

Aufbau

Wählt eure Spielerfarbe und nehmt die passenden Spielsteine. Legt die Meister  in zufälliger Reihenfolge auf die Reihenfolgenfelder und Zähler-scheiben  auf die Gunst-/Einfluss-/SP-Leiste.



Legt den Kamelmarkt in die Mitte und verteilt die Grundstücke auf die umliegenden freien Städtefelder.



Platziert je 1 Kamel  auf die untersten Felder der Moschee und verteilt die Wertungs-/Ausbauplättchen auf die entsprechenden Felder.



Sortiert die Auftragskarten nach ihren Rückseiten und dann entsprechend der Boni ( ). Ordnet die 6 Stapel absteigend nach den Siegespunkten und legt sie entlang der linken Seite des Spielbretts.



Sortiert die Errungenschaften nach ihrer Rückseite und legt sie auf die entsprechenden Felder der Bibliothek. Legt die Schriftrollen in die Nähe der Bibliothek.



Mischt die Gewürzkarten und legt 8 Gewürzkarten offen entlang der rechten Seite des Spielbretts. Legt nun für (1/2/3/4) Spieler auf die ersten (2/2/3/4) Karten Kamel .



Legt die Mauern und Tore auf die Planfelder der Befestigung.

Legt je 1 Kamel  auf die inneren Orte des Handelshauses.

Stellt den Jahreszähler  auf das 1. Feld der Jahresleiste (unten links).

Ablauf

Das Spiel läuft über 3 Jahre (Runden) ab. Jedes Jahr besteht aus **4 Aktionsphasen in dem jedem Spieler je 1 Aktion zur Verfügung steht**. Somit hat jeder Spieler insgesamt 12 Aktionen. Am Ende des 2. und 3. Jahres kommt es zum **Überfall der Mongolen**. Jedes Jahr endet mit der **Wertungsphase**. Am Spielende findet die **Schlusswertung** statt.

Aktionsphase

In der Aktionsphase spielen die Spieler nacheinander (entsprechend der Reihenfolge) ihren Zug. Ein Zug besteht aus 4 Schritten:

1. Aktionsfeld wählen.
2. Ein Grundstück aktivieren.
3. Ressourcen produzieren.
4. Eine Aktion ausführen.

1. Aktionsfeld wählen

Rückt euren Meister auf eines der Aktionsfelder vor, um eine Spalte (Nord- oder Süd-Seite) bzw. eine Reihe (Ost- oder West-Seite) auszuwählen.



Belegte Aktionsfelder dürfen nicht gewählt werden. Hast du eine Reihe/Spalte mit dem Kamelmarkt ausgewählt, darfst du nach Schritt 3 **zusätzlich am Kamelmarkt handeln**.

2. Ein Grundstück aktivieren

Wähle ein Grundstück in der aktiven Reihe/Spalte. Befindet sich dort kein Gebäude, musst du darauf ein eigenes Gebäude bauen. Hast du kein Gebäude mehr in deinem Vorrat, musst du ein Grundstück mit Gebäude wählen. **Es darf kein Grundstück ohne Gebäude aktiviert werden.**

3. Ressourcen produzieren

Die Grundstücke in der aktiven Reihe mit Gebäude in der selben Farbe, wie die des aktiven Grundstückes, produzieren Ressourcen:

- Jedes dieser Grundstücke erzeugt 1 der jeweils angegebenen Ressource.
- Hat das Grundstück einen Jokersausbau , so erzeugt es stattdessen eine weiße Ressource.
- Hat das Grundstück einen Produktionsausbau , so produziert es eine entsprechend zusätzliche Ressource.

Ist die Farbe (und somit die Gebäude) eines Mitspielers gewählt worden, so erhält dieser ebenfalls Ressourcen wie folgt:

- Die Ressourcen vom **aktivierten Grundstück**.
- Die Ressourcen der Ausbauten in der aktiven Reihe (anders als der aktive Spieler erhält der Mitspieler **nur die Ressourcen der Ausbauten und nicht die auf dem Grundstück abgebildeten!**).

4. Aktion ausführen

Nach der Ressourcenproduktion, musst du dich für eine der folgenden Aktionen entscheiden:

1. Gunst erhalten: Du erhältst 1 Gunst .
2. Wache positionieren: Du darfst 1 Wache  auf ein Grundstück mit Gebäude stellen.
3. Grundstücksaktion ausführen: Du führst die auf dem Grundstück abgebildete Aktion aus.

