



PALACE QUEST

Dirk Henn & Emanuele Ornella

Spielanleitung



1-6



8+



60 min



Est. 1989



Spielidee und Spielziel

Der Sultan möchte, dass ein neuer Palast gebaut wird, und ihr habt den Auftrag erhalten.

Großer Reichtum erwartet euch, wenn ihr den Sultan zufriedenstellt. Aber Achtung! Wenn ihr die gestellten Aufgaben nicht lösen könnt, dann habt ihr in den Augen des Sultans versagt und ihr verliert das Spiel.

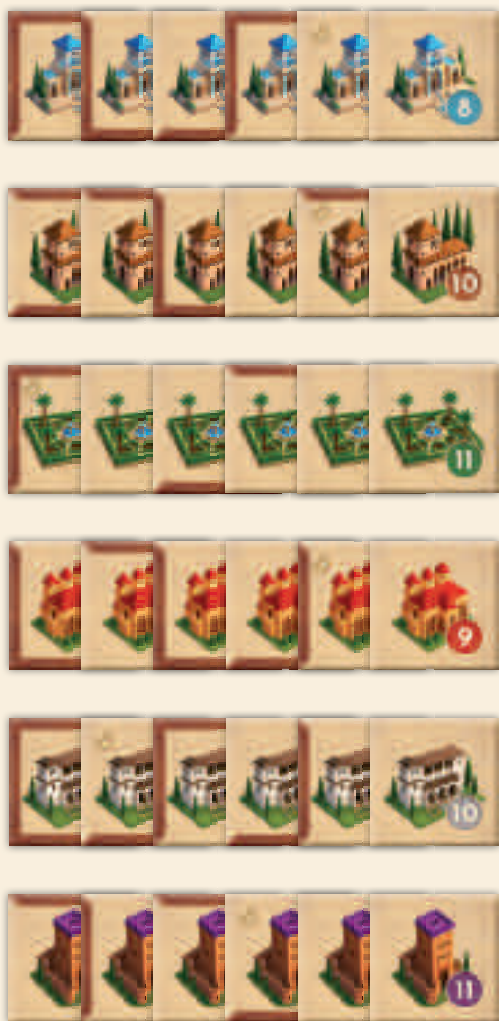
Habt ihr das Zeug, die Alhambra zu bauen und die Aufgaben des Sultans zu meistern?

Spielmaterial

108 Edelsteinkarten



36 Gebäude (6 je Farbe)



5 Aufgaben



Vorderseite:
Sonnensymbol für das
8 Runden Spiel



Rückseite:
Mondsymbol für das
10 Runden Spiel



1 Final-Marker



1 Final-Aufgabe



Rückseite



Vorderseite



Wertungskarten A und B
(werden für das Spiel nicht benötigt)

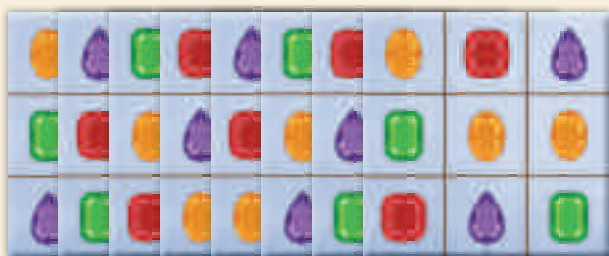
2 Punktemarker



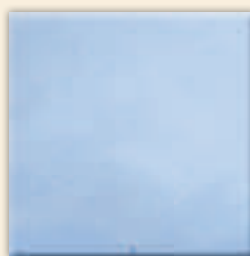
12 Urkunden



8 Gelände (alle unterschiedlich)



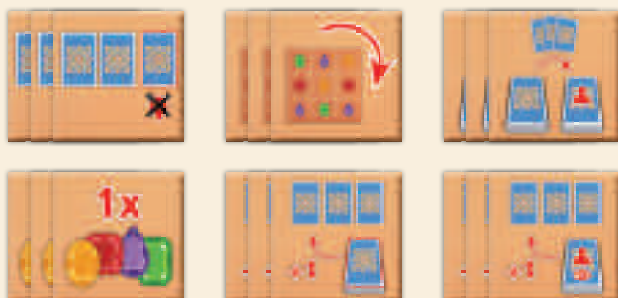
Rückseite



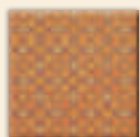
1 Startgelände



18 Bonusplättchen (6 mit anderer Rückseite)



12x Rückseite A



6x Rückseite B

1 Aufgabenleiste (zweiteilig)

Sonnenseite



Mondseite



10 Spendenmarker (je 2x)



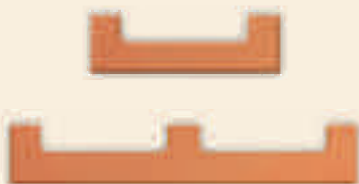
6 Gebäudemarker-Standee und -Plättchen



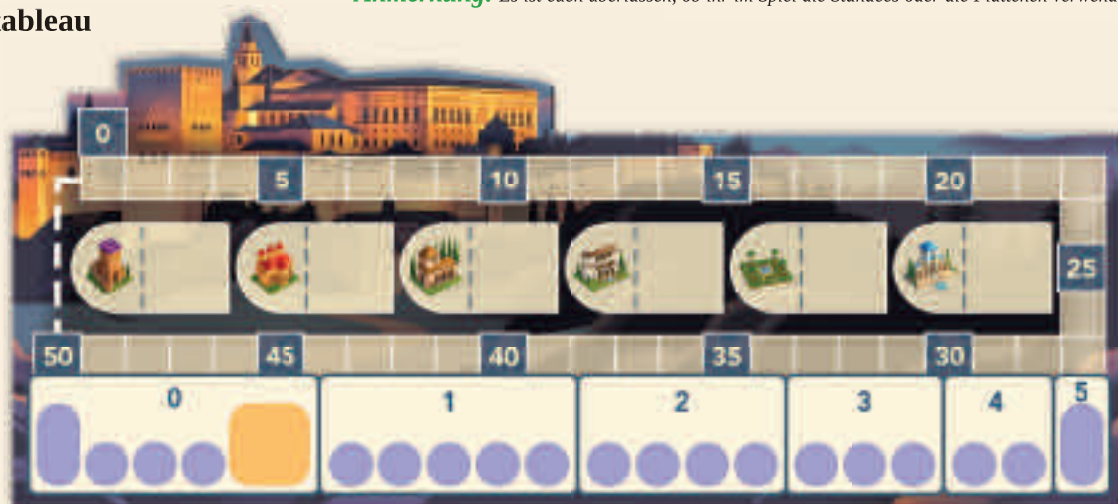
1 Zählstein-Standee und -Plättchen



2 Reserven (eine 1er und eine 2er)



1 Haupttableau



Anmerkung: Es ist euch überlassen, ob ihr im Spiel die Standees oder die Plättchen verwenden möchtet.

