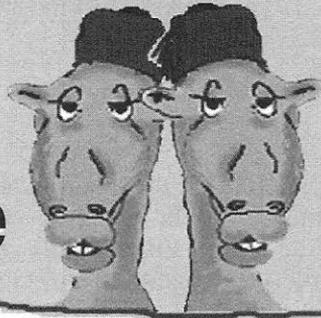


Die Perlen der Scheherazade



Die Geschichte aus 1001 Nacht

Einst bemerkte Sultan Schachriar, daß er von seiner verehrten Gattin betrogen wurde. Kurzerhand ließ er die Treulose köpfen. Aus Mißtrauen und Verzweiflung über die Untreue des weiblichen Geschlechts bestellte er nun jede Nacht eine andere Jungfrau aus seinem Volk zu sich. Dieser widerfuhr im Morgengrauen das gleiche Los wie seiner Ehefrau. Dabei spielte es keine Rolle, ob sie ebenfalls deren schändlichen Neigungen verfallen wäre.

Da trat eines Tages Scheherazade, die Tochter des Wesirs, auf den Plan. Scheherazade nun erwies sich als wahre Meisterin der Erzählkunst, indem sie in raffinierter Weise Sultan Schachriar die orientalischen Märchen, Mythen und Episoden darbot. Da Schachriar aber immer gegen Sonnenaufgang zu ruhen pflegte, fädelt es Scheherazade so ein, daß die Geschichte im Morgengrauen am spannendsten wurde, wenn die Müdigkeit Herrschaft über den Sultan errang. Weil der erschöpfte aber trotzdem neugierige Schachriar unbedingt das Ende der Geschichte erfahren wollte, konnte er die kluge Tochter des Wesirs nicht köpfen lassen.

So erzählte sie 1001 Nächte lang, schenkte Schachriar während dieser Zeit drei Kinder und brachte den Sultan zum Vergessen. Er glaubte wieder an Liebe und Treue und faßte Vertrauen zu dieser außergewöhnlichen Geschichtenerzählerin. Nach den 1001 Nächten beschloß der verliebte Schachriar, Scheherazade zu heiraten.

السنّة ١٠٠١

Als Schachriar die Hauptstadt Samarkand bereits zur Hochzeit schmücken ließ, geschah es, daß Scheherazade sich zu ihm gesellte, ihm einen Kuß auf die Wange hauchte und ihm zwinkernd folgendes zu Gehör brachte: "Edler Sultan, 1001 Nächte habe ich mich Deiner als würdig erwiesen, nun beweise auch Du mir, daß Du meiner würdig bist." So erfuhr der staunende Schachriar, daß Scheherazade schon ihre alleinige Abreise zur geheimnisvollen Sommerresidenz bei Basra, dem Palast der sieben Zimmer, vorbereitet hatte. Als Bedingung für die Hochzeit teilte sie ihrem Geliebten nun folgendes mit: Er solle die Besten seines Landes auf eine gefährvolle Reise schicken. Wenigstens einer von ihnen müsse das Geheimnis der Haremszimmer lösen und ihr drei wertvolle Perlen überreichen.

Also geschah es, daß eines Morgens folgende Bekanntmachung an allen wichtigen Plätzen der Hauptstadt zu lesen war:

Wettbewerb Wüstenfuchs

- Gefährliche Reise von Samarkand nach Basra. Wer kann Scheherazade im Sommerpalast drei wertvolle Perlen übergeben?
Jeder hat die gleichen Chancen.
- Teilnahmebedingungen: Mut und umfangreiche Wüstenkenntnisse
- Als Startkapital werden 10 Perlen gestellt

1. Preis:
Fliegender Teppich
oder wahlweise
Abenteuerurlaub mit Sindbad



So sitzen die Helden hier, um Scheherazades knifflige, rätselhafte Aufgabe zu lösen. Dabei schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines der Abenteurer. Aber aufgepaßt: Wer das falsche Haremszimmer erwischt oder keine drei Perlen mehr als Geschenk überreichen kann, wird gnadenlos geköpft.



