshi**, darf er diesen sowohl in der Dattelplantage (grüner Bezirk) als auch in der Sahara (brauner Bezirk) einsetzen.

Aktionen der Bezirke



Sahara



Einsetzbonus = Ziegelplättchen erkunden
Sobald der Spieler in der Sahara einen Keshi einsetzt, erhält einen Bonus, abhängig vom dazugehörigen angrenzenden Ziegelplättchen. Die Ziegelplättchen zeigen einen zweigeteilten Bonus; der Spieler erhält nur den Teil des Bonus, der der Farbe des eingesetzten Keshis entspricht: Grüner Keshi = grüner Bonus (rechts), brauner Keshi = brauner Bonus (links). Dann dreht er das Ziegelplättchen auf die Mauerseite um: Er ist nun erkundet.



Beispiel:
Sarah setzt einen grünen Keshi ein. Sie erhält 1 Dattel aus dem Vorrat und dreht das Ziegelplättchen um.

Aktivieren der Ziegelbrennerei
Für das Einsetzen von Keshis (egal ob grün oder braun) erhält der Spieler keinen Einsetzbonus, sondern als dauerhaften Effekt eine Kostenreduktion beim Ziegelbrennen (siehe unten).



Beim Einsetzen der Keshis gelten die selben Regeln wie zuvor: Vom Assistentenfeld ausgehend dürfen die Keshis auf den zwei längeren Pfaden oben und dem kurzen Pfad unten links eingesetzt werden. Dabei darf kein Feld eines Pfades übersprungen werden. Es dürfen aber alle Pfade gleichzeitig erkundet werden.

Neue Bezirksaktion: Ziegelbrennen & Gardisten anheuern

Ziegel brennen:
Der Spieler wählt ein bereits erkundetes (auf die Rückseite gedrehtes) Ziegelplättchen aus seiner Sahara. Er zahlt die darauf angegebenen Holz-Kosten (3–5 Holz), um „die Ziegel zu brennen“ und das Plättchen in seine Stadtmauer einzubauen.



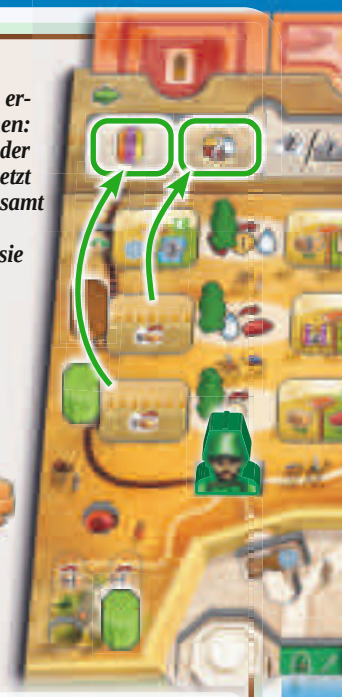
Kostenreduktion durch die Ziegelbrennerei:
Die Ziegelbrennerei reduziert die Kosten des Ziegelbrennens dauerhaft: Für jeden Keshi (egal ob grün oder braun), der dort platziert wurde, **sinken die Kosten um 1 Holz**.

Das Ziegelplättchen legt der Spieler nun auf sein Stadtmauer-Tableau:
Das erste Plättchen kommt auf das Feld ganz links (mit dem grünen Pfeil darüber). Dann werden die Felder von links nach rechts belegt. Der Spieler erhält sofort den Stadtmauer-Bonus, den er mit dem Plättchen abdeckt.

In einer Sahara-Bezirksaktion darf ein Spieler nacheinander so viele Ziegelplättchen brennen, wie er möchte und bezahlen kann.

Beispiel:
Sarah brennt ihre zwei erkundeten Ziegelplättchen: Weil bereits 1 Keshi in der Ziegelbrennerei eingesetzt ist, kostet sie dies insgesamt 5 Holz (3-1 + 4-1). Zur Belohnung erhält sie 1 Waren-Keshi und 2 Ressourcen.





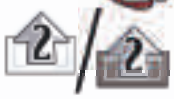
Übersicht der Boni der Stadtmauer:



1 Keshi in Gelb, Lila oder Orange aus dem Vorrat



2 beliebige Ressourcen aus dem Vorrat



2 Schritte auf der weißen Palast-Treppe ODER der schwarzen Moschee-Treppe



1 beliebige Keshis aus dem Vorrat
(sofort einsetzen, ggfs. mit Einsetzbonus)



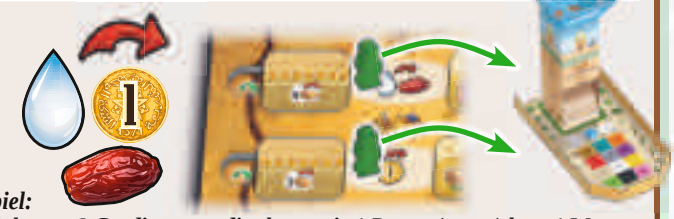
1 beliebige offene Luxusware nehmen und die Punkte und Boni erhalten



1 Tor vom linken oder zweitlinken Werkstattfeld. Der Spieler muss keinen Dinar für das Stadttor bezahlen, erhält oder verliert aber die Punkte, bekommt einen Keshi in der entsprechenden Farbe und 2 Punkte extra, wenn das Stadttor auf dem passenden Feld eingebaut wird.

