

Sabika

◆ Germán P. Millán ◆



★ Spielanleitung ★



14+



1-4



60-120

FAMILIE

KENNER

EXPERTE



„Die Sabika ist eine Krone auf der Stirn Granadas,
deren würdige Zier die Sterne selbst sind: Und die Alhambra
– Gott beschütze sie –
ist das schönste Juwel von allen.“
(Ibn Zamrak, 1333 – 1393)

In Granada, auf dem Hügel al-Sabika (was im Arabischen Goldbarren bedeutet), schufen die Herrscher der Nasridendynastie (1232 – 1492) eines der beeindruckendsten Bauwerke der Weltgeschichte. Umgeben von einer 2 km langen Mauer beherbergt der gewaltige Komplex die besterhaltenen Paläste des klassischen arabischen Islams.

In Sabika spielt ihr Adlige der Nasridendynastie, die mit der Errichtung von Türmen, Brunnen und Gärten am Bau dieser majestätischen Palastanlage mitwirken. Außerdem treibt ihr Handel mit Städten in Europa, im Maghreb und im Nahen Osten und erwirtschaftet euch damit das Einkommen, um die hohen Tribute entrichten zu können, die die Katholischen Könige von euch fordern. Die Nasridendynastie endet mit der Eroberung Granadas durch die Katholischen Könige im Jahr 1492. Euer Ziel ist es, als die einflussreichsten Adligen dieser Zeit in die Geschichte einzugehen.

Danksagung und Widmung

Der Autor dankt Juan Ruiz de la Fuente, Juan Ignacio Milla, Antonio Varela, Alberto Martínez, Rafael Muñoz, Aida Hernández, Gerardo Linde, Rafael M. Framit, Aaron Vallecillos, Israel Reyes, Juan Manuel del Rosal, Lorena Santaella, José Raúl Megías, Francisco J. Hiraldo, Miguel Puga „MagoMigue“, Juan Luque, Rafael Sáiz, David Prieto und allen anderen Menschen, die bei der Entwicklung von Sabika mitgeholfen haben. Ich danke José Puerta Vilchez, dessen Weisheit und Begeisterung uns die Geheimnisse der Alhambra offenbart haben. Und besonders danke ich Encarna und José Manuel, die mich gelehrt haben, unsere Wurzeln und die Welt um uns herum wertzuschätzen.

Ludonovas Dank geht an Antonio Varela für die vielen Testrunden in „schwierigen Zeiten“; an José Miguel Puerta Vilchez für seine historisch-fundierte Beiträge zum Thema der Nasridendynastie, der Alhambra und der Gedichte, die ihre Wände zieren; und natürlich an den Autor selbst für sein Vertrauen in uns, für seine Hingabe und unerschöpfliche Begeisterung während der gesamten Entwicklungszeit, die dabei geholfen haben, das Spiel so gut wie möglich zu machen.

Spielidee: Germán P. Millán
Illustrationen: Laura Bevon
Grafikdesign und Layout: David Prieto
Entwicklung und Texte: Juan Luque und Rafael Sáiz
Übersetzung: Stephan Roths Schuh
Lektorat: Patrick Fresow, Gerhard Tischler
 Ludonova S.L., 2022. Alle Rechte vorbehalten.
 San Pablo 22 – Córdoba – Spanien

Spielmaterial

1 doppelseitiger Spielplan



24 Lagerplättchen



16 Startlager



21 Große Bauwerke



9x Ara I

12x Ara II

1 Stoffbeutel



4 Werkstätten



10 Startplättchen



9 Siegel



9 Wünsche des Sultans



3x

3x

3x

1 Spielanleitung

1 Regelübersicht



90 Karten



36x Kleines Bauwerk



4x Mosaikbonuskarte



22x Kleines Gedicht



20x Großes Gedicht



8x Handelskarte



Aufbau

Beispielaufbau für eine Partie zu dritt



Aufbau des Rondells

A. Legt den Spielplan mit der passenden Seite nach oben auf den Tisch. Die passende Seite erkennt ihr am Symbol: für das Spiel allein oder zu zweit; für das Spiel zu dritt oder viert. Im Spiel zu dritt legt ihr die 3 Abdeckplättchen auf die 3 Felder mit diesem Symbol: . Diese Felder sind nur im Spiel zu viert verfügbar.

B. Stellt die Arbeiter des Sultans auf die Felder mit den entsprechenden Silhouetten. Im Spiel zu viert werden sie nicht benötigt.

C. Werft alle Rohstoffe/Waren in den Stoffbeutel und mischt sie gut. Legt dann 1 zufällig gezogenes Plättchen aus dem Beutel auf jedes -Feld auf dem Spielplan (**mit der Rohstoffseite nach oben**).

D. Legt die Dinare und sämtliches Baumaterial neben dem Spielplan als allgemeinen Vorrat bereit. Legt dann 1 Marmor auf jedes -Feld.

Hinweis: Der Vorrat an Baumaterial und Dinaren ist unbegrenzt. Sollten sie euch ausgehen, ersetzt ihr sie, etwa durch geeignete Plättchen oder Steine aus anderen Spielen.

Aufbau des restlichen Spielplans

E. Legt das Goldene Buch auf das erste Feld der Rundenleiste.

F. Mischt die Wünsche des Sultans (Plättchen in Buchform) verdeckt. Nehmt 1 Wunsch jedes Buchstabens (A, B, C) und legt sie zufällig offen auf die gestrichelt umrandeten Felder der Rundenleiste. Legt die restlichen Wünsche des Sultans zurück in die Schachtel.

G. Legt in zufälliger Anordnung die 9 Großen Bauwerke der Ära I (braun) offen auf die Sechseckfelder links neben dem Rondell und die 12 Großen Bauwerke der Ära II (blau) offen rechts neben das Rondell.

Hinweis: Im Spiel zu zweit nehmt ihr die blauen Großen Bauwerke mit diesem Symbol aus dem Spiel und legt nur die übrigen 9 rechts neben das Rondell.

H. Mischt die 24 Lagerplättchen verdeckt. Legt je 12 davon gestapelt auf die achteckigen Felder am linken und rechten Rand des Spielplans. Zieht dann von jedem dieser Stapel 2 Lagerplättchen und legt sie offen auf die beiden Felder neben dem jeweiligen Stapel.

I. Mischt die Kleinen Bauwerke und legt sie als verdeckten Nachziehstapel auf das entsprechende Feld am linken Rand des Spielplans. Zieht dann 4 Karten von diesem Stapel und legt sie offen auf die 4 Felder unterhalb des Nachziehstapels.

J. Mischt die Kleinen Gedichte und legt sie als verdeckten Nachziehstapel auf das entsprechende Feld am rechten Rand des Spielplans. Zieht dann je nach Spielerzahl Karten von diesem Stapel und legt sie offen auf die Felder unterhalb des Nachziehstapels: Im Spiel zu zweit 3 Karten, zu dritt 4 Karten, zu viert 5 Karten (um Platz für die fünfte Karte zu machen, legt ihr den Nachziehstapel der Kleinen Gedichte neben den Spielplan).

K. Mischt die Großen Gedichte und zieht 4/6/8 davon im Spiel zu zweit/dritt/viert. Dabei müsst ihr darauf achten, dass **jedes Große Gedicht einen anderen Buchstaben zeigt**. Zieht ihr ein Gedicht mit einem Buchstaben, den ihr bereits

habt, werft ihr es ab und zieht weiter. Legt die so gezogenen Großen Gedichte auf die Felder unter dem Rondell. Im Spiel zu dritt lasst ihr die mit markierten Felder frei. Legt die restlichen Großen Gedichte zurück in die Schachtel.

L. Mischt die Stadtplättchen verdeckt und legt zufällig je 1 offen über die 9 Städte im unteren Bereich des Spielplans. Legt die restlichen Stadtplättchen zurück in die Schachtel. Legt dann 1 Siegel auf die linke Hälfte (beige) jeder Stadt.

M. Mischt die Handelskarten verdeckt und legt 1 zufällig gezogene offen auf das Feld am rechten Rand des Spielplans. Legt die restlichen Handelskarten zurück in die Schachtel.

Aufbau der Spielerbereiche

Jeder von euch wählt eine Farbe und führt die folgenden Schritte aus:

N. Nehmt euch 1 Werkstatt, 4 Startlager (die ihr in die passenden Löcher der Werkstatt legt) und eine zufällig gezogene Mosaikbonuskarte (die ihr über der Werkstatt auslegt).

O. Nehmt euch die 4 Arbeiter eurer Farbe: 2 Baumeister, 1 Händler und 1 Dichterin, die ihr auf die 4 kleinen Kästchen eurer Werkstatt **stellt** (nicht legt).

P. Legt den Prestigemarker eurer Farbe auf das Feld 5 der Prestigeleiste.

Q. Legt den Pariamarker eurer Farbe auf das Feld 0 der Parialeiste.

R. Legt den Gunstmarker eurer Farbe auf das (gestrichelt umrandete) Startfeld der Gunstleiste (der Löwenbrunnen am oberen Rand des Spielplans).

S. Legt die 9 Schiffe eurer Farbe auf das Königreich Granada links unten auf dem Spielplan.

T. Nehmt euch je 2 zufällige Startplättchen, wählt geheim eines aus und legt das andere verdeckt beiseite. Wenn alle gewählt haben, deckt ihr die gewählten Startplättchen auf.



Wer von euch das Plättchen mit der höchsten Zahl (P1) gewählt hat, erhält den Startspielermarker. Dann erhaltet ihr die auf eurem gewählten Startplättchen gezeigten Ressourcen und Boni (P2) sowie eine Anzahl an Dinaren, die von eurer Position in der Spielerreihenfolge abhängt (P3) (die Bonussymbole werden ab S. 22 erklärt). Um die Spielerreihenfolge anzuzeigen, stapelt ihr die Pariamarker jetzt so, dass der des Startspielers zuoberst liegt, darunter der des Spielers zu seiner Linken usw.

Überblick und Spielziel

Das Spiel geht über 5 Runden. In jeder Runde bewegt ihr eure Arbeiter über die 3 Rondelle, aus denen sich das große Rondell zusammensetzt, und führt die Aktionen des Feldes aus, auf dem eure Arbeiter landen. Jedes Rondell steht dabei für einen anderen Bereich: den Bau der Alhambra, das Gravieren von Gedichten in die Wände des Palastes und den Export von Waren über das Mittelmeer. In allen diesen Bereichen könnt ihr Prestige erhalten.

Zwischen den Runden muss Tribut gezahlt werden (die Parias); die Wünsche des Sultans werden gewertet und (im Expertenmodus) Ereignisse ausgelöst, die einige Regeln des Spiels verändern. Nach der fünften Runde folgt eine Schlusswertung. Wer dann das meiste Prestige gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Wichtige Konzepte in Sabika

Hinweis: Die braunen Textfelder in diesem Abschnitt enthalten keine Regeln. Sie liefern nur historischen Kontext zu einigen Elementen des Spiels.