Spielaufbau (Beispiel für das Grundspiel mit 8 Runden und 3 Personen)

Das Gelände:

- 1 Legt das **Startgelände** in die Mitte des Tisches.
- 2 Die **8 Gelände** werden gemischt und als verdeckter Geländestapel bereitgelegt. Das oberste Gelände wird aufgedeckt.
- 3 Legt die **12 Urkunden** neben die Gelände.

Die Aufgaben:

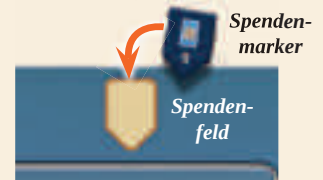
- 4 Puzzelt die **Aufgabenleiste** zusammen und legt sie mit der Sonnenseite nach oben auf den Tisch, mit genügend Abstand zum Startgelände.
- 5 Die **5 Aufgaben** legt ihr in zufälliger Reihenfolge, mit der Sonnenseite nach oben, auf die freien Felder der Aufgabenleiste.

Sucht folgende **Spendenmarker** für das erste Spiel heraus:

1x 1er / 2x 2er / 2x 3er.

Mischt sie verdeckt und legt jeweils 1 Marker auf die 5 Spendenfelder der Aufgabenleiste.

Die übrigen Marker werden für dieses Spiel nicht gebraucht und gehen zurück in die Schachtel.



- 6 Nehmt die **Final-Aufgabe** und legt sie mit der Sonnenseite nach oben neben die letzte Aufgabe der Aufgabenleiste. Dann nehmt ihr den **Final-Marker** und legt ihn an die Zahl 60.



Die Edelsteinkarten:

- 7 Bestimmt eine Person als Bauleitung.
Zuerst sortiert ihr aus den Edelsteinkarten von jeder Edelsteinfarbe einmal die folgenden **Karten** aus:

Lila Edelsteine: 1, 3, 5, 7, 9

Gelbe Edelsteine: 1, 4, 5, 6, 9

Grüne Edelsteine: 2, 4, 5, 6, 8

Rote Edelsteine: 2, 3, 5, 7, 8



Legt die 20 Karten zurück in die Schachtel.

- 8 Mischt die Edelsteinkarten und zieht für **jede der 5 Aufgaben 10 Karten**, die ihr als verdeckte Stapel unter die Aufgaben legt.
9 Zieht **8 Karten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben die Gelände.
10 Die **übrigen 30 Karten** werden je nach Personenanzahl nach folgender Tabelle verteilt:

Personen	Bauleitung	2	3	4	5	6
1	30	x	x	x	x	x
2	14	16	x	x	x	x
3	10	10	10	x	x	x
4	6	8	8	8	x	x
5	6	6	6	6	6	x
6	4	4	4	6	6	6

Legt die erhaltenen Karten als verdeckten Stapel vor euch ab.

Die Gebäude:

Sortiert die 6 Gebäude mit dem Mondschild aus und legt sie zurück in die Schachtel.



- 11 Mischt alle **Gebäude**, zieht für jede der 5 Aufgaben 3 Gebäude und legt diese als verdeckte Stapel unterhalb der Aufgaben auf die Edelsteinkarten.
12 Zieht 9 Gebäude und legt jeweils 3 als verdeckte Gebäudestapel links neben die erste Aufgabe. Diese werden in den ersten 3 Runden benutzt.
13 Von den 6 übrigen Gebäuden zieht die Bauleitung eines und legt es verdeckt vor sich ab. Die übrigen 5 Gebäude legt ihr zurück in die Schachtel.

Tip: In der ersten Partie könnt ihr gerne mit dem Modul: „Gebäude tauschen“ (S. 15) spielen. Damit gebt ihr euch ein paar mehr Möglichkeiten, die passenden Gebäude zu bekommen.

Das Haupttableau:

- 14 Legt das **Haupttableau** neben den Geländestapel.
15 Sortiert die **6 Bonusplättchen** mit der Rückseite B heraus und legt jeweils 1 offen auf die Bonusfelder neben den Gebäuden.



- 16 Mischt die übrigen Bonusplättchen und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Haupttableau bereit.
17 Platziert den Zählstein auf dem Feld 0 der Punkteleiste.
18 Legt die zwei Punktemarker neben die Punkteleiste.
19 Platziert die **6 Gebäudemarker** auf dem Startfeld der Gebäudeleiste.
20 Legt die **2 Reserven** neben das Haupttableau. Ihr habt 3 Reservefelder für dieses Spiel.

Der Markt:

Bestimmt einen Platz, an dem ihr mehrere Edelsteinkarten sammeln könnt.

Anmerkung: Das übrige Material wird für dieses Spiel nicht benötigt, es kommt bei der 10-Runden-Variante und den Modulen zum Einsatz.

Spielidee und Spielziel

In Palace Quest spielt ihr über **8 Runden**. Euer Ziel ist es, alle gestellten Aufgaben des Sultans zu erfüllen.

Mit **Ende der 3. Runde** müsst ihr die **erste Aufgabe erfüllt** haben. Denn zu Beginn der 4. Runde kontrolliert der Sultan, ob ihr die erste Aufgabe gemeistert habt.

Habt ihr sie zur vollen Zufriedenheit **erfüllt**, dürft ihr mit der Runde **loslegen**. Habt ihr sie **nicht vollständig erfüllt**, müsst ihr **Edelsteinkarten abgeben**, um im Spiel zu bleiben. Wie viele Karten ihr abgeben müsst, hängt von der Aufgabe ab.

Habt ihr nicht genug Karten zum Bezahlen, verliert ihr das Spiel. Schafft ihr es, alle Aufgaben zu erfüllen und habt am Ende genug Punkte gesammelt, gewinnt ihr das Spiel.

