

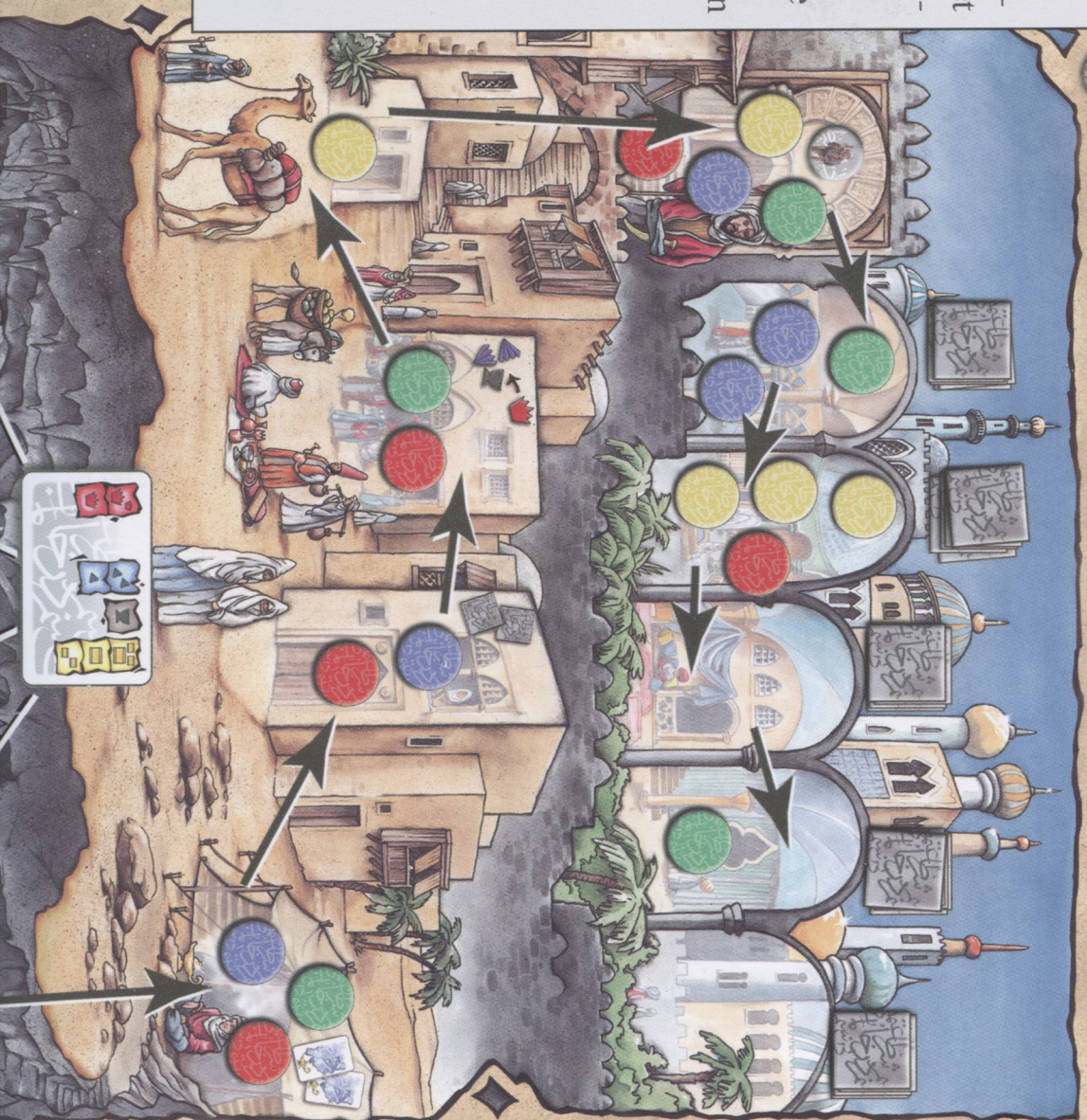
# Morgenland

## Spelregelblad

**2** Voordat het spel begint, moet je enkele voorbereidingen treffen. Lees verder in de Almanak onder de "Start".

**1** Hieronder is het speelbord van Morgenland afgebeeld. Helemaal onderaan liggen de drakengrotten, bovenaan zie je het paleis van de Sultan. In de drakengrotten zoek je naar schatten, in het paleis koop je hiermee magische voorwerpen, de zogenaamde artefacten. Wie aan het einde van het spel de meeste artefacten bezit, heeft het spel gewonnen.

**3** Nu begint het spel. De startspeler neemt een van de speelfiguren vanachter zijn zicht-scherm en plaatst deze gedekt op een willekeurig veld op het speelbord, bijvoorbeeld op het drakenveld met de goudstaven (rechtsonder). Daarna is in de richting van de klok de volgende speler aan de beurt. Hij plaatst eveneens een van zijn speelfiguren gedekt op het speelbord, bijv. op het veld met de paleiswachter (linksboven). Zo gaat het beurt na beurt verder, totdat iedere speler zijn 8 speelfiguren op het bord heeft gezet. Met 4 spelers zou de situatie er als afgebeeld kunnen uitzien.



Toverkaarten



Aflegstapel

Kameel van de startspeler



kaarten





boven). Zo gaat het beurt na beurt verder, totdat iedere speler zijn 8 speelfiguren op het bord heeft gezet. Met 4 spelers zou de situatie er als afgebeeld kunnen uitzien.