Spielregel

Inhalt

- 1 Spielplan
- 14 Beduinen (in 7 Farben)
- 3 Kamele
- 7 Farbkarten (mit Farbkreis)
- 7 Fragekarten (mit Farbkreis und Fragezeichen)
- 6 Bakschischkarten
- 29 Ereigniskarten
- 6 Tippsteine mit 6 Klebesymbolen und 1 Zusatz-Tippstein
- ca. 70 bunte Perlen (alle von gleichem Wert)
- 7 blaue Frageperlen
- 6 Tücher des Wohlstands (zum Verbergen der Perlen)
- 1 Schale
- diese Spielregel

Spielvorbereitungen

- Vor dem ersten Wüstenritt werden die 6 Symbole auf die Tippsteine geklebt.
- Jeder Spieler erhält eine Bakschischkarte und den Tippstein mit dem gleichen Symbol.
- Am Start werden gleichfarbige Beduinenpaare aufgestellt - und zwar ein Paar mehr, als Mitspieler vorhanden sind. Nicht benötigte Beduinen und ihre entsprechenden Farbkarten werden aus dem Spiel genommen.
- Nun werden die Farbkarten gemischt. Jeder Spieler zieht verdeckt eine davon und kennt damit die Farbe seiner Beduinen.
- Die übriggebliebene Farbkarte wird verdeckt unter den Spielplan geschoben. Sie heißt ab jetzt Geheimkarte. Die Farbe dieser Karte muß im Laufe des Spiels herausgefunden werden.
- Die Fragekarten werden ebenfalls neben dem Spielplan abgelegt.
- Die 3 Kamele werden auf das Startfeld zu den Beduinen gestellt.
- Jeder Spieler erhält 10 bunte Perlen aus dem Perlensäckchen und ein Tuch zum Verdecken seines Vorrats.
- Die größeren Frageperlen werden auf beliebige Felder des Spielplans gesetzt, mindestens eine aber in die Umweschleife (die Grafik auf der nächsten Seite zeigt eine mögliche Aufstellung). Geübte Spieler können aber auch in einer 3er- Runde nur 2 Frageperlen einsetzen. Bei 6 Mitspielern ist es für die Spieler etwas einfacher, wenn insgesamt 7 Frageperlen eingesammelt werden können. Als Faustregel gilt aber: **1 Frageperle pro Spieler.**
- Der jüngste Spieler bestimmt, wer zu Beginn des Spiels die Schale erhält.

1 Farbkarte mehr als Spieler.

1 Beduinenpaar mehr als Spieler.

Jeder Spieler erhält:

1 Bakschischkarte

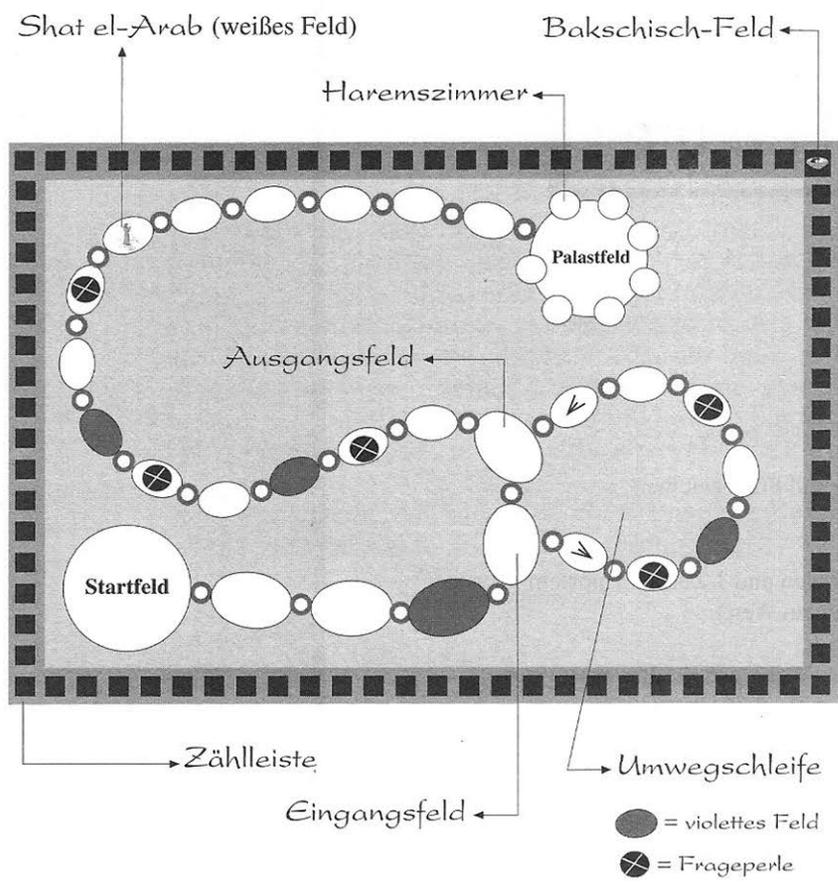
1 Tippstein

1 Farbkarte

10 Perlen

1 Tuch

Jeder Spieler kennt nur die Farbe seines Beduinenpaars, darf aber im Verlauf des Spiels Beduinen aller Farben ziehen.



Spielziel
 Sieger ist, wer zuerst einen Beduinen seiner Farbe in das richtige Haremszimmer der Scheherazade setzt **und** ihr 3 Perlen überreichen kann. Dabei bezeichnet die Farbe der Geheimkarte die Farbe des Haremszimmers.

Spielablauf
 Das Spiel unterteilt sich in zwei Phasen, die sich regelmäßig wiederholen. In der ersten Phase wird das Zugrecht ermittelt (Wer darf ziehen?), in der zweiten Phase werden 1 Kamel und die Beduinen gezogen.

1. Phase: Erkaufen des Zugrechts (Biet- und Tipprunde)
 Es wird nicht reihum gezogen, sondern das Zugrecht muß jedesmal neu erkaufte werden. Um das Zugrecht für die 2. Phase zu erkaufen, geben die Spieler ein geheimes Gebot ab. Hierzu nimmt jeder eine beliebige Anzahl seiner Perlen verdeckt in die Hand. Vor dem Öffnen der Fäuste muß jeder Spieler schätzen, wieviele Perlen insgesamt geboten wurden. Es wird **reihum** getippt, wobei der aktuelle Besitzer der Schale die Tipprunde eröffnet. Die geschätzte Anzahl wird mit einem Tippstein auf der Zählleiste markiert. Jedes Feld darf nur mit einem Tippstein belegt sein. Nachdem jeder seinen Stein gesetzt hat, werden die Fäuste geöffnet. Anhand der offenliegenden Perlen wird jetzt folgendes ermittelt:

Spielziel:
 3 Perlen ins richtige Haremszimmer bringen

Geheimes Gebot, Tipprunde reihum, Schalenbesitzer beginnt die Tipprunde, der Meistbietende darf ziehen.

1. Wer die meisten Perlen geboten hat, erhält das Zugrecht und wird neuer Karawanenführer. Er darf in Phase 2 den dort beschriebenen Zug ausführen. Die von ihm gebotenen Perlen werden in die Schale gelegt.
2. Wer die Summe aller in den Händen befindlichen Perlen am besten getippt hat, erhält die perlengefüllte Schale. Er ist der neue Schalenbesitzer und darf diese Perlen sofort zu seinem Vorrat nehmen.

Wichtig: Hat der Meistbietende den besten Tip abgegeben, darf er seine Perlen natürlich behalten. Er wird Schalenbesitzer und Karawanenführer zugleich.

Pattsituationen

a) Pattsituationen bei der Tipprunde:

Gibt es keinen eindeutigen Sieger, so bekommt die Schale derjenige Spieler, der die höhere Zahl getippt hat.

Beispiel: Spieler A hat 16 getippt
 Spieler B hat 12 getippt
 die tatsächliche Summe ist aber 14

Beide Spieler haben sich hier um zwei Perlen verschätzt, Spieler A hat aber den höheren Tip abgegeben und erhält die Schale.

b) Pattsituationen bei der Ermittlung des Karawanenführers:

Haben mehrere Spieler gleichzeitig die Höchstsumme geboten, dann darf der neue Besitzer der Schale auswählen, welcher Spieler ihm die Perlen auszahlen muß und dann in Phase 2 den Zug ausführen darf. Ist der neue Schalenbesitzer selbst unter den Meistbietenden, kann er wählen: Entweder er läßt sich die Perlen von einem der Mitspieler auszahlen, der die gleiche Summe geboten hat, oder aber er erklärt sich selbst zum Meistbietenden. Dann behält er seine eingesetzten Perlen und führt den in Phase 2 beschriebenen Zug aus.

