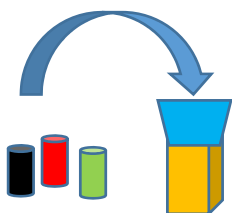


Es werden 3 Durchgänge gespielt zu je 4 Runden. Jede Runde hat 4 Phasen.
Wer den Runden-Marker besitzt, bleibt für die ganze Runde Startspieler.

Ablauf einer Runde:

1) 3 Keshis auswählen & Assistenten auf Tableau einsetzen:

- Die Oktagon-Zylinder werden Keshis (Kunstwort) genannt. Es gibt sie je 25-mal in 12 Farben.
- Jeder Spieler nimmt **gleichzeitig 3** hinter seinem Sichtschirm vorhandene KESHIS in eine Hand.
- Dann zeigen alle Spieler ihre Hand-Auswahl vor.
- In Spielerreihenfolge setzt jeder Spieler seine 3 Assistenten auf die Assistenten-Felder auf seinem Tableau bei denjenigen Bezirken ein, die der Farbe der Keshis entsprechen. Jedes Feld hat Platz für genau 1 Assistenten. Ausnahme Im **SOUK** können 3 Assistenten stehen.



Der **ROTE KESHI** ist ein JOKER und erlaubt Assistenten-Einsatz in **beliebigem Bezirk**.

- Sind die Assis aller Spieler platziert, kommen die Keshis in den Würfelturm. Herausfallende Keshis nun sortieren, da für Phase 2 relevant.

2) Keshis nehmen aus der Würfelturbasis & passend einsetzen:

- In Spieler-Reihenfolge wählt jeder Spieler EINE FARBE und nimmt bis zu 2 Keshis dieser Farbe (ggf. eben nur 1, wenn nicht mehr vorrätig) von der Basis am Würfelturm. Diese Keshis sind auf dem persönlichen Tableau sofort in farblich passenden Bezirken einzusetzen.
- Dieses Verfahren geht solange reihum, bis alle Keshis aufgeteilt sind. Wer Keshis nehmen kann, muss das tun.

Sonderfälle:

- Wer einen Bezirk komplett mit Keshis besetzt hat, darf keinen Keshi dieser Farbe nehmen.
- Wer nur Platz für 1 Keshi hat, darf eben auch nur 1 Keshi nehmen.
- Wer in a) + b) für alle seine Bezirke keine Keshis nehmen kann, setzt aus.

➡ ROTE KESHIS haben je 1 Platz (außer im SOUK) in jedem Bezirk.

➡ Für KESHIS folgender Farben erhält man teilweise sofort einen EINSETZ-BONUS. (siehe Aktionen)



1 SP



je nach Abschnitt an Scheibe



"Erkunden"

3) Assistenten nutzen (alle):

Zuvor erhält man 1 Wasser, wenn im jeweiligen Bezirk 1 ROTER Keshi ist.

a) 1 neuen Keshi nehmen:



ODER

b) Ausführen der Bezirks-Aktion:

4) Flussbonus & Rundenende:

Jeder Spieler hat 3 Assis genutzt.

- In Spielerreihenfolge nutzt jeder Spieler direkt nacheinander seine 3 Assistenten. Danach nimmt er diese vom Tableau. Je Assistent ist 1 von 2 Optionen zu wählen:

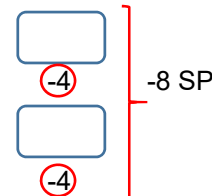
- Man nimmt 1 farblich zum Bezirk passenden Keshi aus dem allg. Vorrat und setzt ihn auf ein freies Feld ein. Ein grüner / rosa / brauner Keshi bringt Einsetz-Bonus.
- Ein Assistent im SOUK erlaubt, 1 Keshi in gelb, lila oder orange vom allg. Vorrat zu nehmen und passend einzusetzen. Im Souk ist beliebig viel Platz für Keshis.
- Ist ein Bezirk schon komplett befüllt, darf man Option a) natürlich nicht wählen.

- Jeder Bezirk bietet eine spezielle Aktion, die umso effektiver ist, je mehr Keshis bereits dort sind. Siehe AKTIONEN.