Spielablauf

Eine Runde im Detail

Eine Runde besteht aus vier Phasen:

1. Bauvorbereitung

2. Gebäude auswählen

3. Edelsteinkarten sammeln

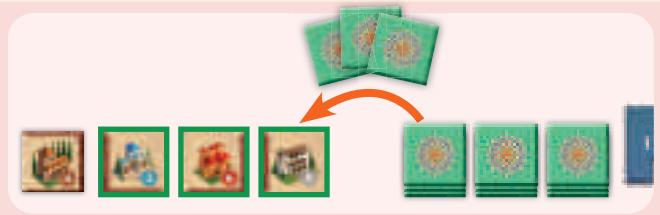
4. Gebäude errichten

1. Bauvorbereitung

Runde 1:

Gebäude ziehen:

Die Bauleitung nimmt sich die 3 Gebäude vom Gebädestapel und zusätzlich das vor sich liegende Gebäude auf die Hand.



Runde 2–3:

Bonusplättchen aktivieren:

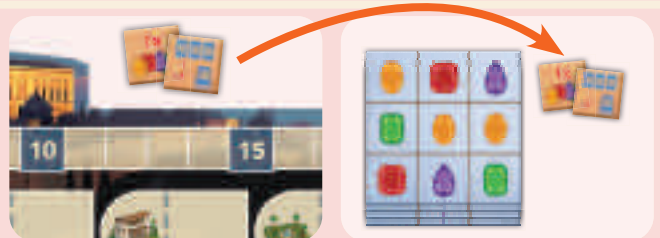
Die oberhalb des Haupttableaus liegenden Bonusplättchen legt ihr neben den Geländestapel. Sie stehen ab sofort zur Verfügung.

Markt aufräumen:

Falls mehr als 2 Edelsteinkarten im Markt liegen, entscheidet die Bauleitung, welche 2 Karten im Markt bleiben. Die übrigen gehen auf den Ablagestapel.

Gebäude ziehen:

Siehe Runde 1.



Runde 4–8:

Als erstes kontrolliert der Sultan, ob die **aktuelle Aufgabe** erfüllt worden ist.

Ist sie nicht zu seiner vollen Zufriedenheit erfüllt, müsst ihr Edelsteinkarten als Spende abgeben.

Könnt ihr die Spende nicht leisten, endet das Spiel sofort und ihr habt verloren. Die einzelnen Aufgaben und die Spende werden im Detail auf Seite 12 erklärt.

Habt ihr die Aufgabe erfüllt, bzw. konntet die Spende entrichten, geht es wie folgt weiter:

Bonusplättchen und Markt aufräumen:

Wie in Runde 2–3 beschrieben, aktiviert die Bauleitung die Bonusplättchen und räumt den Markt auf.



Gebäude ziehen:

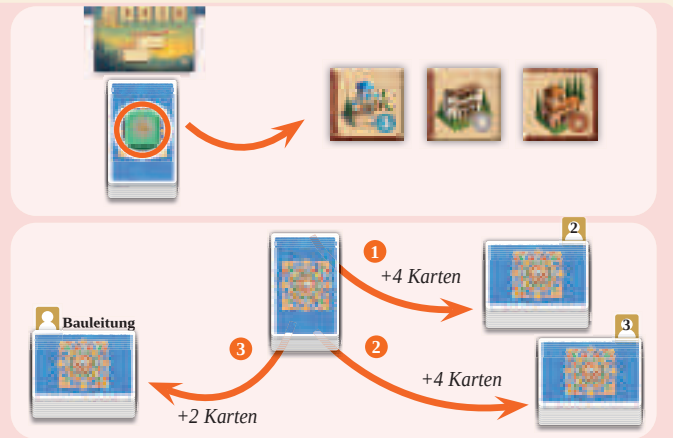
Die Bauleitung nimmt die 3 Gebäude unter der entsprechenden Aufgabe zu sich auf die Hand.

Edelsteinkarten verteilen:

Die Bauleitung verteilt nun die Edelsteinkarten unter der entsprechenden Aufgabe an die Mitspielenden.

Angefangen bei der Person links von ihr, dann im Uhrzeigersinn, verteilt sie immer 2 Karten an jede Person, bis alle 10 Karten verteilt sind. Dabei kann eine Person auch **mehr als 2 Karten** oder **gar keine** erhalten.

Die Edelsteinkarten legt ihr verdeckt oben auf eure Kartenstapel.

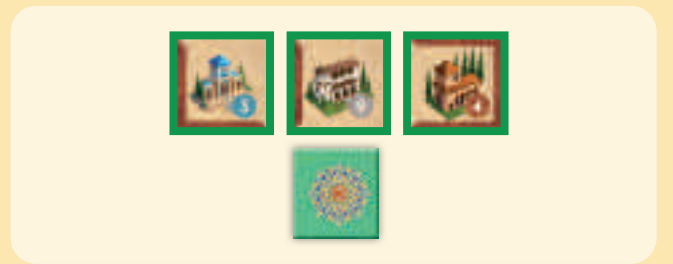


2. Gebäude auswählen

Die Bauleitung wählt 3 der 4 Gebäude in ihrer Hand und legt sie offen in die Mitte. Die Gebäude können in dieser Runde gebaut werden.

Das übrige Gebäude legt sie verdeckt vor sich ab.

❗**Wichtig:** Die Entscheidung, welche 3 Gebäude gewählt werden, trifft die Bauleitung alleine.



3. Edelsteinkarten sammeln

Um später Gebäude zu errichten, müsst ihr nun **Edelsteinkarten** sammeln, die ihr als Bezahlung verwendet.

Die Person links von der Bauleitung fängt an, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Die Person am Zug deckt die oberste Karte ihrer Edelsteinkarten auf. Alle dürfen darüber diskutieren, ob diese Karte beim Bau der vorgeschlagenen Gebäude helfen könnte, aber die endgültige Entscheidung liegt bei der Person am Zug. Ihr könnt entscheiden, die Karte zu akzeptieren oder sie abzulehnen.