2. Phase: Ziehen der Karawane

Der Karawanenführer muß mit einem Kamel und kann mit allen zu diesem Kamel gehörigen Beduinen ziehen. **Es dürfen Beduinen aller Farben gezogen werden.** Beduinen und Kamele dürfen nur nach vorne bewegt werden.

1. Ziehen des Kamels:

Der Karawanenführer muß 1 beliebiges Kamel 1-3 Felder nach vorne ziehen. Es darf immer nur 1 Kamel pro Zug bewegt werden.

2. Mitnehmen der Beduinen:

Alle Beduinen, die sich **nach** dem Kamelzug 1 Feld vor dem Kamel, auf gleicher Höhe mit dem Kamel oder bis höchstens 4 Felder hinter dem Kamel befinden, dürfen nach vorne bewegt werden. Der Karawanenführer allein bestimmt, welche Beduinen er mitnimmt oder stehenläßt. **Kein Beduine darf jedoch mehr als zwei Felder vor das Kamel gesetzt werden.**

Wenn ein Karawanenführer mit seinem Kamel zu einer anderen Karawane aufschließt, gilt die obige Zugbegrenzung ebenfalls. Die Bewegung der Beduinen orientiert sich immer an dem Kamel, mit dem gezogen wurde. Beduinen einer eingeholten Karawane dürfen natürlich mitgenommen werden, wenn sie in den Einflußbereich des soeben gezogenen Kamels geraten.

Auf den 5 ersten großen Feldern dürfen pro Feld maximal 2 (3) Beduinen und 1 Kamel stehen. Auf den sich anschließenden kleineren Feldern dürfen nur noch 1 (2) Beduine(n) und 1 Kamel stehen (die Zahlen in Klammern können bei 5-6 Mitspielern angewandt werden, um für einen schnelleren Spielablauf zu sorgen).

Beduinen und Kamele dürfen übersprungen werden. Beduinen dürfen zusammen mit einem Kamel auf einem Feld stehen. Kamele hingegen dürfen nie gemeinsam auf einem Feld stehen.

Der Meistbietende wird Karawanenführer, zahlt und zieht.

Der Spieler mit dem besten Tip wird Schalenbesitzer und erhält die Perlen.

In Pattsituationen gilt:

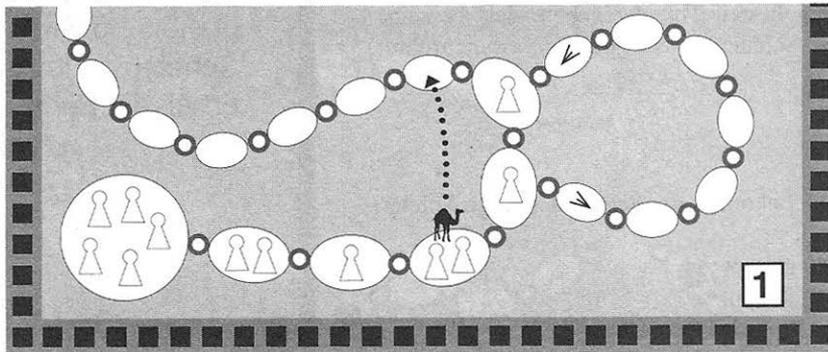
- a) der höhere Tip gewinnt
- b) der Schalenbesitzer wählt den Karawanenführer

Der Karawanenführer darf beliebigfarbige Beduinen ziehen.