- Haben alle Spieler ihre 3 Assistenten genutzt, endet die aktuelle Runde. Nun gibt es den FLUSS-BONUS. Wer mit seinem Boot mind. die 1. Stromschnelle überquert hat, darf sich EINEN Bonus aussuchen, der neben 1 der von ihm schon überquerten Stromschnellen steht.
- Runden-Marker (Kamel) im Uhrzeigersinn weitergeben. Der Empfänger ist Startspieler der nächsten Runde.
- Die Spieler nehmen ihre Assistenten zurück.

Nach 4 Runden
DURCHGANGS-(DG)-Wertung:

Beispiel:



1) FLUSS:

Wer dort ganz vorn liegt, erhält den Bonus des Plättchens am Flussende. Bei >2 Spielern, wird auch der 2. Rang belohnt, aber erst im dritten Durchgang. Danach wird das Fluss-Plättchen abgeworfen und alle Boote kommen auf das Startfeld des Flusses zurück.

2) VERSORGUNG der Bewohner:

- Jeder Spieler muss jetzt die auf seinen aktiven (offen) Versorgungs-Plättchen abgebildeten Ressourcen abgeben. Hat man nicht genug, gibt man nun alle Ressourcen ab UND VERLIERT **ALLE** MINUS-PUNKTE auf seinen aktiven V-Plättchen. Wer aber voll bezahlt, verliert keine Punkte.
- Jeder Spieler deckt eines seiner noch verdeckten Versorgungs-Plättchen auf (er darf nachsehen, welches).

Nach 4 Runden



Vorbereitung für 2. / 3. DG:

- 1) Die offen auf dem Spielplan liegende Wechselstube ist abzuwerfen, womit eine neue Wechselstube erscheint.
- 2) Das Fluss-Plättchen für neuen DG ans Ende des Flusses "Tensift" legen.
- 3) Jeder Spieler erhält wieder 1 Keshi jeder Farbe (also 12), die hinter seinen Schirm kommen.
- 4) Der DG-Marker (S. Feld) geht an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Er erhält danach auch den Runden-Marker (Kamel) und der neue DG kann beginnen.

Spielende & SCHLUSS-WERTUNG:

Nach dem 3. DG inkl. dessen Wertung ist das Spiel aus. Evtl. verbliebene Keshis auf dem Wachturm werden zu noch freien Stadttor-Feldern auf jeweiligen Keshi-Platz platziert.

Weitere Siegpunkte gibt es aus:

- 1) **KOMPLETT gefüllte BEZIRKE** (gilt nicht im Souk): Sind 8 Keshi und der Wasserverkäufer in einem Bezirk Deines Tableaus, dann erhalte 10 SP. Jeder Deiner Bezirke kann bei Erfüllung so punkten.
- 2) **OASEN-Plättchen**: Erhalte die SP Deiner 3 wertvollsten Oasen (aktiviert = auf Deinem Vorrats-Tableau).
- 3) **RESTLICHE RESSOURCEN**: Noch in Deinem Besitz befindliche Ressourcen (Dinar, Wasser, Datteln) + gelbe, lila, orange Keshis bringen je 2 Teile = 1 SP.

Wer nun die meisten SP hat, gewinnt die Partie. *Patt: Derjenige Beteiligte siegt, der weiter vorn auf Palast-Treppe steht. Danach ist die Moschee entscheidend. Andernfalls ist der Sieg als geteilt anzusehen.*

AKTIONEN



FLUSS

- ◆ Für jeden dieser Keshis rückt der Spieler um 1 Feld auf dem Fluss vor. Er kann für je 1 Wasser 1 Feld zusätzlich kaufen. Landet er auf einem anderen Spieler, setzt er sich hinter diesen (ist schlechter).
- ◆ Erreicht ein Spieler das letzte Flussfeld (Anlegefeld), legt er an dem freien Landungssteg mit der höchsten Punktzahl an und erhält die Punkte dort. Zukünftige weitere Schritte dort bringen ihm je 1 SP.
- ◆ Am Rundenende erhalten alle Spieler - je nach Flussposition - einen Bonus einer beliebigen Stromschnelle hinter ihrem Boot.



DATTEL-PLANTAGE

- ◆ Für jeden Keshi hier erhält der Spieler 1 Dattel aus dem Vorrat. Einsetz-Bonus: Beim Einsetzen eines hellgrünen Keshis erhält der Spieler sofort 1 SP.