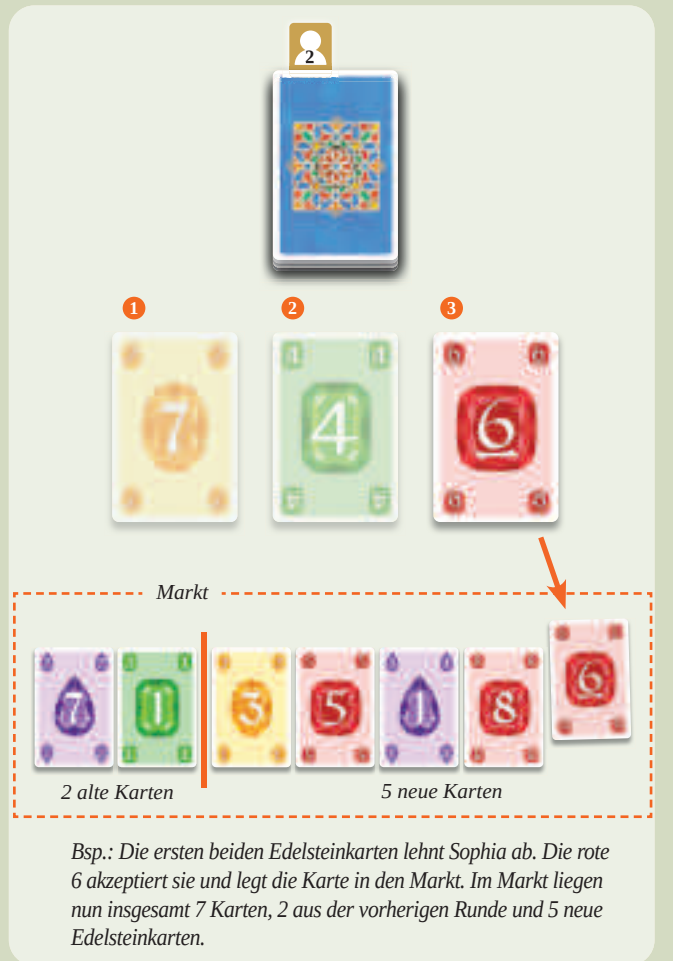
Wenn ihr die Karte akzeptiert, spielt ihr sie in die Mitte auf den Markt.

Wenn ihr die Karte ablehnt, kommt sie auf den allgemeinen Ablagestapel. Dann deckt die Person am Zug die nächste Karte auf und ihr entscheidet euch erneut. Dies führt ihr solange durch, bis die Person am Zug eine Karte akzeptiert und in den Markt gespielt hat.

Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe. Dies wiederholt ihr noch 4 mal. Dann liegen insgesamt 5 neue Edelsteinkarten im Markt. Sollte eine Person keine Karten mehr haben, wird sie nicht übersprungen, es liegen dann dementsprechend weniger Karten auf dem Markt. Möglicherweise liegen dort noch Karten aus der vorherigen Runde; diese zählen nicht zum Limit von den 5 Karten dazu.

📌**Anmerkung:** Je nach Personenanzahl können manche Personen bis zu 2 mal (bei 6 Personen) oder gar nicht dran sein.

⚠️**Achtung:** Jede Person hat nur eine begrenzte Anzahl an Karten, also nicht zu viele Karten ablehnen!

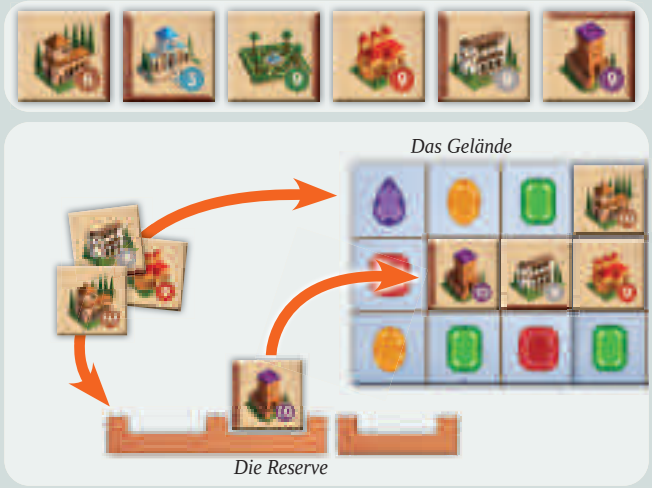


4. Gebäude bauen

In der Alhambra können 6 verschiedene Gebäudearten gebaut werden. Nachdem alle Edelsteinkarten im Markt liegen, überlegt ihr gemeinsam, welche Gebäude ihr auf welchen Baufeldern des Geländes ihr bauen möchtet oder könnt.

Es gilt:

- Jedes der 3 Gebäude muss gebaut oder in die Reserve gelegt werden.
- Auch Gebäude aus der Reserve können jetzt gegen exakte Bezahlung zusätzlich gebaut werden, siehe Reserve (S. 10).
- Ihr dürft über alles diskutieren, aber die endgültige Entscheidung liegt bei der Bauleitung.

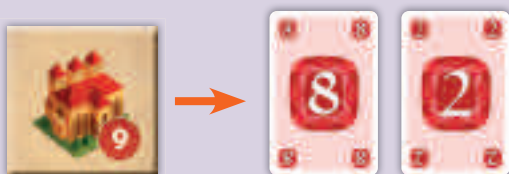


Bezahlen und Bauen

Die Bauleitung wählt ein Baufeld auf dem Gelände, auf dem sie ein Gebäude bauen möchte. Dieses muss mit der auf dem Baufeld vorgegebenen Edelsteinart (Farbe) bezahlt werden.

Überzahlen:

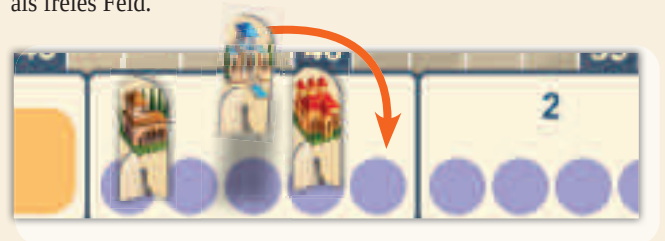
Der Kartenwert muss mindestens den Kosten des Gebäudes (Zahl unten rechts) entsprechen, um es bauen zu können. Die zum Bauen verwendeten Karten werden auf den Ablagestapel gelegt und das Gebäude wird den Bauregeln entsprechend auf dem Baufeld platziert. Überschüssige Edelsteine bekommen die Spieler nicht erstattet.



Bsp.: Das Gebäude kostet 9 Edelsteine. Der Spieler bezahlt mit 10 Edelsteinen. Der zu viel bezahlte Edelstein geht verloren.