Hinweis: ***Der Spieler benötigt hierzu 1 freien Wächter-Keshi auf seinem Wachturm, der nach dem Einsetzen des Tores vor dieses versetzt wird!***

Gardisten anheuern:
Zusätzlich darf der Spieler 1 bis 3 seiner Gardisten anheuern. Dies kostet jeweils die auf dem Feld, auf dem der Gardist steht, angegebenen Ressourcen.
Die Gardisten werden zu den Räubern **neben den Keshi-Turm** gestellt (sie sind nun „einsatzbereit“).



Beispiel:
Sarah heuert 2 Gardisten an, dies kostet sie 1 Denar (unten) bzw. 1 Wasser und 1 Dattel (mittig). Sie stellt die Gardisten neben den Keshi-Turm.

Dattelplantage



Einsetzbonus:
Beim Einsetzen eines hellgrünen Dattelpflücker-Keshis oder eines braunen Karawanenführer-Keshis erhält der Spieler sofort **1 Punkt**.

Erweiterte Bezirksaktion:
Der Spieler erhält Erträge für seine Keshis in der Dattelplantage:

- Für jeden hellgrünen Dattelpflücker-Keshi: **1 Dattel**.
- Für jeden braunen Karawanenführer-Keshi: **1 Holz**.



Beispiel:
Jan erhält 2 Datteln und 3 Holz aus dem Vorrat.



Änderungen am Durchgangsende

Die neue Reihenfolge der Wertung am Ende eines Durchgangs ist:

1) **Flusswertung**
2) **Stadtmauerwertung**
3) **Versorgung der Bewohner**

Ablauf der Stadtmauerwertung

Jeder Spieler führt seinen eigenen „Abwehrkampf“ durch, beginnend bei dem Spieler, der den Runden-Marker (Kamel) besitzt.

Kampf des ersten Spielers

Der aktive Spieler nimmt **alle seine angeheuerten Gardisten** (die neben dem Turm stehen) und die **folgende Anzahl Räuber**:

1. Durchgang: 1 Räuber **2. Durchgang:** 2 Räuber **3. Durchgang:** 3 Räuber

Er wirft diese Figuren zusammen in den Keshi-Turm.

Auswertung

Es werden alle Figuren gewertet, die unten herausfallen:

Eigene Gardisten:
Jeder herausgefallene eigene Gardist schützt einen noch nicht reparierten Mauerabschnitt: stelle ihn oder sie darauf, beginnend beim ersten Abschnitt von links ohne Ziegelplättchen. **Alle Mauerabschnitte**, auf die bereits ein **Ziegelplättchen** gelegt wurde, **sind sicher** und müssen nicht geschützt werden.

Fremde Gardisten & Räuber:
Diese greifen an! Sie werden von links nach rechts an die Mauer gelegt.

- Trifft ein Angreifer auf eine reparierte Mauer oder einen eigenen Gardisten: **Erfolgreich abgewehrt!** Der Spieler erhält **1 Punkt**.
- Trifft ein Angreifer auf eine Lücke (weder Mauer noch Gardist): **Schaden!** Der Spieler **muss bezahlen**, was auf diesem Mauerabschnitt abgedruckt ist:



Beispiel:
Es sind 2 Räuber, 2 fremde Gardisten und 1 eigener Gardist aus dem Turm herausgefallen: Sarah stellt die Angreifer von links nach rechts an ihre Mauer und den eigenen Gardisten an den ersten, nicht reparierten Mauerabschnitt. Für 3 erfolgreich abgewehrte Angreifer erhält sie zur Belohnung 3 Punkte. Den vierten Angreifer kann sie nicht abwehren! Sie verliert 1 Keshi ihrer Wahl.

Übersicht der Mali der Stadtmauer:



1 Keshi in Gelb, Lila oder Orange zurück in den Vorrat legen



2 beliebige Ressourcen zurück in den Vorrat legen



2 Schritte rückwärts auf der weißen Palast-Treppe ODER der schwarzen Moschee-Treppe

Achtung: Sollte ein Spieler bei einer solchen Bewegung mit seiner Figur eine weiße oder schwarze Schwelle überqueren, erhält er dafür weder 1 Dinar noch den Linien-Bonus!



1 beliebige Keshi zurück in den Vorrat legen

Achtung: Dabei ist die Abgabe eines Keshis, der bereits neben einem erkundeten oder aktivierten Ziegelplättchen steht, sowie eines beigen Wächter-Keshis, der bereits ein Stadttor bewacht, NICHT erlaubt.



1 beliebige Luxusware abgeben (zurück in die Schachtel legen) und die Punkte und ggfs. Boni verlieren



1 beliebiges Tor auf das linke oder zweitlinke Werkstattfeld auf dem Spielplan stellen.

Achtung: Der Spieler erhält dafür keine Dinar, und erhält oder verliert keine Punkte. Er verliert keinen Keshi in der entsprechenden Farbe. Der Wächter-Keshi, der das Tor zuvor bewacht hat, wird zurück auf den Wachturm versetzt.

Hinweis: Kann ein Spieler eine Strafe nur teilweise bezahlen, verliert er alles, was er bezahlen kann. Kann ein Spieler die Strafe gar nicht zahlen, verfällt sie (denn wo nichts ist, können Räuber nichts holen).

Der Kampf des nächsten Spielers

Der nächste Spieler nimmt nun **ALLE bis dahin herausgefallenen Gardisten (eigene und fremde) sowie Räuber** und etwaige herausgefallene Keshis und wirft sie zusammen mit seinen eigenen bereitgestellten Gardisten für seinen Kampf erneut in den Turm. Die Auswertung folgt den oben beschriebenen Regeln.

Nach dem Kampf

Keshis: Alle Keshis, die nach dem letzten Kampf in der Würfelturm-Basis liegen, werden mit dem ersten Wurf des nächsten Durchgangs wieder in den Turm geworfen.

