

Spielmaterial

❖ Spielplan

- Punkte-Leiste
- Einfluss-Leiste
- Karawanserei
- Mauern und Tore
- Moschee
- Stadt
 - Reihenfolge-Leisten
 - Nord-West
 - Nord-Ost
 - Süd-Ost
 - Süd-West
 - Gebäude-Bereiche
 - Kamel-Markt
- Marktplatz mit Aussparungs-Markierungen für Karawanen-Karten
- Jahres-Leiste
- Palast
- Gunst-Leiste
- Bibliothek

❖ Figuren

- Jahr
- Mauern
- Tore
- Kamele
- Gebäude
- Scheiben
- Ressourcen
- Meister-Figuren
- Diener-Figuren

❖ Plättchen

- Joker-Upgrades
- Bonus-Upgrades
- Wertungen
- Schriftrollen
- Güter
 - Normale
 - Seltene
- Gebäude-Bereiche
- Kamel-Markt
- Fortschritt

❖ Karten

- Kontrakte
- Karawanen

Spielaufbau

❖ Spielplan

- Zufällige Kamel-Markt-Seite in die Mitte der Stadt
- Gebäude-Bereiche zufällig in der Stadt platzieren
- Schriftrollen neben die Bibliothek
- Fortschritte nach Vorbedingungen sortieren und in die Bibliothek legen
- Normale und seltene Güter neben den Marktplatz legen
- Je 1 Kamel auf die 4 inneren Städte des Marktplatzes legen
- Kontraktkarten in 4 Stapel (nach Rückseite) aufteilen und absteigend nach Punkt-Werten sortieren (höchster Wert oben) und offen neben die Moschee legen
- Upgrade-Plättchen nach Typ sortieren und in die Moschee legen
- Wertungs-Plättchen in die Moschee legen
- Je 1 Kamel auf die 4 unteren Felder der Leiste legen
- Karawanen-Karten mischen, verdeckt rechts neben das Spielbrett und 8 Karten offen neben die angezeigten Markierungen legen
- Je 1 Kamel auf die letzten 4 am weitesten entfernt liegenden Karten legen
- Mauern und Tore auf die angegebenen Plätze legen
- Jahres-Marker auf Jahr 1 legen
- Ressourcen neben den Spielplan legen

❖ Spieler

- 1 Meister-Figur
- 8 Diener-Figuren
- 9 Gebäude
 - Je 1 auf Gunst, Einfluss und Punkte legen
- Meister-Figuren zufällig auf der Nord-West-Leiste platzieren

Spiel-Ziel

❖ Ziel

- Meiste Siegpunkte
- Bei Gleichheit gilt: Höchster-Gunst-Wert → Höchster Einfluss-Wert → Platz in der Reihenfolge-Leiste

Spielablauf (3 Jahre zu je 4 Runden)

Runden mit Aktionsphasen

- Stadt ist umringt von einem Pfad an den Seiten und einer Queue in den Ecken
- Jede Runde beginnt in einer Ecke und die Spieler sind entsprechend ihrer Position in der Queue an der Reihe

Spieler-Züge

Aktions-Slot wählen

- Jeweils eine der 5 (unbesetzten) Spalten bzw. Reihen auswählen und die Meister-Figur dort hinstellen

Gebäude-Bereich wählen

- Einen Gebäude-Bereich (nicht den Kamel-Markt) in dieser Spalte bzw. Reihe auswählen
- Falls dort **kein** Gebäude steht, **muss** ein **eigenes** dort abgelegt werden

Ressourcen generieren

- Das gewählte (aktivierte) Gebäude sowie alle Gebäude mit derselben Ressourcen-Farbe in dieser Reihe/Spalte generieren Ressourcen in der jeweils angezeigten Farbe
 - Joker-Upgrades generieren weiße Ressourcen
 - Bonus-Upgrades generieren eine zusätzliche Ressource in der angezeigten Farbe
- Gebäude anderer Spieler in dieser Reihe/Spalte generieren ebenfalls Ressourcen (für diesen Spieler)
 - Die **normal** produzierte Ressource des **aktivierten** Gebäudes
 - Eine Ressource für jede **Bonus**-Ressource ihrer Gebäude in dieser Reihe/ Spalte

