

# عزیزت کمالہ





# ملعون على رشيد: فننا كمال

(Spielkonzept und historischer Hintergrund von Pierluca Zizzi und Giorgio De Michele.  
Entwicklung, Spielregel Regeln und Produktion von Yemaia Studios)

*Hārūn al-Rashīd (ca. 763 bis 809) ist der Name und Iaqab des fünften Großkalifen der Abbasiden-Dynastie, der die islamische Umma zwischen 786 und 809 regierte.*

*Seine Regierungszeit war voller Wohlstand und fortschrittlich was Kultur, Wissenschaft, und politischer Institutionen betraf.*

*Sein Leben und der fabelhafte Hof in dem er lebte, sind Mittelpunkt zahlreicher, wahrer und fantasievoller Anekdoten. Diese wiederum waren Inspiration für einige Geschichten aus dem berühmten Werk "Tausendundeine Nacht".*

*Dieses Spiel simuliert Leben, Handel und Intrigen verschiedener Fraktionen im Kampf um Reichtum, Macht und die Gunst des mächtigen Herrschers.*

## كلينك كع لعيذ

In *Al-Rashid*, stellen die Spieler Familien dar die versuchen, sich unter den Augen des Herrschers in Szene zu setzen.

Ziel ist es, so viele **Geltungspunkte** wie möglich zu verdienen.

Die Geltungspunkte werden durch die Zugehörigkeit zu einer Gilde, den Erwerb wichtiger Positionen in der Gesellschaft, oder die Erhöhung der Anzahl der Familienmitglieder (Spielfiguren) verdient.

Um die wichtige gesellschaftliche Anerkennung zu erhalten, müssen die Familien selbstverständlich gewisse Kosten tragen, und daher einen Teil ihrer Bemühungen dem Handel von Luxuswaren widmen.

Um ihre Ziele zu erreichen, verfügen die Spieler über Spielfiguren, welche die Familienmitglieder darstellen.

Um Waren zu erhalten, müssen die Spielfiguren auf die **Landkarte** (Unterer Teil des Spielplans) platziert werden. Um Ämter zu erwerben, Dienstleistungen von Gilden zu erhalten, oder um Gefälligkeiten zu bitten, müssen die Spielfiguren in die **Stadt** (Oberer Teil des Spielplans) platziert werden.

## كلينك كع للملح

- 48 "Amt" Plättchen (rechteckig, jeweils 8 in Schwarz, Rot, Lila, Blau, Hellblau und Grün)
- 15 "Gutschrift" Plättchen
- 20 "politischer Einfluss" Plättchen
- 10 "Schande" Plättchen
- 20 "Seide" Luxusware (weiße Spielsteine)
- 25 "Gewürze" Luxusware (orange Spielsteine)
- 30 "Töpferware" Luxusware (lila Spielsteine)
- 30 "Metall" Luxusware (graue Spielsteine)
- 35 "Hartholz" Luxusware (braune Spielsteine)
- 15 "Pascha" Spielfiguren (jeweils 3 pro Farbe/Fraktion)
- 20 "Händler" Spielfiguren (4 jeder Farbe der 5 Fraktionen)
- 30 "Weise" Spielfiguren (zylindrisch: 6 jeder Farbe der 5 Fraktionen)
- 6 Holzwürfel zum Anzeigen der Reihenfolge (jeweils 1 pro Farbe/Fraktion + 1 schwarzer)
- 11 "Krise" Plättchen (3 schwarze für den "Setup" + 8 weiße für die weitere Runden)
- 32 "Söldner" Plättchen (rot)
- 32 "Söldner" Plättchen (blau)
- Der Spielplan
- Diese Spielregeln



# کلیتک کے علافکونڈنلکے



Handel

Reihenfolge

Spielrunde

## مکلفکونڈنلکے

Der Spielplan enthält zwei Hauptzonen wo die Spielfiguren platziert werden, sowie Tabellen mit der Zusammenfassung der wichtigen Spielregeln.

Die **Hauptzonen** sind:

- Die Stadt;
- Die Landkarte.

Jeder Zone ist in verschiedene **Spielbereiche** unterteilt:

- 6 in der Stadt: Paläste
- 7 auf der Landkarte: Territorien

(Siehe Abschnitt "Spielbereiche")

Die Stadt

Die Landkarte

Paläste

Territorien

Tabellen

Die drei **Tabellen** fassen die wichtigsten Konzepte des Spielablaufs zusammen.

1. **Spielrunde:** Der schwarze Holzwürfel markiert die aktive Runde.
2. **Reihenfolge:** Durch die Platzierung der Holzwürfel der verschiedenen Farben wird die Reihenfolge in der die Spieler agieren, bestimmt.
3. **Tauschhandel:** Der Wert der getauschten Waren hängt von ihrer Vielfalt ab. Diese Tabelle zeigt den Gegenwert in Gold. Zusätzlich ist auch der Rabatt der Gutschriften zum Zeitpunkt ihrer Verwendung notiert.



Name des Amtes

Geltungspunkte

Effekt

Kosten in Goldmünzen

## علافکونڈنلکے

**Ämter, Dienstleistungen und Gefälligkeiten:** Durch das Platzieren der Familienmitglieder auf ein Palast, werden die Spieler die Gelegenheit haben, verschiedene Aktionen durchführen zu können. (Siehe auch "Die Stadt: Paläste der Gilden")

**Familienmitglieder:** Die Spieler haben drei Arten von Spielfiguren (= Familienmitglieder),: der Pascha, der Händler und der Weise. Durch das Setzen der Spielfiguren auf den Plan interagieren die Spieler mit dem Spiel und erzeugen somit verschiedene Ereignisse. (Siehe auch "Familienmitglieder")



**Herrschaft:** Nachdem alle Spieler ihre Spielfiguren auf den Spielplan gesetzt haben, wird bestimmt, wer die Herrschaft über dieses Gebiet hat und somit als erste seine Aktion durchführen darf. Um die Reihenfolge zu bestimmen, wird der Herrschaftswert jeder Spieler auf dem Territorium berechnet. Denken Sie daran, dass nur die Spieler mit den 3 höheren Werten eine Aktion spielen dürfen. *(Siehe auch "Herrschaft")*

**Familie:** Ist der Anzahl der Spielfiguren, die der Spieler während seiner Züge auf den Spielplan setzen und bewegen kann.

**Luxusgüter:** Es gibt 5 Arten von Waren: Seide, Gewürze, Töpferware, Metall, Hartholz. In Al-Rashid werden Zahlungen durch den Tausch von Waren getätigt. Der Wert der Waren hängt von ihrer Vielfalt ab, wie im Abschnitt "Waren und Gold" beschrieben.

**Söldner:** Die roten und die blauen "Söldner" Plättchen symbolisieren jeweils die Söldner, die am Boden und auf der See kämpfen. Die Söldner Plättchen haben zwei Funktionen: zum Einen repräsentieren sie die Räuber und die Piraten, welche den Spielern während ihrer Geschäftsreisen auf den Territorien entgegentreten. Zum Anderen repräsentieren sie bewaffnete Eskorten, welche die Spieler selber rekrutieren können, um ihre Familienmitglieder während der Reise zu schützen. *(Siehe auch "Söldner" Plättchen)*



**Reihenfolge:** Die Reihenfolge der Spieler bestimmt in welcher Reihe die Spieler während einer Runde agieren. Als letzter zu spielen ist nicht immer ein Nachteil, und kann auch Vorteile bringen (wie z.B. während der Platzierung). Die Reihenfolge gilt auch für den Fall, dass zwei oder mehrere Effekte gleichzeitig ausgelöst werden müssen.

**Paläste und Territorien:** Die Paläste und Territorien sind die Bereiche des Spielplans, wo die Spieler ihre Familienmitglieder setzen können, um Ereignisse

auszulösen. In den Palästen werden Ämter vergeben, bzw. Dienstleistungen und Gefälligkeiten erwiesen; In den Territorien werden Luxuswaren erhalten.

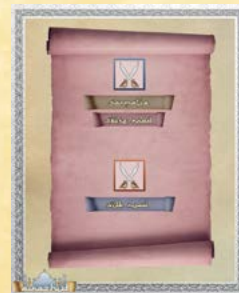
**Geltungspunkte:** Am Ende des Spiels bestimmen die Geltungspunkte den Gewinner. Sie repräsentieren den Einfluss und das Ansehen der Familie am Hof von Al-Rashid. Dazu zählen die Anzahl und Art der Familienmitglieder, die erworbene Ämter und der politischer Einfluss.

**Reserve:** Hiermit sind alle Komponenten des Spiels (vor allem Familienmitglieder und Luxuswaren) gemeint, die weder im Besitz eines Spielers, noch auf den Territorien platziert sind. Am besten werden diese in der Schachtel aufbewahrt.

