

Spielziel: Als erster den neunten Einflusswürfel setzen

Spielvorbereitung

- 1) Plan auslegen und die Schluchtteile befestigen
- 2) Bewohnerstapel und Einflussstapel separat mischen und auf den Plan legen
- 3) 3 Bewohnerkarten und 3 Einflusskarten auslegen.
- 4) Gold-Händlerkarten, Dauer-Siedlerkarten offen, Gebäude, Markterweiterungen und Kamelplättchen als Vorrat bereitlegen.
- 5) Händlerplättchen in Beutel füllen, einzeln in Karawane in Siq und Plaza legen.
- 6) Jeder Spieler bekommt eine Spielertafel, und von seiner Farbe 9 Einflusswürfel, 5 Arbeiter, 5 Markierscheiben mit leerer Seite auf das unterste Feld der Fortschrittskreise (X) und dem Lokalen Händlerpfad, den Händler auf die Mitte des Stadtquadrats.
- 7) Jeder Spieler bekommt verdeckt eine Einflusskarte und kann sie sich ansehen.
- 8) Der Startspieler wird bestimmt und bekommt 1 Kamel, der zweite 2 Kamele usw.
- 9) Jeder Spieler zieht 6 Händlerplättchen und legt sie zufällig unten auf seine Spielertafel (Marktreihe). Dann zieht er 4 Händlerplättchen (nicht mehr als 2 gleiche) und legt sie oben auf seine Spielertafel(Siedlung) zum entsprechenden Bild.

Spielablauf

- 1 **Aktionen:** Ab Startspieler reihum spielen. Den Händler waagrecht oder senkrecht 1 Feld im Stadtquadrat bewegen. Aktion ausführen in Richtung der Bewegung.
 - 1.1 **Aktion Plaza:** 2 Händlerplättchen aus der Plaza nehmen (untere 6 Plättchen der Karawane) und unten auf der Spielertafel von links in die Marktreihe schieben (Markterweiterung berücksichtigen). Die rechts herausfallenden Plättchen oben in Siedlung auf entsprechende Spalte legen (Goldhändlerin in Vorrat); wenn Gebäude in Spalte, dann 1 Kamel nehmen. Karawane nachschieben. Wenn „Refill“ sichtbar wird, Karawane aus Beutel auffüllen.
 - 1.2 **Aktion Siq:** 1 Händlerplättchen aus Siq nehmen und wie bei Plaza verfahren.
 - 1.3 **Aktion Market (Markt):** Spalte von Siedlern mit leerem Arbeiterfeld oben auf Spielertafel auswählen. Einen Arbeiter in das Arbeiterfeld setzen. Mit den Händlern der im Icon angegebenen Farbe handeln. Ergebnis ist Anzahl Siedler(oben) mal Anzahl Händler(unten). Diese Anzahl Schritte geht man mit dem eignen Markierscheibe auf der der Siedlerfarbe(oben) entsprechenden Fortschrittskreis vorwärts. Kamele für zusätzliche Schritte abgeben. Kommt man in einem Fortschrittskreis zum Bonusfeld, dreht man die Scheibe um auf die Würfelseite. Bei erste Ankommen am Bonusfeld im Zug bekommt man den Bonus (je nach Fortschrittskreis ein Markterweiterung / Dauersiedler / Gebäude / Goldhändlerin. Kommt die Markierscheibe mit sichtbarem Würfel an einem leeren Quadratfeld vorbei, setzt man einen Einflusswürfel auf das Quadrat und dreht die Markierscheibe auf die leere Seite. Beim Lokalen Händlerpfad bekommt man alle Bonusse, an denen man vorbeikommt, beim Kamelfeld 1 Kamel und beim Petra-Feld eine Einflusskarte aus Auslage oder vom Stapel. Danach alle Siedler(oben) der gewählten Farbe in den Beutel werfen (nicht Dauersiedler).
 - 1.4 **Aktion Village (Dorf):** So viele Arbeiter von Arbeiterfeldern auf Spielertafel aufnehmen wie man will und eine Bewohnerkarte von Feld kleiner oder gleich der Anzahl genommener Arbeiter nehmen. Einwohnerkarten nach unten schieben und ergänzen.
- 2 **Sondermaterial:**
 - 2.1 **Goldhändlerin:** Joker. In Reihe unten schieben. Wenn sie herausfällt, zurück in Vorrat.
 - 2.2 **Dauersiedler:** In Spalte oben legen. Wird bei Market-Aktion nicht weg genommen.
 - 2.3 **Gebäude:** In Aussparung legen. 1 Kamel, wenn in der Spalte Siedler gelegt werden.
 - 2.4 **Markterweiterung:** Als zusätzlichen Platz unten neben die Spielertafel legen.
 - 2.5 **Einflusskarte:** Wenn Bedingung erfüllt, dann Aufdecken und 1 Einflusswürfel auf Karte.
 - 2.6 **Bewohnerkarte:** Aktion ausführen: *: sofort, ∞: immer, ↓: irgendwann einmalig

Spielende

Wenn ein Spieler seinen 9. Einflusswürfel gesetzt hat, hat er gewonnen und das Spiel endet.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000

Autor: Mario Boller-Olfert – 30.10.2017

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de