Ressourcen

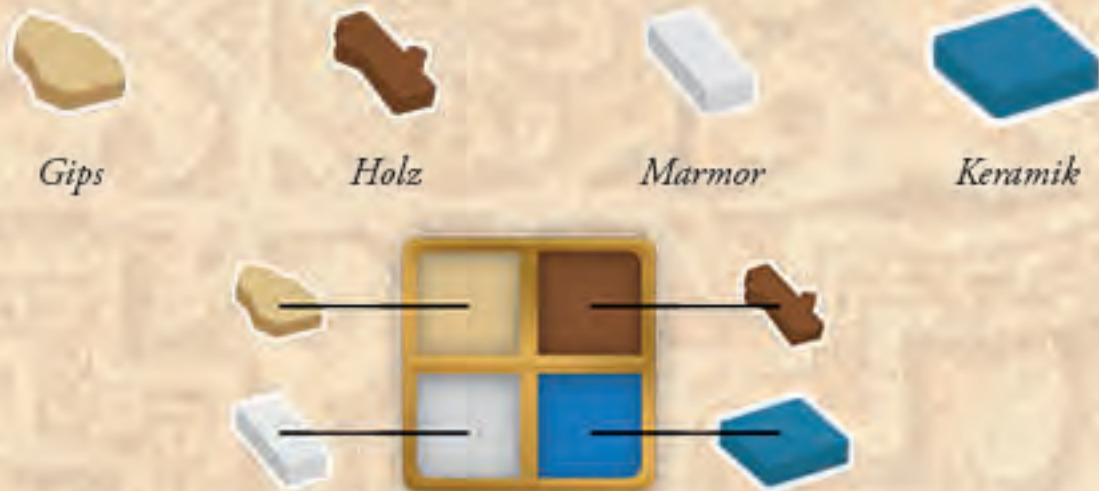
In *Sabika* gibt es 4 verschiedene Arten von Ressourcen: Dinare, Baumaterial, Rohstoffe und Waren.



Der **Dinar** ist die Währung zur Zeit der Nasriden. Dinare brauchst du nicht in ein Lager zu legen. Wenn du Dinare erhältst, nimmst du sie dir aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie neben deine Werkstatt; wenn du Dinare abgeben musst, legst du sie von dort zurück in den allgemeinen Vorrat. Du kannst beliebig viele Dinare haben.

Während der Zeit der Nasriden wurden goldene Dinare gemünzt, auch Dublonen genannt. Ein Dinar war so viel wert wie zehn Dirhams; das waren quadratische Münzen, die in Kastilien als Pesante bekannt waren.

Baumaterial benötigst du, um die Alhambra auszubauen und Gedichte zu gravieren. Es gibt 4 Baumaterialien: Gips, Holz, Marmor und Keramik. Je nachdem, welche Baumaterialien du beim Bau der Alhambra und beim Gravieren von Gedichten verwendest, erhältst du mehr oder weniger Prestige.



Beim Bau der Alhambra wurden Materialien wie Gips, Holz, Stein, Marmor und glasierte Keramik verwendet. Wände wurden oft in Stampflehmbauweise („Tapial“) errichtet, bei der Erde aus der Umgebung mit Kalk als Bindemittel zwischen zwei parallele Schalungen gefüllt und festgestampft wurde.

Waren exportierst du in andere Städte, mit denen du später deine Handelsbeziehungen festigen kannst. Sie werden durch runde Plättchen dargestellt, die auf der einen Seite einen **Rohstoff** zeigen und auf der anderen Seite die **Ware**, zu der dieser Rohstoff verarbeitet werden kann. Exportieren kannst du nur Waren, keine Rohstoffe.



Wenn du einen **Rohstoff** erhältst:

A. nimmst du ihn IMMER von einem Feld auf dem Rondell; (Pro Runde gibt es nur eine begrenzte Anzahl an Rohstoffen. Liegen keine mehr auf dem Rondell, kannst du auch keine mehr erhalten.)

B. und legst ihn auf das entsprechende Verarbeitungsfeld deiner Werkstatt. (Auf jedem Verarbeitungsfeld kann nur 1 Rohstoff liegen und nur einer der passenden Art.)




Wann immer du einen Rohstoff erhalten würdest, den du bereits in deiner Werkstatt liegen hast, nimmst du dir keinen weiteren vom Rondell, sondern verarbeitest den in deiner Werkstatt zur entsprechenden Ware. Dazu drehst du den Marker um und legst ihn mit der Wareseite nach oben in eines deiner Lager.

Hinweis: Auch beim Verarbeiten deines Rohstoffs zu einer entsprechenden Ware muss der zugehörige Rohstoff zu diesem Zeitpunkt IMMER noch auf dem Rondell verfügbar sein. Er bleibt dort nach dem Verarbeiten liegen.



Martin erhält 1 Ton vom Rondell (A), er hat aber bereits Ton auf dem Verarbeitungsfeld seiner Werkstatt (B) liegen. Also lässt er den Ton auf dem Rondell liegen und dreht stattdessen den Ton in seiner Werkstatt auf die Töpferwareseite. Diese Töpferware muss er sofort in eines seiner Lager legen (C).

Rohstoffe kannst du auch mit der Aktion **Verarbeiten**  zu Waren verarbeiten. In dem Fall drehst du 1 beliebigen Rohstoff in deiner Werkstatt um und legst ihn als Ware in eines deiner Lager.

(Auch hier gilt der **Hinweis** auf der linken Seite zum **Verarbeiten** von Rohstoffen.)

An verschiedenen Stellen hast du auch die Möglichkeit, **Waren** direkt zu erhalten. Erhältst du eine Ware, nimmst du dir den entsprechenden Rohstoff vom Rondell, drehst ihn um und legst ihn als Ware direkt in eines deiner Lager.

Die Nasriden wussten die Säcke des Königreichs zu füllen, indem sie Kaufleute aus Katalonien und Genua willkommen hießen, die über die Häfen von Málaga, Almería, Almuñécar und Adra Zuckerrohr, Seide, Tuche, Lüsterkeramik und andere in Europa begehrte Luxuswaren ins Königreich Granada brachten.

Große und Kleine Bauwerke



Ära I



Ära II

Die **Großen Bauwerke** sind Ausbauten für die Alcazaba (Ära I), den Generallife und die Nasridenpaläste (Ära II). Sie bringen Prestige, lassen euch in der Gunst des Sultans steigen und geben Boni.




Die **Kleinen Bauwerke** sind Ausbauten für die Gärten, Türme und Fenster der Alhambra. Auch sie bringen Prestige und können Boni geben, wenn du sie in der richtigen Reihenfolge baust.

Die ursprüngliche Festung stammt aus dem neunten Jahrhundert und wurde unter Muhammad I., dem Gründer der Nasridendynastie, im dreizehnten Jahrhundert restauriert. Später, in der zweiten Hälfte des vierzehnten Jahrhunderts, waren es Yusuf I. und sein Sohn Muhammad V., unter deren Herrschaft die Alhambra und die nasridische Architektur – gemessen an der schieren Zahl, aber vor allem an der Monumentalität und tiefen symbolischen Bedeutung der Bauwerke – ihre Blüte erreichte.



Lager

Baumaterial und **Waren** musst du immer in deinen Lagern aufbewahren. Wenn du sie abgibst, legst du Baumaterial zurück in den allgemeinen Vorrat und Waren auf den (zu Beginn noch leeren) Abwurfstapel neben dem Stoffbeutel. In deiner Werkstatt hast du 4 Lager, in denen du zu Beginn des Spiels je 1 Baumaterial oder 1 Ware lagern kannst. Später kannst du die Kapazität deiner Lager ausbauen. Die Kapazität eines Lagers wird durch Kistensymbole  angezeigt. Pro Kistensymbol kannst du 1 Baumaterial oder 1 Ware lagern.

In diesem Lager können bis zu 3 Baumaterialien/Waren in beliebiger Kombination gelagert werden.

Wichtig: Du kannst Baumaterial und Waren nicht von einem Lager zum anderen schieben. Solltest du Baumaterial oder Waren erhalten, aber keinen Platz in deinen Lagern haben, kannst du beliebige Baumaterialien/Waren abwerfen, um Platz zu schaffen.

Gedichte

Du kannst zwei Arten von Gedichten in die Wände der Alhambra gravieren: **Kleine Gedichte** und **Große Gedichte**.



Kleine Gedichte haben zwei Farben, **blau** und **rot**, und du musst dich entscheiden, in welcher Farbe du sie gravierst. Die blaue Seite gibt dir einen durchgehenden Bonus für den Rest des Spiels, die rote Seite einen Sofortbonus, z. B. Ressourcen oder Aktionen.



Große Gedichte sind **grau** und stellen Ziele dar, die dir am Ende des Spiels Prestige bringen können.

In der Alhambra findet sich die wohl umfangreichste und eindrucksvollste Verschmelzung von Architektur und Poesie. Über 30 Gedichte sind heute noch an den Wänden dieses reichsten aller Bauwerke der islamisch-andalusischen und klassischen Architektur lesbar. Verfasst wurden die Gedichte von Sekretären der Königskanzlei und sogar von hohen Ministern. Eingraviert in die Wände der Alhambra wurden sie von erfahrenen Kunsthandwerkern. Die Gedichte zieren Wände, Nischen, Bögen und Brunnen, hauptsächlich im Palastareal.

Parias



Parias sind die Tribute, die du an die Krone Kastiliens entrichten musst. Nach jeder Runde musst du eine bestimmte Anzahl Parias entrichten. Während des Spiels kannst du Parias auf unterschiedliche Weise erhalten. Schiebe dann deinen Marker auf der Parialeiste um entsprechend viele Felder hoch. Wenn du Parias entrichtest, schiebst du den Marker entsprechend runter.

Granada war kaufmännisch organisiert, nicht nur gesellschaftlich, sondern auch im Stadt- und Straßenbild. Muhammad I. konnte das Königreich dank des Vasallentums unter Ferdinand III. von Kastilien, der von Granada Tribute, auch Parias genannt, forderte, einigen. Parias waren militärisch durchgesetzte jährliche Zahlungen eines muslimischen an ein christliches Reich im Austausch gegen Frieden oder zumindest einen Waffenstillstand. So finanzierten die Taifa-Reiche unbewusst die christlichen Heere mit.

Schiffe



Die Schiffe stellen Handelsbeziehungen mit anderen Städten in Europa, im Maghreb und im Nahen Osten dar. Durch den Export von Waren in diese Städte erhältst du Prestige, Parias und andere Boni. Die Handelsbeziehungen kannst du später festigen, um weitere Boni zu erhalten.

Die genuesischen Händler, allen voran die Familie der Spinola, trieben während des vierzehnten und fünfzehnten Jahrhunderts regen Handel mit den Nasriden und brachten Waren aus Granada auf die Märkte von Florenz, Kairo und Konstantinopel.