**Schande:** Ziel jeder Familie ist es, durch verschiedene Aktionen, Geltungspunkte zu erhalten. Riskante Spielzüge können aber dazu führen, dass Spieler "Schande" Plättchen erhalten, welche am Spielende zu einer Strafe von jeweils -2 Geltungspunkte führen. *(Siehe auch "Schande" Plättchen)*



**Politischer Einfluss:** Im Hofleben ist es wichtig für sich und die eigenen Familienmitglieder prestigeträchtige Rollen, sowie die Unterstützung einflussreicher Personen der Gemeinde zu haben. Die letztere wird durch die Plättchen "politischer Einfluss" dargestellt, welche am Ende des Spiels je als 1 Geltungspunkt (maximal 5 Punkten) angerechnet werden. *(Siehe auch "politischer Einfluss" Plättchen)*



**Krise:** Die Plättchen "Krise" stellen zufällige Ereignisse dar, welche zum Beginn jeder Runde enthüllt werden. Diese enthalten eine variable Anzahl an Hindernissen, welche die Spieler beseitigen müssen, um in den Territorien frei handeln zu können. *(Siehe auch "Krise" Plättchen)*

## Spieldarstellung

- Spielplan öffnen und Luxuswaren auf die dazugehörigen Bereiche platzieren.
- Die 4 "Gutschrift" Plättchen auf die entsprechenden Symbole auf der Karte legen.
- Den schwarzen Holzwürfel auf Round 1 setzen.
- Die "Amt" Plättchen auf die entsprechenden Bereiche der jeweiligen Gilden in Abhängigkeit der Spieleranzahl legen. (Siehe auch im Abschnitt "Ämter").



- Die "Söldner" Plättchen verdeckt und separat nach Farbe mischen und stapeln.
- Jeder Spieler erhält einen Pascha, einen Händler und einen Weise in der Farbe seiner Familie.
- Die Reihenfolge zufällig bestimmen, und die Holzwürfel der jeweiligen Farben in die Tabelle auf dem Spielplan setzen.
- Jeder Spieler erhält seine Ausgangswaren gemäß der Reihenfolge, basierend auf der Beschreibung im Abschnitt "Luxuswaren".
- Ein "Krise" Plättchen vom Stapel "Setup" ziehen, und das Ereignis wie beschrieben auflösen, wie im Abschnitt "Krise Setup" beschrieben.

## Ämter:

Die "Amt" Plättchen müssen in den ausgewiesenen Bereiche der zugehörigen Gilden (die Plättchen sind so gefärbt, dass diese der jeweiligen Gilde zugeordnet werden können) gesetzt werden. Die Anzahl der Ämter variiert mit der Anzahl der Spieler:

### 2 bis 3 Spieler

1 "Amt" Plättchen pro Typ bei den Gilden "Intrige" (schwarz), "Militär" (rot), "Kultur" (violett), "Handeln" (blau).

Alle 8 Plättchen Amt der Gilde "Politik" (blau) und alle 8 Offiziere des Kalifen (grün).

### 4 bis 5 Spieler

2 "Amt" Plättchen pro Typ bei den Gilden "Intrige" (schwarz), "Militär" (rot), "Kultur" (violett), "Handeln" (blau).

Alle 8 Plättchen Amt der Gilde "Politik" (blau) und alle 8 Offiziere des Kalifen (grün).

## Luxuswaren:

- 1. Spieler → 1 Hartholz + 1 Töpferware + 1 Metall
- 2. Spieler → 2 Hartholz + 1 Töpferware + 1 Metall
- 3. Spieler → 3 Hartholz + 1 Töpferware + 1 Metall
- 4. Spieler → 2 Hartholz + 2 Töpferware + 1 Metall
- 5. Spieler → 1 Hartholz + 1 Töpferware + 1 Metall + 1 Gewürze

## Krise:

Aus den "Krise" Setup Plättchen (schwarz, 3 Stück) eins verdeckt ziehen. Anschließend die "Söldner" Plättchen auf den Spielplan legen, sowie vom gezogenen Plättchen vorgegeben (sowohl Farbe als auch Territorium beachten). Die restlichen "Krise" Setup Plättchen aussortieren: Diese werden im Lauf des Spiels nicht mehr gebraucht.

## "Söldnern":

Jeder Spieler zieht eine Karte aus einem der zwei Stapel der Söldnerkarten (rot oder blau). Die Söldnerkarten werden gemäß der Reihenfolge gezogen, nachdem die Ereignisse der Krisenkarten erfolgt sind. Nun kann das Spiel beginnen, viel Spaß!

اللعبة

اللعبة

Das Spiel ist in 5 Runden unterteilt.

Jede Runde besteht aus zwei Phasen:

- Platzierung
- Auflösung (in Zügen aufgeteilt)

Während der Platzierung setzen die Spieler die Figuren auf den Spielplan. Bei der Auflösung entfernen die Spieler die Figuren vom Spielplan und lösen die Ereignisse auf.

## 1. Phase: Platzierung

Die Reihenfolge nach setzt jeder Spieler eine seiner Spielfiguren in einem Bereich des Spielplans, solange bis alle Spieler alle ihre Figuren gesetzt haben.

### ACHTUNG!!!

Die Reihenfolge in der die Spielfiguren auf einen Bereich gesetzt werden, muss während der Platzierungsphase beachtet und durch die Einordnung der Figuren markiert werden (diese Information ist für den weiteren Verlauf des Spiels sehr wichtig).

Am Anfang dieser Phase können die Spieler die Effekte einiger Amt-Plättchen (z. B: Diplomat) aktivieren. Falls ein Spieler die Eigenschaften eines Amtes nicht nutzt, geht diese Aktion für die laufende Runde, verloren.



## Herrschaft

Das Konzept der **Herrschaft** über ein Bereich ist extrem wichtig, und daher beim Platzieren der Spielfiguren in den taktischen Überlegungen einzubeziehen.

Jeder Spieler hat Interesse daran, sich die Herrschaft über sämtliche Bereiche des Spiels zu sichern, um sich die damit verbundenen Vorteile zu sichern.

Je höher der eigenen **Herrschaftswert** in einem Bereich, desto früher darf man handeln und größer ist der Nutzen.

Nur die drei Spieler mit dem höchsten Wert dürfen bei der Auflösung des Bereiches teilnehmen. Die Figuren anderer Spieler müssen aus dem Bereich vor der Auflösung entfernt werden.

Der Herrschaftswert eines Bereiches wird, basierend auf den bestehenden Spielfiguren, folgendermaßen berechnet:

- Pascha → Herrschaftswert 5
- Händler → Herrschaftswert 3
- Weise → Herrschaftswert 1 (mit der zusätzlichen Fähigkeit, mit anderen Spielfiguren zusammengestapelt sein zu können, um den gesamten Herrschaftswert zu erhöhen)

Auf einen Bereich darf ein Spieler entweder 1 Pascha, oder 1 Händler setzen, aber eine beliebige Anzahl an Weisen.

Unabhängig von der Anzahl seiner Spielfiguren auf einem Bereich, darf ein Spieler **nur einmal** die vorgesehene Aktionen ausführen. Mehrere Weise zu haben kann aber entscheidend sein, um die Herrschaft über den Bereich zu erzielen.

### Beispiele:

- 1 Pascha = Herrschaftswert 5
- 1 Händler und 1 Weise = Herrschaftswert 4
- 2 Weise = Herrschaftswert 2
- 1 Pascha und 2 Weise = Herrschaftswert 7
- 1 Pascha und 1 Händler = Nicht erlaubt
- 2 Pascha = Nicht erlaubt
- 2 Händler = Nicht erlaubt

Falls zwei oder mehrere Spieler den gleichen Herrschaftswert haben, erzielt der Spieler der als erster eine Figur auf den Bereich gesetzt hat, einen höheren Herrschaftswert.

### Beispiel (1):

- Grüner Spieler → 1 Händler = Herrschaftswert 3
- Roter Spieler → 1 Pascha = Herrschaftswert 5
- Gelber Spieler → 1 Weise = Herrschaftswert 1
- Reihe der Auflösung: Rot – Grün – Gelb

### Beispiel (2):

- Grüner Spieler → 1 Weise = Herrschaftswert 1
- Roter Spieler → 1 Händler + 1 Weise = Herrschaftswert 4
- Gelber Spieler → 1 Händler + 1 Weise = Herrschaftswert 4
- Reihe der Auflösung: Rot – Gelb – Grün

### Beispiel (3):

- Grüner Spieler → 1 Weise = Herrschaftswert 1
- Roter Spieler → 1 Weise = Herrschaftswert 1
- Gelber Spieler → 1 Händler + 1 Weise = Herrschaftswert 4
- Blauer Spieler → 1 Händler = Herrschaftswert 3
- Reihe der Auflösung: Gelb - Blau - Grün (da Rot 4. ist, darf er während der Auflösung keine Aktion durchführen)

Es besteht kein Maximum an der Anzahl der Figuren in einem Spielbereich.

### ACTUNG!!!

Die Spielfiguren einer Familie, die gemeinsam einen Bereich besetzen dürfen, sind so gestaltet, dass diese gestapelt werden können. Wenn, die erste Figur ein Weiser ist, darf der Spieler einen Pascha, einen Händler oder weitere Weisen drauf stapeln. Ist die erste Figur ein Pascha oder ein Händler, darf der Spieler in den nächsten Zügen ausschließlich Weise darunter setzen.