Eine Aktion ausführen

- Aktion des gewählten Gebäudes
 - **Karawanserei**
 - Jede Karte zeigt einen von vier Gewürzen. Die am weitesten vom Stapel entfernte Karte ist die Front-Karte
 - Es können beliebig viele **gleiche** (oder weiße) Ressourcen ausgegeben und für jede Ressource darf eine Karte genommen werden
 - Jede Karte muss entweder ein Kamel darauf besitzen oder die **nächste** Karte nach einer Karte mit Kamel sein
 - Die Front-Karte darf immer genommen werden
 - Es darf jeweils ein Kamel auf beliebig viele Karten an der **Front** ohne Kamel gelegt werden
 - Das Kamel auf der Karte wird ebenfalls genommen
 - Es dürfen nur so viele verschiedene Gewürz-Karten vor einem liegen, wie der Einfluss-Level erlaubt

- Zu Beginn nur ein Gewürz-Typ
- Karawanen-Karten dürfen nicht wieder abgelegt werden
- Nach dem Nehmen der Karten wird die Reihe wieder aufgefüllt
- Für jedes **gerade** kompletzte **Paar** von Gewürzen erhält man einen Bonus:
 - Ingwer: 1 Soldaten platzieren
 - Wachholder: 1 Gunst
 - Zimt: 1 weiße Ressource
 - Pfeffer: 1 weißes Upgrade
 - Nur falls kein Upgrade vorhanden
 - Soldat wird entfernt

Palast

- Beliebig viele Diener-Figuren in freie Palastfelder setzen und die angegebene(n) Ressource(n) (oder weiße) bezahlen
 - Die eigene n-te Figur im Spiel kostet n Ressourcen
- Die in eine leere Halle platzierte Figur erhält 1 Gunst

Bibliothek

- Maximal 4 **unterschiedliche** (aber beliebig viele weiße) Ressource-Würfel können ausgegeben und für jede Ressource eine Schriftrolle genommen werden
- Für jeden Fortschritt erhält man einen speziellen Bonus (den man vor sich ablegt):
 - 1. Fortschritt (2 Schriftrollen): -1 Ressource **einmal pro Zug** für bestimmte Aktion
 - 2. Fortschritt (4 Schriftrollen): 1 Joker-Ressource **einmal pro Zug** für bestimmte Aktion
 - 3. Fortschritt (6 Schriftrollen): Einmal-Bonus:
 - Beliebige Karte aus der Karawanserei nehmen
 - Handelsposten (Marktplatz-Aktion) mit entsprechenden Vorteilen setzen
 - Auf Moschee-Pfad ohne Kosten vorrücken
 - Mauer ohne Kosten setzen und Einfluss erhalten
 - 4. Fortschritt (8 Schriftrollen): Einmal-Bonus

Marktplatz

- 8 durch ein Netzwerk verbundene Städte; 4 innere produzieren normale und 4 äußere produzieren seltene Güter
- Scheibe auf einer Stadt, die entweder mit Merv oder einem eigenem Handelsposten

verbunden ist, ablegen und einen Handelsposten errichten

- Mehrere Handelsposten von verschiedenen Spielern sind erlaubt
- Erster Spieler in einer inneren Stadt erhält das Kamel, in einer äußeren Stadt eine Gunst
- Nach dem Errichten des Handelsposten können Güter gekauft werden: Je 1 normales [seltene] Gut für 1 [2] Ressourcen pro Handelsposten in einer inneren [äußeren] Stadt
- Güter von Städten ohne Handelsposten kosten jeweils 1 Kamel auf dem Weg von Merv zu der Stadt – gebildet mittels Handelsposten oder Kamelen
- Nach dem Kauf kommen alle Kamele auf den Routen in die Karawanserei und werden auf die dort liegenden Karten – beginnend beim Start – ohne Kamel gelegt
 - Überzählige Kamele kommen auf den Kamel-Markt – oben links beginnend und dann im Uhrzeigersinn
 - Weitere überzählige Kamele kommen aus dem Spiel

Moschee

- Jeder Pfad zeigt die erforderlichen Ressourcen um weiter zu rücken
- Es dürfen beliebig viele Felder vorgerückt werden – auch auf besetzte Felder
- Der jeweils erste Spieler erhält ein dort liegendes Kamel
- Punkte und Boni erhält man sofort:
 - Kamel
 - Weißes Upgrade auf eigenes Gebäude (Soldat entfernen) – sofern kein Upgrade vorhanden
 - Gunst
 - Bonus-Upgrade Upgrade auf eigenes Gebäude (Soldat entfernen) – sofern kein Upgrade vorhanden
 - Wertungsplättchen nehmen
 - Soldat platzieren
 - Höfling ohne Kosten in den Palast
 - Mauer/Tor ohne Kosten setzen und Gunst erhalten
 - Pro Wertungs-Phase 4 Punkte für jedes Gebäude mit Moschee-Aktions-Symbol