Prestige



Jedes Mal, wenn du Prestige erhältst, ziehst du deinen Marker auf der Prestigeleiste um die entsprechende Anzahl an Feldern weiter. Du kannst auch Prestige verlieren. Dann ziehst du deinen Prestigemarkers entsprechend zurück. Wer am Ende des Spiels das meiste Prestige hat, gewinnt.

Nach der Schlacht bei Las Navas de Tolosa (1212) litt die Macht der Almohaden in al-Andalus unter dem Druck des kastilischen Militärs und den zahlreichen Aufständen im ganzen Land. Auch heute ist noch nicht letztlich geklärt, wie sich die Dynastie der Nasriden über zweieinhalb Jahrhunderte hinweg trotz unablässiger Eroberungen durch die christlichen Mächte etablieren konnte. Gebeutelt von andauernden internen Querelen kapitulierte Boabdil, der letzte Sultan der Nasridendynastie, auch der „kleine König“ genannt, am 2. Januar 1492 vor der unermüdlichen Belagerung der christlichen Heere unter der Führung der Katholischen Könige. So endete die Nasridenherrschaft mit dem Fall von Granada.

Spielablauf

Ihr spielt 5 Runden. Die ersten 2 Runden stellen Ära I dar, die letzten 3 Runden Ära II. Das Goldene Buch zeigt nicht nur an, in welcher Runde und Ära ihr euch gerade befindet. Es löst auch verschiedene Wertungen und (im Expertenmodus) Ereignisse aus. Wenn das Goldene Buch das letzte Feld der Leiste erreicht, folgt die Endwertung. Danach ist das Spiel zu Ende.

Jede Runde hat 2 Phasen:

1. Aktionen
2. Rundenende

Phase I: Aktionen

Die Mitte des Spielplans wird von einem Rondell eingenommen, das aus 3 einzelnen Rondellen besteht. Jedes dieser 3 Rondelle steht für einen bestimmten Aspekt des Spiels und bietet Platz für bestimmte Arten von Arbeitern.



A. **Äußeres Rondell:** Hier wird die Alhambra gebaut. Folglich bewegen sich hier eure **Baumeister**.

B. **Mittleres Rondell:** Hier werden Waren hergestellt und in andere Städte exportiert. Folglich bewegen sich hier eure **Händler**.

C. **Inneres Rondell:** Hier werden Gedichte in die Wände der Alhambra graviert. Folglich bewegen sich hier eure **Dichterrinnen**.

In der Aktionsphase aktiviert ihr reihum je 1 Arbeiter und führt Aktionen aus. Wer den Startspielermarker hat, beginnt:

• Wenn du am Zug bist, wählst du einen deiner **aktiven** Arbeiter (entweder im Rondell oder in der Werkstatt). **Ein Arbeiter gilt als aktiv, wenn er steht.** Hast du keine aktiven Arbeiter mehr (d. h. sie liegen alle), ist die Aktionsphase für dich zu Ende.

Hinweis: In der ersten Runde des Spiels stehen alle Arbeiter (aktiv) in euren Werkstätten.

• Dann lässt du den gewählten Arbeiter entweder **Arbeiten** oder sich **Ausruhen**. Nachdem du die entsprechende(n) Aktion(en) ausgeführt hast, **legst du den aktivierten Arbeiter hin.** Er ist jetzt **inaktiv**.

Ihr seid im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug, **bis alle eure Arbeiter liegen.** Dann folgt das **Rundenende**.

Arbeiten

Wenn du deinen Arbeiter zum Arbeiten schickst, führst du in dieser Reihenfolge folgende Schritte aus:

1. Bewege den gewählten Arbeiter **im Uhrzeigersinn** in seinem Rondell auf ein Feld deiner Wahl (mind. 1 Feld weiter). Dann musst du die Hauptaktion und/oder eine Nebenaktion dieses Feldes ausführen. **Deine beiden Baumeister dürfen nie auf demselben Feld des Rondells stehen.** Aktivierst du einen Arbeiter, der in deiner Werkstatt steht, kannst du ihn direkt auf ein beliebiges Feld (des passenden Rondells) bewegen.

2. Eine Bewegung **von der Werkstatt aufs Rondell** ist **kostenlos**, ebenso eine Bewegung im Rondell um **1 oder 2 Schritte** (wobei ein Schritt einem Feld entspricht). **Jeder weitere Schritt kostet 1 Dinar.**

3. **Befinden sich auf dem Feld**, auf dem dein Arbeiter landet, **fremde Arbeiter**, musst du für **jeden dieser Arbeiter** (egal, ob aktiv oder nicht) **1 Dinar abgeben** (in den Vorrat). Die Arbeiter des Sultans (die im Spiel allein, zu zweit und zu dritt mitspielen) gelten in jeder Hinsicht als fremde Arbeiter.

4. **Lege den aktivierten Arbeiter auf seinem Feld hin**, um anzuzeigen, dass er jetzt nicht mehr aktiv ist, und **führe die Hauptaktion und/oder 1 Nebenaktion dieses Feldes aus.** Willst du beide ausführen, kannst du dir die Reihenfolge aussuchen, musst aber immer eine beenden, bevor du die andere ausführst.

Hinweis: Du musst **mindestens eine Aktion (Haupt- oder Neben-)** ausführen. Du darfst also nie einen Arbeiter auf ein Feld bewegen, auf dem du keine der Aktionen ausführen kannst.



Frauke spielt Blau und bewegt einen ihrer Baumeister 4 Felder weiter. Dafür muss sie 2 Dinare abgeben. Sie muss noch 2 weitere Dinare abgeben, da sich auf dem Zielfeld 2 fremde Arbeiter befinden. Zum Schluss legt sie ihren Baumeister hin und führt die Haupt- und/oder Nebenaktion des Zielfeldes aus. Dann ist der Spieler zu ihrer Linken am Zug.

Ausruhen



Lege den gewählten Arbeiter (egal, ob vom Rondell oder aus der Werkstatt) **auf die entsprechende Silhouette** auf deiner Werkstatt. Dafür erhältst du **3 Dinare** und verlierst **1 Prestige**.

Hinweis: Wenn der aktivierte Arbeiter nicht arbeiten kann, weil du keinerlei Aktion mit ihm ausführen kannst, muss er sich **ausruhen**.

Hauptaktionen

Jedes Feld des Rondells bietet eine Hauptaktion. Diese Aktionen sind je nach Rondell sehr unterschiedlich.

Äußeres Rondell: Die Alhambra ausbauen

Die Hauptaktionen dieses Rondells sind:

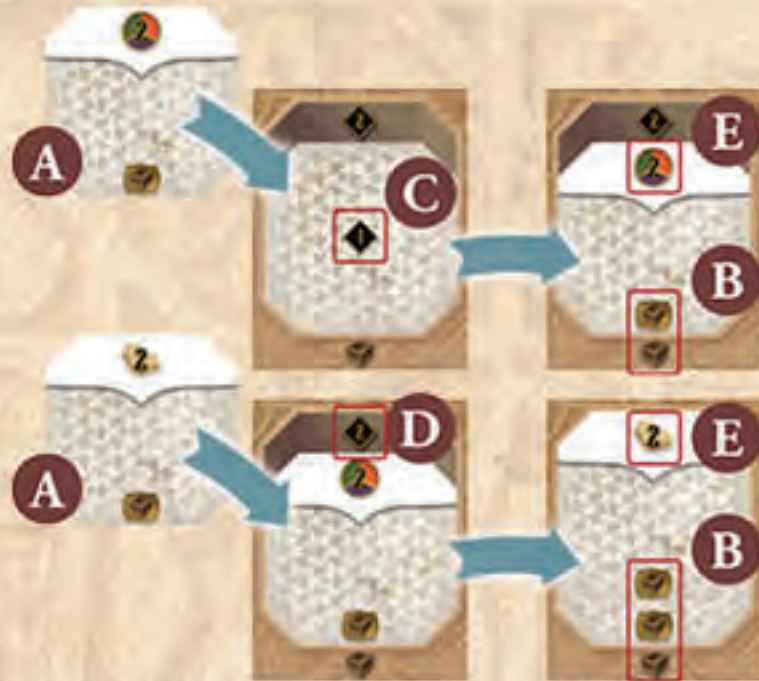


Nimm dir 3 Baumaterialien in einer beliebigen Kombination der beiden angegebenen Sorten (entweder 3 gleiche oder 2 und 1). Im kleinen Steinbruch gibt es Gips und Holz, im großen Holz und Marmor.

Lagerverwaltung

Bei dieser Aktion musst du **eine von zwei Optionen** wählen:

- **Lager erweitern:** Wähle 1 der beiden Lagerplättchen, die offen neben dem Feld deines Arbeiters liegen (A), und lege es auf eines der Lager deiner Werkstatt, ohne Kistensymbole zu verdecken (B). Du erhältst die Prestigepunkte, die du dabei verdeckst: 1 Prestige bei der ersten Erweiterung dieses Lagers (C) oder 2 Prestige bei der zweiten Erweiterung (D). Dann erhältst du die Boni am oberen Rand des neuen Lagerplättchens (E).



Hinweis: Jedes Lager kann bis zu 2 Mal erweitert werden. Baumaterialien und Waren, die im gerade erweiterten Lager liegen, legst du einfach oben auf das neue Lagerplättchen.

ODER

- **Lager aktivieren:** Wähle eines deiner Lager und erhalte den **sichtbaren** Bonus (des obersten Lagerplättchens). Nach der zweiten Erweiterung eines Lagers kannst du den Bonus der ersten Erweiterung also nicht mehr nutzen, wenn du dieses Lager aktivierst.



Hinweis: Die Startlager können nicht aktiviert werden, da sie keine Boni zeigen. Sie bringen dir nur 1 Prestige, wenn du sie erweiterst.

Markt



Du erhältst 2 Dinare. Dann **kannst** du bis zu 2 Transaktionen durchführen. Es gibt 3 Arten von Transaktionen (die rechts unter dem Rondell symbolisch dargestellt sind):



Kaufen: Du kannst 1 Gips oder 1 Holz für 1 Dinar kaufen; oder 1 Marmor für 2 Dinare; oder 1 Keramik für 3 Dinare. Oder du kannst 1 Rohstoff für 1 Dinar kaufen. **Jeder Kauf zählt als 1 Transaktion.**



Verkaufen: Du kannst 1 Gips für 1 Dinar verkaufen; oder 1 Holz für 2 Dinare; oder 1 Marmor für 3 Dinare; oder 1 Keramik für 4 Dinare. Oder du kannst 1 Ware für 3 Dinare verkaufen. **Jeder Verkauf zählt als 1 Transaktion.**



Tauschen: Du kannst 1 Baumaterial gegen 1 anderes tauschen, das in der Markttabelle benachbart ist. 1 Holz kannst du z. B. gegen 1 Gips oder gegen 1 Marmor tauschen. Wenn du ein wertvolleres Baumaterial gegen ein weniger wertvolles eintauschst, erhältst du dafür zusätzlich 1 Dinar. **Jeder Tausch zählt als 1 Transaktion.**

Wenn du Transaktionen erhältst, egal woher, musst du sie sofort nutzen, ansonsten verfallen sie. Du musst nicht alle Transaktionen nutzen, die du erhältst. Du kannst sogar auf alle verzichten. Wenn du mehrere Transaktionen durchführst, musst du erst eine beenden, bevor du mit der nächsten beginnst.