Gardisten im Turm: Gardisten, die im Turm hängen geblieben sind, bleiben dort. Fallen sie in einem späteren Durchgang heraus, stellen sie sich automatisch zu den Räubern neben den Turm (sie müssen nicht neu bezahlt werden).

Gardisten der Spieler: Alle Gardisten, die an den Kämpfen teilgenommen haben und im letzten Kampf herausgefallen sind, kehren auf die Persönlichen Tableaus ihrer Besitzer zurück. Sie werden wieder auf die Bereiche zwischen den Oasen/Ziegelplättchen-Ablageplätzen gelegt, beginnend beim untersten (falls Gardisten im Turm hängen geblieben sind) und müssen im nächsten Durchgang neu angeheuert werden.

Änderungen zu Spielende

Komplett gefüllte Bezirke:
Sahara und Dattelplantage gelten als gefüllt (10 SP), wenn 8 Keshis in beliebiger Kombination aus Braun und Grün und 1 roter Keshi vorhanden sind.

Ziegelplättchen



01 (3 Holz)
BRAUN: 1 Schritt auf der schwarzen Moschee-Treppe
GRÜN: 1 Schritt auf der weißen Palast-Treppe



02 (3 Holz)
BRAUN: 1 Holz
GRÜN: 1 Dattel



03 (4 Holz)
BRAUN: 2 beliebige unterschiedliche Waren-Keshis
GRÜN: 2 beliebige Ressourcen (Wasser, Dattel, Denar - **nicht** Holz)



04 (4 Holz)
BRAUN: 2 Denar
GRÜN: 2 Wasser



05 (5 Holz)
BRAUN: 3 Holz
GRÜN: 1 Schriftrolle in gelb (keine Dattelkosten; keine 3 Gelehrten-Keshis benötigt). Mit dem Modul **Geschlossene Madrasa** !! wählt der Spieler 1 der 2 möglichen Schriftrollen aus und setzt dann den Madrasamarker auf die gewählte Schriftrolle.



06 (5 Holz)
BRAUN: 3 Punkte
GRÜN: 3 Schritte auf dem Fluss
(+ ggf. weitere Schritte bei Abgabe von Wasser)

Alternativen zur Auswahl:



07 (3 Holz)
BRAUN: 1 Holz
GRÜN: 1 Schritt auf der weißen Palast-Treppe



08 (3 Holz)
BRAUN: 1 Schritt auf der schwarzen Moschee-Treppe
GRÜN: 1 Dattel



09 (4 Holz)
BRAUN: 1 Keshi-Tausch (dabei ist die Abgabe eines braunen Karawanenführer-Keshis, der bereits neben einer erkundeten oder aktivierten Oase steht, sowie eines beigen Wächter-Keshis, der bereits ein Stadttor bewacht, NICHT erlaubt. Auch Waren-Keshis dürfen NICHT abgegeben werden. Allerdings darf sich der Spieler entscheiden, im Austausch eine dieser Keshi-Farben zu nehmen)
GRÜN: je 1 Treppenschritt weiß + schwarz



10 (4 Holz)
BRAUN: **2 Kamelschritte** !! **oder** 2 Holz
GRÜN: **2 Nomaden** !! umsetzen **oder** 2 Denar



11 (5 Holz)
BRAUN: 1 Wächter-Keshi + 1 Stadttor vom linken oder zweitlinken Werkstattfeld **kostenfrei** nehmen.

Der Spieler erhält die Punkte und den farblich passenden Keshi (sofort einsetzen, ggfs. mit Einsetzbonus).

GRÜN: 1 rosa Keshi + 1 grauen Keshi einsetzen



12 (5 Holz)
BRAUN: **1 Edelstein** !! vom Edelsteinhändler aussuchen **ODER** 3 Datteln erhalten.

GRÜN: 1 Schriftrolle (Grau/Gelb/Rosa) aus dem **2nd Hand Shop** !! nehmen **ODER** 3 Wasser erhalten. Der anbietende Spieler erhält die Bezahlung seiner Schriftrolle aus dem allgemeinen Vorrat.

Neue Gelehrten-Schriftrollen



79
Der Spieler erhält sofort 2 Holz aus dem Vorrat.



80
Immer wenn der Spieler eine Schwelle zu einem neuen Abschnitt auf der Moschee- oder Palasttreppe überquert, erhält der Spieler zusätzlich zum auf der Schwelle abgedruckten Dinar 1 Holz.



81
Schreitet der Spieler auf der Palast- oder Moschee-Treppe nach vorn, kann er weitere Schritte gegen Abgabe von Holz erkaufen:
1 Holz = 1 Schritt



82
Immer wenn der Spieler einen oder mehrere Gardisten anheuert, muss er pro Gardist eine beliebige Ressource weniger abgeben.



83

Der Spieler erhält 2 Gardisten-Plättchen: Damit kann er vor der Durchgangswertung 2 Mauerabschnitte schützen. Für jeden so erfolgreich verteidigten Mauerabschnitt erhält er 2 zusätzliche Punkte. Außerdem erhält er am Spielende 2 Punkte für alle eigenen Gardisten auf seinem Persönlichen Tableau.



84
Der Spieler brennt sofort kostenfrei 2 seiner erkundeten (mit der Ziegelseite nach oben liegenden) Ziegelplättchen und erhält den entsprechenden Bonus der Stadtmauer.