Exakt bezahlen:

Wenn exakt bezahlt wird und ihr das Gebäude regelkonform platziert habt, rückt der entsprechende Gebäudemarker auf das nächste freie Feld der Gebäudeleiste vor. Ist ein Feld von einem Gebäudemarker besetzt, wird dieser übersprungen, bis der Gebäudemarker auf das erste freie Feld gesetzt werden kann. Dies gilt natürlich auch für Gebäude, die aus der Reserve gebaut werden. Auf dem Startfeld sowie auf den beiden äußersten Feldern dürfen mehrere Gebäudemarker stehen, sie zählen also immer als freies Feld.



Die Bauregeln:

Die Baufelder auf dem Gelände geben die Edelsteinart (Farbe) vor, mit der ihr bezahlen müsst, wenn ihr dort ein Gebäude errichtet. Die Zahl auf dem Gebäude bestimmt, wie viele Edelsteine ihr mindestens bezahlen müsst.



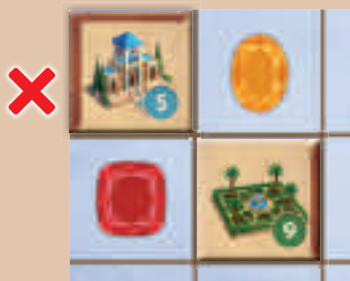
Es dürfen keine „Löcher“ (vollständig umbaute leere Bereiche) entstehen.



Es dürfen nur gleiche Seiten aneinandergrenzen, d.h. die sich berührenden Seiten zeigen beide eine Stadtmauer oder beide nicht.



Jedes neue Plättchen muss mit mindestens einer Seite an die Alhambra angrenzen (d.h. nicht „über Eck“ bauen).



Alle Gebäude haben die gleiche Ausrichtung (d.h. alle Dächer zeigen stets in eine Richtung).



Jedes neue Gebäude muss „zu Fuß“ vom Löwenbrunnen aus erreichbar sein, ohne dass dabei eine Stadtmauer überquert werden muss oder die Plättchen verlassen werden müssen.

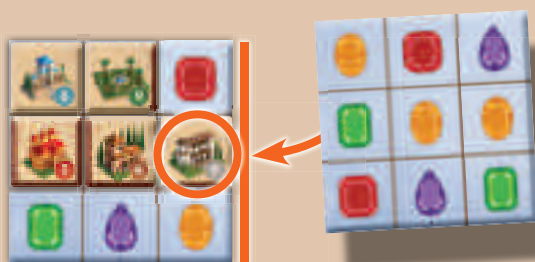


Gelände erweitern:

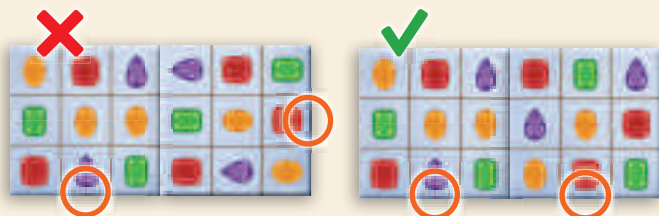
Wird das neue Gebäude auf einem Randfeld gebaut, entscheidet die Bauleitung, ob das oben auf dem Stapel liegende Gelände angelegt wird.

Dabei müssen folgende Regeln beachtet werden:

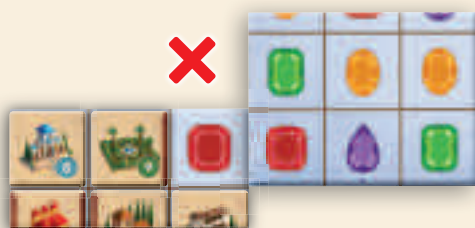
Das neue Gelände darf nur an der Seite angelegt werden, die angrenzend zum eben gebauten Gebäude liegt.



Die Ausrichtung der Geländeplatte muss die gleiche sein, wie bei der Startplatte (siehe Punkt).



Die Geländeplatten müssen vollständig aneinander liegen, sie dürfen nicht versetzt oder verschoben werden.



Ist das Gebäude auf einem Eckfeld errichtet worden, darf die Bauleitung auch an beiden Kanten je 1 Gelände anlegen.

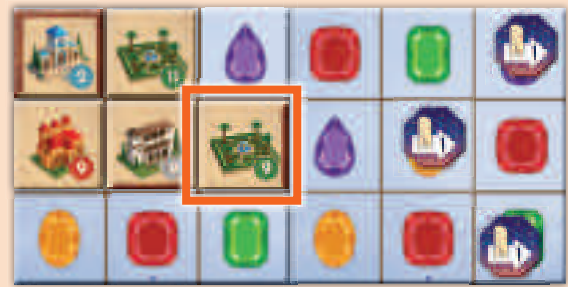


Urkunden:

Auf das neue Gelände werden 3 Urkunden gelegt. Eine auf dem mittleren Baufeld und jeweils 1 auf den beiden Eckfeldern, die von der Berührungslinie abgewandt sind.

Sind keine 3 Urkunden mehr übrig, so dürft ihr kein neues Gelände mehr anlegen.

Jetzt dreht ihr das oberste Gelände vom Stapel um.



Urkunden nehmen:

Wenn ein Gebäude auf einem Baufeld mit einer Urkunde gebaut wird, rückt der entsprechende Gebäudemarker auf das nächste freie Feld der Gebäudeleiste vor (*genau wie beim exakten Bezahlen*).

Legt die Urkunde zurück in den Vorrat neben den Geländestapel.

Wichtig: Wird ein Gebäude exakt bezahlt und auf einem Feld mit Urkunde gebaut, geht der entsprechende Marker auf der Gebäudeleiste auch um 2 Felder vor.



Bsp.: Ihr habt das Gebäude exakt bezahlt und auf einem Urkundenfeld gebaut. Dafür geht der Gebäudemarker 2 Felder weiter.