## 2. Phase: Auflösung

In der Auflösungsphase sind alle Spieler, der Reihenfolge nach, so oft am Zug, bis alle Bereiche aufgelöst worden sind. Der Spieler der am Zug ist, kann den Effekt eines Amtes aktivieren und muss einen Bereich auflösen (man sehe "Auflösung eines Spielbereichs"); die Reihenfolge ist dabei frei wählbar.



Besitzt ein Spieler keine Spielfiguren mehr auf dem Spielplan, setzt er bis zum Ende der Auflösungsphase aus und kann deswegen auch keine Ämter mehr aktivieren. Die Auflösungsphase endet sobald keine Spielfiguren mehr auf dem Spielplan sind.

### Effekte eines Amtes

Der Spieler an der Reihe kann, wenn er möchte, **nur einen** der Effekte seiner "Amt" Plättchen aktivieren. Bei seinem nächsten Zug in der Auflösungsphase darf er, wenn er noch Figuren auf dem Spielplan hat, den Effekt eines anderen Plättchens nutzen. Dies betrifft nicht die "Amt" Plättchen, die keine Aktivierung benötigen. (Siehe "Ämter")

### ACHTUNG!!!

Wie bereits erwähnt, wenn ein Spieler keine Figur mehr auf dem Spielplan hat, überspringt er alle nächsten Züge der Auflösungsphase, und kann daher möglicherweise auch nicht die Effekte aller Ämter ausspielen.

### Auflösung eines Spielbereichs

Der Spieler an der Reihe muss eins der 13 Spielbereiche auswählen, auf dem sich mindestens eine Figur befindet, um diesen aufzulösen. Dabei ist es unerheblich, ob der Spieler auch eigene Figuren in diesem Bereich hat.

Der Bereich wird aufgelöst, indem alle im Bereich befindlichen Ereignisse berücksichtigt werden.

Der erste Schritt ist zu bestimmen, welcher Spieler die Herrschaft auf dem Bereich (Territorium oder Palast) inne hat. Nur die 3 Spieler mit dem höheren Herrschaftswert werden von den Ereignissen profitieren. Man sehe dazu auch die Kapitel "Spielbereiche" und "Herrschaft".

Wenn ein Bereich des Spiels aufgelöst ist, werden alle Figuren daraus entfernt, auch die derjenigen Spieler die keine Vorteile aus dem Bereich erhalten haben.

### ACHTUNG!!!

Wenn der Bereich "Palast von Al-Rashid" aufgelöst wird, besteht die Möglichkeit, dass die Reihenfolge geändert wird. Dieses Ereignis findet nicht sofort statt, sondern erst wenn diese zu Ende ist (gleiche Zuganzahl für alle aktiven Spieler). Somit wäre es z.B. möglich, dass ein Spieler zwei Züge hintereinander spielen muss.

### Beispiel

Der grüne Spieler ist der erste in der Reihe und entscheidet sich das Territorium "Samatia" aufzulösen. Nachdem alle Effekte in diesem Bereich durchgeführt worden sind (gemäß "Auflösung eines Spielbereichs"), wählt der zweite Spieler den Palast von Al-Rashid, und so weiter bis der Grüner Spieler wieder dran ist. Es geschieht aber, dass er keine Spielfiguren mehr auf dem Plan hat, und muss somit seine Auflösungsphase komplett aussetzen.

### ACHTUNG!!!

Am Anfang dieser Phase können die Spieler die Effekte einiger Amt-Plättchen (z.B: Informer) aktivieren. Falls ein Spieler die Eigenschaften eines Amtes nicht nutzt, geht diese Aktion für die laufende Runde verloren.

### Ende der Runde

Am Ende jeder Runde (mit Ausnahme der letzten) müssen folgende Aktionen durchgeführt werden:

- Alle Luxuswaren und Gutscheine auf den Territorien füllen.
- Alle verwendeten Plättchen wieder auf aktivieren. (Siehe: "Aktivierung der Ämter" und "Ämter")
- Ein "Krise" Plättchen Turns ziehen und lösen (Siehe: "Krise Plättchen")



- Den schwarzen Holzwürfel eine Runde weiter verschieben.
- Die nächste Runde beginnen.

## فاميليا مع نزل و نزل

Wie bereits erwähnt, beginnt jeder Spieler das Spiel mit 3 Figuren: 1 Pascha + 1 Händler + 1 Weise. Während des Spiels, kann sich die Familie durch die Dienstleistungen der drei Gilden vergrößern:

- Gilde der Weisheit - > man erhält einen neuen Weise
- Gilde des Handels - > man erhält einen neuen Händler
- Gilde der Politik - > man erhält einen neuen Pascha

Mehr Spielfiguren zu besitzen bedeutet, dass man während des Spiels mehr Aktionen durchgeführt kann, um z.B. einen höheren Herrschaftswert auf einem Territorium zu erzielen. Wie genau ein Spielern neue Spielfiguren erwerben kann, sowie deren Kosten, ist im Abschnitt "Paläste der Gilden" erklärt. Am Ende des Spiels bringt zusätzlich jedes Familienmitglied eine gewisse Anzahl an Geltungspunkten. (siehe "Spielende")

Ein Spieler darf nur eine begrenzte Anzahl jeder Spielfigur besitzen:

- 3 Pascha
- 4 Händler
- 6 Weise

## امتن

Während eines Al-Rashid Spiels, kann jeder Spieler soziale Anerkennungen für seine Familie bekommen, die "Ämter" genannt werden. (Siehe "Die Stadt") Allgemeine Ämter bekommt man an den Palästen der Gilden, den Amt Kalif ausschließlich beim Palast von Al-Rashid.

Die Anzahl der im Spiel verfügbaren Ämter hängt von den Spielteilnehmern ab. (siehe "Spielvorbereitung")

- "Intrige" (Schwarz), "Militär" (Rot), "Weisheit" (Lila) und "Handel" (Blue) Plättchen sind eins pro Typ (in einem Spiel mit 2 oder 3 Spielern) bzw. zwei pro Typ (in einem Spiel mit 4 oder 5 Spielern)
- "Politik" Plättchen (Hellblau) und "Kalif" Plättchen (Grün) sind immer eins pro Typ.

Es gibt viele unterschiedliche Plättchen, diese sind aber je nach Modus der Aktivierung in drei Gruppen aufgeteilt:

- **Zur Aktivierung** → Diese Plättchen können nur ein Mal pro Runde vom Besitzer während eines seiner Auflösungszüge verwendet werden.
- **Permanent** → Diese Plättchen sind für den ganzen Spielablauf aktiv; der Besitzer muss die Effekte dieser Plättchen rechtzeitig anwenden lassen.
- **Einzelanwendung** → Diese Plättchen werden einmalig aktiv, in dem Moment wenn die gekauft werden.

## شحن و نزل

Im Spiel ist keine Währung enthalten, doch die Anzahl und Vielfalt der besessenen Waren bestimmen über welchen Gegenwert an Gold eine Familie verfügt. Das Vermögen einer Familie wird deswegen je nach Menge und Vielfalt der besessenen Waren durch folgende Handelstabelle bestimmt.

- 1 Ware jeder Art → 1 Goldmünze
- Jeder Satz von 2 verschiedenen Waren → 3 Goldmünzen
- Jeder Satz von 3 verschiedenen Waren → 6 Goldmünzen
- Jeder Satz von 4 verschiedenen Waren → 10 Goldmünzen
- Jeder Satz von 5 verschiedenen Waren → 15 Goldmünzen

### Beispiele:

- Besitzt man 1 Gewürz oder 1 Hartholz hat man ein Vermögen von 1 Goldmünze.
- 1 Hartholz + 2 Töpferware + 1 Seide sind insgesamt 7 Goldmünzen wert.
- Wenn man 1 Hartholz + 1 Töpferware + 2 Metall + 2 Seide besitzt, sind das 4 verschiedene Waren plus 2 verschiedenen Waren:  $10 + 3 = 13$  Goldmünzen.
- Muss ein Spieler 18 Goldmünzen bezahlen, wäre in diesem Fall die effektivste Kombination, 5 verschiedene Waren (15 Goldmünzen) plus ein zusätzliches Satz von 2 verschiedenen Waren (3 Goldmünzen) zu besitzen.
- Muss ein Spieler 14 Goldmünzen bezahlen, ist eine mögliche Kombination: 1 Hartholz + 1



Töpferware + 1 Metall + 1 Seide  
(4 verschiedene Waren = 10  
Goldmünzen) plus 1 Hartholz + 1  
Töpferware (2 verschiedene Waren = 3  
Goldmünzen) plus 1 Hartholz (1 Ware  
= 1 Goldmünze) = 14 Goldmünzen.  
Falls verfügbar ist es auch möglich  
und effektiver mit einem Satz von 5  
verschiedene Waren (15 Goldmünzen)  
zu bezahlen. In

### ACHTUNG!!!

Wenn man etwas mit mehr Goldmünzen bezahlt, als der tatsächliche Preis ist, verliert man die Differenz. **Man bekommt weder Wechselgeld noch Waren als Ausgleich zurück.**

Je mehr Warensätze man vervollständigt, desto höher das eigene Vermögen in Goldmünzen. Ein Satz aus 5 verschiedenen Waren bedeutet 15 Goldmünzen, 2 solcher Sätze haben ein Gegenwert von 30 Goldmünzen.