Neue Flussplättchen

Vorderseite:



19
Der Spieler darf 1 braunen oder 1 grünen Keshi einsetzen.



21
Der Spieler darf sich zwei beliebige Keshis aus dem Vorrat nehmen und sie den Regeln entsprechend sofort einsetzen. Er erhält dafür ggf. auch den Einsetzbonus.



23
Der Spieler, der am weitesten vorne ist, erhält 2 Punkte je ausgebessertem Mauerabschnitt, der Zweitplatzierte erhält 1 Punkt.

Rückseite:



20
Der Spieler darf 1 Ernte GRÜN/BRAUN (im GRÜNEN Bezirk) durchführen.



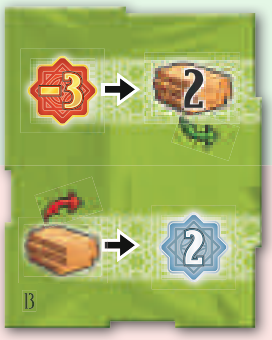
22
Gesamte Stadtmauer ist automatisch geschützt oder 3 Holz nehmen



24
Der Spieler, der am weitesten vorne ist, erhält 3 Punkte je Paar aus einem grünem und braunem Keshi in der Sahara ODER der Dattelplantage beliebige Ressourcen, der Zweitplatzierte erhält 2 Punkte.

Neue Almosenplättchen

- 3 Punkte → + 2 Holz



- 1 Holz → + 2 Punkte

- 6 Punkte → + 2 Holz + 1 Dattel + 1 Keshi-Tausch*



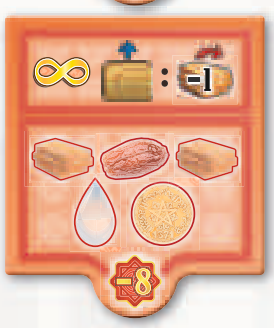
- 3 Holz → 3 Punkte + 2 beliebige Waren-Keshi

Neue Versorgungsplättchen



Bonus zu Beginn jeden Durchgangs ab Aktivierung:

Immer wenn der Spieler einen oder mehrere Gardisten anheuert, muss er pro Gardist eine beliebige Ressource weniger abgeben.



Bonus ab Aktivierung:

Immer wenn der Spieler einen oder mehrere Ziegelplättchen brennt, muss er pro Plättchen 1 Holz weniger abgeben.

***Hinweis:** Die Abgabe eines braunen Karawanenführer-Keshis, der bereits neben einer erkundeten oder aktivierten Oase steht, sowie eines beigen Wächter-Keshis, der bereits ein Stadttor bewacht, ist NICHT erlaubt. Auch Waren-Keshis (gelb, lila oder orange) dürfen NICHT abgegeben werden. Allerdings darf sich der Spieler entscheiden, im Austausch eine dieser Keshi-Farben zu nehmen.*

Private Aufträge

Der Sultan sendet geheime Depeschen an die Spieler. Je mehr Teilziele eines Auftrags erfüllt werden, desto höher fällt die Belohnung am Ende aus.

Hinweis: Das Modul kann auch ohne die Stadtmauer (also nur mit dem Grundspiel und den regulären Saharaplättchen) verwendet werden. In diesem Fall sorgt es für deutlich höhere Gesamtpunktzahlen (Highscore-Variante).

Spielmaterial

- **16 Auftragskarten**



- **4 Farbmarker** ***(1 je Spielfarbe)***



Änderungen im Spielaufbau

1) Die **16 Auftragskarten** werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält 2 Karten auf die Hand. Diese müssen vor den Mitspielern geheim gehalten werden.

Achtung: Jeder Spieler prüft, ob alle Bedingungen auf seinen Auftragskarten erfüllbar sind! Wenn nicht, z.B. weil nicht mit dem Modul **Kamelrennen** gespielt wird, wirft er die betreffende Karte ab und zieht eine neue als Ersatz.

2) Jeder Spieler nimmt sich **1 Farbmarker** in seiner Spielfarbe (dieser wird erst nach Ende des zweiten Durchgangs benötigt).

Änderungen im Spielablauf

Während des Spiels versuchen die Spieler, die Bedingungen ihrer beiden Auftragskarten im Auge zu behalten und strategisch darauf hinzuarbeiten. Jeder Auftrag besteht aus 6 Teilzielen.

Entscheidung nach dem 2. Durchgang:

Am Ende des 2. Durchgangs (nach der Rundenwertung) muss jeder Spieler eine Entscheidung treffen:

Er wählt 1 seiner beiden Auftragskarten aus, die er endgültig erfüllen möchte.

Die zweite Karte legt der Spieler offen neben den Spielplan und legt seinen Marker oben daran an. Diese Karte gibt den Mitspielern (**nicht sich selbst!**) aber die Möglichkeit, am Spielende zwischen 1 bis maximal 3 Bedingungen dieses Auftrags erfüllen zu dürfen. Dies bringt den Mitspielern dann entsprechend zusätzliche 1–7 Punkte.

Ab diesem Zeitpunkt konzentriert sich der Spieler hauptsächlich auf die Erfüllung der Bedingungen der verbliebenen eigenen Karte (und auf die Erfüllung von bis zu 3 Bedingungen auf den offen neben dem Spielplan ausliegenden Auftragskarten der anderen Spieler).

