

Morgenland

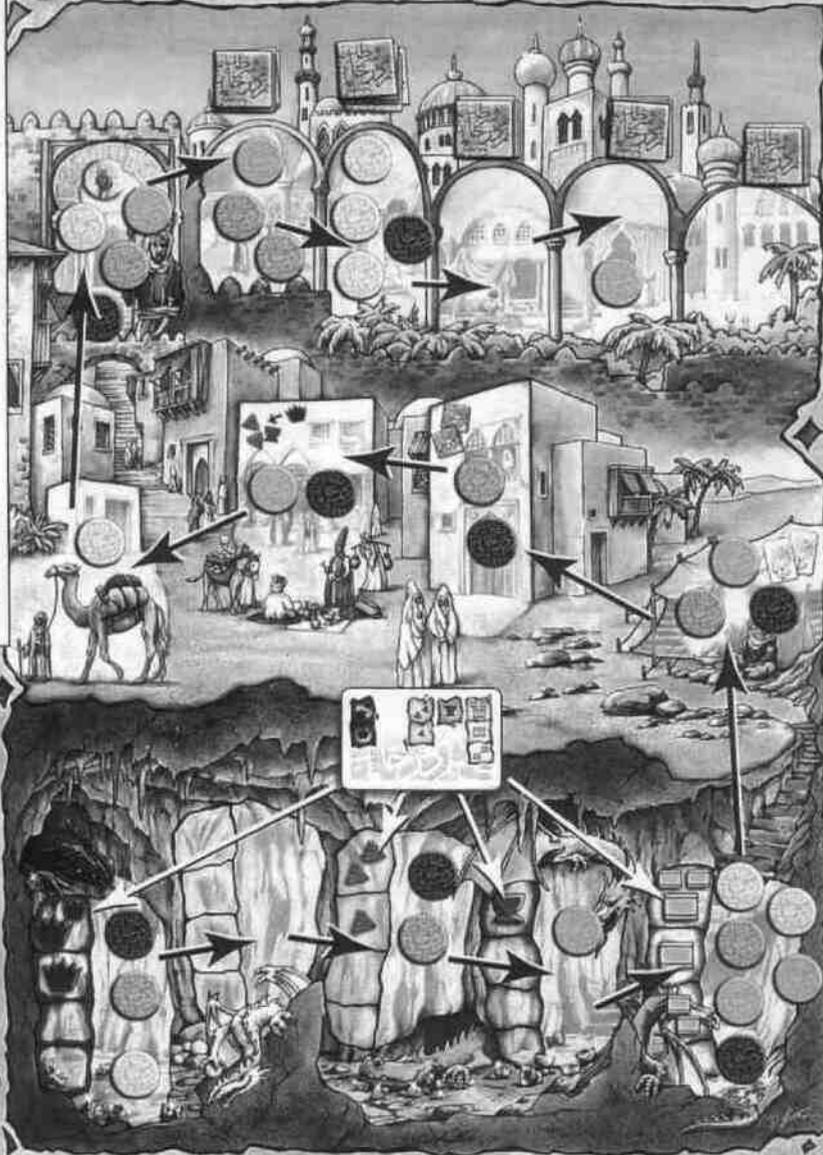
Spielregel

Lesen Sie die Spielregel bitte Punkt für Punkt durch.

3 Nun beginnt das Spiel. Der Startspieler nimmt eine Figur hinter seinem Sichtschirm und legt sie verdeckt auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan, z.B. auf das Drachenfeld mit den Goldbarren (rechts unten). Dann folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn. Er legt ebenfalls eine seiner Figuren verdeckt auf den Spielplan, z.B. in das Feld des Palastwächters (links oben). So geht es immer weiter reihum, bis jeder Spieler seine 8 Figuren auf dem Spielplan abgelegt hat. So wie in dem Beispiel hier könnte es aussehen, wenn 4 Spieler ihre Figuren gesetzt haben.

2 Bevor es losgeht müssen aber noch einige Vorbereitungen getroffen werden. Jetzt geht es in der Fibel unter Start weiter.

1 Sie sehen hier den Spielplan von MORGENLAND. Ganz unten liegen die Drachenhöhlen, ganz oben der Palast des Kalifen. In den Drachenhöhlen holen Sie sich Schätze. Im Palast kaufen Sie mit diesen Schätzen magische Gegenstände, die sogenannten Artefakte. Wer am Schluss die meisten Artefakte besitzt, hat das Spiel gewonnen.

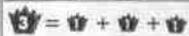


Schatzkarten



Platz für Ablagestapel

Schatzvorrat



Platz für Ablagestapel



Zauberkarten

Startspielerkamel



Jeder Spieler bekommt zu Beginn des Spiels:



4 Warum setzen die Spieler ihre Figuren in bestimmte Felder? Weil sie sich dort etwas erhoffen - Schätze, Artefakte usw. Um zu sehen, wer was erhält, müssen die Figuren zuerst aufgedeckt werden. Diese Aufgabe übernimmt der Wesir. Er beginnt mit dem Drachenfeld links unten, auf dem die Kronen liegen. Er deckt nur in diesem Feld alle Figuren auf. Die Figuren in den übrigen Feldern bleiben zunächst verdeckt liegen! Sie werden im Verlauf des Spiels in der Reihenfolge der Pfeile aufgedeckt. Weiter geht es nun auf der nächsten Seite unten bei Punkt 5.