Es gibt keine Begrenzung der Luxuswaren. Im unwahrscheinlichen Fall, dass nicht genug Spielsteine einer Warenart gibt, können andere beliebige Steine als Ersatz verwendet werden. Die Verfügbarkeit der Waren im Spiel muss als unbegrenzt angenommen werden.

## “سولدين” Plattchen

In Al-Rashid gibt es zwei Sorten von Söldner:

- Rote Söldner kämpfen auf dem Land
- Blaue Söldner kämpfen auf dem Meer

Die Söldner-Plättchen sind in zwei Stapeln aufgeteilt:

- 32 Rote Plättchen: 8 im Wert von 2 Punkte, 16 im Wert von 3 Punkte, 8 im Wert von 4 Punkte
- 32 Blaue Plättchen: 8 im Wert von 2 Punkte, 16 im Wert von 3 Punkte, 8 im Wert von 4 Punkte

Söldner Plättchen haben zwei verschiedene Anwendungsmöglichkeiten

- Wenn sie als Effekt eines Krisen-Plättchens positioniert werden, repräsentieren sie Hindernisse während des Handels. In diesem Fall, stellen Söldner-Plättchen Räuber und Piraten dar, welche die Spieler angreifen. (Siehe: Krisen-Plättchen)
- Sie verteidigen aber auch die Familien während ihrer Geschäftsreisen; Die Spieler können Söldner-Plättchen von der Militärgilde beschaffen. In diesem Fall stellen Söldner-Plättchen eine Miliz dar, die von Spielern rekrutiert wird. (Siehe: “Kampf” und “Paläste der Gilden”)

## “كناز” Plattchen

Am Ende jeder Runde, müssen einige automatische Aktionen durchgeführt werden, um den Spielplan auf die nächste Runde vorzubereiten. Darunter zählt das Ziehen eines Krisen-Plättchen Turns. Dieses bestimmt die **Anzahl, Art (Farbe) und Positionierung der “Söldner” Plattchen**, die auf den Spielplan gesetzt werden müssen. Die “Söldner” Plattchen müssen aus dem entsprechenden Stapel gezogen und zufällig auf die genannten Spielbereiche so platziert werden, dass kein Spieler dessen Wert sehen kann.

## “دكانة سياسية” Plattchen

Zusätzlich zum Erwerb wichtiger Ämter oder der Erhöhung der Anzahl der Familienmitglieder, sind in Al-Rashid auch die politischen Verbindungen von großer Bedeutung.

Spieler können “politischer Einfluss” Plattchen auf verschiedenen Wegen erwerben. Jedes “politischer Einfluss” Plattchen ist am Ende des Spiels ein Geltungspunkt wert (bis maximal 5 Punkte).

Beispiele der Erwerbung von “Politischer Einfluss” – Spielsteinen:

- Den Leader der politischen Gilde nach Gefälligkeiten bitten;
- Die Ämter “Law Expert“, “Aide to the Qadi“, “Astrologist“ erwerben.
- Gewisse Aktionen in der Gilde der Intrigen durchführen.



Am Ende der letzten Runde ist der Spieler mit der höheren Anzahl an Geltungspunkten der Gewinner. Geltungspunkte repräsentieren den Einfluss und das Ansehen, die jede Familie am Hofe von Al-Rashid gewonnen hat. Geltungspunkte werden anhand der Anzahl und Art der Familienmitglieder, der kontrollierten Ämter und der erworbenen "politischer Einfluss" Plättchen vergeben. (Siehe: "Spielende")

## “Schande” Plättchen

Während ihrer Anstrengung für das Wohl der Familie, können selbstverständlich Spieler auch Fehler machen, und somit dem Ansehen der Familie schaden. In diesem Fall, wird der Spieler durch die Vergabe eines "Schande" Spielsteines bestraft. Jedes "Schande" Spielstein zählt am Ende des Spiels als -2 Geltungspunkte.

Beispiele von Aktionen die zu "Schande" Spielsteinen führen können:

- Rückzug aus einem Kampf (2 Steine);
- Empfang beim Al-Rashid ohne einem Pascha in der Delegation (2 Steine);
- Erwerbung des Amtes "Enchanter" (1 Stein);
- Besuch bei einer Gilde mit dem einzelnen Zweck, um einer Gefälligkeit zu bitten (1 Stein).

## Steinplättchen

Der Spielplan ist in zwei Hauptzonen (die Stadt und die Landkarte) unterteilt; diese Hauptzonen enthalten 13 Spielbereiche:

- 6 Stadtbereiche (Paläste)
- 7 Länder (Territorien)

In den Spielbereichen ist das Konzept von **Herrschaft** von großer Bedeutung: Beim Auflösen eines Bereiches muss bestimmt werden, welche die drei dominierende Spieler sind. Um ein klareres Bild zu schaffen, können die Spielfiguren der anderen Spieler aus diesem Bereich entfernt werden. Anschließend kann der Bereich aufgelöst werden, beginnend mit dem Spieler mit dem höheren Herrschaftswert.

### Die Stadt

Die Stadt besteht aus 5 Bereichen, die Paläste der Gilden genannt sind:

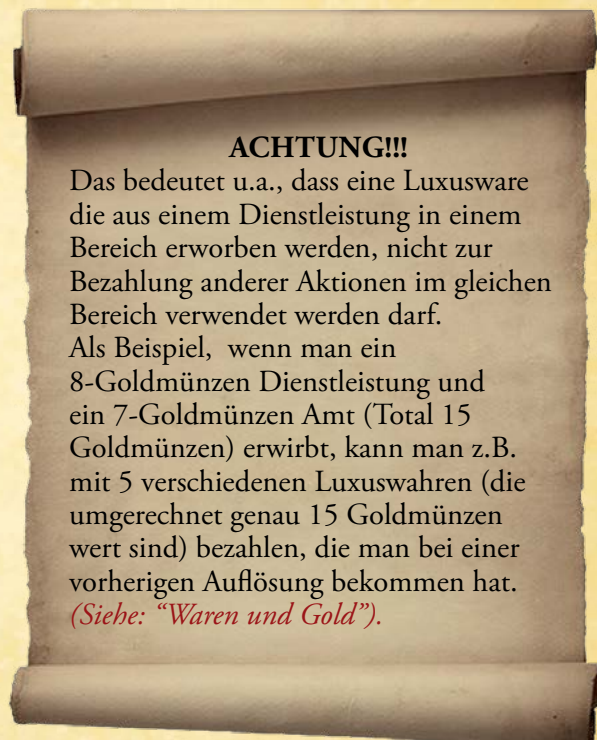
- Palast der "Intrige" Gilde (Schwarz)
- Palast der "Militär" Gilde (Rot)

- Palast der "Weisheit" Gilde (Lila)
- Palast der "Handel" Gilde (Blau)
- Palast der "Politik" Gilde (Hellblau)

und einem Bereich den den Palast von Al-Rashid darstellt:

- Palast von Al-Rashid (Grün)

Jeder Palast ermöglicht verschiedene Aktionen (Dienstleistungen, Ämter), die, wie unten genauer beschrieben wird, den Wohlstand der Familie verbessern. Dies bedeutet allerdings oft, dass eine Gebühr bezahlt werden muss. Die Summe der Gebühren die anfallen, wenn ein Bereich aufgelöst wird muss komplett entrichtet werden, bevor die enthaltenen Aktionen ihre Auswirkung haben.



Dem Herrschaftswert nach, **wird der aktive Spieler erst bezahlen, und anschließend die Aktionen durchführen.**

Es gibt nur eine Ausnahme, die durch die "Intrige" Gilde verursacht wird: in den Palästen werden alle Dienstleistungen erst aufgelöst, wenn alle Spieler ihre Aktionen in dem Bereich durchgeführt haben. (Siehe: *Dienstleistungen – "Intrige" Gilde*)

### Paläste der Gilden

Wie bereits erwähnt, beim setzen einer Spielfigur auf den Palast einer Gilde, kann man verschiedene Aktionen durchführen.



Jede Gilde ermöglicht zwei Hauptaktionen:

- Ein Dienst von der Gilde erhalten
- Die Gilde nach einem Amt anfragen

Sowie eine sekundäre Aktion:

- Den Gildenführer um eine Gefälligkeit bitten

Ein Spieler darf maximal nur zwei der obengenannten Aktionen durchführen.

Die Art der Aktion ist auch wichtig: Falls ein Spieler keine Hauptaktion durchführen kann, wird er ein **“Schande“ Plättchen** erhalten.

## Dienstleistungen

Folgendes ist eine Auflistung der von den Gilden angebotenen Dienstleistungen:

“INTIRGE“ GILDE → Diese Gilde führt Spionage-Operationen durch, die der Familie helfen.