Änderungen zu Spielende

Die Auswertung der Auftragskarten findet am Spielende VOR allen anderen Schritten der Schlusswertung statt (aber ggfs. nach der Wertung der **Edikte**):

Jeder Spieler deckt seine verbliebene Auftragskarte auf. Es wird geprüft, wie viele der 6 abgebildeten Bedingungen erfüllt wurden und dementsprechend gibt es Punkte:

Erfüllte Bedingungen	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
Punkte	*1*	*3*	*7*	*13*	*21*	*32*

Jeder offen neben dem Spielplan ausliegende Auftrag bringt jedem Spieler **außer dem Spieler, der ihn abgeworfen hat (erkennbar am Farbmarker):**
1 Punkt (1 erfüllte Bedingung),
3 Punkte (2 Bedingungen) oder
7 Punkte (3 oder mehr Bedingungen) ein.

Alle Auftragskarten sind nach folgendem Schema aufgebaut:



1) Der Bezirk der gezeigten Farbe muss komplett gefüllt sein (8 Keshis + 1 Wasserverkäufer-Keshi).**

2) Der Bezirk der gezeigten Farbe muss mindestens 6 Keshis (inkl. Wasserverkäufer-Keshi) enthalten.**

3) Der Bezirk der gezeigten Farbe darf maximal 3 Keshis (inkl. Wasserverkäufer-Keshi) enthalten.**

4) Siehe nächste Seite.

5) Siehe nächste Seite.

6) Der Spieler muss die gezeigten Ressourcen und/oder Holz in seinem Vorrat haben. Er muss sie an dieser Stelle nicht abgeben, sodass sie für Oasen-Plättchen oder Schritt 3) der Schlusswertung „Restliche Ressourcen“ zur Verfügung stehen.

*****Hinweis:** Wenn mit dem Modul „Stadtmauer & Gardisten“ gespielt wird, werden für die Bezirke „Sahara“ und „Dattelplantage“ jeweils alle grünen und braunen Keshis im jeweiligen Bezirk mitgezählt.*



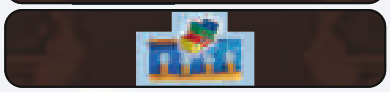
Der Spieler muss mindestens 1 Tor in jeder der gezeigten Farben auf seinem persönlichen Tableau haben.



Der Spieler muss mindestens 4 **Ziegelplättchen** !! auf seinem Mauertableau liegen haben.



Der Spieler muss mindestens 3 **Nomaden-Keshi** !! auf seinem persönlichen Tableau haben.



Der Spieler muss mit seinem Boot in Durchgang 3 das Anlegefeld auf dem Spielplan erreicht haben.



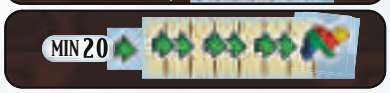
Der Spieler muss mit seinem Imamschüler mindestens 15 Schritte auf der schwarzen Moscheetreppe gemacht haben.



Der Spieler muss mit seinem Sultanshöfling mindestens 15 Schritte auf der weißen Palasttreppe gemacht haben.



Der Spieler muss mit seinem Sultanshöfling und Imamschüler insgesamt mindestens 25 Schritte auf der weißen Palasttreppe und schwarzen Moscheetreppe gemacht haben.



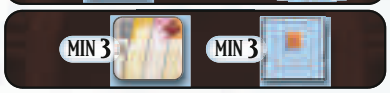
Der Spieler muss mit seinem **Kamel** !! mindestens 20 Schritte auf der Rennbahn gemacht haben.



Der Spieler muss insgesamt mindestens 5 Gelehrten-Schriftrollen haben;
diese 5 müssen von mindestens 3 verschiedenen Arten (Farben) sein.



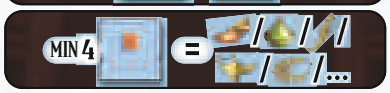
Der Spieler muss insgesamt mindestens 5 Luxuswaren haben;
diese 5 müssen von mindestens 3 verschiedenen Arten sein.



Der Spieler muss insgesamt mindestens 3 Gelehrten-Schriftrollen und mindestens 3 Luxuswaren haben;



Der Spieler muss mindestens 1 Gelehrtenschriftrolle in orange und 1 Luxusware der Art „Halskette“ haben.



Der Spieler muss insgesamt mindestens 4 Luxuswaren der selben Art haben.



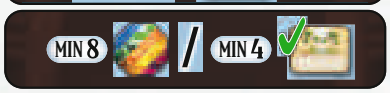
Der Spieler muss Luxuswaren von mindestens 5 verschiedenen Arten haben.



Der Spieler muss mindestens 8 **Edelsteine** !! auf seinem Kettentableau haben.
ODER: Der Spieler muss insgesamt mindestens 5 Gelehrten-Schriftrollen derselben Art (Farbe) haben;



Der Spieler muss mindestens 3 **Expertenplättchen** !! (egal ob genutzt oder ungenutzt) haben.
ODER: Der Spieler muss insgesamt mindestens 4 Gelehrten-Schriftrollen derselben Art (Farbe) haben;



Der Spieler muss mindestens 8 **Edelsteine** !! auf seinem Kettentableau haben.
ODER: Der Spieler muss insgesamt mindestens 4 aktivierte Oasen haben;



Der Spieler muss mindestens 3 **Expertenplättchen** !! (egal ob genutzt oder ungenutzt) haben.
ODER: Der Spieler muss insgesamt mindestens 4 aktivierte Oasen haben;

Die Schachspiele

Spielmaterial

- **5× Schachspiel-Luxusware,** ***in 2 Größen für Deluxe/Classic und*** **Essential Edition**



Änderungen im Spielaufbau

Nach dem Aufteilen der **25 Luxuswaren des Grundspiels** auf 5 Stapel wird je 1 zufällige Schachspiel-Luxusware in jeden dieser Stapel gemischt.