Georg führt eine Marktaktion aus. Er erhält 2 Dinare (A) und entscheidet sich dann, als erste Transaktion 1 Holz gegen 1 Marmor zu tauschen (B). Als zweite Transaktion verkauft er 1 Ware für 3 Dinare (C).

Bauen

Du musst entweder ein **Großes Bauwerk** oder ein **Kleines Bauwerk** bauen. Bevor du dich entscheidest, welche Sorte du baust, kannst du (einmal pro Zug) 1 Dinar abgeben, um alle noch verfügbaren Kleinen Bauwerke aus der Auslage abzuwerfen und 4 neue vom Stapel auszulegen. Tust du das, erhältst du

1 Prestige. Die abgeworfenen Karten legst du offen auf den (zu Beginn noch leeren) Abwurfstapel. Wenn der Nachziehstapel leer ist, mischst du den Abwurfstapel und legst ihn verdeckt als neuen Stapel bereit.

Im Folgenden erklären wir den Bau Kleiner und Großer Bauwerke und die Baugerüste auf dem Spielplan (siehe Abb. unten), die bei der Abhandlung der Bauaktionen helfen.

Großes Bauwerk bauen

Du musst ein **Bauwerk der aktuellen Ära** bauen (das Goldene Buch zeigt außer der Runde auch die aktuelle Ära an).

- Die **braunen** Plättchen links vom Rondell gehören zur **Ära I** (Runde 1 und 2).
- Die **blauen** Plättchen rechts vom Rondell gehören zur **Ära II** (Runde 3, 4 und 5).

Um ein Großes Bauwerk zu bauen, legst du Folgendes auf das Baugerüst der aktuellen Ära:



A. 1 Gips. Das ist das **Grundmaterial**, das du für jedes Große Bauwerk brauchst.

B. **Optional bis zu 2 zusätzliche Baumaterialien** deiner Wahl (Holz, Marmor oder Keramik), um die Qualität des Bauwerks zu erhöhen. Dabei kannst du **nicht mehrmals das gleiche Baumaterial** verwenden.

Für sämtliche verwendeten Baumaterialien erhältst du Prestige (wie viel, steht links unter dem Rondell):



Für Gips erhältst du 1 Prestige.
Für Holz erhältst du 2 Prestige.
Für Marmor erhältst du 3 Prestige.
Für Keramik erhältst du 4 Prestige.

Nachdem du das Prestige erhalten hast, legst du die verwendeten Baumaterialien zurück in den allgemeinen Vorrat.



Georg baut ein Großes Bauwerk der Ära I. Er legt 1 Gips (Grundmaterial) auf das Baugerüst und legt 1 Marmor (optional) dazu (A). Er erhält 4 Prestige: 1 für das Gips, 3 für den Marmor (B). Georg hätte auch noch 1 Holz oder 1 Keramik abgeben können um weiteres Prestige zu erhalten; oder einfach nur 1 Gips ohne den Marmor – dann hätte er nur 1 Prestige erhalten. Er markiert das erhaltene Prestige auf der Prestigeleiste und legt die verwendeten Baumaterialien zurück in den allgemeinen Vorrat (C).

Dann nimmst du dir **1 Großes Bauwerk** aus der Auslage der aktuellen Ära und erhältst, **von links nach rechts**, die **Boni** darauf (die Bonussymbole werden ab S. 22 erklärt):



A. Zuerst steigst du in der **Gunst des Sultans**: Schiebe deinen Marker auf der Gunstleiste 1 Feld nach rechts und erhalte den Bonus des neuen Feldes (oder wahlweise eines der vorigen Felder). Erreicht dein Marker das letzte Feld der Gunstleiste (oder lag er bereits dort), erhältst du 1 Prestige und zusätzlich den Bonus eines vorigen Feldes deiner Wahl.



B. Dann erhältst du alle **Bauboni**, die auf dem Bauwerk angegeben sind. Wenn du alle Boni abgearbeitet hast, drehst du das Bauwerkplättchen um, sodass nur noch die Kategorie des Bauwerks zu sehen ist, und legst es vor dir ab.



Palast



Brunnen



Tür

Kleines Bauwerk bauen

Wähle 1 offene Bauwerkkarte auf dem Spielplan. Lege dann Folgendes auf das Baugerüst der Kleinen Bauwerke:



A. Das Baumaterial, das unten auf der Bauwerkkarte steht: **Dies ist das Grundmaterial dieses Kleinen Bauwerks** (Gips, Holz oder Marmor).

B. **Optional bis zu 2 zusätzliche Baumaterialien** deiner Wahl (Gips, Holz, Marmor oder Keramik), um die Qualität des Bauwerks zu erhöhen. Dabei kannst du **nicht mehrmals das gleiche Baumaterial** verwenden.

Für sämtliche verwendeten Baumaterialien erhältst du Prestige (wie viel, steht links unter dem Rondell). Lege dann die Baumaterialien vom Gerüst zurück in den Vorrat.

Lege anschließend das gewählte Kleine Bauwerk **links oder rechts an deine Mosaikbonusleiste** bzw. an ein zuvor gebautes Kleines Bauwerk an.





Wenn du mit der angelegten Karte und der Karte daneben ein **einfarbiges Fliesenmosaik** erschaffen hast, erhältst du (je nach Farbe des Mosaiks) sofort einen Bonus:

	  / 	Du erhältst 4 Dinare oder Parias in beliebiger Kombination (z. B. 3 Dinare und 1 Paria).
	  / 	Du erhältst 1 Rohstoff und 1 Ware deiner Wahl (in beliebiger Reihenfolge) ODER führst eine Exportaktion aus.
	  / 	Du erhältst 1 Gips und 1 Keramik ODER führst eine Gravuraktion aus.
	 	Du erhältst 1 Dinar und führst anschließend eine Aktion Lagerverwaltung aus.

Wenn du ein zweifarbiges Fliesenmosaik erschaffst, erhältst du keinen Bonus.



Das halbe Fliesenmosaik an der rechten Seite jeder Fliesenbonuskarte ist ein Joker; es kann mit einer **beliebigen** anderen Hälfte kombiniert werden, um ein einfarbiges Fliesenmosaik zu erschaffen.

Mittleres Rondell: Waren herstellen und exportieren


Die **Hauptaktionen** dieses Rondells sind:




Waren aus deinen Lagern kannst du in andere Städte exportieren. Über jeder Stadt im unteren Bereich des Spielplans liegt ein Stadtplättchen, entweder ein blaues oder ein rotes. Die Stadtplättchen zeigen:



A. Die Waren, die in dieser Stadt nachgefragt werden.

B. Den Stadtbonus , den du erhältst, wenn du zum ersten Mal eine Ware in diese Stadt exportierst und damit eine Handelsbeziehung aufbaust.

C. Den Bonus, den du erhältst, wenn du später die Handelsbeziehung mit dieser Stadt festigst .

Eine Exportaktion läuft wie folgt ab:

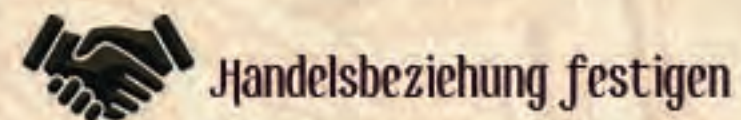
1. Wähle 1 Stadt, in der **noch keines deiner Schiffe steht**. In eine Stadt, in der bereits eines deiner Schiffe steht, kannst du nicht mehr exportieren. (Dort kannst du nur noch deine Handelsbeziehung festigen, aber dazu später mehr).
2. Gib so viele Dinare ab, wie insgesamt auf allen Routen angegeben sind, über die du zu dieser Stadt gelangst (entweder **von einer Stadt, in der bereits eines deiner Schiffe steht**, oder vom Königreich Granada aus).
3. Nimm **eines deiner Schiffe** vom Königreich Granada und stelle es **auf die linke Hälfte** (beige) der Stadt. Liegt dort noch ein Siegel, nimmst du es dir und legst es auf das Siegelfeld rechts auf deiner Werkstatt.
4. Exportiere **1 oder 2 Waren aus deinen Lagern** und lege sie auf den offenen Abwurfstapel neben dem Stoffbeutel. Für jede exportierte Ware erhältst du 1 Prestige und 1 Paria (das ist der Grunderlös). Für jede exportierte Ware, die in der Stadt nachgefragt wird, erhältst du noch mal 1 Prestige und 1 Paria.
5. Zum Schluss erhältst du noch den Stadtbonus (die Bonussymbole werden ab S. 22 erklärt).



Frauke will nach Konstantinopel exportieren, wo sie noch kein Schiff hat. Von Florenz aus, wo sie bereits ein Schiff hat, führt der Weg über Ragusa nach Konstantinopel. Jede der beiden Routen kostet 2 Dinare, Frauke gibt also 4 Dinare ab (A). Dann stellt sie eines ihrer Schiffe nach Konstantinopel (auf die linke Seite) und erhält das Siegel, da sie die erste dort ist (B). Sie exportiert Kleidung und Zucker und erhält 3 Prestige und 3 Parias dafür (je 1 für den Zucker und je 2 für die Kleidung, da Kleidung in Konstantinopel nachgefragt wird) (C). Zum Schluss erhält sie noch den Stadtbonus, in diesem Fall 1 Baumaterial ihrer Wahl (D).



Jedes Siegel kannst du **während des Spiels** nutzen, um es als 1 Dinar (A) zu verwenden **ODER** um damit beim Rundenende 1 Paria zu entrichten (B). Ein genutztes Siegel nimmst du sofort aus dem Spiel. **Du kannst ein Siegel nicht nutzen, um deinen Marker auf der Parialeiste hochzuschieben.** Jedes Siegel, das du beim Spielende noch hast, ist 1 Prestige wert.



Mit dieser Aktion festigst du deine Handelsbeziehung mit einer Stadt, in die du bereits exportiert hast.

Diese Aktion läuft wie folgt ab:

1. Wähle 1 Stadt, in der bereits eines deiner Schiffe auf der linken Seite steht.
2. Schiebe dein Schiff dort auf die rechte Seite (blau). Das zeigt an, dass deine Handelsbeziehung mit dieser Stadt jetzt gefestigt ist.
3. Jeder Spieler, der vor dir bereits ein Schiff auf der rechten Seite dieser Stadt hatte, erhält 1 Prestige und 1 Dinar aus dem Vorrat.
4. Schließlich musst du (wenn das Stadtplättchen rot ist) die Bonusaktion sofort ausführen. Ist das Stadtplättchen blau, erhältst du nichts sofort, erhältst aber bei jedem Rundenende das angegebene Einkommen.