SOUK

- ◆ Der Spieler darf je Assistent 1-mal die Wechselstube benutzen ODER 1 Luxusware erwerben.
- a) **Wechselstube**: Gibt man genau 1 Keshi in einer der 3 Farben des Souks von seinem Tableau ab, erhält man die auf der Wechselstube angezeigten Ressourcen.
- b) **Luxusware kaufen**: Gibt man die geforderten Waren-Keshis von seinem Vorrats-Tableau (im Souk) ab, erhält man die auf der Luxusware gezeigte Belohnung (SP, Wasser, Datteln).

Neue Luxuswaren werden erst nach Einsatz der 3 Assistenten aufgedeckt.

Ist einer der 5 SOUK-LÄDEN komplett LEER, wird der höchste Stapel auf einem anderen Souk-Stapel nun halbiert und die untere Hälfte (abgerundet) auf den leeren Laden gelegt.



GROSSER PLATZ Djemaa el Fna

- ◆ Der Spieler dreht die Zuschauer-Scheibe Im Uhrzeigersinn um 1 Abschnitt weiter und wählt genau 1 Feld mit Keshi dort. Er erhält den dort abgebildeten Bonus so oft, wie Zuschauer auf dem diesen Feld zugewandten Abschnitt abgebildet sind. Einsetz-Bonus: Beim Einsetzen eines rosa Keshis erhält der Spieler 1-mal den neben dem Feld abgebildeten Bonus.

Darf man u.U. mehrere Waren-Keshis vom Vorrat nehmen, müssen sie alle von selber Farbe sein (gelb, orange, lila).



WASSER-VERKÄUFER

- ◆ Nutzt der Spieler 1 Assistenten in einem Bezirk mit rotem Keshi (einem Wasserverkäufer), so erhält er zunächst sofort 1 Wasser aus dem Vorrat.
- Das ist unabhängig davon, ob der Spieler anschließend einen neuen Keshi einsetzt oder die Bezirks-Aktion nutzt.



SAHARA

- ◆ In der Sahara darf man Oasen erkunden und aktivieren.
Einsetz-Bonus: Sobald der Spieler in der Sahara einen braunen Keshi einsetzt, dreht er das dazugehörige Oasen-Plättchen um, womit er diese Oase erkundet (er weiß Bescheid, was sie bringt).

ERKUNDEN DER START-OASE: ... als 1 von 3 Pfaden vom Assistenten ...

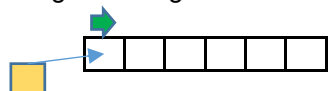
- ◆ Unten links in der Sahara ist 1 Oasen-Feld mit Platz für 2 braune Keshis. Zunächst muss das rechte Feld besetzt sein, dann das linke. Dafür gibt es Boni (2 beliebige Ressourcen aus dem Vorrat / SP).

ODER

ERKUNDEN auf 2 weiteren Pfaden vom Assistenten-Feld ausgehend:

Man darf braune Keshis auf 2 unterschiedlichen längeren Pfaden einsetzen und je 3 unentdeckte Oasen erkunden. Es darf kein Feld dabei übersprungen werden. Man darf beide Pfade gleichzeitig in Erkundung haben.

OASEN AKTIVIEREN:



- ◆ Zur Aktivierung einer bereits erkundeten Oase muss der Spieler die auf dem hellen Feld daneben angegebenen Ressourcen bezahlen.
- ◆ Die AKTIVIERTE Oase legt der Spieler in den rechten Bereich seines Vorrats-Tableaus. Die 1. so aktivierte Oase kommt auf das Feld links mit grünem Pfeil darüber. Weitere Felder werden von links nach rechts belegt. Es sind 6 Felder dafür vorhanden.
- ◆ Steht auf dem ABLAGEFELD einer gerade aktivierten Oase 1 Keshi, darf dieser sofort farblich passend auf dem eigenen Tableau eingesetzt werden.
- ◆ Man darf in seiner Sahara-Bezirks-Aktion so viele Oasen aktivieren, wie man will und bezahlen kann.



MOSCHEE & PALAST

- ◆ Für jeden Keshi in der Moschee (schwarz) bzw. Palast (weiß) setzt der Spieler seine entsprechende Treppen-Figur 1 Feld weiter nach oben auf der entsprechenden Treppe.
- ◆ Beide Treppen gliedern sich in 5 Abschnitte.
- ◆ Überquert 1 Figur die Schwelle zu einem neuen Abschnitt, erhält der Spieler sofort 1 Dinar UND einen Linien-Bonus.