Änderungen im Spielablauf

Kauft ein Spieler eines der Schachspiel-Luxuswaren muss der Spieler **zusätzlich** zu den abgebildeten Waren-Keshis mit **4 Punkten** bezahlen.

Als einmaligen Sofortbonus setzt er sofort beide unten gezeigten Keshis aus dem Vorrat auf seinem persönlichen Tableau ein (ggfs. mit Einsetzbonus) – nur bei einem Plättchen (roter Keshi) gibt es keine Auswahl. Außerdem erhält der Spieler 2 Dinar aus dem Vorrat.

Hinweis: Besitzer von „Queenie 2“ ersetzen ihre bisherigen Schachspiele durch die neuen Plättchen dieser Erweiterung.

Die Edikte von Sultan und Imam

Sowohl der Sultan (weiß) als auch der Imam (schwarz) beeinflussen das Geschick der Stadt durch mächtige Edikte. Sie belohnen entweder den religiösen Eifer (Fortschritt auf den Treppen) oder unterstützen diejenigen, die im Ansehen (Siegpunkte) zurückliegen.

Die Spieler müssen sich bei Erhalt eines Edikts entscheiden: Wollen sie sofortige Ressourcen oder eine lukrative Wertung am Spielende?

Spielmaterial

- **6 Edikte des Sultans**



- **6 Edikte des Imams**



- **1 Schwellenplättchen „Sultan“ für die SP-Leiste**



- **1 Schwellenplättchen „Imam“ für die schwarze Moschee-Treppe**



Änderungen im Spielaufbau

1) Die **6 Sultan-Edikte** und die **6 Imam-Edikte** werden gemischt und als getrennte Stapel verdeckt bereit gelegt.
2) Nehmt von jedem Stapel folgende Kartenanzahl: 3 bei 2 Spielern, 4 bei 3 Spielern, 5 bei 4 Spielern.
3) Legt den Stapel der Imam-Edikte verdeckt neben den Spielplan.
   Legt das **Schwellenplättchen „Imam“** auf die **12. Stufe** der schwarzen Moschee-Treppe.
4) Legt den Stapel der Sultan-Edikte verdeckt neben den Spielplan.
   Legt das **Schwellenplättchen „Sultan“** auf das **Feld „50“** der Siegpunktleiste.
5) Die übrigen Edikte kommen unbesehen in die Schachtel zurück.



Änderungen im Spielablauf

Die Edikte werden während des Spiels ausgegeben, sobald bestimmte Schwellen erreicht werden.

A) Die Schwellen

Die **Imam-Edikte** werden sofort verteilt, sobald der erste Spieler die **12. Stufe** (oder höher) **der schwarzen Moschee-Treppe** erreicht (entfernt das Schwellenplättchen aus dem Spiel).

Die **Sultan-Edikte** werden sofort verteilt, sobald der erste Spieler **50 Punkte** (oder mehr) **auf der Punkt-Leiste** erreicht (entfernt das Schwellenplättchen aus dem Spiel).

Sollte einer oder beide Auslöser im Verlauf von Durchgang 1 und 2 nicht erreicht werden, werden die noch nicht verteilten Edikte nach der Durchgangswertung **am Ende des 2. Durchgangs** verteilt.

B) Die Auswahl-Reihenfolge

Die Spieler wählen nacheinander je 1 Karte aus den offen ausgelegten Edikten.
Die Reihenfolge unterscheidet sich je nach Edikt-Art:

1. Bei Imam-Edikten (Schwarz):

Es beginnt der Spieler, der mit seinem Imamschüler **auf der schwarzen Moschee-Treppe am weitesten oben** steht, und dann in absteigender Reihenfolge. Legt das übrige Edikt zurück in die Schachtel.

Stehen mehrere Figuren auf derselben Stufe, ist die höhere Position der Sultanshöflinge auf der weißen Palast-Treppe entscheidend. Ist auch diese gleich, beginnt der Spieler, der in der aktuellen Zugreihenfolge weiter vorne ist.

2. Bei Sultan-Edikten (Weiß):

Es beginnt der Spieler, dessen Punkte-Marker **auf der Punkteleiste am weitesten hinten** steht (der also die wenigsten Punkte hat), und dann in aufsteigender Reihenfolge. Legt das übrige Edikt zurück in die Schachtel.

Bei Gleichstand beginnt der Spieler, der in der aktuellen Zugreihenfolge weiter hinten ist.



Beispiel:
Jan (rot) hat in seinem Zug 2 Schritte auf der schwarzen Moschee-Treppe gemacht und mit seiner Spielfigur Stufe 13 erreicht. Jetzt werden die Edikte des Imam aufgedeckt. Jan darf zuerst ein Edikt wählen, danach Sarah (grün).

Nutzung der Edikte: Sofort oder Später

Im Moment der Auswahl muss sich der Spieler entscheiden, wie er das Edikt nutzen möchte. Ein späterer Wechsel ist nicht möglich.

Option A (oben): Sofort-Bonus

Der Spieler erhält sofort die oben auf der Karte angegebenen Waren, Schritte oder Ressourcen. Er legt das Edikt danach verdeckt vor sich ab (es gilt als verbraucht).

Option B (unten): Spielende-Bonus

Der Spieler spekuliert auf eine höhere Punktzahl am Spielende. Er legt das Edikt offen vor sich ab. Die untere Bedingung der Karte wird erst bei der Schlusswertung geprüft.

Hinweis: Edikte zählen nicht zur Anzahl der gesammelten Schriftrollen (wichtig für Mehrheiten oder andere Wertungen), es sei denn, ein Edikt verweist explizit darauf (siehe Edikte 02 und 09).