Es gibt zwei Typen von Spionage-Operationen:

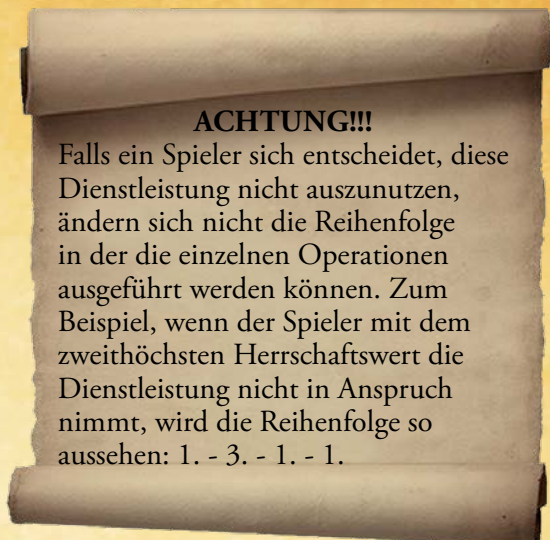
- Die Stärke aller Söldner auf einem Territorium anschauen.

## ODER

- Eine Spielfigur von einem Territorium zu einem anderen, noch nicht aufgelösten Territorium bewegen.

Wenn ein Spieler diese Dienstleistung wählt, er darf eine bestimmte Anzahl an Operationen auswählen und durchführen, die von seinem Herrschaftswert abhängen. Der Spieler mit dem höchsten Herrschaftswert kann 3 Operationen durchführen, der Spieler mit dem zweithöchsten Herrschaftswert 2 Operationen, der dritte 1 Operation.

Die Operationen aus dieser Dienstleistung können erst in Anspruch genommen werden, wenn alle Spieler ihre Aktionen aus diesem Palast durchgeführt haben. (Note: diese ist eine Ausnahme zur allgemeinen Regel die vorgibt, dass alle Aktionen der Spieler gleichzeitig ausgelöst werden müssen). Die Reihenfolge in der die Spieler die einzelnen Operationen aus dieser Dienstleistung ausführen können hängt vom Herrschaftswert, allerdings nach dem Schema 1. - 2. - 3. - 1. - 2. - 1.



### ACHTUNG!!!

Falls ein Spieler sich entscheidet, diese Dienstleistung nicht auszunutzen, ändern sich nicht die Reihenfolge in der die einzelnen Operationen ausgeführt werden können. Zum Beispiel, wenn der Spieler mit dem zweithöchsten Herrschaftswert die Dienstleistung nicht in Anspruch nimmt, wird die Reihenfolge so aussehen: 1. - 3. - 1. - 1.

“MILITÄR“ GILDE → Hier kann man Söldner rekrutieren, um die Familie während der Reisen in den Territorien zu schützen.

Es gibt zwei Arten von Söldner:

- Rot (Land)
- Blau (Meer)

Der Spieler der in diesem Palast den höheren Herrschaftswert hat, kann 3 “Söldner“ Plättchen seiner Wahl in einer beliebigen Kombination ziehen. Der Spieler mit dem zweithöchsten Herrschaftswert kann 2 “Söldner“ Plättchen ziehen, der dritte 1 “Söldner“ Plättchen.

“WEISHEIT“ GILDE → Diese Gilde lehrt einem Familienmitglied die Grundlagen der Kultur.

Wenn ein Spieler diese Dienstleistung wählt, nimmt er ein Weisen aus der Reserve und addiert ihn zu seiner Familie.

Der Spieler mit dem höchsten Herrschaftswert muss 5 Goldmünzen für diesen Dienstleistung bezahlen. Der Spieler mit dem zweithöchsten Herrschaftswert bezahlt 7 Goldmünzen, der dritte 9 Goldmünzen.

“HANDEL“ GILDE → Diese Gilde bildet ein Familienmitglied in die Kunst des Handels

Wenn ein Spieler diese Dienstleistung wählt, nimmt er einen Händler aus der Reserve und addiert ihn zu seiner Familie.

Der Spieler mit dem höchsten Herrschaftswert muss 8 Goldmünzen für diesen Dienstleistung bezahlen. Der Spieler mit dem zweithöchsten Herrschaftswert bezahlt 10 Goldmünzen, der dritte 12 Goldmünzen.

“POLITIK“ GILDE → Diese Gilde führt ein Familienmitglied in die Feinheiten der Politik sowie in die Intrigen des Hofes ein.



Wenn ein Spieler diese Dienstleistung wählt, nimmt er ein Pascha aus der Reserve und addiert ihn zu seiner Familie.

Der Spieler mit dem höchsten Herrschaftswert muss 11 Goldmünzen für diesen Dienstleistung bezahlen. Der Spieler mit dem zweithöchsten Herrschaftswert bezahlt 13 Goldmünzen, der dritte 15 Goldmünzen.

## Ämter

Dieser Abschnitt beschreibt alle verfügbaren Ämter, die von den Gilden verliehen werden können:

- "INTIRGE" GILDE -> Smuggler, Plotter, Informer, Impostor
- "MILITÄR" GILDE -> Strategist, Recruiter, Raider, Negotiator
- "WEISHEIT" GILDE -> Lore Master, Enchanter, Diplomat, Banker
- "HANDEL" GILDE -> Trader, Hardwood Importer, Pottery Importer, Metal Importer
- "POLITIK" GILDE -> Aide to the Qadi, Steward of the City, Warehouse Keeper, Favorite's Maiden, Weapon Master, Dean of the Academy, Economist, Counselor to the Caliph

Im Appendix sind die Auswirkungen der einzelnen Ämter beschrieben.

## Gefälligkeiten

Jede Gilde ist von einer wichtigen Figur aus dem Hof von Al-Rashid geführt. Ein Spieler darf diese Gildenführer um Gefälligkeiten bitten.

Der Effekt einer Gefälligkeit wird sofort am Zeitpunkt des Einkaufs stattfinden.

- "INTIRGE" GILDE -> Caliph's Favorite: Für 1 Goldmünze kann man den Gefälligkeitseffekt eines anderen Gildenführer kopieren; die Kosten der kopierten Aktion müssen bezahlt werden.
- "MILITÄR" GILDE -> General: Für 0 Goldmünze kann man eine Wahre mit einem "Söldner" Plättchen handeln.
- "WEISHEIT" GILDE -> Court Savant: Für 2 Goldmünze kann man ein "Gutschrift" Plättchen aus der Reserve holen.
- "HANDEL" GILDE -> Visir: Für 0 Goldmünze kann man eine Wahre mit einer anderen Wahre tauschen.

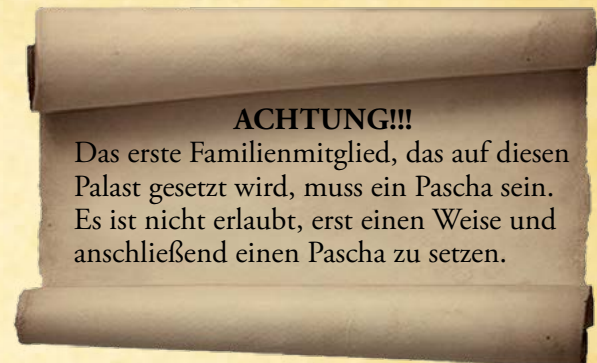
- "POLITIK" GILDE -> Qadi: Für 1 Goldmünze kann man ein "politischer Einfluss" Plättchen nehmen.

## Palast von Al-Rashid

Am Palast von Al-Rashid kann der Spieler eine oder beide folgender Hauptaktionen durchführen:

- Um die **Großzügigkeit Al-Rashids** bitten.
- Einen "**Kalif**" Amt erhalten.

Nur die von einem **Pascha** geführten Delegationen werden an den Hof von Al-Rashid zugelassen. Der Pascha darf sich von einem oder mehreren Weisen begleiten lassen (um den Herrschaftswert zu erhöhen).



Wenn bei der Auflösung dieses Palasts aus irgendwelchem Grund (z.B. durch die Einwirkung eines Informers) ein Spieler **keinen Pascha** sondern nur Weise **hat, darf er keine Aktion durchführen**, und erhält 2 "**Schande**" Plättchen.

## Großzügigkeit Al-Rashids

Die Großzügigkeit Al-Rashids hat zwei verschiedene Effekte:

- Jeder der ersten drei Spieler gemäß dem Herrschaftswert nimmt eine Wahre seiner Wahl.
- Der herrschende Spieler im Palast wird ab dem darauf folgenden Auflösungszug erster. Der Spieler mit dem zweithöchsten Herrschaftswert wird zweiter, der mit dem dritthöchstem Wert dritter. Alle anderen Spieler werden vertrieben und behalten ihre relative Position zueinander.



Diese neue Reihenfolge wird ab dem darauf folgenden Auflösungszug aktiv. (siehe: "Spielablauf")

### ACHTUNG!!!

Wir empfehlen, Paschas die bereits aus dem Spielplan entnommen worden sind zu verwenden, um die neue Reihenfolge für den darauf folgenden Auflösungszug zu notieren. Dabei können die Paschas temporär in die Reihenfolge-Tabelle neben die Holzwürfel gesetzt werden.