Blau hat in das Palastfeld die 7 und die 1 gelegt, Grün die 2. Blau als Stärkster hat die erste Chance, das Artefakt zu kaufen. Wieviele Schätze muss er dafür bezahlen? Er muss genau so viele Schätze bezahlen, wie seine Figuren stark sind. Blau hat Figuren mit der Stärke 8 im Feld, also muss er genau 8 Schätze bezahlen. Kann er dazu 8 gleiche Schätze nehmen oder kann er mit verschiedenen Sorten bezahlen? Die Anzahl der eingesetzten Figuren bestimmt, mit wieviel Sorten man bezahlen muss. Hat ein Spieler 1 Figur im Feld, darf er nur Schätze von genau einer Sorte verwenden. Hat er mehrere Figuren im Feld, muss er genau so viele Sorten verwenden, wie er Figuren im Feld hat. Blau hat 2 Figuren im Feld, er muss also genau 2 Sorten Schätze verwenden. Blau kann z.B. 50 bezahlen:

$$50 = 30 + 20 + 0 \quad 50 = 20 + 30$$

Kann oder will der Stärkste nicht kaufen, ist der Zweitstärkste an der Reihe. Hier ist nur noch Grün mit seiner 2 im Feld. Er muss genau 2 Schätze einer Sorte bezahlen, z.B. 2 Pokale. Will oder kann auch er nicht bezahlen, wird kein Artefakt verkauft.

Wenn Sie MORGENLAND zum ersten Mal spielen: Spielen Sie so viele Runden, bis ein oder mehrere Spieler 3 Artefakte gesammelt haben. Dann kennen Sie die Basisregeln. Anschließend sollten Sie unbedingt das Profispiel spielen. Hierzu geht es in der Fibel unter Profispiel weiter.

Rot ist Stärkster. Um das Artefakt zu kaufen, muss er 8 Schätze einer einzigen Sorte bezahlen. Er kann nicht splitten und mit mehreren Sorten bezahlen. Z.B.:

$$8 = 3 + 3 + 2$$

Kann oder will er nicht kaufen, ist Gelb an der Reihe. Wenn Gelb kaufen will, muss er z.B. so bezahlen:

$$4 = 2 + 2$$

$$2 = 1 + 1$$

$$1 = 1$$

Der Palast liegt hinter den Spielern und die Runde ist zu Ende. Nun wird aufgeräumt. Jeder Spieler nimmt seine Figuren wieder hinter seinen Sichtschirm zurück. Es beginnt die nächste Runde. Der Wesir waltet seines Amtes. (Jetzt geht es in der Fibel wieder unter Wesir los.)

13 Der Palastwächter Jetzt geht es in der Fibel unter Palastwächter weiter.

12 Die Spieler verlassen die Stadt und betreten den Palast. In jedem Palastfeld kann der stärkste Spieler ein Artefakt kaufen. Ehe es aber soweit ist, müssen alle am Palastwächter vorbei.

11 Die Karawanserei Der Stärkste in diesem Feld nimmt sich das Kamel. Ab sofort ist er Startspieler.

10 Der Markt Der Stärkste darf einen beliebigen (kleinen) Schatz aus seinem Vorrat mit 3 beliebigen (kleinen) Schätzen aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Zum Beispiel: 1 Edelstein gegen 2 Perlen und 1 Pokal oder 1 Edelstein gegen 3 Edelsteine.

9 Der Dschinn Wird erst im Profispiel benötigt.

8 Aladins Zelt Wird erst im Profispiel benötigt.

Die Schätze sind verteilt. Die Spieler kommen in die Stadt. In einem Stadtfeld erhält nur der stärkste Spieler etwas. Die übrigen gehen leer aus. Aladins Zelt und das Haus des Dschinn werden zunächst übersprungen. Weiter geht es auf dem Markt.

5 Nach dem Aufdecken sieht man in unserem Beispiel, dass Rot die 9, Gelb die 8, und Blau die 2 gesetzt hat. Was wollen die 3 Spieler damit erreichen? Sie möchten sich die roten Kronen holen, die hier liegen. Oben liegen 4, darunter 3 Kronen (Zur Erinnerung: ein großer Schatz ist 3 wert, ein kleiner 1). Ein Spieler wird die 4 Kronen erhalten, ein zweiter die 3, der dritte geht leer aus. Wer erhält nun was? Der stärkste Spieler bekommt immer die oberste Gruppe von Schätzen, der Zweitstärkste immer die nächste Gruppe usw. Rot ist der Stärkste in dem Feld. Er erhält die 4 Kronen. Gelb als Zweitstärkster erhält die 3 Kronen darunter. Blau geht leer aus. Die aufgedeckten Figuren bleiben im Feld liegen.

Der Wesir hat aufgedeckt; Gelbe Figuren mit der Stärke 14, grüne ebenfalls mit 14, die blaue 4 und die rote 1. Gelb und Grün sind also gleich stark. Die oberste Gruppe Schätze (5 Barren) kann aber nur einer erhalten. Wer ist der Stärkere? Der Startspieler bzw. der Spieler, der ihm in der Reihenfolge am nächsten sitzt, bricht einen Gleichstand zu seinen Gunsten. Nehmen wir an, Rot wäre Startspieler und die übrigen sitzen so: Blau, Grün, Gelb. Grün sitzt also näher am Startspieler und ist daher bei Gleichstand stärker als der nachfolgende Gelb. Grün erhält die 5 Barren, Gelb die 3 und Blau die 2 Barren. Alle Gleichstände während des gesamten Spiels werden immer auf diese Weise gelöst. Eine Ausnahme gibt es nur bei der Siegerwertung.