Christina spielt Gelb und will ihre Handelsbeziehung mit Kairo festigen. Sie schiebt ihr Schiff von der linken auf die rechte Seite der Stadt (A). Blau und Rosa erhalten je 1 Prestige und 1 Dinar aus dem Vorrat, weil sie ihre Handelsbeziehung mit Kairo bereits gefestigt hatten (B). Anschließend führt Christina die Bonusaktion der Stadt aus, in diesem Fall eine Bauaktion (C).

 **2x**  **Produzieren**



Erhalte den **Stadtbonus** (links auf dem Stadtplättchen) einer Stadt, in der eines deiner Schiffe steht.




Verarbeite bis zu 2 Rohstoffe in deiner Werkstatt zu Waren.

Du musst einen oder beide Teile dieser Aktion in beliebiger Reihenfolge ausführen.

Inneres Rondell: Gedichte gravieren

Die **Hauptaktionen** dieses Rondells sind:

 **Gedicht gravieren**

Du musst entweder ein **Großes Gedicht** oder ein **Kleines Gedicht** in die Wände der Alhambra gravieren. Wähle 1 Gedichtkarte auf dem Spielplan. Wie viele Dinare und welche Baumaterialien du für das Gedicht abgeben musst, steht auf dem Gravrgerüst bzw. auf der Gedichtkarte selbst. Lege auf das Gravrgerüst:



A. So viele **Dinare**, wie auf der Gedichtkarte angegeben sind.



Wenn du für ein Bauwerk mind. 1 Holz abgibst, erhältst du 1 Prestige und 1 Paria.



Du erhältst 2 Prestige und schiebst deinen Gunstmarker 1 Feld nach rechts. Erhalte den Bonus dafür.



Ein **Kleine Gedichte** hat immer zwei Farben, blau und rot, und du musst dich entscheiden, in welcher Farbe du es gravierst:



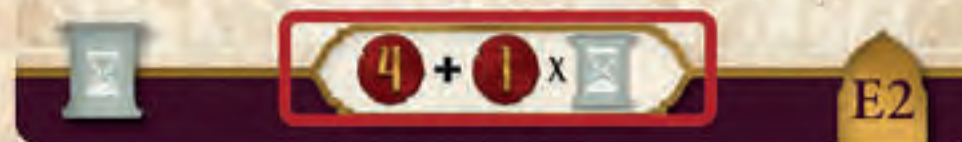
Entscheidest du dich für blau, gibst du 1 Dinar plus 1 weiteren Dinar für jedes blaue Gedicht in deiner Auslage ab.



Entscheidest du dich für rot, gibst du 2 Dinare plus 1 weiteren Dinar für jedes rote Gedicht in deiner Auslage ab.



Du erhältst 4 Prestige für jedes deiner Paare aus Großem und Kleinem Bauwerk. (Höchstens 16 Prestige.)



Gravierst du ein **Großes Gedicht** (grau), gibst du 4 Dinare plus 1 weiteren Dinar für jedes Große Gedicht in deiner Auslage ab. **Du kannst höchstens 2 Große Gedichte gravieren.**

B. Auf dem Gravrgerüst steht, welches Baumaterial du abgeben musst: 1 Baumaterial deiner Wahl (Gips, Holz oder Marmor). Das ist das **Grundmaterial** für jedes Gedicht.

C. **Optional 1** zusätzliches Baumaterial deiner Wahl (Gips, Holz, Marmor oder Keramik), um die Qualität der Gravur zu erhöhen. Dabei kannst du **nicht mehrmals das gleiche Baumaterial** verwenden.

Für sämtliche verwendeten Baumaterialien erhältst du Prestige (wie viel, steht links unter dem Rondell). Lege dann die verwendeten Baumaterialien und Dinare vom Gerüst zurück in den Vorrat.

Lege anschließend die gewählte Gedichtkarte an deine Werkstatt:



A. Ein **blaues Gedicht** schiebst du **links** unter die Werkstatt (bzw. unter dein zuletzt graviertes blaues Gedicht), sodass nur die blaue Hälfte der Karte sichtbar bleibt. Der Effekt der blauen Gedichte gilt **für den Rest der Partie**.

B. Ein **rotes Gedicht** schiebst du **rechts** unter die Werkstatt (bzw. unter dein zuletzt graviertes rotes Gedicht), sodass nur die rote Hälfte der Karte sichtbar bleibt. Der Effekt der roten Gedichte wird **sofort** angewendet.

C. Ein **Großes Gedicht** legst du unten an deine Werkstatt. **Du kannst nie mehr als 2 Große Gedichte pro Partie gravieren**. In der Endwertung erhältst du für deine Großen Gedichte Prestige.

Rotes Gedicht reaktivieren

Wende den Effekt eines deiner roten Gedichte erneut an.

Auftragsarbeit

Du erhältst 3 Dinare plus 1 weiteren Dinar pro 2 Gedichte (egal, welcher Farbe), die du bereits graviert hast.

Nebenaktionen



Die Nebenaktionen befinden sich zwischen zwei Rondellen. Mit ihnen kannst du:

A. 1 Rohstoff erhalten oder 1 deiner Rohstoffe zu einer Ware verarbeiten. Diese Aktionen befinden sich zwischen dem äußeren und dem mittleren Rondell.

B. 1 Baumaterial (Marmor, Holz oder Gips) erhalten. Diese Aktionen befinden sich zwischen dem mittleren und dem inneren Rondell.

Um eine Nebenaktion ausführen zu können, musst du deinen Arbeiter auf ein Feld bewegt haben, das an eine Nebenaktion grenzt. Außerdem musst du ggf. 1 oder 2 Dinare abgeben, je nachdem, mit welchem Arbeiter du die Nebenaktion ausführst:

1 Rohstoff erhalten oder 1 deiner Rohstoffe zu einer Ware verarbeiten



A. Du nimmst dir den Rohstoff, der auf dem Feld der Nebenaktion liegt.

ODER

B. Ist das Feld **leer**, verarbeitest du stattdessen 1 Rohstoff deiner Wahl in deiner Werkstatt zur Ware.

Führst du die Nebenaktion mit deinem **Baumeister** (äußeres Rondell) aus, **musst du 1 Dinar abgeben**; führst du sie mit deinem **Händler** aus (mittleres Rondell), **ist die Nebenaktion kostenlos**.

Zur Erinnerung: Auf Seite 6 unter Ressourcen steht, wie das Erhalten und Verarbeiten von Rohstoffen genau abläuft.

1 Baumaterial erhalten



A. Du nimmst dir den Marmor, der auf dem Feld der Nebenaktion liegt.

ODER

B. Ist das Feld leer, nimmst du dir 1 Gips oder 1 Holz.

Führst du die Nebenaktion mit deinem **Händler** (mittleres Rondell) aus, **musst du 2 Dinare abgeben**; führst du sie mit deiner **Dichterin** aus (inneres Rondell), **musst du 1 Dinar abgeben**.

Phase 2: Rundenende

Wenn alle eure Arbeiter liegen, endet die Aktionsphase, und das Rundenende beginnt.

Das Rundenende umfasst mehrere Schritte in dieser Reihenfolge:

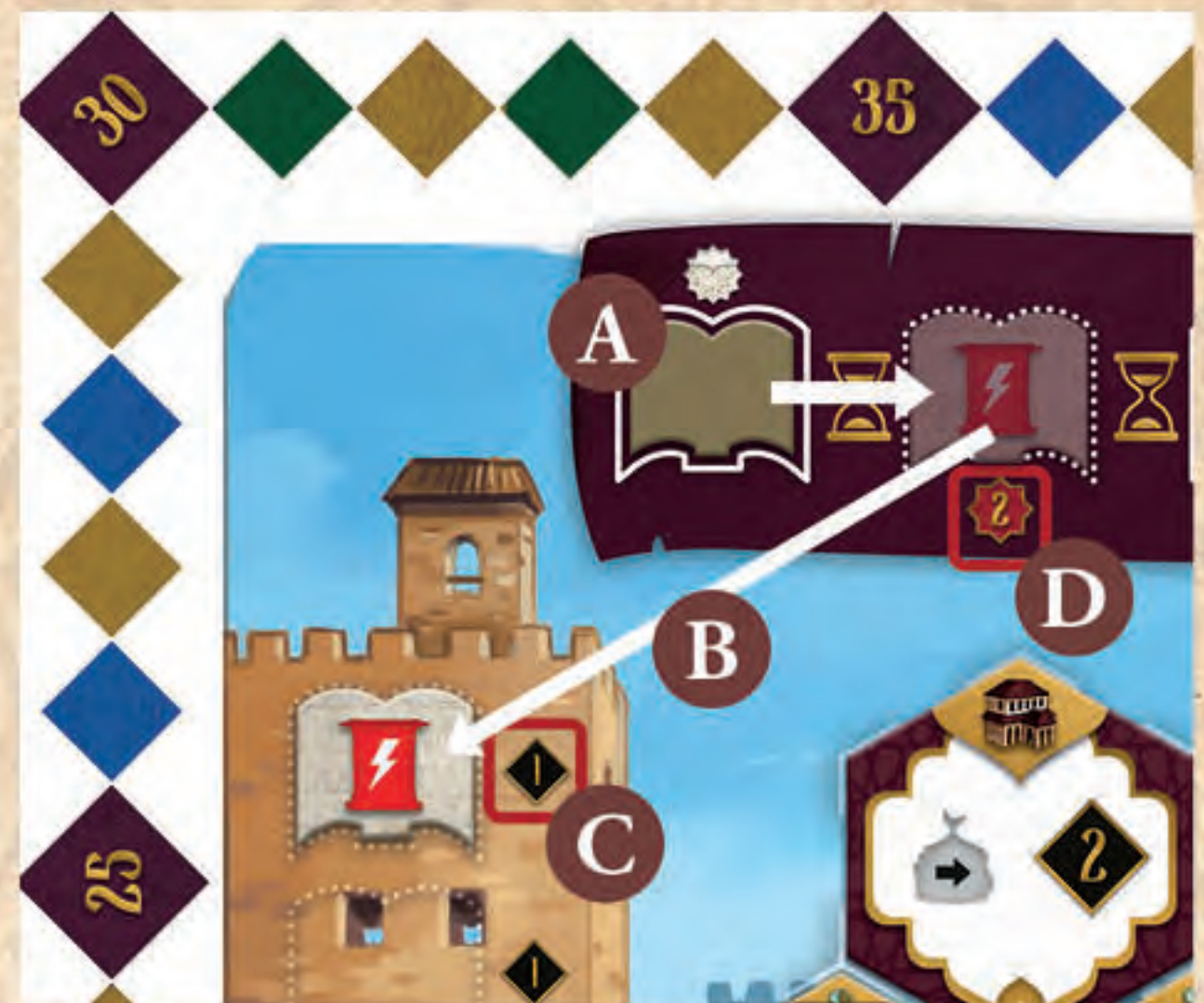
Einkommen



Jeder von euch erhält Einkommen aus **blauen** Städten, mit denen er die **Handelsbeziehung gefestigt** hat (Startspieler zuerst, dann reihum). Einige blaue Gedichte geben euch jetzt auch Einkommen.