Nachbarschaften:

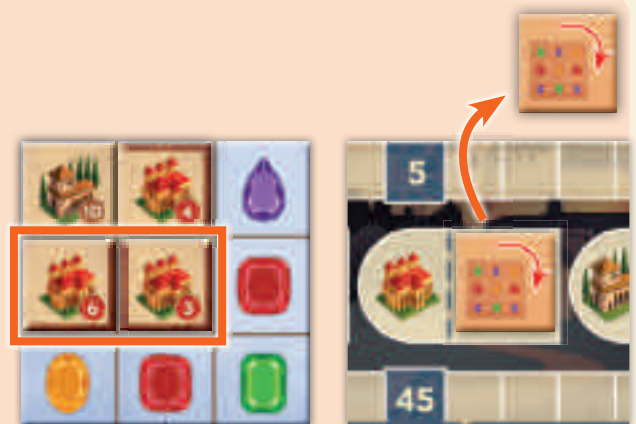
Wenn ein Gebäude angrenzend an **mindestens ein anderes Gebäude der gleichen Art** gebaut wird, erhaltet ihr das Bonusplättchen vom entsprechenden Bonusfeld auf dem Haupttableau.

Legt dieses Plättchen zunächst oberhalb des Haupttableaus ab. Es wird erst zu Beginn der nächsten Runde aktiviert, ihr könnt es diese Runde noch nicht nutzen.

Auf das freie Bonusfeld wird ein neues Plättchen vom Stapel gelegt, solange vorhanden.

- Die Bauleitung entscheidet über den Einsatz eines aktiven Plättchens in der Runde.
- Ihr könnt in einer Runde mehrere Bonusplättchen verwenden.

Die Boni der Plättchen werden auf Seite 13 genau erläutert.



Reserve:

Könnt oder wollt ihr ein Gebäude nicht platzieren, müsst ihr es auf ein freies Feld in der Reserve legen. Habt ihr kein freies Feld mehr, endet das Spiel sofort und ihr habt verloren.

Legt ihr ein Gebäude in die Reserve, müsst ihr den entsprechenden Gebäudemarker auf das nächste freie Feld zurücksetzen.

Legt ihr mehrere Gebäude in die Reserve, dann dürft ihr die Reihenfolge frei wählen.

Wollt ihr ein Gebäude aus der Reserve bauen, müsst ihr die Baukosten exakt bezahlen. In dem Fall geht auch euer Gebäudemarker wieder 1 Feld weiter vor.



Gebäudewertung

Jedes Mal, wenn ein Gebäudemarker auf der Gebäudeleiste **vorrückt**, findet eine **Wertung** für diese Gebäudeart statt.

Die Zahl im Bereich des entsprechenden Gebäudemarkers multipliziert ihr mit der Anzahl der entsprechenden Gebäude in eurer Alhambra.

Dem Ergebnis entsprechend, zieht ihr euren Zählstein auf der Punkteleiste weiter vor.

Wichtig: Bezahlst ihr das Gebäude exakt und baut es auf einem Baufeld mit Urkunde, wird der Gebäudemarker zwei Felder weit vor gesetzt, aber es findet nur **eine Gebäudewertung** statt.



Bsp.: In der Alhambra sind 3 weiße Gebäude.
Der Marker steht in dem 2. Bereich
 $3 \times 2 = 6 \text{ Punkte}$

Rundenende

Habt ihr alle 3 Gebäude entweder gebaut oder in der Reserve platziert (und eventuell Gebäude aus der Reserve gebaut), endet die Runde. Die Bauleitung gibt das verdeckt vor ihr liegende Gebäude an die Person nach links weiter. Diese Person wird die neue Bauleitung und darf sich das übergebene Gebäude ansehen. Jetzt beginnt ihr die nächste Runde.

Spielende

Habt ihr alle 5 Aufgaben erfüllt, endet nach der 8. Runde das Spiel. Es folgt eine **Sonderwertung**, bei der es folgende Punkte gibt:

- **2 Punkte** für jedes nicht genutzte Bonusplättchen. Es zählen aktivierte und noch nicht aktivierte Plättchen.
- **1 Punkt** für jeden Abschnitt in der längsten Außenmauer. (Siehe Aufgaben Seite 12)
- **5 Minuspunkte** für jedes Gebäude in der Reserve.

Jetzt kontrolliert ihr, ob ihr mindestens so viele Punkte erreicht habt, wie die Final-Aufgabe vorgibt. Ist dies der Fall, habt ihr das **Spiel gewonnen** und seid die neuen Hofbaumeister des Sultans.

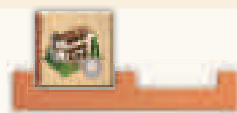
Habt ihr weniger Punkte, seid ihr ganz knapp gescheitert und ihr habt das **Spiel verloren**.



Bsp.: 3 übrige Bonusplättchen $\times 2 = 6 \text{ Punkte}$



Bsp.: Die längste Mauer besteht aus 15 Außenmauern = 15 Punkte



Bsp.: 1 Gebäude in der Reserve
= -5 Punkte



Bsp.: Ihr habt 64 Punkte erreicht und damit das Spiel gewonnen!

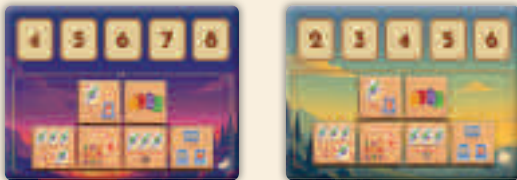
Die Aufgaben

Jede Aufgabe zeigt verschiedene Bedingungen, von denen ihr immer nur eine im Spiel erfüllen müsst. Im Spiel gilt immer die Bedingung, auf die der jeweilige Spendenmarker zeigt.

Bonusplättchen Aufgabe:

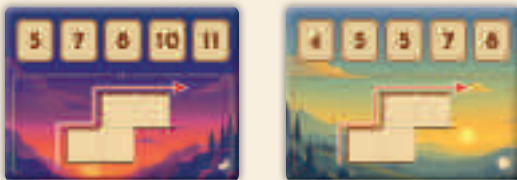
Bei der Kontrolle müsst ihr mindestens die Anzahl an Bonusplättchen haben, die die Zahl zeigt.

Hierbei gelten aktive, inaktive und gespielte Bonusplättchen.



Außenmauer Aufgabe:

Bei der Kontrolle muss **eure längste Außenmauer** mindestens die Länge der Zahl vorweisen. Jede Plättchenkante mit einem Stück Außenmauer zählt. Doppelt liegende Stadtmauern, also Innenmauern, zählen nicht.