Es kann passieren, dass der Spieler, der in einem Auflösungszug letzter war, als erster im darauf folgenden Zug dran kommt, und somit praktisch zweimal hintereinander zieht.

### "Kalif" Ämter

Als Belohnung für angemessene Geschenke wird Al-Rashid den Familien mit starker Herrschaft im Palast wichtige Rollen in seinem Hof zuteilen. Folgende "Kalif" Ämter kann Al-Rashid verleihen: Treasurer, Agha, Silk Monopolist, Spice Monopolist, Astrologist, Law Expert, Quartermaster, Alchemist.

Im Appendix sind die Auswirkungen der einzelnen Ämter beschrieben.

### ACHTUNG!!!

Es soll beachtet werden, dass alle Aktionen aus dem Palast vom Al-Rashid gleichzeitig stattfinden. Deshalb dürfen von Al-Rashid erhaltene Waren nicht verwendet werden, um Ämter zu kaufen.

## Die Landkarte

Die Landkarte enthält 7 Spielbereiche, die **Territorien**. Die Familienmitglieder können diese besuchen, um Luxuswaren zu handeln.

Auf den Territorien sind folgende Luxuswaren verfügbar:

- **Silk Road** → 4 Seide + 2 Gewürz + 1 Metall + 1 Hartholz + 1 Gutschrift
- **Spice Road** → 4 Gewürz + 1 Töpferware + 2 Hartholz + 1 Seide + 1 Gutschrift
- **Sanmatia** → 5 Metall + 2 Hartholz + 1 Töpferware + 1 Gutschrift
- **Mare Indianum** → 1 Seide + 1 Gewürz + 4 Hartholz
- **Abbasid Caliphate** → 3 Töpferware + 2 Hartholz + 1 Gewürz + 1 Metall
- **Mare Internum** → 4 Töpferware + 2 Hartholz + 1 Metall + 1 Gutschrift
- **Nilus Valley** → 4 Hartholz + 2 Metall + 1 Töpferware

## Die Territorien

Die Auflösung der Territorien ist in 2 Schritten aufgeteilt:

- Kampf (nur wenn das Territorium von Räubern oder Piraten besetzt ist)
- Handel

### Kampf

Bevor man das Handeln anfangen kann, könnte es sein, dass man kämpfen muss. Ein Territorium kann durch 1 oder 2 Arten von Söldner besetzt sein, welche die Gefahr der Reise darstellen. Falls das Territorium nicht von Söldnern besetzt ist, wird diese Phase übersprungen. Wiederum darf man in einem Territorium nur dann Handeln, wenn alle Söldner besiegt worden sind.

Bei der Auflösung eines von Söldnern besetzten Territoriums, müssen zunächst alle "Söldner" Plättchen offen gedreht werden, um deren Werte zu entdecken. Der auf dem Territorium herrschende Spieler entscheidet ob er **kämpfen** oder **fliehen** will. Man kann sich nicht für das Kämpfen entscheiden, wenn man nicht mindestens ein "Söldner" Plättchen in der entsprechenden Farbe besitzt.

Ein Spieler, der sich für das Kämpfen entscheidet, MUSS ein oder mehrere seiner "Söldner" Plättchen



in der selben Farbe der "Söldner" Plättchen auf dem Territorium ablegen.

Wenn beim **Kämpfen** der Gesamtwert der vom Spieler abgelegten Plättchen **höher** ist als der Wert der besetzenden Söldner, ist der Kampf vorbei und die besetzenden Söldner werden entfernt. Erst dann kann mit der normalen Auflösung des Territoriums beginnen.

Ein Spieler kann trotz unterlegener Stärke seiner Söldner, sich entscheiden zu **kämpfen** um nicht fliehen zu müssen. D.h. der Gesamtwert der vom Spieler abgelegten Plättchen ist **nicht höher** als der Wert der besetzenden Söldner. In diesem Fall muss der Spieler seine Spielfiguren und seine "Söldner" zurückziehen (die "Söldner" kommen in die Reserve und stehen dem Spieler nicht mehr zur Verfügung) und darf nicht handeln. Der Spieler der vorher den zweithöchsten Herrschaftswert hatte, ist nun erste, und muss sich entscheiden ob er kämpfen oder fliehen will.

Falls der Spieler sich für das **Fliehen** entscheidet, weil er keine "Söldner" Plättchen besitzt oder abgeben möchte, muss er **2 "Schande" Plättchen** nehmen. Seine Spielfiguren werden aus dem Territorium zurückgezogen und er darf dort nicht handeln. Der Spieler der vorher den zweithöchsten Herrschaftswert hatte, ist nun erste, und muss sich entscheiden ob er kämpfen oder fliehen will.

Falls alle Spieler fliehen bzw. den Kampf verlieren, die ist Auflösung des Territoriums vorbei, und die besetzenden Söldner bleiben auf ihrer Stelle.






Es kann vorkommen, dass ein Spieler auf einem Territorium nur gegen eine Art von Söldner kämpft. In diesem Fall, unabhängig vom Kampfsergebnis, muss der Spieler keine "Schande" Plättchen nehmen, da er gekämpft hat. Nichtsdestotrotz muss er seine Spielfiguren aus dem Land zurückziehen, weil er **nicht** alle besetzenden Söldner besiegt hat.

**Beispiel:** Ein Spieler entscheidet ein durch rote und blaue "Söldner" Plättchen besetztes Territorium aufzulösen, in dem er die Herrschaft hat. Wenn alle Plättchen aufgedeckt werden, merkt er, dass er die roten Söldner nicht besiegen kann. Um keine "Schande" Plättchen nehmen zu müssen, entscheidet er zu kämpfen und muss somit vor dem Rückzug nur einen blauen Söldner ablegen. Unbesiegte Söldner bleiben auf dem Territorium. (Bitte beachten: diese bleiben aufgedeckt). Der Spieler mit dem zweithöchsten Herrschaftswert ist nun dran, und muss sich entscheiden ob er kämpfen oder fliehen will.

## Handel

Sobald alle Phasen des Kampfes durchgeführt worden sind, wird die Herrschaft auf dem Territorium geprüft, und alle überflüssigen Spielfiguren entfernt. Nur dann, dürfen die verbleibenden Spieler mit dem Handel der Luxuswaren beginnen.

Man kann 5 verschiedene Luxuswaren erwerben:

- Hartholz 
- Töpferware 
- Metall 
- Seide 
- Gewürze 

Der dominierende Spieler auf dem Territorium fängt an.

Der **erste** Spieler kann entscheiden: **entweder** nimmt er **alle** Waren einer Art, **oder** wählt er **3 Waren** in einer auf dem Territorium möglichen Kombination aus. Der **zweite** Spieler kann 2 Waren seiner Wahl aus dem verbliebenen Waren nehmen. Der **dritte** Spieler kann 1 Ware seiner Wahl aus dem verbliebenen Waren nehmen.

### ACHTUNG!!!

Es kann passieren, dass dem dritten Spieler im "Mare Indianum" keine verbliebenen Waren mehr zur Verfügung stehen. Dies findet nur selten statt, in dem Fall, dass der erste Spieler 4 Hartholz nimmt, und der zweite 1 Seide und 1 Gewürze. In dem Fall geht der drittstärkste Spieler leer aus.

## Gutschriften

In einigen Territorien können Spieler, zusätzlich zu Luxuswaren, auch Gutschriften erwerben.

Eine Gutschrift kann anstatt einer Ware während des Handels genommen werden, gilt aber nicht als Ware in der Bestimmung des gesamten Werts der Waren



## ACHTUNG!!!

Wenn der erste Spieler sich für alle Waren einer Art entscheidet (Siehe "Handel"), **darf er nicht** die Gutschrift anstatt einer der Waren nehmen. Er kann die nur anstatt einer Ware auswählen, wenn er sich für 3 verschiedene Waren entscheidet.

Eine Gutschrift kann **nur** zur Reduzierung der Kosten eines Amtes verwendet werden. Eine Gutschrift **reduziert den Preis eines Amtes um 3**, außer wenn ein Spieler den *Banker* besitzt. Es darf nur **eine Gutschrift** pro Amt ausgegeben werden. Wenn man eine Gilde nach Dienstleistungen oder Gefälligkeiten bittet, kann man keine Gutschriften verwenden, um Rabatte zu erhalten.

Wenn die fünfte Auflösungsphase vorbei ist, endet das Spiel. Die Familie mit der **höheren Anzahl an Geltungspunkten gewinnt das Spiel**.