Die einzelnen Aktionen werden im Punkt „Aktionen“ näher beschrieben.

Am Kamelmarkt handeln

Hast du die Spalte/Zeile mit dem Kamelmarkt gewählt, darfst du zusätzlich noch **eine** der beiden Aktionen durchführen:

- Alle Kamele auf dem Kamelmarkt nehmen.
- 1 Kamel aus deinem Vorrat auf ein freies Feld des Kamelmarktes legen und den darauf angegebenen Bonus erhalten.

Ende der Aktionsphase

Wenn jeder seine Aktion ausgeführt hat, endet die Aktionsphase und die Meister werden auf die nächsten Reihenfolgenfelder bewegt. Der Meister,

der **am weitesten hinten** steht, wird auf das **nächste freie Reihenfolgenfeld** gelegt (Bei weniger als 4 Spielern wird Feld 4 ignoriert). Ihr dürft 1 Kamel auf das nächste Feld legen, um dies zu **überspringen** (auch wenn auf diesem Feld bereits ein Kamel liegt). Liegt ein Kamel auf eurem Reihenfolgenfeld, nehmt ihr es. Sind alle Meister auf den Reihenfolgenfelder im Nordwesten (also nach der 4. Aktionsphase), folgt die Wertungsphase oder der Überfall der Mongolen.

Aktionen



Gunst erhalten

Statt eine Grundstücksaktion auszuführen, erhältst du sofort 1 Gunst.



Wache aufstellen

Statt eine Grundstücksaktion auszuführen, darfst du 1 Wache auf ein Grundstück **mit Gebäude** positionieren (Stelle einen deiner Diener  auf das entsprechende Grundstück). **Du kannst kein Grundstück wählen, das bereits eine Wache oder ein Ausbau besitzt. Grundstücke, die durch Befestigungen komplett vor Angriffen geschützt sind, dürfen ebenfalls nicht gewählt werden.** Für das positionieren der Wache, erhältst du 1 Einfluss. Platziertest du sie auf einem Grundstück eines Mitspielers, erhältst du stattdessen 2 Einfluss.



Karawanserei

Du darfst eine oder mehrere Gewürzkarten nehmen. Für jede Karte zahlst du eine Ressource, wobei **alle Ressourcen die gleiche Farbe haben müssen**. Du darfst nur Karten nehmen, falls sich auf ihr oder der benachbarten Karte ein Kamel befindet. Die Karte am Anfang der Reihe darfst du immer nehmen. Befindet sich ein Kamel auf der gewählten Karte, nimmst du es ebenfalls. **Du darfst Kamele auf die nächsten freien Karten legen, um höhere Karten zu erreichen.** Kannst oder willst du keine Gewürzkarten mehr nehmen, schiebst du die übrigen Karten nach unten und legst eine neue Gewürzkarte neben den Stapel. Die Gewürzkarten-Boni, erhältst du sofort.

Wichtig: Dein Einflusszähler zeigt dir an, wieviele unterschiedliche Ressourcen du besitzen darfst. Erreicht der Zähler bspw. das Feld  , darfst du bis zu 2 verschiedene Gewürzsorten sammeln. Du erhältst einen Bonus für jede 2., 3., 4., 6. und 8. Karte einer Sorte.



Palast

Du darfst beliebig viele Höflinge in die Hallen des Palasts schicken. Für jeden Höfling musst du Ressourcen **entsprechend der Anzahl eigener Höflinge** im Palast zahlen. So kostet dich der 1./2./3./... eigene Höfling 1/2/3/... Ressourcen der auf der Halle abgebildeten Ressource.



