

Aufbau: Die Ziffern (x) passen zum Aufbauschema der Spielregel, Seite 4..

(1) Jeder Spieler wählt 1 Farbe und erhält alle Meeple, Gebäude und Scheiben.

(2) Die großen Meeple aller Spieler (je 1 "Vorsteher") kommen in zufälliger Reihenfolge in die Nord-West-Ecke der Stadt.

(3) Von jedem Spieler kommt je 1 Scheibe auf das erste Feld der Gunstleiste, der Einflussleiste (4) und der Punkteleiste (5).

Stadt: Wählt eine zufällige Seite des Kamelmarkt-Plättchens und legt es in die Mitte der Stadt (6). Mischt alle Gebäude-Plättchen und legt sie zufällig verteilt offen auf freie Felder in der Stadt (7). Richtet alle Plättchen gleich aus.

Bibliothek: Platziert alle Schriftrollen neben der Bibliothek (8). Sortiert die Zwischenziel-Marker** nach Höhe ihrer Anforderungen (2 - 8 Schriftrollen) und platziert sie verdeckt in der Bibliothek (9).

Marktplatz: Separiert häufige (blaue) + seltene (braune) Güter (10) + platziert beide Gruppen gestapelt je Sorte offen neben dem Marktplatz (11). Setzt je 1 Kamel auf die Plätze der 4 inneren Städte.

Vertrags-Karten: Sortiert die Vertrags-Karten in 3 Stapeln anhand der Rückseiten. Jeder Stapel unterteilt sich in 2 Arten über den Erfüllungs-Bonus. Jeder der nun 6 Stapel wird nach SP absteigend offen ausgelegt. Diese Stapel kommen neben die Moschee (12).

Moschee: Sortiert die Upgrades nach Art und platziert sie auf ihren Plätzen in der Moschee (13). Legt die 4 Punkte-Plättchen auf dem vorgesehenen Feld in der Moschee (14) ab. Setzt je 1 Kamel auf die 4 unteren Felder der Moschee-Leiste (15).

Karawan-serei: (16): Mischt die Karawanen-Karten und legt den Stapel verdeckt ab. (17): Zieht 8 Karten, legt sie offen an vorgegebene Stellen (Slots). Setzt je 1 Kamel auf X Karten, die am weitesten vom Stapel liegen. X = Bei 2 / 3 / 4 Spielern = 2 / 3 / 4 Karten (18).

Mauer: Legt alle Mauerteile und Tore auf die vorgesehenen Felder (19).

Sonstiges: Setzt den Jahres-Marker auf das erste Feld der Jahresleiste (20). Sortiert die Ressourcen-Würfel nach Farben und platziert sie neben dem Spielplan (21).

2 Spieler: Nehmt den Vorsteher (großer Meeple) und die Gebäude von einer nicht benutzten Farben beiseite. Der Vorsteher dieser Farbe startet auf dem letzten Feld der Reihenfolgeschlange als Hoher Beamter.

ÜBERBLICK: Die weiße Ressource ist immer eine Jokerfabe.

Es werden 3 Jahre gespielt zu je 1 Aktions-Phase mit 4 Runden von Zügen. Je Runde ist man 1-mal dran. Im gesamten Spiel hat jeder Spieler so 12 Züge. Nach jedem Jahr (Durchgang) folgt eine Wertungs-Phase. Im 2. und 3. Jahr kommt jeweils eine Invasions-Phase dazu.

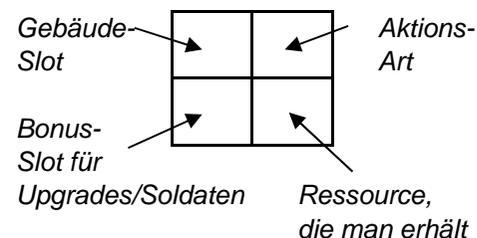
Aktions-Phase: siehe auch "Kamelmarkt" auf Seite 4 der KSR

- ♦ Die Stadt ist umgeben von einem Pfad mit Aktions-Feldern, unterbrochen von einer Warteschlange in jeder Ecke. Gelaufen wird im Uhrzeigersinn. Die 1. Runde endet in der Nord-Ost-Ecke. Die 2. Runde endet in der Süd-Ost-Ecke. Die 3. Runde endet in der Süd-West-Ecke. Die 4. Runde endet in der Nord-West-Ecke.
- ♦ Jede Runde startet mit dem Spieler, der am Anfang der Warteschlange steht. Die weiteren Spieler folgen gemäß ihrer Position in der Schlange.