Goldenes Buch



Schiebt das Goldene Buch 1 Feld nach rechts (A).



Liegt auf dem neuen Feld ein Wunsch des Sultans, werden die Wünsche des Sultans gewertet. Legt dazu den gerade erreichten Wunsch des Sultans auf das **oberste** freie Feld des Turms (B). Dann werdet ihr **alle Wünsche, die im Turm liegen**. Jedes Element auf dem Wunsch bringt so viel Prestige, wie rechts davon abgebildet ist (C). **Die Wünsche des Sultans werden nur gewertet, wenn ein neuer Wunsch in den Turm gelegt wird, also nach Runde 1, 3 und 5.** Die Symbole auf den Wünschen des Sultans werden auf der nächsten Seite erklärt.



Zuletzt **musst** jeder von euch (Startspieler zuerst, dann reihum) die Parias entrichten, die unter dem neuen Feld des Goldenen Buchs angegeben sind (D). Jede Paria, die zu entrichten ist, kannst du auf eine der folgenden Weisen begleichen:

- Du bewegst deinen Marker auf der Parialeiste 1 Feld runter (die meistgewählte Option).
- Du gibst 2 Dinare ab.
- Du gibst 1 Siegel ab.
- Du verlierst 1 Prestige.


Wenn du deinen Pariamarker bewegst und dabei auf einem besetzten Feld landest, stapelst du deinen Marker oben drauf.


Die Wünsche des Sultans

Die Wünsche des Sultans haben folgende Bedeutung:

	
	Du erhältst Prestige für jedes deiner Bauwerke, das zu einer der gezeigten Kategorien gehört. Dabei ist es egal, ob es Große oder Kleine Bauwerke sind.
	
	Du erhältst Prestige für jede Stadt, in der du ein Schiff hast.
	Du erhältst Prestige für jede Stadt, mit der du deine Handelsbeziehung gefestigt hast.
	Du erhältst Prestige für jedes Siegel, das du hast.
	Du erhältst Prestige für jedes blaue Gedicht, das du hast.
	Du erhältst Prestige für jedes rote Gedicht, das du hast.
	Du erhältst Prestige für jedes Gedicht, das du hast (unabhängig von der Farbe).








Arbeiter aufstellen

 Jetzt stellt ihr alle eure Arbeiter dort, wo sie liegen (Rondell oder Werkstatt), wieder auf.

 Dann bewegt ihr jeden Arbeiter des Sultans 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter (diese Arbeiter stehen immer). Im Spiel zu viert gibt es keine Arbeiter des Sultans.

Spielplan auffüllen

Jetzt füllt ihr die folgenden Stellen des Spielplans wieder auf:

	Legt 1 zufällig aus dem Beutel gezogenen Rohstoff auf jedes  -Feld. Ist der Beutel leer, werft ihr alle bisher abgeworfenen Rohstoffe wieder in den Beutel und zieht dann erneut.
	Legt 1 Marmor auf jedes  -Feld.
	Legt ein neues Kleines Gedicht auf jedes frei gewordene Feld.
	Legt ein neues Kleines Bauwerk auf jedes frei gewordene Feld.
	Legt auf jeder Seite des Rondells 1 neues Lagerplättchen vom Stapel dieser Seite auf jedes frei gewordene Feld.

Startspieler



Wessen **Marker auf der Parialeiste am weitesten vorne** liegt, entscheidet, wer für die nächste Runde den Startspielermarker bekommt. Liegen mehrere Pariamarker auf demselben Feld, gilt derjenige als weiter vorne, der **oben auf dem Stapel** liegt.

Wechsel der Ära



Wenn das Goldene Buch jetzt auf dem Feld mit der II liegt, beginnt Ära II. Legt dann alle Großen Bauwerke der Ära I (links vom Rondell, mit braunem Rand) zurück in die Schachtel.

Spielende



Das Spielende wird eingeläutet, wenn die Aktionsphase der **fünften Runde** endet. In der fünften Runde überspringt ihr das Rundenende und handelt stattdessen das Spielende ab. Das Spielende umfasst mehrere Schritte in dieser Reihenfolge:

Einkommen



Dieser Schritt funktioniert genau wie beim Rundenende.

Goldenes Buch



Schiebt das Goldene Buch auf das letzte Feld der Rundenleiste (■). Wertet die Wünsche des Sultans (jetzt liegen 3 im Turm) und entrichtet die Parias wie beim Rundenende.

Große Gedichte



Jetzt erhältst du Prestige für deine Großen Gedichte.

Nur, wer ein Großes Gedicht graviert hat, erhält Prestige dafür.

Diese Regel ist besonders wichtig bei den großen Gedichten, die Prestige je nach Mehrheitsverhältnis bringen. Hast du ein solches Gedicht graviert, erhältst du 14/9/6 Prestige, wenn du am meisten/zweitmeisten/drittmeisten vom jeweils gefragten Element hast. Hast du am viertmeisten, erhältst du kein Prestige. Liegst du gleichauf mit jemandem, erhältst du das Prestige des Platzes darunter. Liegst du mit jemandem z. B. gleichauf auf dem ersten Platz, erhältst du 9 Prestige. Im Spiel zu zweit ignoriert ihr den zweiten Platz; liegst du mit deinem Mitspieler gleichauf, erhaltet ihr beide die 6 Prestige des dritten Platzes.

Gedichte mit dem Buchstaben A zählen für ihre eigene Wertung mit.

Handel



Du erhältst Prestige gemäß der ausliegenden Handelskarte.

Übrige Siegel, Ressourcen und Dinare

Du erhältst:



1 Prestige für jedes übrige eigene Siegel



1 Prestige für jede übrige eigene Ware



1 Prestige für jedes übrige eigene Marmor



1 Prestige für jede übrige eigene Keramik



1 Prestige für je 2 übrige eigene Dinare

Wer das meiste Prestige hat, ist zum einflussreichsten Adligen der Nasridenzeit aufgestiegen und gewinnt das Spiel; bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Bauwerke (Große und Kleine zusammen) hat. Herrscht immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

Erklärungen zu den Gedichten und Handelskarten

Die meisten Karten sind selbsterklärend. Zu einigen findet ihr in diesem Abschnitt aber noch zusätzliche Erläuterungen. Diese Karten erkennt ihr am Sternchen über der Nummer.

Kleine Gedichte

1*: Als Einkommen (beim Rundenende und Spielende) erhältst du 2 Dinare. Wirst du am Ende einer Runde neuer Startspieler, erhältst du 2 Prestige. Nach Runde 5 kannst du keine 2 Prestige erhalten, denn es wird kein neuer Startspieler gewählt.

4*: Du erhältst 2 Prestige und den Baubonus eines Großen Bauwerks, das in der Auslage der aktuellen Ära liegt. Das Plättchen lässt du in der Auslage liegen. Den Gunstbonus erhältst du nicht.

5*: Dieser Effekt tritt ein, wenn du ein Kleines oder Großes Bauwerk mit Holz baust. Du erhältst höchstens 1 Prestige und 1 Paria pro Bau, egal, wie viel Holz du verwendest.

10*: Wenn du ein Gedicht graviert, kannst du mit diesem Gerüst bis zu zwei optionale Baumaterialien abgeben (statt nur einem). Außerdem erhältst du für jedes abgegebene Baumaterial 1 Prestige mehr als üblich.

14*: Stelle 1 deiner Schiffe auf die linke Seite einer Stadt, in der du noch kein Schiff hast. Du kannst optional genau 1 Ware in diese Stadt exportieren und wie üblich Prestige und Parias dafür erhalten. Du erhältst weder den Stadtbonus noch das Siegel (selbst wenn dein Schiff das erste in dieser Stadt ist). Später im Spiel kannst du deine Handelsbeziehung mit dieser Stadt wie üblich festigen.

16*: Diese Karte ist ein zusätzliches Lager, in dem du bis zu 2 Waren lagern kannst (kein Baumaterial). Jedes Mal, wenn du 1 Ware auf dieses Lager legst, erhältst du 1 Prestige und 1 Paria. **Die Karte zeigt 2 Kistensymbole. Diese zählen für alle Effekte, die Kistensymbole betreffen, auch für die Großen Gedichte B1 und B2.**

17*: Du führst die Bonusaktion der rechten Seite einer roten Stadt aus, in der du ein Schiff hast (egal, ob du deine Handelsbeziehung mit dieser Stadt gefestigt hast oder nicht).

20*: Wenn du exportierst, ist dein Grunderlös 2 Prestige und 2 Parias pro exportierter Ware (statt 1). Wie üblich erhältst du zusätzlich 1 Prestige und 1 Paria pro Ware, die in der Stadt nachgefragt wird.

Große Gedichte

H4*: In der durchgehenden Kette der Städte zählt das Königreich Granada nicht mit.



Rosa hat Schiffe in Algier, Florenz, Kairo, Ragusa, Konstantinopel und Venedig. Algier ist nicht Teil der durchgehenden Kette, weil das Königreich Granada nicht mitzählt und damit die Kette unterbricht. Rosas längste durchgehende Kette aus Städten besteht also aus Florenz, Kairo, Ragusa, Konstantinopel und Venedig.

Handelskarten

6*: In der durchgehenden Kette der Städte zählt das Königreich Granada nicht mit. Siehe Beispiel zum Großen Gedicht H4* oben.

Expertenmodus

Sabika ist ein komplexes Spiel. Hebt euch den Expertenmodus am besten auf, bis ihr ein paar Partien gespielt habt und mit der Dynamik des Spiels vertraut seid.

Im Expertenmodus kommen Ereignisse hinzu, die die Grundregeln verändern; einige sind positiv, andere negativ.

Zusätzlicher Aufbau des Spielplans


Mischt die Ereignisplättchen verdeckt, legt 3 davon in einem Stapel auf das sternförmige Feld rechts neben dem Rondell, und:

A. nehmt das oberste Ereignisplättchen und legt es offen auf die Mitte des Rondells (A) – dies ist das **aktuelle Ereignis** (für die ersten zwei Runden des Spiels);

B. deckt dann das nächste Ereignisplättchen auf dem Stapel auf – dies ist das **kommende Ereignis**.



Während des Rundenendes

Wenn das Goldene Buch ein Feld mit dem Symbol  erreicht, werft ihr das aktuelle Ereignis ab und legt das kommende Ereignis als neues aktuelles Ereignis aus. Das tut ihr, **nachdem ihr Parias entrichtet habt** und bevor ihr eure Arbeiter wieder aufstellt. Deckt dann das letzte Ereignisplättchen auf; es ist das neue kommende Ereignis.