Bibliothek

Gib bis zu 4 unterschiedliche Ressourcen aus, um bis zu 4 Schriftrollen zu erhalten. Nach dem Erhalten der 2., 4., 6. und 8. Schriftrolle, darfst du dir eine Errungenschaft des jeweiligen Stapels nehmen. Die Errungenschaften geben dir

verschiedene Boni. Es gibt kein Limit für Schriftrollen, **jedoch kannst du maximal nur 4 Errungenschaften auslösen.**



Handelshaus

Errichte einen Handelsposten  an einem Ort und handle anschließend dort. **Falls es dein erster Handelsposten ist, musst du einen inneren Ort wählen. Wählst du einen Äußeren Ort, so muss dieser über einen inneren Ort mit deinem Handelsposten verbunden sein.** Du darfst maximal einen eigenen Handelsposten an jedem Ort errichten, darfst aber Handelsposten auf Orten errichten, an denen bereits fremde Handelsposten errichtet wurden. Steht 1 Kamel auf dem Ort, so darfst du dieses nehmen. **Errichtest du einen Handelsposten an einem unbebauten, äußeren Ort, so erhältst du 1 Gunst.**

Im Anschluss darfst du an allen Orten mit eigenen Handelsposten 1 Ware für die abgebildeten Ressourcen kaufen. **Du darfst Kamele nutzen, um auch an Orten ohne eigenen Handelsposten zu handeln.** Hierbei setzt du 1 Kamel auf die Route zwischen dem Ort mit eigenem Handelsposten und dem gewünschten Ort. Danach kannst du auch an diesem Ort handeln. Nach deiner Handelshausaktion werden eingesetzte Kamele auf die Gewürzkarten in der Karawanserei gesetzt, beginnend mit den Karten am Anfang der Reihe. Karten mit Kamelen werden hierbei übersprungen.



Moschee

Mache beliebig viele Schritte in der Moschee, indem du die auf dem Weg abgebildeten Ressourcen zahlst und deinen Zähler  vorbewegst. Bei deinem ersten Zug in der Moschee, darfst du dir einen beliebigen Pfad aussuchen (Auch wenn dieser bereits von einem Gegenspieler gewählt wurde). Ist ein Kamel auf dem Feld, darfst du dieses in deinen Vorrat nehmen. Du darfst deinen Zähler außerdem auch auf bereits belegte Felder vorrücken. **Alle erreichten Boni werden sofort ausgespielt.** Rückst du auf das letzte Feld der Moscheeleiste vor, erhältst du in jeder verbleibenden Wertungsphase zusätzlich Punkte.



Befestigung

Platziere beliebig viele Mauern/Wälle, in dem du die unter der Mauer/Wällen abgebildeten Ressourcen zahlst. Jede Mauer schützt die ersten zwei dahinterliegenden Grundstücke. Wann immer du eine Befestigung errichtest, **erhältst du 1 Einfluss für jedes eigene und 2 Einfluss für jedes fremde Gebäude, das sich auf einem der beiden geschützten Felder befindet.** Dabei ist unerheblich, ob es bereits von einem Wächter geschützt wird.

Überfall der Mongolen

Am Ende des 2. und 3. Jahres findet (**vor der Wertungsphase**, also nach der 4. Aktionsphase) der Überfall der Mongolen statt. Es werden auf jeder Seite die ersten 2

Grundstücke angegriffen. Wälle und Tore schützen die ersten 2 dahinterliegenden Grundstücke. Wachen schützen das Grundstück, auf dem sie platziert sind. Wird ein Angriff nicht abgewehrt, muss eine der beiden Optionen gewählt werden:

- Schutzgeld in Höhe von 1 Ressource des Grundstückes (oder entsprechenden Ausbau)
- Das Gebäude des ungeschützten Grundstückes muss entfernt werden (**ausbauen jedoch bleiben liegen!**)

Nach dem Angriff werden alle Wachen entfernt!

Wertungsphase

Das Jahr endet mit der Wertungsphase. Folgende Wertungen werden hierbei abgehandelt:

Palastwertung

Je Höfling im Palast muss eine Gunst abgezogen werden. Alle Höflinge, für die Gunst aufgebracht wurden, können gewertet werden.

Halle des Wissens: 1 SP/Schriftrolle

Halle der Gewürze: 1 SP/ Gewürzkarte

Halle des Handels: 1 SP/Ware

Halle des Glaubens: 1 SP/ Schritt in der Moschee

Zusätzliche Wertungen

Gebäude: 1 SP/Gebäude

Wertungsplättchen: 3 SP/ eigenes Gebäude auf passendem Aktionssymbol

Moscheeleiste: Bist du auf dem letzten Feld der Moscheeleiste, erhältst du 4 SP/Gebäude auf dem Moschee-Aktionssymbol

Schlusswertung

Bei Spielende, erhältst du je Set von 1/2/3/4 verschiedenen Gewürzkarten 1/3/6/10 SP. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit mehr Gunst, dann mehr Einfluss und falls kein Sieger feststeht, der dessen Meister am weitesten vorne ist.