Geltungspunkte werden folgendermaßen berechnet:

- **Familienmitglieder** → 3 Punkte jeder Pascha; 2 jeder Händler; 1 Punkt jeder Weise.
- **Ämter** → Folgende, von Gilden vergebene Ämter sind eine festgelegte Anzahl an Geltungspunkten wert (von 0 bis 2), je nach Amt: Intrige (Schwarz), Militär (Rot), Weisheit (Lila), Handel (Blau). Politik Ämter (Hellblau) sind eine Anzahl an Geltungspunkten wert (von 0 bis 7), der abhängig von verschiedenen Spielsituationen und besetzten Waren am Spielende.
- **"Kalif" Ämter** → Vom Kalif selbst vergebene Ämter (Grün) sind ebenso Geltungspunkte wert (von 0 bis 1).
- **"politischer Einfluss" Plättchen** → Geltungspunkten werden anhand der im Lauf des Spieles von der Familie gewonnenen politischen Einfluss vergeben. Es gibt 1 Punkt für jedes "politischer Einfluss" Plättchen bis zu maximal 5 Punkten.
- **"Schande" Plättchen** → Die Anzahl an "Schande" Plättchen, die der Spieler während des Spiels gesammelt hat, wird aus der Summe der Geltungspunkte abgezogen; Jedes "Schande" Plättchen fügt eine Strafe von -2 Geltungspunkten zu.

Falls zwei oder mehrere Spieler am Spielende die gleiche Anzahl an Geltungspunkten haben, ist der Besitzer des höchsten Reichtums in Waren der Gewinner. Falls weiterhin Gleichstand gibt, ist der Gewinner der Spieler der erster in der Reihenfolge ist.



# anhang:

## kurzbeschreibung der ämten

### “INTRIGE“ GILDE

Seriennummer: C001

Name: **Smuggler**

Art des Effekts: Zur Aktivierung

Kosten in Goldmünzen: 3

Geltungspunkte: 1

Effekt: Aktiviere dieses Amt um eine beliebige Ware mit einer anderen zu handeln.

Seriennummer: C002

Name: **Plotter**

Art des Effekts: Permanent

Kosten in Goldmünzen: 3

Geltungspunkte: 1

Effekt: Am Anfang der Auflösungsphase kann man ein Familienmitglied von einem Palast zu einem anderen verschieben.

Seriennummer: C003

Name: **Informer**

Art des Effekts: Permanent

Kosten in Goldmünzen: 3

Geltungspunkte: 1

Effekt: Am Anfang der Auflösungsphase kannst du ein Familienmitglied von einem Territorium zu einem anderen verschieben.

Seriennummer: C004

Name: **Impostor**

Art des Effekts: Einzelanwendung

Kosten in Goldmünzen: 6

Geltungspunkte: 1

Effekt: Nutzt die Effekte zweier Gildenführer ohne die Kosten zu bezahlen. (Die Effekte müssen unterschiedlich sein, und dürfen nicht den “Caliph s Favorite“ einschließen)

### “MILTÄR“ GILDE

Seriennummer: C005

Name: **Strategist**

Art des Effekts: Permanent

Kosten in Goldmünzen: 6

Geltungspunkte: 2

Effekt: Alle deine “Söldner“ Plättchen werden um +1 erhöht.

Seriennummer: C006

Name: **Recruiter**

Art des Effekts: Zur Aktivierung

Kosten in Goldmünzen: 6

Geltungspunkte: 1

Effekt: Aktiviere dieses Amtes um ein “Söldner“ Plättchen deiner Wahl zu ziehen.

Seriennummer: C007

Name: **Raider**

Art des Effekts: Permanent

Kosten in Goldmünzen: 6

Geltungspunkte: 1

Effekt: Wenn du ein Kampf gewinnst, nimmst eine in dem Territorium produzierbare Ware aus der Reserve.

Seriennummer: C008

Name: **Negotiator**

Art des Effekts: Zur Aktivierung

Kosten in Goldmünzen: 3

Geltungspunkte: 1

Effekt: Aktiviere dieses Amtes, um die “Söldner“ Plättchen auf einem Territorium anzuschauen. Leg ein beliebiges “Söldner“ Plättchen aus deiner Hand ab, um ein “Söldner“ Plättchen der selben Farbe aus dem Territorium zu entfernen. (Du musst ein Plättchen ablegen. Wenn man keine Plättchen auf der Hand hat, darf man diesen Effekt nicht aktivieren).

### “WEISHEIT“ GILDE

Seriennummer: C009

Name: **Loresmaster**

Art des Effekts: Permanent

Kosten in Goldmünzen: 8

Geltungspunkte: 1

Effekt: Händler und Paschas kosten dich 3 Goldmünzen weniger.

Seriennummer: C010

Name: **Enchanter**

Art des Effekts: Einzelanwendung

Kosten in Goldmünzen: 12

Geltungspunkte: 0

Effekt: Füg eine Händler-Spielfigur zu deiner Familie hinzu. Nimm ein “Schande“ Plättchen.

Seriennummer: C011

Name: **Diplomat**

Art des Effekts: Permanent

Kosten in Goldmünzen: 8

Geltungspunkte: 2

Effekt: Zur Beginn der Platzierungsphase darfst du einen Händler oder Pascha aus deiner Familie nehmen, und hin auf dieses Plättchen setzen. Setzt



diese Spielfigur auf den Spielplan nur dann, wenn alle anderen Spieler ihre Figuren platziert haben.

Seriennummer: C012

Name: **Banker**

Art des Effekts: Permanent

Kosten in Goldmünzen: 6

Geltungspunkte: 2

Effekt: Gutschriften gewähren dir ein Rabatt von 5 Goldmünzen (anstatt 3) wenn du ein Amt kaufst.

## “HANDEL“ GILDE

Seriennummer: C013

Name: **Trader**

Art des Effekts: Zur Aktivierung

Kosten in Goldmünzen: 7

Geltungspunkte: 1

Effekt: Aktiviere dieses Amt, um eine Basis-Ware (Hartholz, Metall, Steinzeug) gegen jeweils ein Spielstein der anderen zwei Basis-Waren zu tauschen.

Seriennummer: C014

Name: **Hardwood Importer**

Art des Effekts: Zur Aktivierung

Kosten in Goldmünzen: 7

Geltungspunkte: 2

Effekt: Aktiviere dieses Amt, um 1 Hartholz aus der Reserve zu nehmen.

Seriennummer: C015

Name: **Pottery Importer**

Art des Effekts: Zur Aktivierung

Kosten in Goldmünzen: 7

Geltungspunkte: 2

Effekt: Aktiviere dieses Amt, um 1 Steinzeug aus der Reserve zu nehmen.

Seriennummer: C016

Name: **Metal Importer**

Art des Effekts: Zur Aktivierung

Kosten in Goldmünzen: 7

Geltungspunkte: 2

Effekt: Aktiviere dieses Amt, um 1 Metall aus der Reserve zu nehmen.

## “POLITIK“ GILDE

Seriennummer: C017

Name: **Aide to the Qadi**

Art des Effekts: Permanent

Kosten in Goldmünzen: 15

Geltungspunkte: 0 / 4 / 5

Effekt: Wenn man dieses Plättchen erwirbt, kann man ein “politischer Einfluss“ Plättchen aus der Reserve nehmen. Am Ende des Spiels, erteilt dieses Amt 4

/ 5 Geltungspunkte wenn man 5 / 6 + “politischer Einfluss“ Plättchen besitzt.

Seriennummer: C018

Name: **Steward of the City**

Art des Effekts: Permanent

Kosten in Goldmünzen: 15

Geltungspunkte: 0 / 6

Effekt: Am Ende des Spiels, erteilt dieses Amt 6 Geltungspunkte wenn man wenigstens einen Amt aus jedem Palast besitzt.

Seriennummer: C019

Name: **Warehouse Keeper**

Art des Effekts: Permanent

Kosten in Goldmünzen: 15

Geltungspunkte: 0 / 4 / 6

Effekt: Am Ende des Spiels, erteilt dieses Amt 4 / 6 Geltungspunkte wenn man 4 / 5 verschiedene Waren besitzt.

Seriennummer: C020

Name: **Favorite's Maiden**

Art des Effekts: Permanent

Kosten in Goldmünzen: 15

Geltungspunkte: 0 / 5

Effekt: Am Ende des Spiels, erteilt dieses Amt 5 Geltungspunkte wenn man wenigstens 3 Ämter aus der “Intrige“ Gilde besitzt.

Seriennummer: C021

Name: **Weapon Master**

Art des Effekts: Permanent

Kosten in Goldmünzen: 15

Geltungspunkte: 3 / 6

Effekt: Dieses Amt erteilt 3 Geltungspunkte. Am Ende des Spiels, erteilt dieses Amt stattdessen 6 Geltungspunkte, wenn man wenigstens 3 Ämter aus der “Militär“ Gilde besitzt.

Seriennummer: C022

Name: **Dean of the Academy**

Art des Effekts: Permanent

Kosten in Goldmünzen: 15

Geltungspunkte: 0 / 3 / 5 / 7

Effekt: Am Ende des Spiels, erteilt dieses Amt 3 / 5 / 7 Geltungspunkte wenn man 4 / 5 / 6 Weise in der Familie hat.

Seriennummer: C023

Name: **Economist**

Art des Effekts: Permanent

Kosten in Goldmünzen: 15

Geltungspunkte: 0 / 3 / 5

Effekt: Am Ende des Spiels, erteilt dieses Amt 3 / 5 Geltungspunkte wenn man 3 / 4 Händler in der Familie hat.