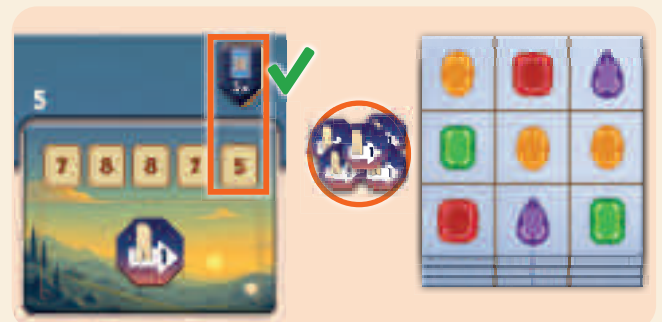
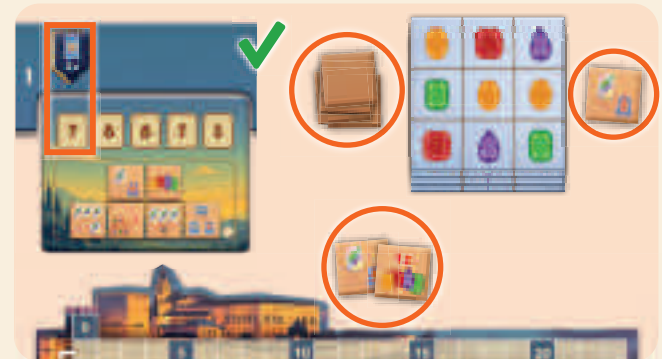
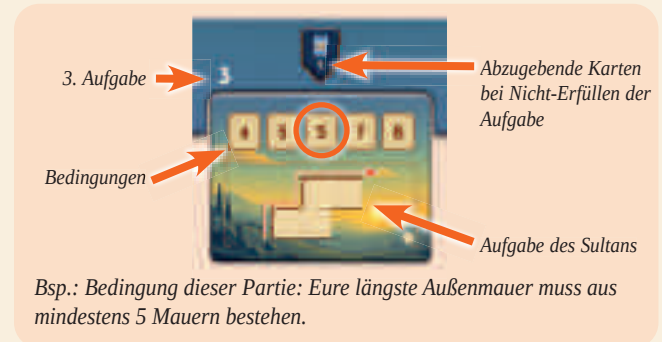
Urkunden Aufgabe:

Bei der Kontrolle müssen sich mindestens so viele Urkunden im Vorrat befinden wie die Zahl zeigt.



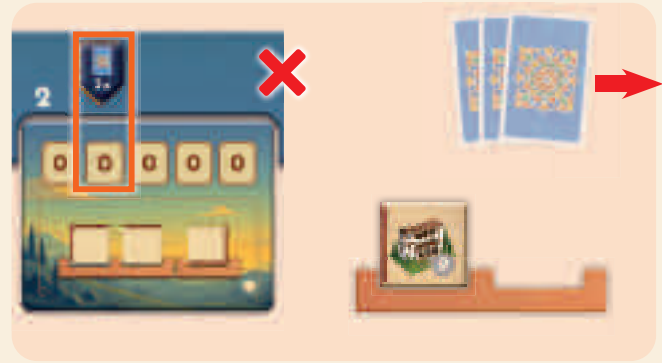
Gebäudeleiste Aufgabe:

Bei der Kontrolle addiert ihr die Bereichszahlen aller Gebäude-marker auf der Gebäudeleiste. Das Ergebnis muss mindestens so hoch sein wie die geforderte Zahl.



Reserve Aufgabe:

Bei der Kontrolle darf kein Gebäude in der Reserve liegen.
Liegen dort Gebäude, müsst ihr für jedes Gebäude so viele Karten abgeben wie der Spendenmarker zeigt.



Finale Aufgabe:

Nach Ende der 8ten Runde kontrolliert ihr, ob ihr die geforderte Punktezahl erreicht habt.



Aufgaben erfüllen

Habt ihr die aktuelle Aufgabe **erfüllt**, fahrt ihr mit der **Bauvorbereitung** fort und konzentriert euch auf die nächsten Aufgaben.

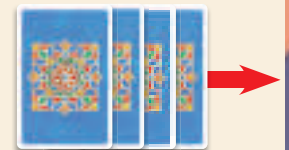
Könnt ihr die Aufgabe **nicht erfüllen** könnt ihr durch ein Spende an Edelsteinkarten die Aufgabe doch noch erfüllen:

Die Höhe der Spende ist die Differenz eures Ergebnisses zur geforderten Bedingung (Zahl).

Die Differenz multipliziert ihr mit der Zahl auf dem Spendenmarker. So viele Edelsteinkarten müsst ihr als Team abgeben, um die Aufgabe zu erfüllen.

Ihr entscheidet zusammen, wer wie viele Karten von seinem Stapel auf den Ablagestapel legt. Falls ihr euch nicht einigen könnt, entscheidet die Bauleitung.

Habt ihr genug Karten abgegeben, ist die Aufgabe erfüllt und ihr fahrt mit der Runde fort. Falls ihr zu wenig Karten habt, ist das Spiel verloren.



Bsp.: Die längste Mauer muss aus 5 Außenmauern bestehen, eure besteht aber aus nur 3 Außenmauern.

- $5 - 3 = 2$ (Differenz aus Bedingung und eurem Ergebnis)
- 2×2 (Differenz mal Zahl auf dem Spendenmarker)
- = 4 Edelsteinkarten müssen abgegeben werden.

Die Bonusplättchen

Die Bonusplättchen können zu unterschiedlichen Zeitpunkten von der Bauleitung verwendet werden, um euch einen Vorteil zu verschaffen. Benutzt die Bauleitung ein Bonusplättchen, wird es auf die Rückseite gedreht und bleibt neben dem Geländestapel liegen. Ihr dürft mehrere Bonusplättchen in einer Runde verwenden.

Großer Markt

Bauvorbereitung – Markt aufräumen:

Alle Edelsteinkarten bleiben im Markt liegen.



Markterweiterung

Edelsteinkarten sammeln:

Die Bauleitung zieht, nachdem ihr 5 Karten in den Markt gelegt habt, eine weitere Edelsteinkarte vom Nachziehstapel und legt sie offen in den Markt.



Edelsteinauswahl

Edelsteinkarten sammeln – statt Ausspielen einer Karte:

Die Bauleitung erlaubt einer Person statt ihre Karten aufzudecken, ihren ganzen Stapel nach einer Edelsteinkarte zu durchsuchen und diese in den Markt zu legen. Danach mischt die Person ihre Karten und bildet einen neuen Stapel.