Sonstige Aktionen

Aufträge erfüllen

Während deines Zuges darfst du zu jederzeit 1 oder mehrere Aufträge erfüllen. **Aufträge erfüllen zählt nicht als Aktion!** Um einen Auftrag erfüllen zu können musst du auf der Einflussleiste mindestens auf dem Auftrag angegebenen Wert fortgeschritten sein. Jeder Auftrag besteht aus einer Kombination von 1 Ressource sowie Schriftrollen und Waren, welche du auf die Karte legst. Die eingesetzten Schriftrollen und Waren können dann nicht mehr für andere Aufträge eingesetzt werden. Die Schriftrollen zählen jedoch weiterhin für die Errungenschaften und Siegespunkte für Höflinge im Palast. Nach einlösen des Auftrages erhältst du **sofort die auf dem Auftrag angegebenen Siegespunkte und erhältst je nach Auftrag noch 1 Gunst oder darfst 1 Wache positionieren.**

Errungenschaften

Sobald du deine 2./4./6. und 8. Schriftrolle erhältst, löst du eine Errungenschaft aus (max. 4 Mal pro Spieler). Dies geben dir unterschiedliche Boni.

1. Errungenschaft (bei 2 Schriftrollen): Ersparnis von 1 Ressource bei der abgebildeten Aktion.

2. Errungenschaft (bei 4 Schriftrollen): 1 Ressource einer bestimmten Farbe kann wie eine weiße Ressource (Joker) verwendet werden, jedoch nur 1 Mal pro Aktionsphase und 1 Mal pro Überfall der Mongolen.

3. Errungenschaft (bei 6 Schriftrollen): Bei der Handeslhaus Aktion errichtest du einen Handelsposten. Du erhältst kostenlos 1 abgebildete Ware. Du erhältst wie üblich auch das Kamel bzw. eine Gunst, wenn zuvor kein anderer Handelsposten auf diesem Feld errichtet wurde. Bei den Errungenschaften mit den anderen Aktionssymbolen darfst du 1 Gewürzkarte nehmen/1 Moscheefeld vorrücken/1 Befestigung bauen ohne Ressourcen zu zahlen. Davon ausgelöste Boni werden sofort berücksichtigt.

4. Errungenschaft (bei 8 Schriftrollen): Diese Errungenschaften geben dir den abgebildeten Sofortbonus (8 SP/Wache positionieren/Gunst erhalten).

Kamelaktionen im Überblick

Kamelmarkt: Platziere 1 Kamel auf eines der freien Kamelmarktfelder, um den Bonus zu erhalten.

Reihenfolgenfelder: Platziere ein Kamel auf ein Reihenfolgenfeld, um dies zu überspringen.

Karawanserei: Platziere ein Kamel auf eine Gewürzkarte, um an die nächst höhere Karte zu kommen.

Handeslhaus: Platziere Kamele auf Routen zu äußeren Orten, um auch ohne eigenen Handelsposten dort handeln zu können.

Wachen & Leisten

Wachen erhalten

Um eine Wachen zu erhalten musst du folgende Aktionen ausführen oder Ereignissen auslösen:

- Als Aktion in deiner Aktionsphase
- Entstehen von Höflingen in den Palast
- Einflussleiste
- Kauf von 2 Wacholder-Gewürzkarten
- Errichten von Handelsposten
- Errungenschaften
- Über den Kamelmarkt
- Erfüllen von Aufträgen

Gunstleiste

Durch Aufwendung von Gunst erhältst du in der Wertungsphase Siegespunkte für deine Höflinge. Rückst du auf der Gunstleiste über ein Feld, dass **Siegespunkte** anzeigt, erhältst du diese **sofort**. Falls du dich auf dem letzten Feld der Gunstleiste befindest und 1 Gunst erhältst, rücke stattdessen auf der Einflussleiste vor. Befindest du dich auf beiden Leisten auf dem letzten Feld, erhältst du nichts. Folgende Dinge bringen ebenfalls Gunst:

- Über die Moscheeleiste
- Entstehen von Höflingen in den Palast
- Einflussleiste
- Kauf von 2 Wacholder-Gewürzkarten
- Errichten von Handelsposten
- Errungenschaften
- Über den Kamelmarkt
- Erfüllen von Aufträgen

Einfluss

Durch Einfluss darfst du höherwertige Aufträge erfüllen und verschiedene Gewürzsorten kaufen.