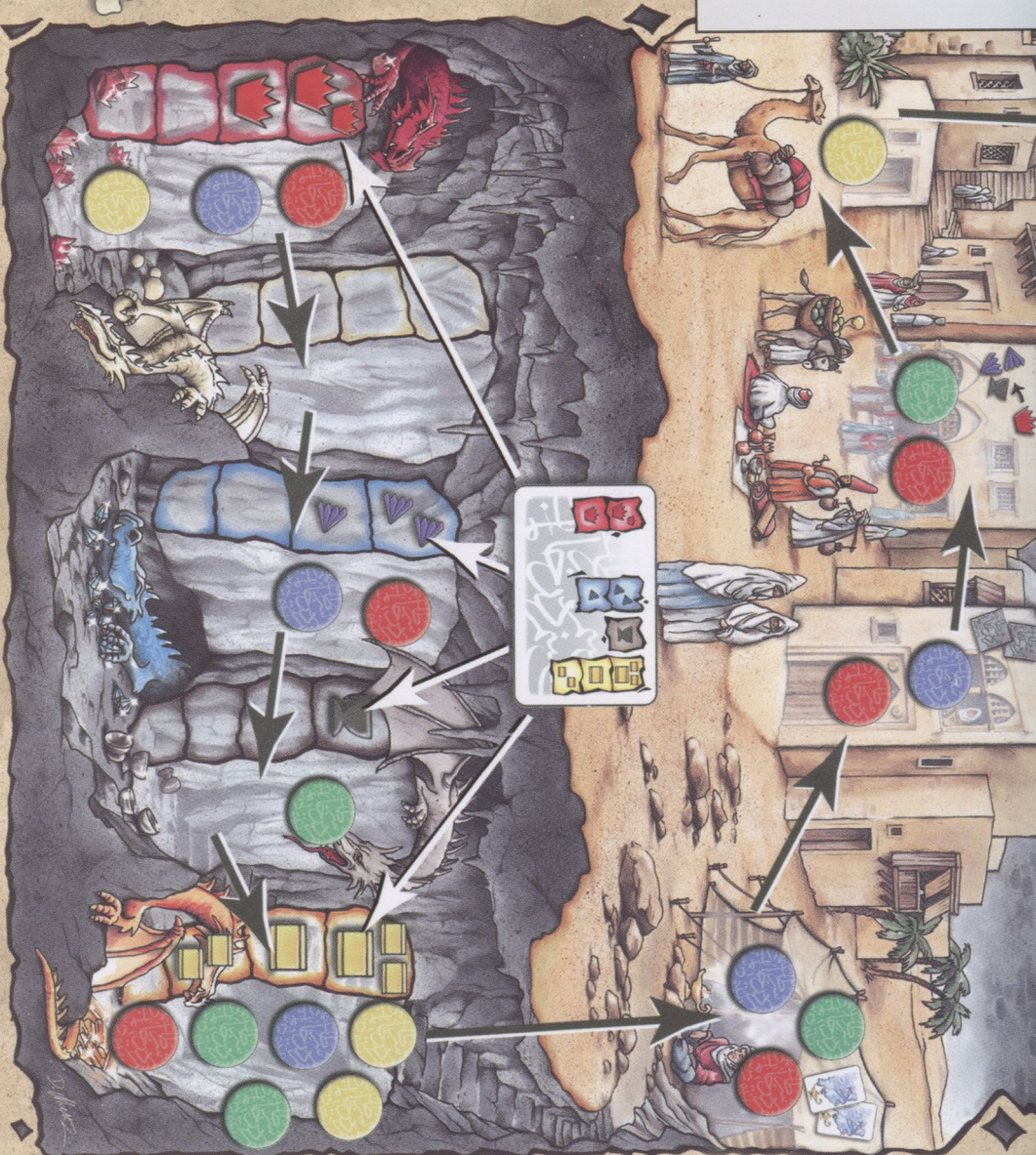
Schatkaarten



Aflegstapel

Algemene voorraad

3 = + +



Toverkaarten



Kameel van de startspeler



Iedere speler ontvangt aan het begin van het spel:



**4** Waarom plaatsen de spelers hun figuren op bepaalde velden? Omdat ze daar schatten, artefacten of voordelen kunnen winnen. Om te weten wie iets wint, moeten de speelfiguren omgedraaid worden. Deze taak wordt uitgevoerd door de Vizier (spelleider, zie almanak). Hij begint door op het linker drakenveld, waarop de kronen liggen, alle figuren om te draaien. De figuren op de andere velden blijven nog even gedekt. Deze worden straks omgedraaid, in de volgorde van de pijlen op het bord.  
Lees verder onder punt 5 op de achterkant van dit blad.



**14** Blauw heeft de 7 en de 1 op het eerste paleisveld gelegd, groen de 2. Blauw mag als sterkste speler als eerste het daar aangeboden artefact kopen. Om het artefact te kopen moet hij zoveel schatten betalen als de gezamenlijke sterkte van zijn speelfiguren op dat veld. Hij moet dus 8 schatten betalen. Omdat hij 2 figuren heeft ingezet, moet hij met 2 soorten schatten naar keuze betalen, en wel volgens de sterkte van de figuren: 7 van de ene soort en 1 van de andere.

Blauw kan bijvoorbeeld zo betalen:

= + + =

Als de sterkste speler niet kan of wil betalen, is de op één na sterkste aan de beurt. Dit is de groene speler met zijn figuur 2. Hij moet precies twee schatten van één soort betalen, bijvoorbeeld 2 hokalen. Als ook hij niet kan of wil betalen, wordt er in dit geval geen artefact verkocht.

**13** De paleiswachter

Lees verder in de Almanak onder "De paleiswachter".



Als je Morgenland voor de eerste keer speelt, ga dan door totdat één of meer spelers drie artefacten hebben verzameld. Dan heb je de basisregels onder de knie. Vervolgens kun je aan de slag met het spel voor gevorderden (zie de Almanak onder "Het Spel voor gevorderden").

