

Spielübersicht

1. Bieten um die Zugreihenfolge

Biete gemäß der Bietreihenfolge um die Zugreihenfolge und bezahle die entsprechenden Kosten mit Gold. Bietest du 0, bezahlst du nichts und verschiebst andere, die ebenfalls 0 geboten haben, nach hinten.

2. Aktionen der Spieler

Jeder Spieler führt alle der folgenden Aktionen durch, erst danach ist der nächste Spieler an der Reihe:

2.1 Zuganzeiger verschieben

Stelle ihn auf das erste freie Feld auf der Bietreihenfolge-Leiste.

2.2 Meeples bewegen

Beachte, dass dein letzter Meeple auf einem Plättchen landen muss, auf dem bereits wenigstens ein Meeple dieser Farbe steht.

2.3 Plättchen in Besitz nehmen?



Wenn du das Plättchen, auf dem deine Bewegung endet, leerst (alle Meeples auf dem Plättchen hatten dieselbe Farbe), stelle eines deiner Kamele auf das Plättchen.

2.4 Aktionen der Sippen



WESIRE - Gelbe Meeples

Stelle deine Wesire vor dir ab, du erhältst bei Spielende 1 SP / Wesir + 10 SP / je Mehrheit.



ÄLTESTE - Weiße Meeples

Stelle deine Ältesten vor dir ab, du kannst sie für Dschinn einsetzen oder bei Spielende 2 SP / Ältesten erhalten.



KAUFLEUTE - Grüne Meeples

Wirf alle Kaufleute in den Beutel und zieh entsprechend viele Rohstoffkarten, beginnend am Anfang der Reihe.



BAUMEISTER - Blaue Meeples

Wirf alle Baumeister in den Beutel und nimm dir Gold entsprechend (Anzahl Baumeister + ggf. Fakire) x Anzahl Plättchen mit blauem Wert rings um das Plättchen, auf dem deine Bewegung geendet hat (inkl. dieses Plättchens, wenn es einen blauen Wert hat).



MEUCHELMÖRDER - Rote Meeples

Wirf alle Meuchelmörder in den Beutel und bring 1 Meeple in Reichweite (Anzahl Meuchelmörder + ggf. Fakire) um, ODER bring 1 Meeple, der vor einem Mitspieler steht, um.

2.5 Aktionen der Plättchen

Hat das Plättchen, auf dem deine Bewegung geendet hat, ein Symbol mit einem ROTEN Pfeil, dann **MUSST** du diese Aktion ausführen:



OASE

Stelle 1 Palme auf dieses Plättchen.



DORF

Stelle 1 Palast auf dieses Plättchen.



KLEINER MARKT

Zahle 3 Gold und nimm 1 der vordersten 3 Rohstoffkarten.



Bei allen anderen Plättchen kannst du die Aktion ausführen, wenn du möchtest:



GROSSER MARKT

Zahle 6 Gold und nimm 2 der vordersten 6 Rohstoffkarten.



HEILIGER ORT

Wirf 2 deiner Ältesten oder 1 Ältesten + 1 Fakir zurück in den Beutel, um 1 Dschinn aus der Auslage zu nehmen. Wenn du die Kosten bezahlen kannst, darfst du seine Fähigkeit sofort nutzen.

2.6 Verkauf von Gütern (wenn gewünscht)

Wenn du Gold benötigst, kannst du Sets bestehend aus unterschiedlichen Gütern (keine Fakire) verkaufen.

Wirf die Güterkarten ab und nimm dir entsprechend der Anzahl unterschiedlicher Karten im Set:

1 [#]	2 [#]	3 [#]	4 [#]	5 [#]	6 [#]	7 [#]	8 [#]	9 [#]
1	3	7	13	21	30	40	50	60

3. Vorbereitung der nächsten Runde

Füllt die Auslagen der Rohstoff- und Dschinnkarten wieder auf, wenn nötig.

Spielende

Das Spiel endet am Ende der Runde, wenn entweder ein Spieler sein letztes Kamel auf ein Plättchen gestellt hat, oder wenn keine gültige Meeples-Bewegung mehr möglich ist. Führt die Schlusswertung mit Hilfe der Wertungsblätter durch.

Die Dschinn von Nagala



AL-AMIN

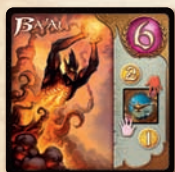
Bei Spielende zählen jeweils 2 Fakire als 1 Joker-Güterkarte.



ANUN-MAK

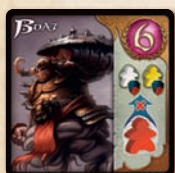
1 Ältester oder 1 Fakir

Wähle 1 leeres Feld (ohne Meeple, Kamel, Palme oder Palast), dann zieh zufällig 3 Meeples aus dem Beutel und stelle sie auf das gewählte Feld.



BA'AL

Jedes Mal, wenn du einen Dschinn nimmst, erhältst du 1 Gold. Jedes Mal, wenn ein Mitspieler einen Dschinn nimmt, erhältst du 2 Gold.



BOAZ

Deine Ältesten und Wesire sind vor Meuchelmördern geschützt.