Seriennummer: C024  
Name: **Counselor to the Caliph**  
Art des Effekts: Permanent  
Kosten in Goldmünzen: 15  
Geltungspunkte: 0 / 3 / 5  
Effekt: Am Ende des Spiels, erteilt dieses Amt 3 / 5 Geltungspunkte wenn man 2 / 3 Paschas in der Familie hat.

#### HOF VON AL-RASHID'S

Seriennummer: C025  
Name: **Treasurer**  
Art des Effekts: Einmalig  
Kosten in Goldmünzen: 3  
Geltungspunkte: 1  
Effekt: Wenn man dieses Amt erwirbt, kann man eine Gutschrift aus der Reserve nehmen.

Seriennummer: C026  
Name: **Agha**  
Art des Effekts: Einzelanwendung  
Kosten in Goldmünzen: 7  
Geltungspunkte: 1  
Effekt: Wenn man dieses Amt erwirbt, kann man 4 "Söldner" Plättchen nach Wahl ziehen.

Seriennummer: C027  
Name: **Silk Monopolist**  
Art des Effekts: Einzelanwendung  
Kosten in Goldmünzen: 3  
Geltungspunkte: 1  
Effekt: Wenn man dieses Amt erwirbt, kann man 1 Seide aus der Reserve nehmen. Wenn man auch den anderen Monopolist hat, kann man stattdessen 3 Seide und 1 Gewürze nehmen.

Seriennummer: C028  
Name: **Spice Monopolist**  
Art des Effekts: Einzelanwendung  
Kosten in Goldmünzen: 3  
Geltungspunkte: 1  
Effekt: Wenn man dieses Amt erwirbt, kann man 1 Gewürze aus der Reserve nehmen. Wenn man auch den anderen Monopolist hat, kann man stattdessen 3 Gewürze und 1 Seide nehmen.

Seriennummer: C029  
Name: **Astrologist**  
Art des Effekts: Einzelanwendung  
Kosten in Goldmünzen: 3  
Geltungspunkte: 0  
Effekt: Wenn man dieses Amt erwirbt, kann man eine Anzahl an "politischer Einfluss" Plättchen basierend auf der Anzahl der eigenen Weise nehmen: 2 / 3 Weise = 1 Plättchen; 4 / 5 Weise = 2 Plättchen; 6 Weise = 3 Plättchen.

Seriennummer: C030  
Name: **Law Expert**  
Art des Effekts: Einzelanwendung  
Kosten in Goldmünzen: 6  
Geltungspunkte: 1  
Effekt: Wenn man dieses Amt erwirbt, kann man einen "politischer Einfluss" Plättchen aus der Reserve nehmen.

Seriennummer: C031  
Name: **Quartermaster**  
Art des Effekts: Single  
Kosten in Goldmünzen: 3  
Geltungspunkte: 0  
Effekt: Wenn man dieses Amt erwirbt, kann man 2 Waren nach Wahl aus der Reserve nehmen.

Seriennummer: C032  
Name: **Alchemist**  
Art des Effekts: Einzelanwendung  
Kosten in Goldmünzen: 3  
Geltungspunkte: 0  
Effekt: Wenn man dieses Amt erwirbt, kann man einen Weise in einen Händler verwandeln (auch einen bereits auf dem Spielplan).



# anhang: "KRISE" Plättchen

## "KRISE" PLÄTTCHEN (Setup):

- |   |                                                                                                                                                                                                                                 |   |                                                                                                                                                                                                                                      |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 |  (R): Silk Road<br> (U): Spice Road; Mare Indianum.           | 6 |  (U): Sanmatia; Mare Internum; Spice Road; Mare Indianum.<br>      |
| 2 |  (R): Silk Road; Spice Road<br> (U): Mare Indianum.           | 7 |  (R): Silk Road; Spice Road<br> (U): Abbasid Caliphate.            |
| 3 |  (R): Silk Road; Sanmatia<br> (U): Spice Road; Mare Indianum. | 8 |  (R): Silk Road; Spice Road<br> (U): Mare Indianum; Mare Internum. |

## "KRISE" PLÄTTCHEN (Turns):

- |    |                                                                                                                                                                                                                                       |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  |  (R): Silk Road<br> (U): Spice Road; Sanmatia.                  |
| 2  |  (R): Silk Road; Nilus Valley<br> (U): Mare Indianum.           |
| 3  |  (R): Silk Road; Sanmatia<br> (U): Mare Indianum.               |
| 4  |  (R): Sanmatia<br> (U): Spice Road.                             |
| 5) |  (R): Silk Road; Sanmatia; Abbasid Caliphate; Nilus Valley.<br> |



## Lieber Spieler, Dankeschön!

Danke für den Einkauf Ihrer Kopie von "Al-Rashid".

Wir haben ein gutes Jahr an diesem Projekt gearbeitet, mit einem einzelnen Ziel im Auge:  
Ein Qualitätsspiel zu entwickeln.

Besonderer Dank gebührt Pierluca und Giorgio, dessen geniales Design dieses Spiel ins Leben gebracht hat.

Claudio Cecotti ist der Historiker, der uns bewacht hat. Dir geht unsere tiefste Dankbarkeit, nicht nur für dein Wissen, sondern auch für die wahre Leidenschaft und Freude die Du uns gezeigt hast.  
Deine Vorschläge bei der Benennung jedes Bestandteils waren unschätzbar.

Unsere Künstler werden uns wegen aller detaillierten Anpassungen, die wir (oft unter Zeitdruck) angefordert haben, hassen; Aber ganz herzlichen Dank, Simone Gabrielli, für die Geduld und die außerordentlichen Ideen, die von dir und deinem Studio entwickelt worden sind.

Uns sind die Adjektive ausgegangen, um unserem Künstler gerecht zu werden; Wir sind fest davon überzeugt, dass jeder Spieler deine Arbeit so wie wir anerkennen wird, und sogar mehr!

Die Spielregeln wurden so konzipiert und geschrieben, um so viel wie möglich dem historischen Hintergrund sowie der Denkweise dieser Zeit, treu zu bleiben.

Bei jeder Änderung der Spielregeln haben wir versucht sicherzustellen, dass diese mit dem sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext dieser Zeit zusammenpassen. Einige Backgrounds sind einfach perfekt. Bei anderen mussten wir ein Kompromiss mit dem Spielkonzept und –gleichgewicht finden. Letztendlich, sind wir mit dem Ergebnis sehr zufrieden

Wir sind auf die Rücksicht, die bis zum kleinsten Detail geschätzt werden kann, sehr stolz. Wir haben Aussehen und Aufbau jedes Holzteils (alle extra für dieses Spiel hergestellt) genau analysiert; Wir haben uns Zeit gelassen, um die passende Größe für Spielplan, Schachtel und Plättchen festzulegen. Wir haben uns sogar über die Farben der Spielfiguren auseinandergesetzt. Besten Dank an allen, die dies ausgehalten haben.

Ein riesiges "Dankeschön" an allen, die an den "Spielnummern" gearbeitet haben, und immer wieder versucht haben, die "beste mathematische Optionen" herauszuarbeiten; wir hoffen, dass diese kleinsten, numerischen Details, so wichtig für das Gleichgewicht des Spiels, jedem Spieler deutlich werden... anyway, you are some "fricking geniuses"! :-)

Jeder Abschnitt der Spielregeln entstand aus zahlreichen Playtesting-Stunden durch verschiedenen Spielgruppen. Die Städte Bari, Rom, Modena, Parma, Bologna, Udine, Mailand und Turin waren involviert.

Wir sind euch allen Dank schuldig, und hoffen wir, dass wir keinen vergessen:

"Fudo", Andrea Chiarvesio, Enrico Boccabianca, Andrea Paselli, Matteo Cirigliano, Emanuel Carnevale, Stefano Guglielmetti; Daniele Monterisi und the Finibus Terrae boys: Danilo Laterza, Marco Monno, Michele Ancona, Lillo Di Carlo, Bobby, Fabrizio De Mola, "the Errand Boy", PJ Nardulli, "the Master" und Marco Pennetta; Andrea Rosi und die Modena Playtesting-Gruppe: Giorgio Vandelli, Andrea "Gaccia" Ferrari, Michele Gruppioni; Davide Fenu, Marco Castellano und all their Elves; Mario Pascoli, Luca Chiera, Tommy Natale, Michele Slama Saad, Federico Dato, Andrea Vitali und die Rom Playtesting-Gruppe; Alan Mattiassi, Isabella Fattori, Pigi Guarini, Alex Rizzato, Mix Missana, Manlio Zaninotti, Ale Rò, "the Cook" und alle Furlans.

Ein riesiges "DANKESCHÖN" an allen!

Unser letzter Gedanke geht an allen, die bis zu diesem Punkt weiter gelesen haben: Dankeschön für die Zeit und das Vertrauen an unserer Bemühung. Wir hoffen, dass die "Reise" so amüsant wie für uns sein wird.  
Aufmerken: Updates können immer aus unserer Webseite ([www.yemaia.com](http://www.yemaia.com)) abgerufen werden.

Für uns ist das nur der erste Schritt eines langfristigen Projekts mit einer Vision – die auch das Motto unserer Firma ist.

"Yemaia - the gamers' game company"  
Das Yemaia Team