Geländewissen

Gebäude errichten:

Die Bauleitung darf beim Anlegen eines neuen Geländes die Ausrichtung beliebig wählen. Alle anderen Regeln bleiben bestehen.



Edelsteinfund

Edelsteine sammeln:

Die Bauleitung erlaubt einer Person vor dem Aufdecken ihrer ersten Edelsteinkarte drei Edelsteinkarten vom Nachziehstapel zu ziehen und verdeckt auf ihren Stapel zu legen.



Baufeld Joker

Gebäude errichten:

Ein Gebäude muss mit Karten **einer** Edelsteinfarbe bezahlt werden, darf dann aber auf einem Baufeld gebaut werden, das eine beliebige Edelsteinfarbe zeigt.

Auch wenn die Farbe gewechselt wurde, zählt ein Kauf als passend bezahlt, solange exakt bezahlt wurde.



Längere Variante: 10 Runden

Für ein längeres Spiel könnt ihr auch über 10 Runden spielen.

Änderungen im Spielaufbau:

Beim Spielaufbau müsst ihr keine Gebäude oder Karten aussortieren, es werden alle verwendet.

Benutzt bei den Aufgaben und der Final-Aufgabe die Mondseite und legt sie wie üblich an die Aufgabenleiste (dunkle Seite nach oben).

Den Final-Marker legt ihr an die 90 der Finalaufgabe an.

Ihr habt nur zwei Reservefelder, die 1er Reserve legt ihr zurück in die Schachtel.

Zieht 15 Gebäude und legt jeweils 3 als verdeckte Gebäudestapel links neben die erste Aufgabe. Diese werden in den ersten 5 Runden benutzt.

Es bleiben nun 50 Karten übrig, die folgendermaßen verteilt werden:



Personen	Bauleitung	2	3	4	5	6
1	50	x	x	x	x	x
2	24	26	x	x	x	x
3	16	16	18	x	x	x
4	12	14	12	12	x	x
5	10	10	10	10	10	x
6	8	8	8	8	8	10

Änderungen im Spielablauf:

Es gelten die gleichen Regeln wie beim Grundspiel.

Bei der Bauvorbereitung in Runde 1–5 gelten die gleichen Regeln wie bei Runde 1–3 im Grundspiel. Die erste Aufgabe müsst ihr zu Beginn der Runde 6 erfüllen, die anderen Aufgabenrunden schließen sich als Runde 7–10 an.

Variationen

Module um die Herausforderung zu erhöhen:

Spendenmarker:

Es gibt zusätzliche Spendenmarker mit dem Wert 4 und X.

Bei dem Spendenmarker mit dem Wert 4 müsst ihr 4 Edelsteinkarten abgeben.

Bei dem Spendenmarker mit x akzeptiert der Sultan keine Spende. Erfüllt ihr die Aufgabe nicht, habt ihr verloren.

Zu Spielbeginn könnt ihr eine beliebige Kombination aus 5 Spendenmarkern wählen, die ihr dieses Spiel verwendet. Je höher die Werte und je mehr X Spendenmarker dabei sind, desto größer die Herausforderung.

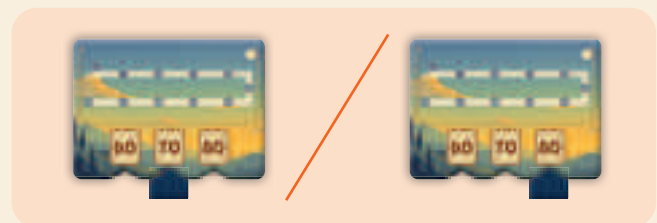
Reserve:

Eine weitere Herausforderung ist es, nur mit der 2er oder 1er Reserve zu spielen.

Punktevorgabe der Final-Aufgabe:

Auch die Punktevorgabe der Finalaufgabe lässt sich variieren.

Legt dazu den Final-Marker einfach an die gewünschte Punktzahl, die ihr erreichen möchtet.



Module um die Herausforderung zu erleichtern:

Hilfskarten (nur bei der 8-Runden-Variante):

Mischt die aussortierten Edelsteinkarten und zieht 3 Karten, die ihr als Gemeinschaftsstapel an die Bauleitung gebt.

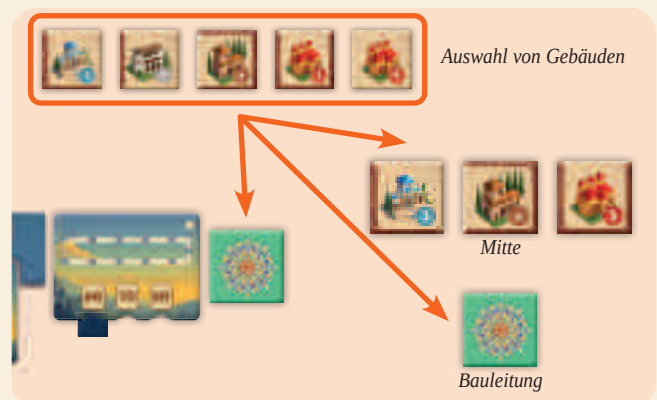
Wenn im Spielverlauf eine Person am Zug keine Karte mehr besitzt (und nur dann), darf die Bauleitung dieser Person eine Karte vom Gemeinschaftsstapel geben, mit der dann wie gewöhnlich umgegangen wird.

Gebäude tauschen

Beim Spielaufbau unter Punkt 13 legt ihr die übrigen 5 Gebäude als verdeckten Stapel neben das Haupttableau und nicht zurück in die Schachtel.

Die Bauleitung darf in einer Runde bei **2. Gebäude auswählen**, zusätzlich zu den 4 Gebäuden auf der Hand, noch ein weiteres Gebäude von dem Stapel neben dem Haupttableau auf die Hand nehmen. Dann wählt die Bauleitung 3 der 5 Gebäude aus und legt sie offen in die Mitte. Ein übriges Gebäude legt sie verdeckt vor sich. Das andere wird verdeckt neben die Final-Aufgabe gelegt.

Bei Spielende erhaltet ihr noch **Minuspunkte** nach folgender Tabelle:



Anzahl Gebäude neben der Final-Aufgabe	Minuspunkte
1	0
2	1
3	3
4	6
5	10



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