Die Ereignisse

Ereignisse verändern durchgehend bestimmte Grundregeln, bis sie abgeworfen werden. Die Ereignisse mit den Nummern 1 bis 5 sind **positiv (grün)**, die mit den Nummern 6 bis 14 sind **negativ (rot)**. Hier werden alle Ereignisse erklärt:

- 1: Bei Marktaktionen gibst du 1 Dinar weniger ab, wenn du Rohstoffe/Baumaterial kaufst, und erhältst 1 Dinar mehr, wenn du Baumaterial/Waren verkaufst.
- 2: Beim Gravieren eines Gedichts gibst du 1 Dinar weniger ab.
- 3: Für jede exportierte Ware erhältst du 1 Paria mehr.
- 4: Beim Bau von Bauwerken und beim Gravieren von Gedichten kannst du auch mehrmals das gleiche Baumaterial abgeben.
- 5: Beim Rundenende entrichtest du 1 Paria weniger.
- 6: Beim Gravieren eines Gedichts gibst du 1 Dinar mehr ab.
- 7: Beim Bau von Bauwerken und beim Gravieren von Gedichten bringt jedes einzelne verwendete Baumaterial 1 Prestige weniger als üblich.
- 8: Beim Rundenende entrichtest du 1 Paria mehr.
- 9: Für jede einzelne Route, entlang derer du exportierst, gibst du 1 Dinar mehr ab.
- 10: Um eine Aktion zur Festigung einer Handelsbeziehung auszuführen, musst du 1 Dinar abgeben.
- 11: Bei der Bewegung eines Arbeiters im Rondell ist nur noch der erste Schritt kostenlos, nicht mehr die ersten beiden.
- 12: Für jeden fremden Arbeiter auf dem Feld, auf das du deinen Arbeiter bewegst, gibst du 2 Dinare ab (nicht mehr nur 1).
- 13: Für jede Nebenaktion, die du ausführst, gibst du 1 Dinar mehr ab.
- 14: Beim Entrichten der Parias während des Rundenendes/Spielendes gibst du zusätzlich 1 Dinar für jede Paria ab. Kannst du keinen Dinar abgeben, verlierst du jeweils 1 Prestige.

Ihr könnt den Expertenmodus an eure Vorlieben anpassen, indem ihr gezielt mehr (oder nur) positive Ereignisse verwendet oder mehr (oder nur) negative Ereignisse.

Solo-Modus

Im Solo-Modus spielst du gegen Yusuf, einen automatisch gesteuerten Adligen.

Aufbau

Baue das Spiel wie für eine Partie zu zweit auf; mit den folgenden Ergänzungen:

Zusätzlicher Aufbau des Spielplans

Bevor du die Großen Gedichte auslegst, nimmst du Gedicht F1 aus dem Spiel.

Aufbau der Spielerbereiche

Lege für Yusuf die **Aktionstafel** statt einer Werkstatt aus. Gib ihm sämtliches Material einer Farbe, das er wie üblich aufbaut, mit folgenden Ausnahmen:

- Seine Arbeiter stehen zu Beginn neben seiner Aktionstafel.
- Eines seiner Schiffe steht zu Beginn bereits auf der rechten Seite (gefestigte Handelsbeziehung) der nächsten Stadt am Königreich Granada, die zum Wertungskriterium der ausliegenden Handelskarte passt. Gibt es mehrere gleichweit entfernte Städte, die zum Wertungskriterium passen, wählst du eine davon aus. Yusuf erhält das Siegel dieser Stadt.

Yusuf bekommt kein Startlager und keine Mosaikbonuskarte. Auf seiner Aktionstafel sind aber 4 Kistensymbole, die seine Lagerkapazität angeben. Auch Yusuf kann seine Lagerkapazität erweitern (siehe unten).

In der ersten Runde ist Yusuf der Startspieler. Er bekommt kein Startplättchen.



Mische die 4 Arbeiterplättchen verdeckt und stapele sie aufeinander neben seiner Aktionstafel.



Die Arbeiterkarten trennst du nach Arbeitertyp – Baumeister, Händler, Dichterin – und mischst sie getrennt. Lege dann alle 3 Stapel verdeckt neben die Aktionstafel.

Auf der Aktionstafel sind Yusufs Regeln und Aktionen beschrieben.

Jetzt kann die Solo-Partie beginnen.

Spielablauf

Der Spielablauf bleibt im Grunde unverändert: Es werden 5 Runden gespielt, jeweils unterteilt in Aktionsphase, Rundenende bzw. Spielende.

Phase I: Aktionen

Wenn Yusuf am Zug ist, deckst du das **oberste Arbeiterplättchen** auf; es zeigt an, welchen seiner Arbeiter er in diesem Zug aktiviert. Aufgedeckte Arbeiterplättchen bleiben bis zum Rundenende offen liegen. Dann werden sie wieder verdeckt zusammengemischt.



Dann deckst du die **oberste Arbeiterkarte** des entsprechenden Stapels auf.

Die Karte zeigt an:



auf welches Feld des Rondells sich der Arbeiter bewegt;


welche Aktion der Arbeiter nach der Bewegung ausführt;

wie viel(e) Prestige und/oder Parias Yusuf erhält.

Eine Arbeiterkarte wird immer **von oben nach unten** abgehandelt. Danach legst du sie offen auf den Abwurfstapel (bilde für jeden Arbeitertyp einen eigenen Abwurfstapel). Die Abwurfstapel kannst du jederzeit durchsehen. Wenn du von einem Arbeiterkartenstapel ziehen musst, er aber leer ist, mischst du erst den entsprechenden Abwurfstapel und legst ihn als neuen verdeckten Stapel bereit.

Bewegung



Bewege Yusufs Arbeiter zu dem Feld in seinem Rondell, das **oben** auf der Arbeiterkarte angegeben ist. Lege ihn dann hin. Wenn die Karte das Symbol  zeigt, wirfst du anschließend den Rohstoff bzw. den Marmor von allen Nebenaktionen dieses Feldes ab.

Yusuf muss weder für die Bewegung Dinare abgeben noch dafür, dass sein Arbeiter auf einem Feld mit einem deiner Arbeiter landet.

Sonderfälle:

- Steht der Arbeiter bereits auf dem entsprechenden Feld, legst du ihn hin, ohne ihn zu bewegen.

- Wenn Yusuf zum ersten Mal in einer Runde einen Baumeister aktiviert, aktiviert er denjenigen, der weniger Schritte (im Uhrzeigersinn) bis zum angegebenen Feld gehen muss.
- Sollte Yusuf durch die Arbeiterkarte gezwungen sein, einen Baumeister auf das Feld seines anderen Baumeisters zu bewegen, wirfst du die Karte wirkungslos ab und ziehst eine neue.

Hinweis: Zu Beginn der Partie stehen Yusuf's Arbeiter neben seiner Aktionstafel; wenn sie aktiviert werden, stellst du sie einfach auf das angegebene Feld des Rondells.

Aktionen



Wenn in der **Mitte** der Arbeiterkarte ein Aktionssymbol steht, führt Yusuf diese Aktion aus. (WICHTIG: Yusuf *ignoriert* die Aktion des Feldes, auf dem sein Arbeiter gelandet ist.)



Zeigt die Arbeiterkarte in der Mitte kein Aktionssymbol, führt Yusuf **keine Aktion** aus.



Zeigt die Arbeiterkarte 2 Aktionssymbole, führt Yusuf beide Aktionen **von oben nach unten** aus.

Yusuf benutzt keinerlei Ressourcen (Baumaterial, Rohstoffe, Waren, Dinare), er führt sämtliche Aktionen also **kostenlos** aus.

Wie Yusuf seine Aktionen ausführt, wird im Folgenden erklärt.



Baumeister



Großes Bauwerk bauen



Nimm das Große Bauwerk der aktuellen Ära mit der **höchsten Zahl**, dessen Kategorie zu **einem Wunsch des Sultans passt**. Lege es neben die Aktionstafel. Schiebe dann Yusuf's Gunstmarker 1 Feld nach rechts, Yusuf erhält aber **keinen Bonus von der Gunstleiste**. Yusuf erhält auch **keinen Baubonus**.

Passt kein Großes Bauwerk zu einem Wunsch des Sultans, baut Yusuf dasjenige mit der höchsten Zahl.



Kleines Bauwerk bauen



Nimm das Kleine Bauwerk vom Spielplan, dessen Kategorie zu **einem Wunsch des Sultans passt**. Gibt es mehrere, nimmst du **möglichst eins aus der rechten Spalte** und dann **möglichst aus der oberen Reihe**. Lege es neben die Aktionstafel. Yusuf erschafft **keine Fliesenmosaik** (und erhält keine Mosaikboni), du brauchst also nicht darauf zu achten, wie du seine Kleinen Bauwerke auslegst.

Passt kein ausliegendes Kleines Bauwerk zu einem Wunsch des Sultans, nimmst du **möglichst eins aus der rechten Spalte** und dann **möglichst aus der oberen Reihe**.



Lagerverwaltung

Nimm das Lagerplättchen aus der Auslage neben dem Feld des aktivierten Arbeiters, das **die meisten Kistensymbole** zeigt. Zeigen beide gleichviele Kistensymbole, nimm das, das **näher am Rondell** liegt. Lege es neben die Aktionstafel. Yusuf **erhält keine Boni** von den Lagerplättchen, die Kistensymbole seiner gesammelten Lagerplättchen müssen aber immer sichtbar sein.

Ist die Auslage neben dem Feld des aktivierten Arbeiters leer, nimmst du nach denselben Regeln eins aus der anderen Auslage.



Händler



Exportieren

Stelle eins von Yusuf's Schiffen auf die linke Hälfte einer Stadt **mit Siegel**, die zu den **Wertungskriterien der Handelskarte** passt. Gibt es davon mehrere, wählst du die Stadt, die **am nächsten** am Königreich Granada bzw. an einer Stadt liegt, in der Yusuf ein Schiff hat. Gibt es mehrere gleichnahe Städte, wählst du eine aus. Yusuf erhält das Siegel der Stadt, aber er **erhält keinen Stadtbonus**.