Im eigenen Spielzug führt man 4 Schritte aus:

- 1) Wähle 1 der 5 **AKTIONS-FELDER** zwischen den aktuellen Ecken und setze Deinen Vorsteher dorthin. Das Feld muss aber noch frei sein.
- 2) **AKTIVIERE 1 beliebiges Gebäude-PLÄTTCHEN**, das in der Reihe/Spalte liegt, wo Dein Vorsteher steht. Der Kamelmarkt ist kein Gebäude-Plättchen! Es muss nicht zwingend ein Gebäude auf dem Plättchen stehen. Wählst Du ein Plättchen ohne Gebäude, **MUSST** Du nun 1 eigenes Gebäude darauf einsetzen. Hast Du kein Gebäude, wähle 1 Plättchen mit Gebäude.

3) Erzeuge Ressourcen:



Jedes Gebäude in selber Farbe, wie das aktivierte (inkl. diesem) bringt 1 Ressource wie abgebildet ein, wenn es in aktivierter Spalte bzw. Reihe liegt.

AKTIVIERT ist nur die Spalte bzw. Reihe, an der der Vorsteher steht.

Falls UPGRADES vorhanden sind:

- ◆ Ein weißes UPGRADE erbringt stattdessen 1 WEISSEN Würfel.
- ◆ Ein Bonus-Upgrade bringt zusätzlich den angezeigten Würfel.

Wenn Du ein Plättchen mit einem MITSPIELER-GEBÄUDE aktivierst:

- ◆ Der MITSPIELER erhält immer auch alle produzierten Ressourcen des aktivierten Gebäudes (1 - 2)..
- ◆ Für alle Gebäude seiner Farbe, die sonst noch in der aktivierten Spalte/Zeile liegen, erhält er nur Ressourcen durch evtl. Upgrades darauf, NIE die Basis-Ressource.

4) Führe genau 1 Aktion aus:

ENTWEDER Nutze die auf dem Gebäude-Plättchen abgebildete Aktion.
 ODER Erhalte Gunst (Tabelle unterhalb des Palastes).
 ODER Setze 1 Soldaten ein.

ERHALTE 1 GUNST:

- ◆ Gehe genau um 1 Feld voran auf der Gunstleiste.
- ◆ Erreichst Du vorwärts ziehend ein Feld mit Wert 1 - 4, erhalte diese SP sofort. Bist Du aber schon auf dem Feld mit "4", erhältst Du 1 Einfluss.

SETZE 1 MEEPLE als SOLDATEN EIN oder VERZICHTE darauf:

- ◆ Platziere 1 Deiner Diener-Meeple auf einem Gebäude-Plättchen mit einem Gebäude darauf. Dort darf noch kein Soldat sein und auch kein Upgrade. Auch darf keine Schutzmauer das Plättchen schützen.
- ◆ Du darfst aber auch auf das Platziere verzichten.
- ◆ Wenn 1 Soldat platziert wurde, erhalte 1 Einfluss. Gehört das Gebäude auf dem Plättchen einem Mitspieler, erhalte noch 1 Einfluss extra.

Einfluss-Leiste:

- ◆ Auf der Leiste sind Felder mit Wert 1 - 3, die angeben, wie hoch Dein Einfluss-Level ist.
- ◆ Du kannst jederzeit in Deinem Zug Verträge erfüllen, wenn Du mind. deren angeforderten Einfluss-Level erreicht/passiert hast. Siehe Seite 4 der KSR.
- ◆ Die letzten 4 Felder der Leiste bringen jeweils SP. Nach Erreichen des letzten Feldes gibt es statt weiterem Einfluss nun Gunst.
- ◆ Einige Felder erhöhen Dein Besitzlimit auf 2 - 4 Arten von Gewürzen.