**17**

**15** Rood is de sterkste.

Om het artefact te kopen, moet hij met 8 schatten van één soort betalen. Hij mag niet met verschillende soorten schatten betalen. Voorbeeld:

= + + +

Als hij niet kan of wil betalen, is Geel aan de beurt. Als Geel koopt, betaalt hij bijvoorbeeld als volgt:

= +

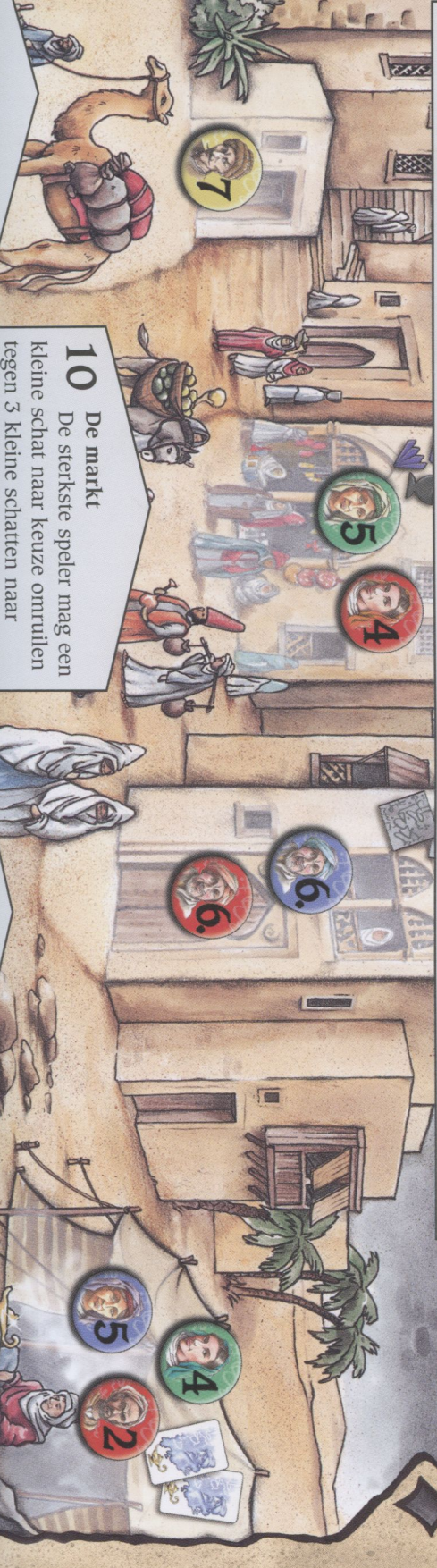
= +

=

**16** De spelers hebben het paleis achter de rug,

deze spelronde is voorbij. Nu wordt er opgeruimd. Zij nemen al hun speelfiguren van het bord en leggen die achter hun zichtscherm. Dan begint de volgende ronde. De Vizier voert zijn taken weer uit: lees verder in de Almanak onder "De Vizier".


**12** De spelers verlaten de stad en gaan naar het paleis. Op elk paleisveld kan de sterkste speler een artefact kopen. Voordat het zover is, moeten ze langs de paleiswachter.



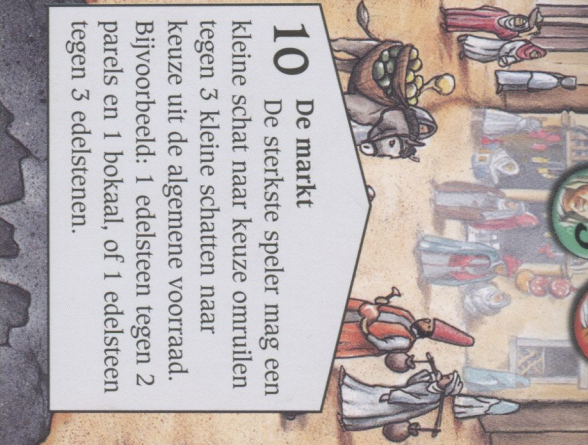
**10** De markt

De sterkste speler mag een kleine schat naar keuze omruilen tegen 3 kleine schatten naar keuze uit de alomane voorraad.







**11** De karavaanplaats  
De sterkste op dit veld krijgt de kameel en is vanaf dit moment de nieuwe startspeler.



**10** De markt  
De sterkste speler mag een kleine schat naar keuze omruilen tegen 3 Kleine schatten naar keuze uit de algemene voorraad. Bijvoorbeeld: 1 edelsteen tegen 2 parels en 1 bokaal, of 1 edelsteen tegen 3 edelstenen.




**9** Het Huis van de Djinn  
Wordt ook pas gebruikt in het spel voor gevorderden.




**8** Aladin's tent  
Wordt pas gebruikt in het spel voor gevorderden.

**7** De schatten zijn verdeeld. De spelers komen nu in de stad. In een stadsveld kan uitsluitend de sterkste speler iets winnen. De overige spelers krijgen niets. Aladin's tent en het Huis van de Djinn slaan we even over. We gaan direct naar de markt.



**5** Na het omdraaien zie je in ons voorbeeld dat Rood zijn figuur 9, Geel zijn 8 en Blauw zijn 2 heeft geplaatst. Wat willen de spelers hiermee bereiken? Zij willen de rode kronen winnen die hier liggen! Ter herinnering: een grote schat is 3 waard, een kleine 1. In het bovenste vakje liggen 4 kronen, daaronder 3. De twee onderste vakjes zijn leeg. Rood is met 9 de sterkste speler. Hij krijgt de schatten van het bovenste vakje, 4 stuks. Geel krijgt met 8 de 3 schatten uit het tweede vakje. Blauw krijgt niets. De omgedraaide speelfiguren blijven op dit veld liggen.



**6** De Vizier heeft wat later bij de gele draak de volgende figuren omgedraaid: Geel (totale sterkte 14), Groen (ook 14), Blauw (4) en Rood (1). Geel en Groen zijn hier even sterk. Slechts één van beiden kan de bovenste groep schatten (5 goudstaven) winnen. Wie is de sterkste? Bij een "gelijkspel" wint de startspeler of degene die in de richting van de klok het dichtst bij hem zit. Stel dat Rood de startspeler is en dat de andere spelers in deze volgorde aan tafel zitten: Blauw, Groen en Geel. Groen zit dan dichterbij de startspeler en is daarom bij een gelijkspel sterker dan Geel. Groen krijgt de 5 goudstaven, Geel 3, Blauw 2 en Rood 0. Een gelijkspel wordt altijd op deze manier opgelost. De enige uitzondering treedt op bij de afrekening aan het einde van het spel.