BOURAQ

1 Ältester oder 1 Fakir

Stelle 1 Palast auf ein beliebiges Dorf.



ECHIDNA

1 Ältester + (1 Ältester oder 1 Fakir)

Verdopple die Menge an Gold, die du in diesem Zug für Baumeister erhältst.



ENKI

1 Ältester oder 1 Fakir

Stelle 1 Palme auf eine beliebige Oase.



HAGIS

1 Ältester oder 1 Fakir

Wenn du einen Palast bauen musst, darfst du ihn stattdessen auf ein beliebiges benachbartes Plättchen stellen.



HAURVAJAT

Bei Spielende erhältst du für jede deiner Palmen 5 SP (anstatt 3 SP).



IBUS

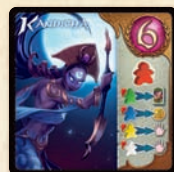
1 Ältester oder 1 Fakir

Deine Meuchelmörder bringen 2 Meeples beliebiger Farben auf denselben Plättchen um, oder bringen 2 Älteste und/oder Wesire (insg. 2 Meeples) desselben Mitspielers um.



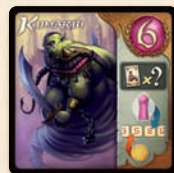
JAFAR

Bei Spielende erhältst du für jeden deiner Wesire 3 SP (anstatt 1 SP).



KANDICHA

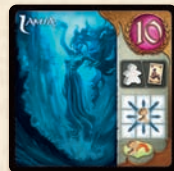
Jedes Mal, wenn deine Meuchelmörder zuschlagen: Bringen sie einen Kaufmann um, zieh 1 Rohstoffkarte vom Nachziehstapel; bringen sie einen Baumeister um, erhältst du Gold, als hättest du diesen



KUMARBI

1 (oder mehrere) Fakire

Wenn du auf die Zugreihenfolge bietest, zahlst du für jeden Fakir, den du abwirfst, die Kosten des nächstniedrigsten Feldes (z. B. biete auf die 18, gib 1 Fakir ab, zahle 12).



LAMIA

1 Ältester oder 1 Fakir

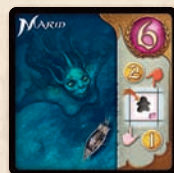
Wenn du eine Palme bauen musst, darfst du sie stattdessen auf ein beliebiges benachbartes Plättchen stellen.



LETA

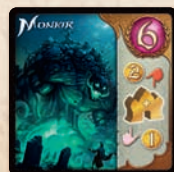
1 Ältester + (1 Ältester oder 1 Fakir)

Nimm ein leeres Plättchen (ohne Kamel, Meeple, Palme oder Palast) in Besitz und stelle 1 deiner Kamele darauf.



MARID

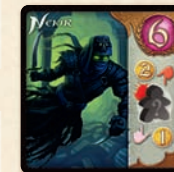
Jedes Mal, wenn während der Bewegung ein Meeple auf eines deiner Plättchen gesetzt wird, erhältst du Gold. Bist du selbst am Zug, erhältst du 1 Gold. Ist einer deiner Mitspieler am Zug, erhältst du 2 Gold.



MONKIR

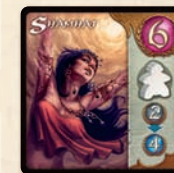
Jedes Mal, wenn du einen Palast baust, erhältst du 1 Gold. Jedes Mal, wenn ein Mitspieler einen Palast baust, erhältst du 2 Gold.

Baumeister auf seinem Plättchen gewertet; bringen sie einen Wesir oder Ältesten um, stelle ihn vor dir ab, anstatt ihn umzubringen.



NEKIR

Jedes Mal, wenn Meuchelmörder zuschlagen, erhältst du Gold: Bist du selbst am Zug, erhältst du 1 Gold. Ist einer deiner Mitspieler am Zug, erhältst du 2 Gold.



SHAMHAT

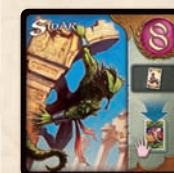
Bei Spielende erhältst du für jeden deiner Ältesten 4 SP (anstatt 2 SP).



SIBITTIS

1 Ältester + (1 Ältester oder 1 Fakir)

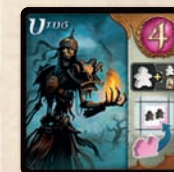
Zieh die obersten 3 Dschinn vom Nachziehstapel, behalte 1, wirf die anderen beiden ab.



SIWAR

1 Fakir

Zieh die oberste Karte vom Rohstoff-Nachziehstapel.



UTUG

1 Ältester + (1 Ältester oder 1 Fakir)

Nimm 1 Plättchen in Besitz, auf dem sich nur Meeples befinden (keine Kamele, Palmen oder Paläste) und stelle 1 deiner Kamele darauf. (Plättchen ohne Meeples kannst du nicht in Besitz nehmen.)



1 Fakir



1 (oder mehrere) Fakire



Wesire



Älteste



Baumeister



Kaufleute



Meuchelmörder



1 Ältester oder 1 Fakir



1 Ältester +
(1 Ältester oder 1 Fakir)