Aktion KARAWANSEREI:

- ◆ Es liegen max. 8 Karawanen-Karten aus, wovon die Karte als Anfang der Karawane gilt (erste Karte), die am weitesten vom Stapel entfernt liegt. Jede Karte steht für 1 von 4 Gewürzen (Zimt, Ingwer, Wacholder, Pfeffer).
- ◆ Gib 1 - x Ressourcen-Würfel aus (von genau 1 Farbe und/oder weiß). Für jeden Würfel nimmst Du 1 Karawanen-Karte aus der Kartenschlange.
 - ⇒ Auf der Karte muss 1 Kamel stehen ODER sie ist die nächste in der Kartenschlange nach einer Karte mit Kamel. Die erste Karte in der Kartenschlange kann immer genommen werden, auch ohne Kamel.
 - ⇒ Steht ein Kamel auf der genommenen Karte, erhältst Du es.
 - ⇒ Du kannst jederzeit (beliebig oft) in dieser Aktion 1 Kamel auf die nächste Karte vom Anfang an (ohne Kamel) setzen und so die Regeln beeinflussen.
- ◆ Mit dem Nehmen einer Karawanen-Karte besitzt Du auch deren Gewürz. Achte auf Dein Limit an unterschiedlichen Gewürz-Arten (anfangs 1, max. 4).
- ◆ Wenn Du die Karawanserei-Aktion beendet hast, fülle direkt am Stapel die Kartenschlange auf, bis sie max. 8 Karten enthält. Schon ausliegende Karten verschieben sich dabei in Richtung Anfang der Schlange.
- ◆ Lege alle bisher erhaltenen Karten paarweise nach Gewürzart offen vor Dir ab. Jedes nun komplettierte Paar bringt einen Sofortbonus, wie auf den Karten angegeben:

Ingwer = Setze 1 Soldaten ein.

Zimt = Erhalte 1 weißen Würfel.

Pfeffer = Platziere sofort ein Upgrade mit weißem Würfel auf einem

Wacholder = Erhalte 1 Gunst

Gebäude-Plättchen ohne Upgrade. Ist 1 Soldat dort, geht er verloren.

Aktion PALAST:

- ◆ Es gibt 4 Räume im Palast mit Platz für je 3 Höflinge (vormals Diener).
- ◆ Du darfst IN DIESER Aktion beliebig viele Deiner Diener-Meeple in verschiedene Räume setzen.
- ◆ Jeder einzelne Diener kostet beim Einsetzen so viele Farbwürfel, wie Du jeweils damit gesamt an Dienern im Palast hast. Gezahlt wird nur in Würfeln in Farbe des aktuell neu belegten Raumes. Weiße Würfel sind Farbjoker.
- ◆ Der erste Diener in jedem Raum bringt 1 Gunst.
- ◆ In jeder PUNKTE-PHASE bringt jeder Diener SP je nach Wirkung des Raumes, in dem er steht. Du verlierst je Diener zwingend 1 Gunst.

Aktion Bibliothek:

- ◆ Du darfst 1 - 4 verschieden farbige Würfel ausgeben und dafür 1 - 4 Schriftrollen nehmen. Bei Erhalt Deiner 2. / 4. / 6. / 8. Schriftrolle nimmst Du 1 Zwischenziel-Plättchen** Deiner Wahl aus dem betreffenden Stapel. Jedes Zwischenziel (Plättchen vor Dir ablegen) bringt 1 individuellen Bonus.

Zwischenziel mit

Schriftrollen: Bonus (Details auf Seite 11 der Spielregel):

2	Je Zug sparst Du 1 Würfel bei der angegebenen Aktion.
4	Je Zug kannst Du 1 Deiner Würfel als Jokerwürfel nutzen.
6	Du erhältst sofort einen einmaligen Bonus.
8	Du erhältst sofort einen einmaligen Bonus.

Aktion Marktplatz:

- ◆ 8 Städte sind am Marktplatz zu finden. Die 4 inneren Städte sind direkt mit MERV verbunden und produzieren häufige Güter. Die äußeren 4 Städte produzieren seltene Güter. Güter gelten als unlimitiert. Im Prinzip ist nur ihre Art (häufig oder selten) im Spiel relevant.
- ◆ Du darfst 1 Scheibe in einer der Städte platzieren. Deine 1. Scheibe im Spiel muss in einer der inneren Städte platziert werden. Weitere Scheiben müssen in eine andere innere Stadt ODER in eine äußere Stadt mit Verbindung zu einer inneren Stadt mit eigener Scheibe gesetzt werden. Du musst in verbundenen Städten schon je 1 Handelsposten haben.
- ◆ In jeder Stadt darf jeder Spieler 1 Scheibe (Handelsposten) haben. Die allererste Scheibe in einer Stadt bringt 1 Kamel oder 1 Gunst ein.
- ◆ Du darfst in JEDER STADT mit Deinem Handelsposten genau 1 Gut kaufen. Kosten: 1 - 2 bestimmte Ress.-Würfel, wobei weiße Würfel als Joker gelten.
- ◆ Du darfst in JEDER STADT ohne eigenen Handelsposten genau 1 Gut kaufen, wenn Du zusätzlich zu den Kosten 1 Kamel auf die Handelsstraße setzt, an welcher die Stadt liegt.
- ◆ Bist Du FERTIG mit den Marktplatz-Aktionen, entferne ALLE Kamele von den Handelsrouten und setze sie auf die Karten an der Karawanserei. Beginne mit der vordersten Karte. Belege aber nur Karten, die ohne Kamel sind. Evtl. überzählige Kamele kommen zum Kamelmarkt, linksbündig im U-Sinn. Ist dort kein Platz, entferne die noch überzähligen Kamele aus dem Spiel.

Aktion Moschee:

Du darfst nun beliebig viele Fortschritte machen.

- ◆ Jeder Spieler startet mit 1 Scheibe auf 1 beliebigen Leiste beim 1. Fortschritt. Bei Fortschritten auf der Leiste fallen Kosten in Ressourcen-Würfeln an. Auf jedem Feld können 1 - x Spieler stehen. Jeder Spieler hat nur 1 Scheibe.
- ◆ Evtl. vorhandene Kamele kassiert der Spieler, der sie zuerst erreicht. Beim Erreichen eines Feldes erhältst Du den damit verknüpften Bonus.

Aktion Mauer:

- ◆ Kaufe beliebig viele Mauern und/oder Tore gegen Bezahlung der angegebenen Würfel. Jedes Element muss auf einem der vorgedruckten Felder rund um die Stadt Merv mit den Gebäude-Plättchen platziert werden.
- ◆ Du erhältst für jedes gebaute Element 1 Einfluss für jedes eigene Gebäude auf den 2 nächsten Gebäude-Plättchen in Spalte bzw. Reihe des Elements. 2 Einfluss gibt es für jedes Gebäude anderer Spieler dort.
- ◆ Mauern + Tore schützen bei Invasionen nach dem Jahr / Durchgang 2 und 3.

Rundenende:

- ◆ War jeder Spieler 1-mal dran, wandern alle Vorsteher zur nächsten Ecke um die Gebäude-Plättchen der Stadt Merv. Das geht wie folgt:
- ◆ Immer wer am weitesten hinten in der Schlange steht, muss auf den letzten Platz in der neuen Ecke, der noch ohne Meeple ist. Diesen Schritt führen alle aus. Es werden nur die Plätze benutzt, die zur Spielerzahl passen.

ABER: Man kann direkt durch Abgabe von Kamelen noch Einfluss nehmen.

- ➔ Dazu muss man je 1 Kamel auf jeden Platz der Eck-Schlange setzen, den man überspringen will. Es muss hinten in der Ecke begonnen werden.
- ➔ Wer dran ist mit Versetzen und ein Kamel auf dem Zielplatz steht, kann das Kamel nehmen und sich dort hinsetzen, wo es war ODER stattdessen noch 1 Kamel dorthin setzen und den nächsten freien Platz einnehmen.

Invasions-Phase:

NUR im 2. und 3. Jahr, jeweils VOR der Wertung

- ◆ Die Mongolen greifen Merv an, d.h., in jeder Spalte UND Reihe die ersten beiden Gebäude-Plättchen, AUSSER eine Mauer bzw. ein Tor schützt diese. 1 Soldat auf einem Gebäude-Plättchen schützt dieses auf beiden Seiten.
- ◆ UNGESCHÜTZT: Entfernt das Gebäude oder zahlt die Ressource, die es gewöhnlich bringt. Evtl. Upgrades erlauben Zahlung in anderer Weise. Legt das Lösegeld auf das Plättchen als Erinnerungs-Marker.
- ◆ Zum Schluß werden alle Lösegelder und ALLE Soldaten entfernt.