Sonderfälle:

- Wenn **nur noch Städte** übrig sind, die zwar zu den **Wertungskriterien der Handelskarte** passen aber **kein Siegel mehr** haben, stellst du Yusufs Schiff in eine dieser Städte, die **am nächsten** am Königreich Granada bzw. an einer Stadt liegt, in der Yusuf ein Schiff hat. Gibt es mehrere gleichnahe Städte, wählst du eine aus.
- Wenn **keine Städte** mehr übrig sind, die zu den **Wertungskriterien der Handelskarte** passen, stellst du Yusufs Schiff in eine Stadt, die **ein Siegel hat** und **am nächsten** am Königreich Granada bzw. an einer Stadt liegt, in der Yusuf ein Schiff hat. Gibt es mehrere gleichnahe Städte, wählst du eine aus.
- Wenn **weder Städte** übrig sind, die zu den **Wertungskriterien der Handelskarte** passen, noch **solche mit Siegeln**, stellst du Yusufs Schiff in eine Stadt die **am nächsten** am Königreich Granada bzw. an einer Stadt liegt, in der Yusuf ein Schiff hat. Gibt es mehrere gleichnahe Städte, wählst du eine aus.

Da Yusuf keine Ressourcen benutzt, liefert er keine Waren in die Stadt.



Handelsbeziehung festigen

Yusuf festigt seine Handelsbeziehung möglichst mit einer Stadt, die zu den **Wertungskriterien der Handelskarte** passt. Gibt es davon mehrere, wählst du, mit welcher Stadt er seine Handelsbeziehung festigt. Schiebe sein Schiff wie üblich von der linken auf die rechte Seite der Stadt. Yusuf erhält **keine Bonusaktion** für das Festigen der Handelsbeziehung mit einer roten Stadt.

Wenn du **in deinem Zug** deine Handelsbeziehung mit einer Stadt festigst, mit der Yusuf seine Handelsbeziehung bereits gefestigt hat, **erhält er 2 Prestige** (statt wie üblich 1 Dinar und 1 Prestige).



Dichterin



Gedicht gravieren

Wenn Yusuf **zum ersten Mal** ein Gedicht graviert, nimmst du das **Kleine Gedicht mit der höchsten Zahl** aus der Auslage und legst es neben die Aktionstafel. Wenn Yusuf **zum zweiten Mal** ein Gedicht graviert, nimmst du das **Große Gedicht mit dem spätesten Buchstaben im Alphabet** aus der Auslage und legst es neben die Aktionstafel. Beim **dritten Mal** graviert er wieder ein **Kleines Gedicht**; beim **vierten Mal** wieder ein **Großes Gedicht** und **ab dem fünften Mal** immer ein **Kleines Gedicht** (immer nach den hier beschriebenen Regeln).

Lege Yusufs Kleine Gedichte **nicht überlappend** aus; es müssen immer beide Seiten zu sehen sein. Yusuf **ignoriert** aber **sämtliche Effekte** seiner Kleinen Gedichte.

Prestige und Parias für Yusuf



Am Ende seines Zuges erhält Yusuf das Prestige und/oder die Parias, die **unten auf seiner Arbeiterkarte** angegeben sind.

Manchmal ist der untere Bereich leer; dann erhält Yusuf nichts.

Sonderwertungen für Yusuf auf den Arbeiterkarten:



Yusuf erhält 1 Prestige für jedes seiner Großen Bauwerke.



Yusuf erhält 1 Prestige für jedes seiner Kleinen Bauwerke.



Yusuf erhält 1 Prestige für jede Stadt, in der er ein Schiff hat.



Yusuf erhält 1 Prestige für jede Stadt, mit der er seine Handelsbeziehung gefestigt hat.



Yusuf erhält 1 Prestige für jedes seiner Gedichte.

Phase 2: Rundenende

Für diese Phase gelten die üblichen Regeln mit den folgenden Ausnahmen:



Einkommen. Yusuf **erhält kein Einkommen**, auch nicht für blaue Städte, mit denen er seine Handelsbeziehung gefestigt hat.



Startspieler. Führt Yusuf auf der Parialeiste, wird er Startspieler für die nächste Runde. Führst du, darfst du wählen, wer Startspieler wird.



Arbeiterplättchen. Wenn klar ist, wer Startspieler wird, mischst du die 4 Arbeiterplättchen und legst sie wieder als verdeckten Stapel bereit.

Wenn Yusuf Parias entrichten muss, schiebt er immer seinen Marker auf der Parialeiste runter. Liegt sein Marker bereits auf Feld 0, begleicht er jede weitere Paria, indem er 1 Prestige verliert (Siegel gibt er nicht ab, und Dinare hat er keine).

Wie Yusufs Gedichte für die Wünsche des Sultans zählen:



In der Wertung der Wünsche des Sultans gilt für Yusuf jedes seiner Kleinen Gedichte als blau und rot.



Yusuf wertet alle seine Gedichte.

Spielende

Für diese Phase gelten die üblichen Regeln mit den folgenden Ausnahmen:



Einkommen. Yusuf erhält **kein Einkommen**, auch nicht für blaue Städte, mit denen er seine Handelsbeziehung gefestigt hat.



Übrige Siegel, Ressourcen und Dinare. Da Yusuf keine Ressourcen hat, erhält er hier einfach nur 1 Prestige pro Siegel, das er hat.

Die Wünsche des Sultans, seine Großen Gedichte und die Handelskarte wertet er normal; auch seine Parias entrichtet er nach den üblichen Regeln.

Wie Yusuf die Großen Gedichte A3 und C3 wertet:

- **Großes Gedicht A3:** Jedes seiner Kleinen Gedichte zählt als blau und rot. Um ein Dreier-Set zu bilden, braucht Yusuf also einfach 2 Kleine Gedichte und 1 Großes.
- **Großes Gedicht C3:** Jedes Kleine Bauwerk, das Yusuf hat, zählt für ihn als einfarbiges Fliesenmosaik.

Schwierigkeit anpassen

Du kannst die Schwierigkeit des Solo-Modus anpassen.

Wenn du ein **entspannteres Spiel** möchtest, spiele **ohne Ereignisse** (Expertenmodus). Diese Variante empfehlen wir für deine ersten Solo-Partien, bis du mit der Dynamik des Spiels vertraut bist.

Anspruchsvoller werden die Solo-Partien, wenn du **mit Ereignissen** (Expertenmodus) spielst: Nimm 1 positives und 2 negative – oder 3 negative, wenn du es richtig hart magst. Für die ultimative Herausforderung kannst du zusätzlich Yusufs Prestigemarker zu Beginn der Partie auf Feld 10 (statt 5) legen.

Yusuf ignoriert alle Ereignisse komplett.

Erklärung der Symbole

Im Folgenden werden die häufigsten Symbole des Spiels kurz erklärt:

Ressourcen, Parias und Prestige

	<i>Du erhältst/gibst die angegebene Menge Dinare ab.</i>
	<i>Du erhältst/entrichtest die angegebene Menge Parias.</i>
	<i>Du erhältst/verlierst die angegebene Menge Prestige.</i>
	<i>Nimm 1 gezeigtes Baumaterial aus dem Vorrat.</i>
	<i>Nimm die angegebene Menge des gezeigten Baumaterials aus dem Vorrat.</i>
	<i>Nimm von den gezeigten Sorten 1 Baumaterial deiner Wahl aus dem Vorrat.</i>
	<i>Nimm die angegebene Menge an Baumaterialien der gezeigten Sorten (in beliebiger Kombination) aus dem Vorrat.</i>
	<i>Nimm 1 Rohstoff vom Rondell.</i>
	<i>Nimm 1 Ware vom Rondell.</i>
	<i>Nimm die angegebene Menge an Rohstoffen (in beliebiger Kombination) vom Rondell.</i>

Aktionen des äusseren Rondells

	<i>Kleiner Steinbruch (S. 10)</i>
	<i>Großer Steinbruch (S. 10)</i>
	<i>Lagerverwaltung (S. 10)</i>
	<i>Kistensymbol (Lagerkapazität)</i>
	<i>Bauen (S. 10)</i>
	<i>Großes Bauwerk</i>

Nebenaktionen



Nebenaktion (S. 14)

Phasen des Spiels



Aktionen



Arbeiten (S. 9) - Bewege den Arbeiter im Rondell. Die ersten 2 Schritte sind kostenlos. Jeder weitere Schritt kostet 1 Dinar. Gib 1 Dinar für jeden fremden Arbeiter auf dem Zielfeld ab. Lege deinen Arbeiter hin und führe die Haupt- und/oder Nebenaktion des Zielfeldes aus.



Ausruben (S. 9) - Lege deinen Arbeiter auf deine Werkstatt; du erhältst 3 Dinare und verlierst 1 Prestige.



Rundenende



Einkommen (S. 15) - Du erhältst Einkommen für jede Stadt, mit der du deine Handelsbeziehung gefestigt hast.



Goldenes Buch (S. 15) - Schiebt das Goldene Buch 1 Feld nach rechts.



Wertet ggf. die Wünsche des Sultans.



Entrichtet die geforderten Parias.



Ersetzt ggf. das aktuelle Ereignis (Expertenmodus).



Arbeiter aufstellen (S. 16) - Stellt alle eure Arbeiter (auch in den Werkstätten) auf. Bewegt dann alle Arbeiter des Sultans 1 Feld weiter in ihrem Rondell (sie stehen immer).



Spielplan auffüllen (S. 16) - Füllt die entstandenen Lücken an den folgenden Stellen des Spielplans wieder auf: Baumaterial und Rohstoffe auf Nebenaktionen, Kleine Bauwerke, Kleine Gedichte und Lagerplättchen.



Startspieler (S. 16) - Wer auf der Parialeiste führt, wählt den Startspieler für die nächste Runde.



Wechsel der Ara (S. 16) - Nehmt alle Großen Bauwerke der Ara I vom Spielplan, wenn das Goldene Buch das Feld II erreicht.



Spielende



Einkommen (S. 17) - Ihr erhaltet Einkommen wie unter Rundenende erklärt.



Goldenes Buch (S. 17) - Schiebt das Goldene Buch 1 Feld nach rechts.



Wertet alle 3 Wünsche des Sultans.



Entrichtet die geforderten Parias.



Große Gedichte (S. 17) - Wertet eure eigenen Großen Gedichte.



Handelskarten (S. 17) - Jeder erhält Prestige gemäß der ausliegenden Handelskarte.



Übrige Siegel, Ressourcen und Dinare (S. 17) - Jeder erhält für alle seine Siegel, Waren, Marmor und Keramik je 1 Prestige. Ebenso 1 Prestige für je 2 Dinare.

Copyright & Kontakt

Originalversion:

© 2022 Ludonova S.L.
Ludonova S.L., San Pablo, 22 · Córdoba · Spanien

Deutsche Ausgabe/Spielregel:

© 2023 Strohmänn Games, Marcel Straub unter Lizenz von Ludonova S.L.
Marcel Straub (Strohmänn Games), Schnellweider Str. 54, 51067 Köln
www.strohmänn-games.de

Alle Rechte vorbehalten.

Sollte trotz aller Sorgfalt bei der Herstellung dieses Spiels ein Teil fehlen oder beschädigt sein, wende dich bitte an unseren Kundendienst: kontakt@strohmänn-games.de. Wir werden dir gerne weiterhelfen.

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple — der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne — in unserem Logo.



LUDONOVA

STROHMANN
GAMES

