



Een spel van Thorsten Gimmler voor 2-4 spelers

De zon gaat onder en de schemering trekt over de huizen van Bagdad. De schaduwen in de straten worden langer en donkerder. De bazaars lopen langzaam leeg en de eerbare bewoners van deze woestijnmetropool zoeken hun huizen op.



Dit is het moment dat Achmed en zijn mannen actief worden.

Deze nacht hebben ze grootse plannen. Minstens 4 schatten zullen ze uit de paleizen roven om te bewijzen, dat er maar één dief van Bagdad is!

Spelmateriaal

- 1 speelbord – met daarop 6 paleizen



- 102 paleiskaarten – per paleis zijn er 17 kaarten



achterkant van de kaart



- 8 dansereskaarten – deze worden gebruikt als joker voor de paleiskaarten
- 24 schatkisten – 4x6 kisten waarop 4 tot 7 dieven zijn afgebeeld.



voorkant van de schatkisten



achterkant van de schatkisten

- 48 dieven – in vier kleuren (12 per speler)



- 24 wachters – 4 per spelerskleur en 8 zwarte, neutrale wachters.

- 1 spelregels

Doel van het spel

De spelers bewegen met behulp van paleiskaarten hun dieven en wachters. Dieven probeert men natuurlijk zo snel in de buurt van de schatkisten te krijgen, terwijl de bewakers bij voorkeur voor de neus van een andere dief

verschijnen.

Zodra een speler het lukt om als eerste het benodigd aantal schatkisten te roven, wint hij het spel!

Vorbereiding van het spel

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.

- ▶ De **schatkisten** worden in **6 gelijke stapels** neergelegd. Onderop elke stapel komt een schatkist waarop 7 dieven zijn afgebeeld. Daarop komt een kist met 6 dieven, gevolgd door een met 5 dieven en bovenop plaatst men een schatkist met 4 dieven.

Daarna wordt in ieder paleis op het gekleurde terras een stapel schatkisten neergelegd.

- ▶ Voor elk paleis wordt een **zwarte, neutrale wachter** op een wachtersveld geplaatst.
- ▶ De paleiskaarten worden geschud en naast het speelbord in een gedekte stapel neergelegd. De **dansereskaarten** worden **open** naast het speelbord neergelegd.
- ▶ De oudste speler mag beginnen. De anderen volgen met de klok mee.

Naar gelang het aantal spelers ontvangt iedere speler:

bij 2 spelers:

- alle dieven (12) in de kleur van zijn keuze
- 4 wachters in diezelfde kleur
- de startspeler ontvangt gedekt 6 paleiskaarten en de tweede speler 7 kaarten.

bij 3 spelers:

- alle dieven in de kleur van zijn keuze
- 3 wachters in diezelfde kleur
- de startspeler ontvangt gedekt 6 paleiskaarten, de tweede speler 7 kaarten en de derde speler 8 kaarten.

bij 4 spelers:

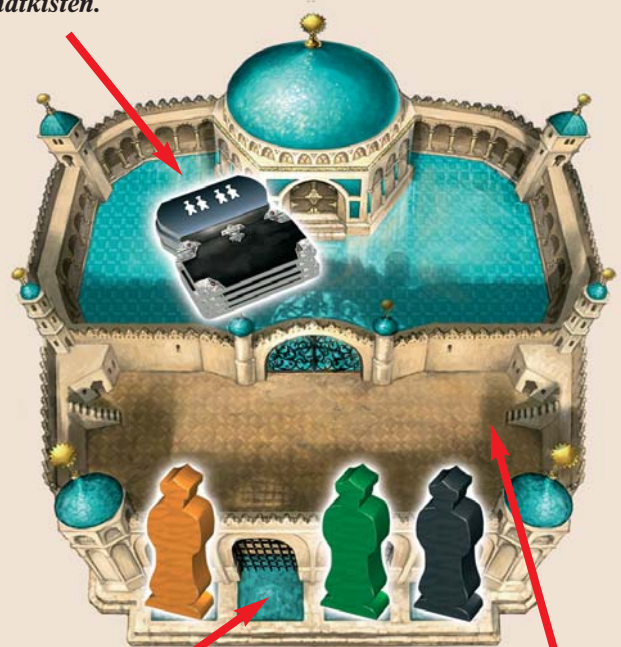
- alle dieven in de kleur van zijn keuze
- 2 wachters in diezelfde kleur
- de startspeler ontvangt gedekt 6 paleiskaarten, de tweede speler 7 kaarten, de derde speler 8 kaarten en de vierde speler 9 kaarten.

- ▶ Om beurten plaatsen de spelers een van hun wachters op een willekeurig wachtersveld. Dit gaat door, totdat alle spelers hun wachters hebben geplaatst.

De dieven bewaart de speler in zijn eigen voorraad. De kaarten neemt men op hand.



Op het terras is plaats van de schatkisten.



4 wachtersvelden geven plaats tot 4 wachters.

Op de binnenplaats verzamelen de dieven.

Opmerking: voor een paleis mogen maximaal 4 wachters staan.

Spelverloop

De spelers proberen door het uitspelen van paleiskaarten hun dieven en wachters zo in te zetten of te verplaatsen dat ze snel de paleizen kunnen leegroven.