LINIEN-BONUS:*
siehe KSR, Seite 4

Verbindet man die Abschnitte beider Figuren auf den Treppen mit einer Linie, darf man 1 der dort an der Linie gezeigten Bonus nehmen.

- ◆ Überschreitet man bei einer Bewegung mehrere Schwellen, fällt jedes Mal 1 Dinar und der jeweilige Linien-Bonus an.
- ◆ Erreicht man das letzte größere Feld der Palast- und/oder Moschee-Treppe, bleibt man dort stehen und erhält für jeden weiteren anfallenden Schritt 1 SP.



MADRASA

- ◆ Man darf hier Gelehrten-Schriftrollen erwerben. Links oben auf einer Rolle steht, wie viele GRAUE KESHIS man MIND. eingesetzt haben muss, um die Rolle zu erwerben.
- ◆ KOSTEN stehen immer oben rechts und sind 1 bis 3 DATTELN. Jeder Keshi kann nur 1-mal in der Bezirks-Aktion genutzt werden. Es kann ein Spieler bei ausreichend Keshis dort auch mehr als 1 Rolle erwerben. (zB: Du hast 4 Keshis und kaufst 3er-Rolle + 1er-Rolle)
- ◆ Die Auslage auf dem Spielplan wird erst nach dem Zug mit allen 3 Assistenten ausgefüllt mit neu aufgedeckten Plättchen.
- ◆ Ist ein Schriftrollen-Stapel leer, wird der höhere der beiden anderen gleichfarbigen Stapel geteilt. Die untere Hälfte (abgerundet) kommt auf die vorher leere Gelehrten-Schule. Die oben liegende Schriftrolle wird aufgedeckt.



Vor seinem ERSTEN KAUF in jeder Runde darf der Spieler gegen Abgabe von 1 Dinar eine Dreier-Gruppe mit Schriftrollen austauschen, indem er die dort oben liegenden Plättchen unter ihre Stapel legt und neue aufdeckt. Davon MUSS er nun aber mind. 1 Schriftrolle KAUFEN.

Der Nutzungs-Zeitpunkt jeder Schriftrolle hängt ab von ihrem Aktivierungs-Symbol. Es gibt 3 Möglichkeiten:

- ➔ Blitz: Sofort 1-mal nach Erwerb
 - ➔ Pfeil im Ring: zum Rundenende bzw. Durchgangsende
 - ➔ liegende 8: permanent 1-mal pro Zug bzw. in Verbindung mit einer bestimmten Aktion
- Details findet man im Glossar.

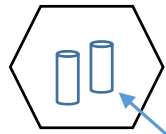


beige

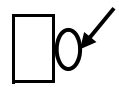


MEDINA

- ◆ BEIGE Keshis werden zunächst auf dem GROSSEN WACHTURM-Feld in der Medina des persönlichen Tableaus eingesetzt. Nutzt der Spieler später per Bezirks-Aktion die Medina, kann er STADT-TORE kaufen.



Wachturm mit Keshis



Platz für Stadttor

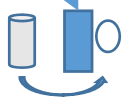
Platz für 1 Keshi vom Wachturm

- ◆ Je Keshi im Wachturm darf man 1 Tor von einem der 4 Werkstatt-Felder nehmen. Oben links im Werkstattfeld stehen Kosten in Dinar.

z.B.: Dinar **0** **-3** SP → Dinar **3** **7** SP

Dafür ERHÄLT / VERLIERT man die oben rechts genannten SP. Das TOR darf man beliebig auf dem persönlichen Tableau einbauen, d.h., auf einem bisher unbebautem Stadttor-Feld (es gibt 8 Stück).