● Mauer/Tor

- Ressource(n) bezahlen, Mauer/Tor setzen und Einfluss erhalten: 1 für eigenes, 2 für fremdes geschütztes Gebäude
 - Pro Mauer sind maximal 4 Einfluss-Punkte möglich
 - Soldaten spielen keine Rolle für die Punkte

□ Gunst erhalten durch

- Aktion, Moschee-Pfad, Höfling im Palast, Einfluss-Leiste, Wachholder-Paare aus der Karawanserei, Handelsposten auf dem Marktplatz, Fortschritt in der Bibliothek, Nutzung des Kamel-Marktes und Erfüllen eines Kontraktes: Weiterrücken auf der Gunstleiste
- Angezeigte Punkte sofort setzen – **nicht beim Zurücksetzen**
- Falls bereits auf dem letzten Feld ⇒ stattdessen auf der Einfluss-Leiste vorrücken, falls dort auf dem letzten Feld ⇒ kein Effekt

□ Soldat setzen durch

- Aktion, Moschee-Pfad, Ingwer-Paare aus der Karawanserei, Fortschritt in der Bibliothek, Nutzung des Kamel-Marktes und Erfüllen eines Kontraktes
- Diener-Figur **kann** zu einem **Gebäude** in der Stadt gestellt werden – sofern dort weder ein anderer Soldat, ein Upgrade liegt oder das Gebäude durch eine Mauer/ein Tor geschützt ist
- Für jeden gesetzten Soldaten zu einem eigenem [fremden] Gebäude: 1 Feld [2 Felder] auf der Einfluss-Leiste vorrücken
 - Ggf. dürfen mehr verschiedene Gewürze gesammelt werden
 - Punkte auf der Einfluss-Leiste sofort setzen
 - Falls bereits auf dem letzten Feld ⇒ stattdessen auf der Gunst-Leiste vorrücken, falls dort auf dem letzten Feld ⇒ kein Effekt

■ Handeln auf dem Kamel-Markt – sofern in „passender“ Reihe/ Spalte

- Vor oder nach der „Einzel“-Aktion
- Entweder alle dortigen Kamele nehmen **oder** ein Kamel dort in einem **freien** Slot platzieren und die Belohnung nehmen:
 - Weiße Ressource nehmen
 - Schriftrolle nehmen
 - Eine beliebige Karte – inkl. darauf liegendem Kamel – aus der Karawanserei nehmen und den Vorrat wieder aufstocken
 - Gunst erhalten

- Seltenes Gut erhalten
- Auf dem Moschee-Pfad ohne Kosten zu zahlen vorrücken und zugehörigen Bonus nehmen
- Soldat platzieren

■ Kontrakte erfüllen

- Jederzeit beliebig viele
- Erforderlicher Einfluss-Level auf der Leiste muss erreicht sein
- Erforderliche Kombination aus Ressourcen, Schriftrollen und Gütern muss vorhanden sein
- Erforderliche Ressource abgeben, Karte nehmen und Güter und Schriftrollen auf der Karte platzieren
 - Güter und Schriftrollen sind zwar an die Karte gebunden, zählen aber bzgl. Fortschritt und Palast-Punkten
- Angezeigte Punkte und Gunst sofort weiterrücken bzw. Soldat erhalten

❖ Runden-Ende

- Meister-Figuren zur nächsten Reihenfolge-Leiste vorrücken
- Figur, die am weitesten entfernt zur nächsten Leiste steht, stellt seine Figur auf den letzten Platz der neuen Leiste; die anderen Figuren folgen entsprechend

■ Reihenfolge manipulieren

- Durch Einsatz von Kamelen kann die Reihenfolge verbessert werden: Jeden Platz, den man überspringen möchte, kann mit einem Kamel belegt werden
 - Falls dort bereits ein Kamel liegt, kann ein weiteres dazu gelegt werden
 - Falls man einen Platz mit Kamel(en) mit seiner Figur besetzt, erhält man diese