# Morgenland

Almanak  
van Morgenland

سلسا

*Vreemdeling, luister naar dit waarlijk bijzondere verhaal!  
In lang vervlogen tijden werd 's avonds bij de kampvuren van Arabische karavanes de legende verteld van het Morgenland, waar een machtige Sultan heerste. Zijn prachtige paleis keek neer op de bedrijvige hoofdstad, waar karavanes uit alle windrichtingen elkaar al eeuwen ontmoetten. De macht van de Sultan was onaantastbaar door de vele magische artefacten, die hij bezat. Maar rijk was hij niet: de fabelachtige schat, door zijn voorouders vergaard, was gestolen en werd sindsdien door vurige draken in grotten onder de stad bewaakt. De hartenwens van de Sultan was, om de schatten van zijn familie terug te krijgen. Maar... niemand dorstte de draken uit te dagen, en hun vloek over zich af te roepen! Ten einde raad loofde de Sultan als beloning voor het terugbezorgen van de schatten zijn magische artefacten uit...*

Naar de geschriften van Salima, de liefvallige dochter van Sultan Harun al-Raschid



## Het Spelmateriaal



1 speelbord



5 zichtschermen



- 1 buidel met schatten (kronen, parels, edelstenen, bokalen en goudstaven):
- 5 grote van elke soort met een waarde van 3
  - 12 kleine van elke soort met een waarde van 1



40 figuren op fiches in 5 kleuren



10 paleiswachterfiches

2

## De artefacten

Artefacten zijn magische voorwerpen. Er zijn 6 verschillende artefacten: Aladin's Wonderlamp, de Dubbelganger, het Vliegende Tapijt, de Tegenspreuk, de Sleutel en de Perkamentrol. Van elke soort zijn er 5, en worden er in het spel net zoveel gebruikt als het aantal spelers, dat meedoet. Leg de overgebleven artefacten in de doos. Iedere speler krijgt 1 Aladin's Wonderlamp. De overige artefacten worden gedeelt geschud en in stapels van 5 gedekt op de vierkante grijze vakken boven de paleisvelden gelegd. Bij 3 spelers blijven twee velden leeg, bij 4 spelers één veld. Het verzamelen van artefacten is zowel in het spel voor beginners als in het spel voor gevorderden het doel van de spelers. De artefacten hebben speciale krachten, die men kan gebruiken door ze uit te spelen.

Uitleg van de speciale krachten:



**Aladin's Wonderlamp**  
Speel zoveel toverkaarten als je wilt.



**De Dubbelganger**  
Je kiest één van je omgedraaide figuren, bijvoorbeeld die met waarde 7. Dit figuur heeft nu een dubbelganger. Op dit veld heb je daarom nu twee figuren, elk met een waarde van 7.



**Het Vliegende Tapijt**  
Leg het Vliegende Tapijt bij het gebruik niet voor je zichtscherm, zoals andere artefacten, maar op een veld naar keuze op het speelbord. Op dit veld telt het Vliegende Tapijt als een figuur met een waarde van 3. Je mag het Vliegende Tapijt pas inzetten nadat alle speelfiguren zijn geplaatst. Je mag het Vliegende Tapijt op

een leeg veld zetten, maar ook op een veld waar op dat moment wordt vastgesteld wie de sterkste speler is.



**De Tegenspreuk**  
Zodra een speler een toverkaart speelt, mag een andere speler een tegenspreuk spelen. De tegenspreuk neutraliseert de toverkaart, alsof deze nooit is gespeeld. De toverkaart wordt op de aflegstapel gelegd.



**De Sleutel**  
Wie de sleutel gebruikt, mag het paleis ook betreden als hij geen speelfiguur op het veld van de paleiswachter heeft geplaatst. (De sleutel heft de onderpaleiswachter genoemde spelregel op, dat een speler daar een figuur moet hebben om het paleis te mogen betreden).



**De Perkamentrol**  
De perkamentrol wordt ingezet bij de puntentelling aan het einde van het spel. Als twee of meer spelers een gelijk aantal artefacten hebben verzameld, dan wint van hen degene die de meeste perkamentrollen bezit.

Voorbeeld: Theo en Jolanda hebben elk 6 artefacten verzameld. Theo bezit één Perkamentrol, Jolanda heeft er twee. Jolanda wint dus van Theo. Dit is de enige uitzondering op de regel dat bij gelijke standen de startspeler met de kameel en daarna linksom de dichtstbijzijnde speler wint.

Op de zichtschermen vind je een samenvatting van de krachten van artefacten.

3



Iedere speler mag per ronde maar één artefact uitspelen.

De sterkste speler in het Huis van de Djinn mag twee artefacten uitspelen. Aan het einde van een ronde krijgt iedereen zijn gespeelde artefacten weer terug. Artefacten gaan dus niet verloren.

**Wanneer en hoe speel je een artefact?**

Het mag op elk moment, door het vanachter je zichtscherm te nemen en open op tafel te leggen. Nu kan je de speciale kracht van het artefact meteen toepassen.

**Voorbeeld:** jij wilt toverkaarten spelen. Je moet eerst het artefact Aladin's Wonderlamp spelen. Daarna mag je in de rest van deze ronde zoveel toverkaarten spelen als je wilt.

## De drakengrotten

De drakengrotten bestaan uit 5 draken-velden, elk met 4 schatbewaarplaatsen.

Daar verzamelen de spelers schatten, waarmee ze artefacten kunnen kopen. Schatten, die op een drakenveld blijven liggen, worden aan het einde van de ronde weer aan de algemene voorraad toegevoegd.