Tor von oben

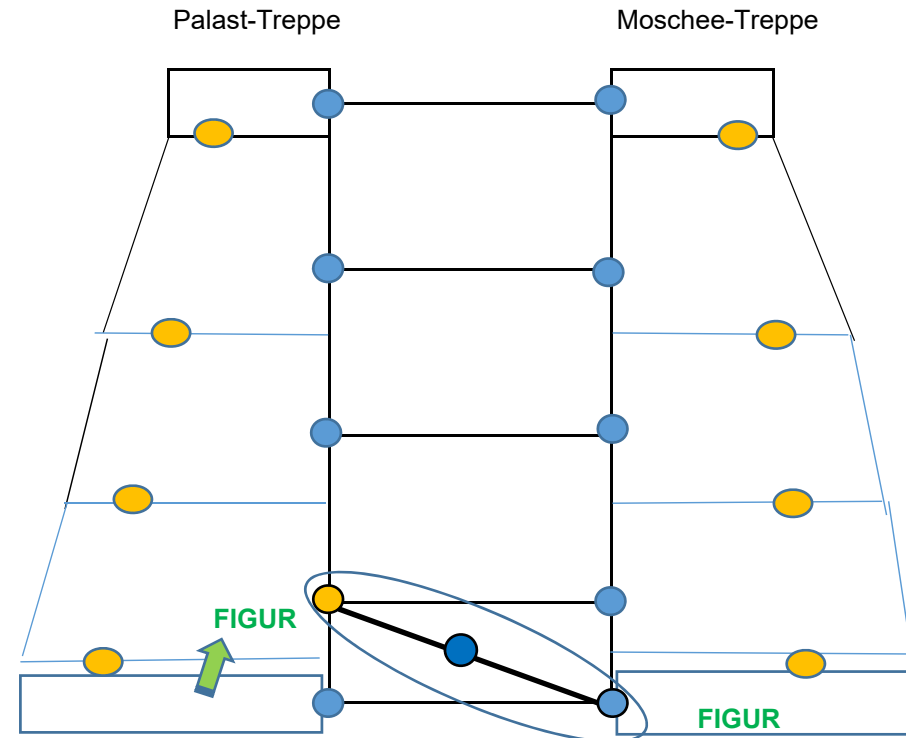


- ◆ Anschließend MUSS 1 Keshi vom Wachturm dazugestellt werden. Der Spieler erhält 1 zur Stadttor-Farbe passenden Keshi aus dem Vorrat und stellt ihn zunächst neben sein Tableau. PASST die TOR-FARBE zur STADTTOR-FARBE = **2 SP**.
- ◆ Man kann mehrere Tore kaufen, wenn man sie bezahlen kann und genug Keshis vom Wachturm zum Dazustellen hat.
- ◆ Nach Abschluß der Käufe werden die neu erhaltenen Keshis in farblich passenden Bezirken eingesetzt (wenn überhaupt möglich) und lösen dort ggf. Einsatz-Boni aus. Nicht einsetzbare Keshis gehen verloren.



Zum Spielende werden übrige Wachturm-Keshis auf freie Stadttor-Keshi-Felder gesetzt. Das hilft ggf. beim Erlangen von 10 SP.

***Linien-Bonus:**



Beispiel:

- 1) Die Spielerfigur GRÜN erreicht auf der Palast-Treppe den nächsten Abschnitt, was ihr 1 Dinar einbringt.
- 2) Zusätzlich gibt es einen Linien-Bonus aus der Verbindung beider Abschnitte, in denen die beiden Treppen-Figuren des Spielers stehen.
- 3) Innerhalb der gesamten Linie sind einige Boni abgebildet, von denen der Spieler GENAU 1 wählt. Erhält er hier 1 Keshi, ist dieser sofort einzusetzen.
- 4) Erhält der Spieler 1 Schritt auf dem Fluss, darf er für je 1 weiteres Wasser, das er zahlt, 1 weiteres Flussfeld voranziehen.

Marrakesh (Queen Games) - Spielhilfe

Rundenablauf:

1a) 3 Keshis von hinter dem Schirm ==> in die Hand nehmen.

Alle Spieler zeigen ihre Hände offen vor.
Jeder Spieler setzt seine 3 ASSISTENTEN entsprechend der Farbe seiner Keshis ein. Roter Keshi = Joker für beliebigen Bezirk.

1b) Der Startspieler sammelt die Keshis aller Spieler aus 1a) ein UND wirft sie in den Würfelturm.

Herausfallende Keshis werden farblich in der Bodenbasis sortiert.

2) AUS der BODENBASIS des WÜRFELTURMS ...

in Spielerreihenfolge immer 1 - 2 Keshis EINER Farbe nehmen UND sofort einsetzen. ROTE Keshis: auf belieb. Wasserverkäufer-Feld. Solange reihum Keshis nehmen, bis alle Keshis weg sind.