De kisten zijn zwaar en daarom zijn er een aantal dieven

nodig om de kist te tillen. Wanneer er voldoende eigen dieven in een paleis aanwezig zijn, kan de kist worden meegenomen.

Acties met paleiskaarten

Door het spelen van paleiskaarten kunnen de volgende acties worden uitgevoerd:

- een eigen dief uit de voorraad in een paleis plaatsen (binnen loodsen)
- een eigen wachter verplaatsen
- een eigen wachter verplaatsen en daarbij een eigen dief meenemen
- een neutrale wachter verplaatsen

Gespeelde paleiskaarten gaan naar de aflegstapel.

■ Een eigen dief uit de voorraad in een paleis plaatsen [kosten: 1 kaart per vreemde wachter]

Om 1 dief uit de eigen voorraad in een paleis te plaatsen, moet voor alle aanwezige **vreemde wachters** (wachters van andere spelers of neutrale wachters) in dit paleis **1 kaart** van het betreffende paleis worden gespeeld.

Hierbij moet **minstens 1 eigen wachter** en **1 vreemde wachter** voor het paleis staan.



*Voorbeeld:
Voor 2 rode kaarten (een voor de neutrale wachter en een voor de blauwe wachter) plaatst de groene speler 1 dief in het rode paleis. Voor de eigen wachter speelt men geen kaart uit.*

Opmerking: In een paleis mag een onbeperkt aantal dieven aanwezig zijn.

■ Een eigen wachter verplaatsen [kosten: 1 kaart].

Om een eigen wachter naar een ander paleis te verplaatsen moet **1 kaart** worden gespeeld. Dit moet een kaart zijn van het paleis waar de wachter nu voor staat **of** van het paleis waar de wachter heen gaat.

Er moet daar minstens 1 wachtersveld vrij zijn.



■ Een eigen wachter verplaatsen en daarbij een eigen dief meenemen [kosten: 1 kaart].

Wanneer een wachter wordt verplaatst naar een ander paleis kan hij een eigen dief, die zich in datzelfde paleis bevindt, meenemen. Dit kost geen extra paleiskaart.

De dief wordt op de binnenplaats van het paleis gezet.



*Opmerking: Vreemde dieven mogen **niet** worden meegenomen.*

■ Een neutrale wachter verplaatsen [kosten: 2 kaarten].

Om een neutrale wachter naar een ander paleis te verplaatsen moeten **2 kaarten** worden gespeeld:

een kaart van het paleis waar de wachter nu voor staat en een kaart van het paleis waar de wachter heen gaat.

Er moet daar minstens 1 wachtersveld vrij zijn.



*Opmerking: Wachters van andere spelers mogen **niet** worden verplaatst.*

Meerdere acties uitvoeren

De speler die aan de beurt is mag zoveel acties uitvoeren als hij met zijn paleiskaarten kan betalen. Dezelfde actie mag meerdere malen worden uitgevoerd. De volgorde waarin de acties worden uitgevoerd is vrij.

Uitzondering: een speler mag in zijn beurt maximaal 3 acties met een dief uitvoeren. (■ ■ ■)

Schat roven

Zodra een speler erin slaagt het benodigde aantal dieven in een paleis te verzamelen om de betreffende kist te roven, mag hij deze pakken en gedekt voor zich neerleggen.

De betreffende dieven gaan terug naar de eigen voorraad en staan meteen weer ter beschikking.

De bovenste schatkist in een paleis geeft steeds het benodigd aantal dieven aan.

Paleiskaarten trekken

Nadat een speler zijn acties heeft uitgevoerd, trekt hij 3 kaarten van de gedekte stapel.

Wanneer de gedekte stapel uitgeput is, wordt de aflegstapel geschud en vormt deze een nieuwe trekstapel.

Voert een speler geen actie uit, dan trekt hij 4 kaarten, een daarvan mag een danseres zijn.

De danseres kan in een latere beurt als willekeurige paleiskaart (joker) worden ingezet. Gespeelde danseressen gaan niet naar de aflegstapel, maar komen terug op de open stapel dansereskaarten.



Voorbeeld: Er zijn 5 dieven nodig om deze schatkist te roven.

Opmerking: Vreemde dieven zijn niet betrokken bij de roof en blijven dus achter in het paleis.

Opmerking: Wanneer de stapel met danseressen uitgeput is, neemt men in plaats hiervan een kaart van de gedekte stapel.

Einde van het spel

Zodra een speler erin slaagt om in een spel met:

2 spelers6 schatkisten,

3 spelers5 schatkisten,

4 spelers4 schatkisten

te roven, is het spel **direct** afgelopen.

Deze speler heeft gewonnen en is vanaf nu DE »dief van Bagdad«.



Variant

Voor een tactischer spel kan gespeeld worden met de volgende variant:

Iedere speler plaatst aan het begin van het spel niet alleen wachters in zijn eigen kleur, maar ook 2 neutrale wachters. Spelers bepalen steeds zelf of

ze een eigen wachter of een neutrale wachter inzetten.

Er komen geen andere neutrale wachters in het spel.