## De figuren

1 Iedere speler bezit



in zijn kleur 8 figuren met



de waarden 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8 of 9.

De 3 ontbreekt. Hij verdeelt die



tijdens een ronde gedekt over de velden van het speelbord. Iedereen mag zijn eigen figuren altijd bekijken.

## De paleiswachter

De paleiswachter verspert de toe-

gang tot het paleis. Als je in het paleis

artefacten wilt kopen, moet je een figuur op het veld van de paleiswachter hebben geplaatst. Dit is het enige veld waar de

spelers elkaar niet beconcurreren. De figuren meten zich uitsluitend met de paleiswachter, die een onbekende waarde heeft van 1 tot en met 10.

De Vizier (zie onder De Vizier) draait eerst

de paleiswachter om en daarna de figuren van de spelers. Is de figuur van een speler minstens even sterk als de paleiswachter, dan heeft deze speler vrije toegang tot het paleis. Is zijn figuur zwakker, dan kan de speler de paleiswachter omkopen. Het smeergeld is het verschil tussen de sterktes, te betalen met willekeurige schatten. Je moet minstens één figuur op het veld van de paleiswachter hebben om hem te mogen omkopen.

In ons voorbeeld mogen Groen en Blauw het paleis betreden. Om door te mogen moet Geel 2 schatten in de voorraad leggen, en Rood 1. Kan of wil een speler geen smeergeld betalen, dan moet hij meteen al zijn figuren uit het paleis weghalen en achter zijn zichtscherm leggen.

Lees nu verder op het spelregelblad onder 14.

## De paleiswachter in het spel voor gevorderden

Een speler die een artefact Sleutel speelt, hoeft geen figuur op het veld van de paleiswachter te hebben.

Toverkaarten werken nooit op het veld van de paleiswachter, artefacten wel.

Ter verduidelijking:

**De laatsten zullen de eersten zijn:**

Bij de paleiswachter blijft een 9 een 9.

**Publiek geheim:** De figuren bij de paleiswachter worden hier toch gedekt geplaatst.

**Zonsverduistering:** Deze kaart kan niet op dit veld worden gespeeld.

**Nakomer:** Je mag je figuur niet naar dit veld verplaatsen.

**Belasting van de Sultan:** Voor figuren op dit veld hoeft men niet te betalen.

**Artefact "De Dubbelganger":** De speler mag ook bij de paleiswachter een figuur verduubbelen.

## Het Spel voor Gevorderden

De elders beschreven spelregels gelden ook in het Spel voor Gevorderden. Aansluitend gelden de volgende wijzigingen, die je onder de desbetreffende trefwoorden in deze Almanak kunt nalezen:

**De start:** er worden minder artefacten gebruikt (daar nalezen).

**De Vizier:** aan het begin van een ronde moet de Vizier het bovenste artefact van elke stapel omdraaien. Deze artefacten zijn in de huidige ronde te koop.

De stadsvelden Aladin's tent en het Huis van de Djinn komen in het spel.

- **Aladin's tent:** de sterkste neemt de bovenste twee toverkaarten van de gedekte stapel. Hij kiest er één uit en legt deze achter zijn zichtscherm. De tweede kaart gaat naar de op één na sterkste speler. Is er maar één speler bij Aladin, dan legt hij de tweede kaart op de aflegstapel.

- **Het Huis van de Djinn:** de sterkste speler mag in deze ronde 2 artefacten uitspelen.

Het einde van het spel en de winnaar: daar nalezen.

**De Toverkaarten:** daar nalezen.

## De ronde

Een ronde bestaat uit twee fasen.

In de eerste fase plaatsen de spelers om beurten één figuur op de velden van het speelbord. Alle figuren worden zo geplaatst.

De volgorde van speelvelden is niet van belang. Op elk veld mag je zoveel figuren plaatsen als je wilt (op de paleisvelden echter maximaal vijf per speler).

Op drakenvelden zonder schatten mag je geen figuren plaatsen.

In de tweede fase worden de figuren omgedraaid. De Vizier begint met het eerste drakenveld (linksom) waar zich schatten en figuren bevinden, en houdt daarna de volgorde van de speelvelden aan. Pas als op het eerste veld de schatten zijn

verdeeld, worden de figuren op het volgende veld omgedraaid, enzovoort.

De ronde is voorbij zodra de figuren op het laatste speelveld – meestal een paleisveld – zijn omgedraaid en de gevolgen zijn toegepast. Aan het einde van iedere ronde verbergen de spelers hun figuren en uitspeelde artefacten weer achter hun zichtschermen.

## De schatten

Er zijn vijf verschillende schatten in 2 maten: rode kronen, witte parels, blauwe edelstenen, zwarte bokalen

en gele goudstaven. Alle kleine schatten zijn 1 punt waard, alle grote

3. Het is altijd toegestaan om schatten van dezelfde kleur om te wisselen, bijvoorbeeld 1 grote voor 3 kleine van dezelfde kleur. Met schatten kopen de spelers artefacten. Aangezien artefacten vaak met verschillende soorten schatten betaald moeten worden, zijn die er ook.

Bovendien spelen schatten een rol bij sommige toverkaarten.

## De schatkaarten

De omgedraaide schatkaart toont het aantal schatten per soort dat de Vizier aan het begin van die ronde op de desbetreffende drakenvelden moet leggen. Als er

niet genoeg schatten in de algemene voorraad zijn, begint de Vizier bovenaan en plaatst hij de beschikbare schatten op de desbetreffende drakenvelden.





## Het einde van het spel en de winnaar

Als het laatste artefact is verkocht, is het spel meteen afgelopen. Alle spelers nemen hun gespeelde artefacten terug en halen hun zichtschermen weg.

De speler met de meeste artefacten wint het spel.