3) In Spielerreihenfolge direkt alle 3 Assistenten nutzen:

→ Ist **roter** Keshi im Bezirk mit dem Assistenten = 1 Wasser nehmen.

→ Nutze den Assistenten:

ENTWEDER 1 neuen Keshi in Farbe des Bezirks aus allg. Vorrat nehmen und farblich passend einsetzen.

ODER die Bezirks-Aktion ausführen.

4) Rundenende:

Fluss: Wer mind. die 1. Stromschnelle überquert hat, wählt 1 der bisher von ihm an überquerten Schnellen gezeigten Boni.

Rundenmarker (Kamel) im U-Sinn weitergeben (Startspieler).

Alle Assistenten vom Tableau nehmen.

Nach 4 Runden Durchgangs-Wertung:

- 1) **FLUSS:** Fluss-Plättchen am Flussende vergeben.
- 2) **VERSORGUNGS-PLÄTTCHEN:** Aus allen Durchgängen offen gezeigte Ressourcen bezahlen.
- 3) **KESHIS:** Jeder Spieler erhält 12 verschied. Keshis.
- 4) **Durchgangs-Marker** an nächsten Spieler im U-Sinn geben. Runden-Marker geht auch an selben Spieler.

- Spielende:**
- a. Jeder Bezirk mit 8 Keshis + 1 Wasserverkäufer: 10 SP
 - b. Jeder Spieler wertet seine 3 wertvollsten aktivierten Oasen.
 - c. Restliche Ressourcen (Dinar, Datteln, Wasser) und Waren im Souk: je 2 beliebige Teile = 1 SP

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 25.06.23

Marrakesh (Queen Games) - Spielhilfe

Rundenablauf:

1a) 3 Keshis von hinter dem Schirm ==> in die Hand nehmen.

Alle Spieler zeigen ihre Hände offen vor.
Jeder Spieler setzt seine 3 ASSISTENTEN entsprechend der Farbe seiner Keshis ein. Roter Keshi = Joker für beliebigen Bezirk.

1b) Der Startspieler sammelt die Keshis aller Spieler aus 1a) ein UND wirft sie in den Würfelturm.

Herausfallende Keshis werden farblich in der Bodenbasis sortiert.

2) AUS der BODENBASIS des WÜRFELTURMS ...

in Spielerreihenfolge immer 1 - 2 Keshis EINER Farbe nehmen UND sofort einsetzen. ROTE Keshis: auf belieb. Wasserverkäufer-Feld. Solange reihum Keshis nehmen, bis alle Keshis weg sind.

3) In Spielerreihenfolge direkt alle 3 Assistenten nutzen:

→ Ist **roter** Keshi im Bezirk mit dem Assistenten = 1 Wasser nehmen.

→ Nutze den Assistenten:

ENTWEDER 1 neuen Keshi in Farbe des Bezirks aus allg. Vorrat nehmen und farblich passend einsetzen.

ODER die Bezirks-Aktion ausführen.

4) Rundenende:

Fluss: Wer mind. die 1. Stromschnelle überquert hat, wählt 1 der bisher von ihm an überquerten Schnellen gezeigten Boni.

Rundenmarker (Kamel) im U-Sinn weitergeben (Startspieler).

Alle Assistenten vom Tableau nehmen.

Nach 4 Runden Durchgangs-Wertung:

- 1) **FLUSS:** Fluss-Plättchen am Flussende vergeben.
- 2) **VERSORGUNGS-PLÄTTCHEN:** Aus allen Durchgängen offen gezeigte Ressourcen bezahlen.
- 3) **KESHIS:** Jeder Spieler erhält 12 verschied. Keshis.
- 4) **Durchgangs-Marker** an nächsten Spieler im U-Sinn geben. Runden-Marker geht auch an selben Spieler.

- Spielende:**
- a. Jeder Bezirk mit 8 Keshis + 1 Wasserverkäufer: 10 SP
 - b. Jeder Spieler wertet seine 3 wertvollsten aktivierten Oasen.
 - c. Restliche Ressourcen (Dinar, Datteln, Wasser) und Waren im Souk: je 2 beliebige Teile = 1 SP

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 25.06.23