Änderungen zu Spielende:

Die Wertung der offenen Edikte erfolgt am Spielende VOR allen anderen Schlusswertungen (ggfs. noch vor den **Privaten Aufträgen !**). Bei nicht-glatten Punktwerten wird grundsätzlich abgerundet.



5 Schritte auf der weißen Palasttreppe.

1 Punkt je 2 Schritte des eigenen Sultanshöflings auf der weißen Palasttreppe.



1 rosa Gelehrten-Schriftrolle (keine Dattelkosten; keine 5 Gelehrten-Keshis benötigt).

1 Punkt je eigener Gelehrten-Schriftrolle (inkl. Edikte).



5 Denar.

1 Punkt je 5 Schritte (Punkte) Rückstand des Spielers zum Führenden auf der Punkteleiste.



5 Wasser.

1 Punkt je 3/4/5 Schritte bei 2/3/4 Spielern, die alle Spieler in Summe mit ihren Booten auf dem Fluss gemacht haben.



1 beliebigen Keshi (außer Orange/Gelb/Lila); ggfs. Einsetzbonus.

1 Punkt je 2 Schritte des eigenen Imamschülers auf der schwarzen Moscheetreppe.



2 beliebige Waren-Keshis.

1 Punkt je eigener Luxusware. Maximal 8 Punkte.



5 Datteln.

1 Punkt je 3/4/5 Gelehrten-Schriftrollen (inkl. Edikte) bei 2/3/4 Spielern, die alle Spieler in Summe besitzen.



2 Datteln, 2 Wasser, 1 Denar.

1 Punkt je 3/4/5 Schritte bei 2/3/4 Spielern, die alle Spieler in Summe mit ihren Sultanshöflingen auf der weißen Palasttreppe gemacht haben.



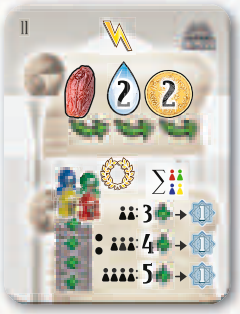
4 beliebige Ressourcen.

1 Punkt je 3 beliebiger Ressourcen im eigenen Vorrat (müssen nicht abgegeben werden). Maximal 8 Punkte.



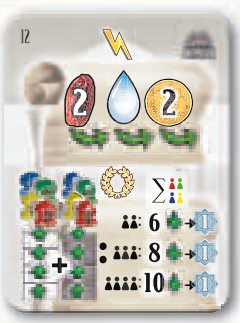
5 Schritte auf dem Fluss (+ ggf. weitere Schritte bei Abgabe von Wasser)

1 Punkt je 2 Schritte des eigenen Boots auf dem Fluss im 3. Durchgang.



1 Dattel, 2 Wasser, 2 Denar.

1 Punkt je 3/4/5 Schritte bei 2/3/4 Spielern, die alle Spieler in Summe mit ihren Imamschülern auf der schwarzen Moscheetreppe gemacht haben.



2 Datteln, 1 Wasser, 2 Denar.

1 Punkt je 6/8/10 Schritte bei 2/3/4 Spielern, die alle Spieler in Summe mit ihren Figuren auf beiden Treppen gemacht haben.

Neue Spezialgebäude

Spielmaterial

- 8 Spezialgebäude 
- 1 Spezial-Halskettentableau 
- 1 Gardisten-Plättchen 
- 4 Aktivierungsmarker 

Hinweis: *Manche Spezialgebäude gewähren dem Spieler eine Fähigkeit, die er einmalig bzw. einmal pro Runde nutzen darf. Er erhält zu Beginn des Spiels einen entsprechenden Aktivierungsmarker, den er mit der aktiven Seite (goldenes Symbol) nach oben vor sich legt. Nach der Nutzung der Fähigkeit dreht er den Marker auf die inaktive Seite (graues Symbol). Die „1x pro Runde"-Aktivierungsmarker werden am Anfang der nächsten Runde wieder auf die aktive Seite gedreht.*

Änderungen im Spielaufbau und Spielablauf

Die neuen Spezialgebäude können mit den alten aus Erweiterung 1 gemischt, oder auch ausschließlich genutzt werden. Bei den neuen Spezialgebäuden können nur die Vorderseiten genutzt werden. Jeder Spieler erhält 2 zufällige Gebäude, wählt 1 davon aus und legt dieses neben sein persönliches Tableau. Die übrigen Gebäude kommen zurück in die Schachtel.

Anstatt der üblichen Startressourcen erhält nun jeder Spieler seine eigene Kombination an Ressourcen, 1 Keshi und 1 gelbe Schriftrolle zum Start des Spiels:

- Als erstes nehmen sich die Spieler den abgebildeten **Keshi**, platzieren ihn im entsprechenden Bezirk und erhalten eventuell einen Einsetzbonus.
- Dann nehmen sich die Spieler die abgebildete Kombination an **Ressourcen**.
- Zuletzt werden alle gelben Schriftrollen in den Beutel gelegt und gemischt. Jeder Spieler **zieht nun 3 Schriftrollen** und muss sich für **1 Schriftrolle** davon entscheiden. Diese legt er neben sein persönliches Tableau. Zeigt die Schriftrolle eine Sofortaktion, führt er diese jetzt aus.

Essential Edition:
Schiebe entweder den entsprechenden Keshi-Marker nach oben oder erhalte einen Papp-Keshi.

Essential Edition - Änderungen im Spielaufbau:
Alle Gelehrten-Schriftrollen werden nach Farbe sortiert gemischt und in je 3 möglichst gleich hohe Stapel aufgeteilt. Von jedem Stapel wird jeweils das oberste Plättchen aufgedeckt.