■ Invasions-Phase

- **Nicht im ersten Jahr**
- Die Mongolen versuchen, so viele Gebäude wie möglich zu zerstören
- Es werden in **jeder** Reihe **und** Spalte die **ersten zwei** und die **letzten zwei** Gebäude angegriffen – es sei denn, die Gebäude werden durch eine Mauer bzw. ein Tor oder einen Soldaten geschützt
- Jedes Gebäude wird nur einmal angegriffen
- Ein nicht geschütztes Gebäude wird zum Vorrat zurückgelegt, es sei denn, es wird Lösegeld in Form **einer** der dort produzierten Ressource bezahlt
 - Falls ein Gebäude entfernt wird, verbleiben aber die Upgrades auf dem Bereich
- Nach allen Angriffen werden **alle** Ressourcen und Soldaten entfernt

■ Punkt-Wertung

□ Palast-Wertung

- Für **jeden** Höfling muss eine Gunst ausgegeben werden (zurücksetzen auf der Gunst-Leiste) – sofern möglich

- Für jeden Höfling, für den eine Gunst bezahlt wurde, erhält man Punkte:

- Halle des Wissens: Punkte für Schriftrollen
- Halle der Gewürze: Punkte für Karawanen-Karten
- Halle des Handelns: Punkte für Güter
- Halle des Glaubens: Punkte für die Position auf dem Moschee-Pfad

□ Bonus-Wertung

- 1 Punkt pro Gebäude in der Stadt
- Für jedes Wertungs-Plättchen: 3 Punkte für jedes Gebäude in der Stadt mit dem gleichen Wertungs-Plättchen-Symbol
- Falls das letzte Feld auf dem Moschee-Pfad erreicht wurde: 4 Punkte für jedes Gebäude in der Stadt mit dem Moschee-Aktions-Symbol

❖ Jahres-Ende

- Weiterrücken des Jahres-Markers

❖ Spiel-Ende

■ Punkte für Karawanenkarten

- Karten in Sätze, die max. 1 Karte pro Typ enthalten dürfen, aufteilen und werten:
 - 1er Satz 1 Punkt
 - 2er Satz 3 Punkte
 - 3er Satz 6 Punkte
 - 4er Satz 10 Punkte

■ Gewinner: meiste Punkte

- Bei Gleichheit gilt: Höchster-Gunst-Wert → Höchster Einfluss-Wert → Platz in der Reihenfolge-Leiste

Icons

	Ressourcen		X Punkte erhalten
	Weißer Ressource (Joker)		Bonus-Upgrade platzieren
	Beliebige Ressource		Joker-Upgrade platzieren
	Normales Gut		Wertungsplättch. nehmen
	Seltenes Gut		Kosten ignorieren
	Beliebiges Gut		Bauplätze des angezeigten Typs mit eigenem Gebäude
	Schriftrolle		Punkt-Wertungs-Phase
	Karawanen-Karte		Invasions-Phase
	Kontrakt-Karte		Position auf dem Moschee-Pfad
	Gunst erhalten		Eigenes Gebäude, durch Mauer/Tor oder Soldat geschützt.
	Soldaten setzen		Gegnerisches Gebäude, durch Mauer/Tor oder Soldat geschützt.
	Einfluss erhalten		

Aktionen

	<p>Karawanserei Gib x Ressourcen der gleichen Farbe aus, um x Karawanen-Karten zu erhalten.</p> <p>Platziere Kamele, um Karten außer Reichweite auszuwählen.</p> <p>Einfluss-Level bestimmt, wie viele Typen man auswählen darf.</p>		<p>Marktplatz Handelsposten errichten.</p> <p>Güter von Städten mit Handelsposten kaufen.</p> <p>Platziere Kamele, um Städte außerhalb der Reichweite auszuwählen.</p>
	<p>Palast Gib x Ressourcen aus, um den x-ten Höfling zu platzieren.</p> <p>Halle bestimmt die Farbe</p>		<p>Moschee Angegebene Ressourcen ausgeben, um sich weiter zu bewegen.</p> <p>Angezeigten Bonus nach dem Passieren der Felder erhalten.</p>
	<p>Bibliothek Gib x Ressourcen verschiedener Farbe aus, um x Schriftrollen zu erhalten.</p> <p>2. / 4. / 6. / 8. Schriftrolle: wähle Fortschritt.</p>		<p>Mauer/Tor Angegebene Ressourcen ausgeben, um Mauern/Tore zu platzieren.</p> <p>Jedes eigene Gebäude schützen: 1 Einfluss.</p> <p>Jedes fremde Gebäude schützen: 2 Einflüsse.</p>