Hebben meerdere spelers evenveel artefacten verzameld, dan wint de speler met de meeste Perkamentrollen. Is bij hen ook het aantal Perkamentrollen gelijk, dan wint de speler met de meeste schatten.

## Het speelbord

Het speelbord bestaat uit drie delen.

Onderaan liggen de drakengrotten, waar zich de schatten bevinden. In het midden ligt de stad. Hier vind je toverkaarten, krijg je het recht om twee artefacten te spelen, kun je op de Markt ruilen en kun je de kameel van de startspeler winnen.

Bovenaan ligt het paleis van de Sultan.

Op het eerste veld staat de paleiswachter. Aansluitend volgen afhankelijk van het aantal spelers tot vijf paleisvelden, waar je artefacten kunt kopen.

## De stad

De stad bestaat uit 4 velden: van rechts naar links **Aladin's tent**, het **Huis van de Djinn**, de **Markt** en de **Karavaanplaats**.



**Aladin's tent**  
Hier vindt de sterkste speler toverkaarten (zie: Het Spel voor Gevorderden).

## Het Huis van de Djinn

Hier krijgt de sterkste speler het recht om per ronde 2 artefacten te spelen (zie: Het Spel voor Gevorderden).



## De Markt

De sterkste speler mag éénmaal 1 willekeurige kleine schat uit zijn eigen voorraad omruilen voor 3 kleine schatten naar keuze uit de algemene voorraad.



## De Karavaanplaats

De sterkste speler ontvangt de kameel en is vanaf dit moment de startspeler.



## De sterkste speler

De sterkste speler is degene die op één veld een of meer figuren met de hoogste totale waarde heeft ingezet. Zie voor de rangorde bij een gelijke stand **De startspeler**.

## Het Spel voor Beginners

Druk voor het eerste spel de speelstukken voorzichtig uit de stanstramen en zet de kameel in elkaar.

- Leg het **speelbord** op tafel.
- Iedere speler kiest een kleur. Geef ieder in zijn kleur een **zichtscherm** en **8 speelfiguren**. Dit zijn de fiches met de waarden 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8 en 9. De spelers leggen deze open achter hun zichtscherm neer. Het cijfer op een fiche bepaalt zijn sterkte.
- De 10 kleinere grijze fiches zijn de **paleiswachters**. Deze worden gedekt en door elkaar linksboven naast het speelbord gelegd.

- De **schatten** worden op een stapel links onder naast het speelbord gelegd (zie de afbeelding op het spelregelblad). Dit is de algemene voorraad. Er zijn 5 soorten schatten: rode kronen, witte parels, blauwe edelstenen, zwarte bokalen en gele goudstaven. Van elke soort zijn er 5 grote en 14 kleine schatten. De kleine schatten zijn 1 punt waard, de grote 3 (één grote is dus net zoveel waard als 3 kleine; het is altijd toegestaan om schatten van dezelfde kleur te wisselen). Onder **De schatten** kun je nalezen waarom er 5 verschillende soorten zijn. Iedere speler neemt 3 willekeurige kleine schatten en legt deze achter zijn zichtscherm (de kleur maakt op dit moment niet uit).

**Let op:** de kleuren van de schatten hebben niets te maken met de kleuren van de spelers.

- De jongste speler krijgt **de kameel**, die hij duidelijk zichtbaar voor zijn zichtscherm plaatst. De bezitter van de kameel is de startspeler.
- Meng **de artefacten** gedekt door elkaar en maak 5 stapels van elk 6 stuks. Leg deze stapels gedekt op de vierkante grijze vakken boven de paleisvelden op het speelbord. Na het eerste spel gebruikt men op dit punt de spelregels voor gevorderden, zie onder **De artefacten**.
- Er zijn 3 sets van elk 15 **schatkaarten**.

Deze worden gesorteerd naar het aantal avonturiers op de achterkant van de kaarten. Gebruik voor een spel met 3, 4 of 5 spelers de set met respectievelijk 3, 4 of 5 avonturiers. De spelers gebruiken dus de set die overeenkomt met hun aantal. Schud die kaarten en leg ze als gedekte stapel links naast het speelbord. Beide ongebruikte sets schatkaarten gaan terug in de doos.

- De **toverkaarten** worden uitsluitend in het spel voor gevorderden gebruikt. Lees verder in deze Almanak onder **De Vizier**.

## De startspeler

Wie de kameel heeft, is de startspeler. Hij begint de plaatsingsfase van de ronde door vanachter zijn zichtscherm een figuur te kiezen. Hij legt deze gedekt op een veld naar keuze op het speelbord. Dan legt de volgende speler een figuur op het bord.

Als er later na het omdraaien van de figuren op een veld een gelijke stand is, speelt de startspeler een belangrijke rol. Hij is bij een **gelijke stand** "sterker" dan de in de richting van de klok volgende spelers. Deze rangorde loopt door: derhalve is bij een gelijke stand de laatste speler altijd de zwakste.



## Tactische tips

- Aan het **begin van het spel** heb je vooral schatten nodig en zal men zijn sterke figuren vooral op de drakenvelden inzetten.



Het kan overigens geen kwaad om een of meer van je zwakkere figuren op een paleisveld of op Aladin's tent te plaatsen. Misschien kun je zo goedkoop een artefact of een toverkaart bemachtigen.