Haben alle Spieler eine Schriftrolle gewählt, werden alle übrigen gelben Schriftrollen gemischt, wie üblich auf 3 möglichst gleich hohe Stapel verteilt ausgelegt und das jeweils das oberste Plättchen wird aufgedeckt.

Jedes Gebäude besitzt eine Spezialfähigkeit.

Die Spezialfähigkeiten:



Der Juwelier

Nur mit dem Modul Edelsteine !! nutzbar!

Vor Spielstart: Der Spieler erhält das Spezial-Halskettentableau (an Stelle eines der regulären Halskettentableaus).

Während des Spiels: Auf den oberen 10 Feldern des Spezial-Halskettentableaus können jeweils 2 mögliche Edelsteinfarben eingesetzt werden. Nur beim unteren Feld (orange) besteht keine Auswahlmöglichkeit. Das Vervollständigen der Reihen bringt in der Schlusswertung mehr Punkte ein.



Der große Brunnen

Vor Spielstart: Der Spieler füllt das **Vorratsfeld** unten links mit 1 Wasser, 1 Dattel, 1 Denar und 1 Holz aus dem Vorrat auf.

Hinweis: *Wenn ohne das Modul Stadtmauer & Gardisten !! gespielt wird, bleibt das Holzfeld immer frei.*

Während des Spiels: Wenn der Spieler während der Nutzung einer Bezirksaktion 1 Wasser erhält (für 1 Wasserverkäufer im Bezirk), erhält er zusätzlich 1 Ressource nach Wahl vom Vorratsfeld.

!! Achtung: Der Spieler erhält keine Ressource vom Vorratsfeld, wenn er aus anderen Gründen Wasser erhält.

Wenn das Vorratsfeld am Ende seines Zuges leer ist, füllt der Spieler es wieder mit 1 Wasser, 1 Dattel, 1 Denar und 1 Holz aus dem Vorrat auf.



Das Nomadenzelt

Nur mit dem Modul Nomaden !! nutzbar!

Vor Spielstart: Der Spieler erhält 1 „1x pro Runde“-Aktivierungsmarker und 1 Nomaden-Keshi. Diesen Keshi darf er in seinem ersten Zug kostenfrei mit einsetzen, bevor er den ersten Assistenten nutzt.

Während des Spiels: Der Spieler darf ***1x pro Runde*** einen Nomaden-Keshi nach den üblichen Regeln kostenlos umsetzen.

Am Ende des Spiels: Der Spieler erhält 1 Punkt je Nomadenkeshi auf seinem persönlichen Tableau.



Der Wachturm

Nur mit dem Modul Stadtmauer & Gardisten !! nutzbar!

Vor Spielstart: Der Spieler erhält 1 Gardistenplättchen.

Während des Spiels: Eigene Gardisten zu verpflichten, kostet den Spieler immer genau 1 beliebige Ressource (statt der aufgedruckten Kosten).

Am Durchgangsende: Der Spieler legt sein Gardistenplättchen vor der Stadtmauerwertung auf den ersten noch nicht ausgebesserten Stadtmauerabschnitt: Er gilt als geschützt. Für die Abwehr eines Räubers an diesem Mauerabschnitt erhält der Spieler 2 Punkte zusätzlich.



Der Holzfäller

Nur mit dem Modul Stadtmauer & Gardisten !! nutzbar!

Vor Spielstart: Der Spieler erhält 1 „1x pro Runde“-Aktivierungsmarker.

Während des Spiels: Immer wenn der Spieler 1 oder 2 Holz erhält, erhält er 1 Holz zusätzlich. Immer wenn der Spieler 3 oder mehr Holz erhält, erhält er 2 Holz zusätzlich.

Der Spieler darf ***1x pro Runde*** statt 1 beliebige Ressource abzugeben stattdessen 1 Holz abgeben.



Der Wettschalter

Nur mit dem Modul Das Kamelrennen !! nutzbar!

Vor Spielstart: Der Spieler erhält 5 Kamelmist und 1 beliebigen Keshi (außer Orange/Gelb/Lila), den er auf einen freien Platz im eigenen Zuschauerbereich der Rennstrecke platziert.

Während des Spiels: Immer, wenn der Spieler sein Kamel um 1 oder mehr Schritte bewegt hat, darf er genau 1 Kamelmist ausgeben, um sein Kamel 1 weiteren Schritt vorzusetzen. Der Spieler muss keine Ressourcen bezahlen, um mit seinem Kamel Brücken zu überqueren.



Der fliegende Händer

Vor Spielstart: Der Spieler erhält 1 „1x pro Runde“-Aktivierungsmarker.

Während des Spiels: Der Spieler darf ***1x pro Runde*** beim Kauf einer Luxusware statt der angebenen Warenkeshis mit Warenkeshis beliebiger Sorten bezahlen UND zahlt insgesamt 1 Keshi weniger.

Jede Luxusware bringt dem Spieler immer 1 zusätzlichen Punkt ein.



Die Universität

Nur mit dem Modul Die Experten !! nutzbar!

Vor Spielstart: Der Spieler erhält 1 „1x“-Aktivierungsmarker.

Während des Spiels: Der Spieler darf ***1x im Spiel*** 1 bereits genutzen Experten zurück auf seine Vorderseite drehen.

Am Ende des Spiels: Der Spieler erhält 2 Punkte je Expertenplättchen (egal ob genutzt oder ungenutzt).

© Copyright 2026 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989
QUEEN GAMES