Wertungs-Phase:

nach je 4 Runden

◆ **HÖFLINGE:**

Jeder eigene Höfling im Palast bringt SP, abhängig je nach Raum.
Für jeden Höfling verliert man 1 Gunst, egal ob man diesen nutzen kann.
Nur per Gunst bezahlt Höflinge bringen Effekte ihres Raumes.

ROTER Raum: 1 SP je Schriftrolle
BLAUER Raum: 1 SP je Karawanen-Karte
GRAUER Raum: 1 SP je Ware (nicht Ressourcen-Würfel)
ORANGER Raum: 1 SP für jedes auf der Moschee-Leiste passierte Feld und für das erreichte Feld.

◆ **BONI:**

- 1) Jedes eigene Gebäude auf Gebäude-Plättchen in MERV = 1 SP.
- 2) Jedes der SP-Plättchen (von der Moschee-Leiste) bringt 3 SP für bestimmte eigene Gebäude auf Plättchen mit dem angegebenen Symbol.
- 3) Ist man auf dem letzten Feld der Moschee-Leiste angekommen, erhält man 4 SP für eigene Gebäude mit dem Aktions-Symbol "Moschee".

Jahres- bzw. Durchgangsende:

- ◆ Der Jahres-Marker wandert 1 Feld voran nach Runde 1 und 2.
- ◆ Nach dem 3. Jahr werden noch die Karawanen-Karten wie folgt gewertet.:

Bildet Sätze aus Kamel-Karten mit unterschiedlichen Gewürzen.
Jeder Satz bringt SP:

1 Art: 1 SP
2 Arten: 3 SP
3 Arten: 6 SP
4 Arten: 10 SP

- ◆ Es gewinnt, wer die meisten SP erzielt.
Patt: Der Beteiligte mit mehr Gunst, dann Einfluss, besserer Platz in der Schlange rund um die Gebäude-Plättchen von Merv siegt.

**Breakthrough im Englischen = Durchbruch

Änderungen im Spiel zu ZWEIT:

- ◆ Ist der Hohe Beamte am Zug, passiert Folgendes:

- 1) Der Startspieler der Runde wählt 1 verfügbares Aktions-Feld rund um die Gebäude-Plättchen um Merv und platziert dort den Hohen Beamten.
- 2) Der 2. Spieler der Runde wählt ein Gebäude-Plättchen der aktivierten Spalte bzw. Reihe, wenn möglich ohne Gebäude.
Auf das Plättchen kommt 1 Gebäude des Hohen Beamten, wenn möglich.

- ◆ Rundenende und Zugreihenfolge:

Beim Einsetzen auf der Eck-Schlange erhält der Hohe Beamte ggf. Kamele.
Besitzt er Kamele, ändert er die Reihenfolge für sich so gut wie möglich.

Die Gebäude des Hohen Beamten gelten im Spiel als Mitspieler-Gebäude.
In der Invasions-Phase werden ungeschützte Gebäude des Hohen Beamten entfernt. Der Hohe Beamte zahlt nie Lösegeld.

VERTRÄGE ERFÜLLEN:

- ◆ Du kannst jederzeit in Deinem Zug 1 - x Verträge erfüllen. Zahle 1 beliebigen Ressourcen-Würfel und lege angegebene Schriftrollen und / oder Güter auf einen der sichtbaren Verträge, den Du vor Dir ablegst.
- ◆ Der Vertrag muss innerhalb Deines Einfluss-Levels 1 - 3 liegen.
- ◆ Du erhältst sofort die Punkte aus dem Vertrag. Zugeordnete Schriftrollen gelten weiterhin für Zwischenziele** und Palastwertungen.
Evtl. bringst ein Vertrag auch noch 1 Gunst bzw. 1 Soldaten ein.

KAMEL-MARKT:

- ◆ 1-mal insgesamt vor oder nach Deiner Aktion darfst Du auf dem Kamel-Markt agieren.
Der Kamel-Markt MUSS in der aktivierten Spalte bzw. Reihe liegen.



ENTWEDER nimmst Du alle Kamele gratis und legst sie vor Dir ab
ODER Du legst 1 Deiner Kamele zurück in den Markt und nimmst den Bonus, den Du gerade mit dem Kamel abgedeckt hast.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 30.01.21