- In de **eerste ronde** is het niet aan te raden om een figuur in het Huis van de Djinn te zetten. Je kunt altijd 1 artefact spelen, maar het lijkt onwaarschijnlijk dat je een tweede artefact kunt kopen, laat staan zinnig inzetten. Later in het spel wordt het voorrecht om twee artefacten te spelen veel interessanter.
- Als je **artefacten kunt kopen**, is dat aan te bevelen – ook als je de desbetreffende soort al hebt. Tenslotte win je door aan het einde van het spel de meeste artefacten te bezitten.
- Het **voordeel van de startspeler** wordt vaak onderschat. In Morgenland is er vaak sprake van een gelijke stand tussen de figuren. Dit geldt vooral in het paleis, waar iedereen met een zo laag mogelijk figuur de sterkste wil zijn. Menig artefact zal naar de startspeler gaan, omdat hij bij een gelijke stand de sterkste is.
- Schroom niet om figuren met de **waarde 1 of 2** op een paleisveld te plaatsen. Vaak blijkt dat een speler, die aanvankelijk sterkere figuren heeft ingezet, zich heeft verrekend en daarom het artefact niet kan betalen. Op deze wijze kun je tegen geringe kosten artefacten bemachtigen.
- De **toverkaarten** beslissen vaak de uitkomst van een ronde. Let op wanneer een dergelijke kaart het meeste voordeel voor jezelf oplevert, of de meeste problemen voor een medespeler. Elke toverkaart heeft zijn nut.
- Door je figuren te verspreid te plaatsen, verlaag je je winstkansen. Dat doe je ook als je je figuren teveel concentreert. **Bepaal je doelen** elke ronde opnieuw en richt je erop!
- **Bluffen** kan een schone zaak zijn. Drie zwakke figuren op een drakenveld

kunnen andere spelers afschrikken, of ze er juist toe bewegen om meerdere sterke figuren in te zetten!

- Als je het artefact **Sleutel** bezit, kan het toch zinnig zijn om een zwak figuur bij de paleiswachter te plaatsen. Als de wachter zwak is, heb je de mogelijkheid om in plaats van de Sleutel een ander artefact in het paleis in te zetten. Je mag immers **per ronde maar 1 artefact** uitspelen! Als de wachter te sterk is, en je niet wilt bijbetalen, kun je er altijd nog voor kiezen om de Sleutel uit te spelen.

## De voorraad

Alle schatten, die niet in het spel zijn, worden bewaard in de algemene voorraad naast het speelbord. Als de spelers schatten ontvangen, nemen ze die uit de voorraad. Als de spelers schatten moeten betalen, leggen ze die in de voorraad.

## De Vizier

De oudste speler wordt benoemd tot Vizier.

Hij moet aan het begin van elke ronde de volgende handelingen verrichten:

- Hij draait de bovenste schatkaart om. De daarop afgebeelde schatten legt hij vanuit de voorraad in de drakengrotten (zie het voorbeeld op het spelregelblad).
  - Hij schuift de 10 paleiswachters gedekt en legt één van de wachtters gedekt op het veld van de paleiswachter (zoals afgebeeld op het spelregelblad).
  - Alleen in het spel voor gevorderden: hij draait het bovenste artefact van elke stapel boven de paleisvelden om.
- Lees verder op het spelregelblad onder 4.

## De toverkaarten

Alle toverkaarten zijn positief voor de speler die ze bezit of uitspeelt. Er zijn geen toverkaarten die de bezitter benadelen, mits hij ze slim gebruikt... De toverkaarten worden geschud en op een trekstapel naast het speelbord gelegd.

Eenmaal gespeelde toverkaarten worden op een aflegstapel naast de trekstapel gelegd.

### Hoe kom je aan toverkaarten?

De spelers, die **Aladin's Tent** bezoeken, maken kans op toverkaarten.

Zie onder het Spel voor Gevorderden.

### Wanneer mag je toverkaarten spelen?

Zodra je het artefact **Aladin's Wonderlamp** speelt, mag je tot aan het einde van de ronde zoveel toverkaarten spelen als je wilt.

### Algemeen:

- Alle toverkaarten mogen op elk moment worden gespeeld. Leg eenmaal gespeelde toverkaarten op een aflegstapel.
  - De illustraties op de toverkaarten zijn bedoeld als voorbeelden.
  - Als je met een toverkaart een figuur wilt verplaatsen, mag dat niet naar een veld waar de machtsverhoudingen al zijn vastgesteld.
  - De voorwaarden op een toverkaart moeten altijd zoveel mogelijk vervuld worden.
  - Toverkaarten gelden overal op het speelbord. **Uitzondering:** op het veld van de paleiswachter mag je ze niet spelen! Zie verder onder De paleiswachter.
  - Als meerdere spelers tegelijk een toverkaart willen spelen, geldt de spelersrang: startspeler eerst, en vervolgens linksom de anderen. Als toverkaarten en artefacten met elkaar botsen, geldt de spelersrang ook. Elke toverkaart en elk artefact worden volledig afgewikkeld, voordat de volgende aan de beurt is.
- Voorbeeld: De kaart **Maansverduistering** wordt op een veld gespeeld, waar juist de machtsverhouding wordt vastgesteld. De kaart heeft tot gevolg dat alle oneven figuren van het veld worden verwijderd. Om zijn figuur te redden speelt een andere speler de kaart

**Nakomer.** Of dit lukt, hangt af van de volgorde van de spelers. Zit de Maansverduistering dichtbij de startspeler, dan wordt deze kaart eerst toegepast: de andere speler moet zijn figuur terugnemen. Zit de Nakomer dichtbij de startspeler, dan mag hij zijn figuur verplaatsen voordat de Maansverduistering effect heeft. **Eenmaal gespeelde toverkaarten mogen niet worden teruggenomen!**

Wat gebeurt er als dezelfde speler beide kaarten speelt? Dan mag hij de volgorde bepalen.

Hierna worden alle toverkaarten in detail besproken. Men hoeft niet alle details uit het hoofd te leren om het spel te kunnen spelen. Nadere informatie over toverkaarten kan hier tijdens het spelen worden opgezocht.

## De toverkaarten nader uitgelegd, in alfabetische volgorde:



### Alamoos

Nem schatten met een gezamenlijke waarde van 3.



### Abracadabra

Doorzoek de stapel artefacten boven een paleisveld, waar je minstens één figuur hebt geplaatst. Neem uit deze stapel een artefact naar keuze. Natuurlijk mag je ook het omgedraaide artefact nemen.