Rückst du auf der Gunstleiste über ein Feld, dass **Siegespunkte** anzeigt, erhältst du diese **sofort**. Falls du dich auf dem letzten Feld der Einflussleiste befindest und 1 Einfluss erhältst, rücke stattdessen auf der Gunstleiste vor. Befindest du dich auf beiden Leisten auf dem letzten Feld, erhältst du nichts. Folgende Dinge bringen ebenfalls Einfluss:

- Wall platzieren (1 Einfluss für jedes eigene Gebäude und 2 für jedes fremde Gebäude, dem du Schutz gewährst)
- Bibliothek (Wall platzieren)
- Moscheeleiste (Wall platzieren)

Legende

Kamelmarkt

	Erhalte 1 weiße Ressource
	Erhalte 1 Schriftrolle
	Nimm 1 beliebige (auch nicht zu Kamelen benachbarte) Karte aus der Karawanserei
	Erhalte 1 Gunst
	Erhalte 1 seltene Ware
	Rücke 1 Feld auf der Moscheeleiste vor. Erhalte den angegebenen Bonus
	Postiere 1 Wache

Gewürzboni

	Postiere 1 Wache
	Erhalte 1 Gunst
	Erhalte 1 weiße Ressource
	Platziere sofort einen Jokeraus- bau auf einem Grundstück ohne vorhandenen Ausbau. Vorhandene Wachen werden von diesem Grund- stück entfernt.

Symbolübersicht

	Ressourcen
	Weiße Ressource
	Beliebige Ressource
	Gewöhnliche Ware
	Seltene Ware
	Beliebige Ware
	Schriftrolle
	Gewürzkarte
	Auftrag
	1 Gunst erhalten
	1 Wache postieren
	Einfluss erhalten
	X Siegespunkte erhalten

	1 Produktionsausbau errichten
	1 Jokerausbau errichten
	1 Wertungsplättchen nehmen
	Keine Ressourcenkosten
	Grundstücke mit deinem Gebäude, die das angegebene Aktionssymbol zeigen
	Wertungsphase
	Überfall der Mongolen
	Der Stand deines Zählers auf der Moscheeleiste
	Deine Gebäude, die du durch Befestigung oder Wache vor allen Angriffen geschützt sind
	Fremde Gebäude, die durch Befestigung oder Wache vor allen Angriffen geschützt sind

Spiel zu zweit

Beim Spiel zu zweit teilt Ihr euch die Kontrolle über den „Großwesir“. Nehmt hierzu die Spielsteine einer nicht gebrauchten Farbe. Der Großwesir erhält niemals Siegespunkte, errichtet allerdings Gebäude und besetzt Felder.

Zug des Großwesir

1) Aktion wählen: Der Spieler, welcher in dieser Aktionsphase zuerst dran ist, wählt ein Aktionsfeld für den Großwesir aus und rückt Meister dorthin.

2) Ein Grundstück aktivieren: Der andere Spieler wählt 1 Grundstück der aktiven Reihe, auf dem der Großwesir ein Gebäude errichtet. Ist der Bau nicht möglich, überspringt er diesen Schritt.

Der Großwesir führt niemals die Aktionen aus und produziert keine Ressourcen!

Bestimmung der Reihenfolge

Bestimmt die Reihenfolge wie gewohnt. Rückt der Großwesir auf ein Feld mit Kamel vor, nimmt er dieses. Hat er Kamele im Vorat, nutzt er diese um in der Reihenfolge vorzurücken.

Die Gebäude des Großwesir

Der Großwesir wird wie ein weiterer Spieler behandelt, nur dass dieser keine Ressourcen erhält. D.h. man kann Gebäude aktivieren, erhält Einfluss für das positionieren von Wachen/Befestigungen und bei Angriffen werden nicht geschützte Gebäude des Großwesirs entfernt. Der Großwesir kann kein Schutzgeld zahlen.