### Belasting van de Sultan

Dezelfde betekenis als de kaart Beurzensnijderij, maar nu moeten de spelers voor al hun figuren in het paleis betalen of ze allemaal terugnemen. Voor figuren bij de paleiswachter hoef je niet te betalen.



### Beurzensnijderij

Te beginnen met de startspeler moeten alle spelers, behalve de speler van deze kaart, hun figuren uit de stad – het middelste deel van het speelbord – terugnemen. Ze mogen deze straf per figuur afkopen door er 2 schatten naar keuze voor te betalen. De spelers mogen voor de ene figuur wel betalen en voor een andere niet. De figuren, voor wie betaald wordt, blijven staan.



De schatten gaan meteen terug naar de voorraad, geen enkele speler krijgt iets.

### Fata Morgana

Neem het bovenste artefact van een stapel naar keuze (je hoeft daar geen figuur te hebben) en schuif het eronder. Zoek uit die stapel een ander artefact en leg het open op de stapel.



**Maansverduistering**  
Speel deze toverkaart op een veld naar keuze, waar de figuren reeds omgedraaid zijn. Meestal is dat het veld waar juist de machtsverhouding wordt vastgesteld. Alle figuren met oneven cijfers, dus ook het Vliegende Tapijt, gaan terug naar hun bezitters.



### De laatsten zullen de eersten zijn

Deze kaart geldt voor het veld waar op dit moment de machtsverhouding wordt bepaald en voor alle velden die deze ronde nog aan de beurt komen. De kaart heeft geen terugwerken-de kracht op eerder afgehandelde velden.



### De terugkeer van de draak

Je mag alleen het drakenveld kiezen waar op dit moment de machtsverhouding wordt vastgesteld.



Wil je in dit voorbeeld niet de kameel van de startspeler hebben, dan hoef je deze niet te nemen, ook al is het desbetreffende veld leeg. Aangezien het artefact Vliegend Tapijt ook op lege velden mag worden ingezet, kan er mogelijk een conflict ontstaan. Als beide – het tapijt en deze toverkaart – op hetzelfde veld worden gespeeld, dan bepaalt zoals gebruikelijk de volgorde van de spelers ten aanzien van de startspeler, wie voorrang heeft.

### Nakomer

Neem een eigen open of gedekt figuur en verplaats deze naar een veld naar keuze. Leg de figuur daar op dezelfde manier neer, open of gedekt.



### Offer

Iedere speler beslist zelf welke schatten hij inlevert. Als een speler minder dan 7 schatten bezit, moet hij zijn zichtschermbilten en zijn voorraad tonen. Vervolgens moet hij al zijn schatten afgeven. Ook de speler die de kaart speelt, moet 7 schatten inleveren.



### Oog om oog

Je mag een al omgedraaide of een nog gedekte figuur van een andere speler verwijderen. Het gedekte figuur mag op een veld liggen waar de machtsverhouding nog niet is vastgesteld. De speler van de door jou



verwijderde figuur mag onder dezelfde voorwaarden een van jouw figuren verwijderen.

### Publiek geheim

Het beste speel je deze kaart aan het begin van een ronde, voordat de spelers hun eerste figuren hebben gezet. Als je deze kaart op een later tijdstip speelt, worden eerder geplaatste figuren niet alsnog omgedraaid.



### Ruilhandel

De omgeruilde schatten moet dezelfde waarde hebben.



### Sesam, sluit u!

Vanaf nu mag niemand op dit veld een figuur of een vliegend tapijt bijplaatsen.



### Teleportatie

Je moet een veld kiezen waar de machtsverhouding nog niet is vastgesteld. Je mag de 3 schatten zelf uitkiezen.







**Tovenaarsleerling**  
Je mag alleen een artefact ruilen dat je in deze ronde nog niet hebt ingezet. Trek een open artefact van een van de stapels, leg het achter je zichtscherf neer en leg een van je eigen artefacten open terug op die stapel.



**Vliegende draak**  
Je mag uitsluitend een leeg drakenveld kiezen. Leg helemaal bovenaan 4 en vlak daaronder 2 schatten uit de voorraad. Daarna mag iedere speler figuren op dit veld plaatsen. Je mag de kaart ook na de plaatsingsfase spelen.

In dat geval kan men alleen het artefact Vliegend Tapijt op dit veld plaatsen.



**Verdwenen!**  
Dezelfde betekenis als de kaart offer.



**Zonsverduistering**  
Dezelfde betekenis als de kaart maansverduistering. Nu zijn alle figuren met een even cijfer het slachtoffer.



**Verstekeling**  
Het artefact van de medespeler moet eerder in deze ronde zijn uitgespeeld. Deze kaart geldt niet bij de perkamentrol.  
Voorbeelden: 1. Jolanda heeft een Sleutel gespeeld. Theo speelt deze kaart als sleutel en mag eveneens

langs de paleiswachter. 2. Jolanda heeft een Vliegend Tapijt op een veld gespeeld. Later speelt Theo deze kaart en beslist dat "zijn" Vliegend Tapijt op een ander veld landt.

### Het spellenspektakel

999 Games organiseert ieder jaar in november het spellenspektakel, een van 's werelds grootste beurzen voor de echte spellenliefhebber. U kunt er kijken, spelen en kopen. Alle grote uitgevers zijn aanwezig. Het 3-daagse spellenspektakel wordt gehouden in het beursgebouw te Eindhoven met een opp. van 10.000 m<sup>2</sup>. Er zijn speciale arrangementen met o.a. het Holliday Inn. Overige informatie kunt u vinden op [www.spellenspektakel.nl](http://www.spellenspektakel.nl).

© 2000 Hans im Glück

Uitgever en Distributie:  
999 Games B.V.  
Eemmeerlaan 11  
NL 1382 KA Weesp  
[www.999games.nl](http://www.999games.nl)  
Klantenservice:  
0900 999 0000