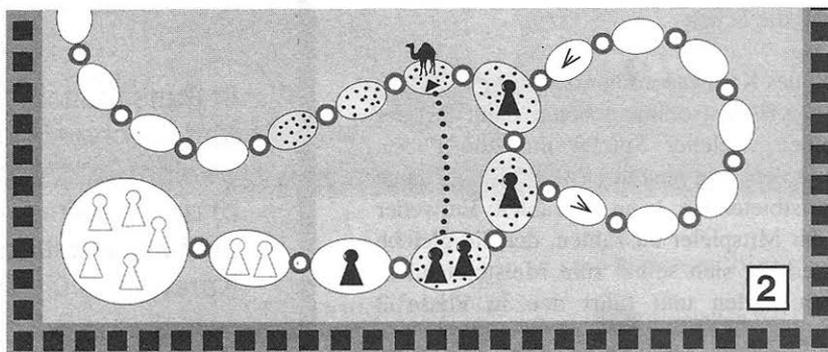
Zuerst Kamel 1-3 Felder ziehen. Danach beliebige Beduinen, die sich im Einflußbereich dieses Kamels befinden, ziehen.

Beduinen dürfen natürlich auch zurückgelassen werden. Dadurch können sie sich außerhalb des Einzugsbereichs des gerade gezogenen Kamels befinden. Sie sind dann isoliert und müssen auf die nächste Karawane warten. Nach dem Karawanenzug folgt wieder die 1. Phase usw.

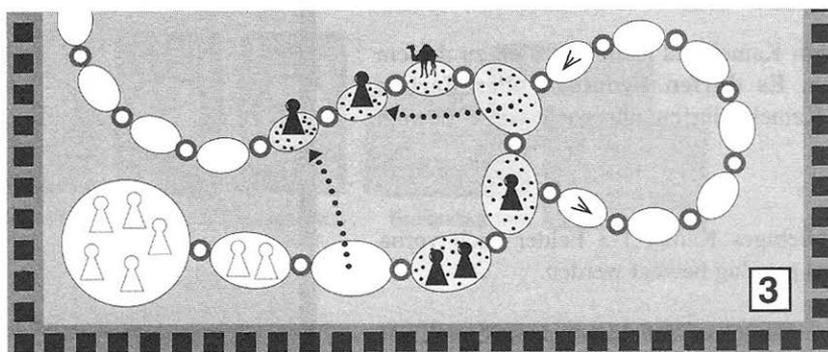
Beispiel für einen Karawanenzug:



Nach dem ersten Zug könnte folgende Konstellation entstanden sein. Der neue Karawanenführer zieht zuerst das Kamel.



Nach dem Kamelzug dürfen alle schwarz gedruckten Beduinen vorwärts auf ein beliebiges der gepunkteten Felder gezogen werden.



Zum Beispiel so!

Violette Felder

Beduinen auf violetten Feldern sind in einen Hinterhalt geraten. Um sie auszulösen, muß ein Lösegeld bezahlt werden. Wer Beduinen, gleich welcher Farbe, von einem violetten Feld wegziehen will, muß hierfür 2 Perlen pro Beduine in die Schale bezahlen. Diese Perlen erhält der Schalenbesitzer, der in der nächsten Biet- und Tipprunde (Phase 1) ermittelt wird.

Weißes Feld

Bei dem weißen Feld handelt es sich um einen der berühmten Salzseen (Shat el-Arab), der auf seiner trügerischen Oberfläche eine dünne Salzkruste gebildet hat.

Ein Beduine, der auf dem "Shat el-Arab" zum Stehen kommt, muß im darauffolgenden Zug weitergezogen werden. Wird der Beduine vom Karawanenführer nicht mitgeführt, versinkt er und wird sofort zurück an den Start gestellt. Kamelen droht vom weißen Feld keine Gefahr.

Frageperlen und Fragekarten

Ein Karawanenführer, der ein **Kamel** auf ein Feld setzt, auf dem eine Frageperle liegt, darf diese an sich nehmen und sie zu einem beliebigen

Wegziehen von violetten Feldern kostet 2 Perlen

Wird der Beduine im nächsten Zug nicht bewegt, muß er zurück zum Start.



Zeitpunkt einlösen. Sie berechtigt dazu, einen Mitspieler nach dessen Farbe zu fragen. Der fragende Spieler nimmt hierfür aus dem Stapel der Fragekarten eine Karte seiner Wahl und reicht sie verdeckt einem Mitspieler mit der Frage:

"Ist dies die Farbe Deiner Beduinen?"

Es muß wahrheitsgemäß mit ja oder nein geantwortet werden. Sobald eine Frageperle eingelöst worden ist, wird sie aus dem Spiel genommen. Die Fragekarte wird wieder unter den Stapel gemischt.

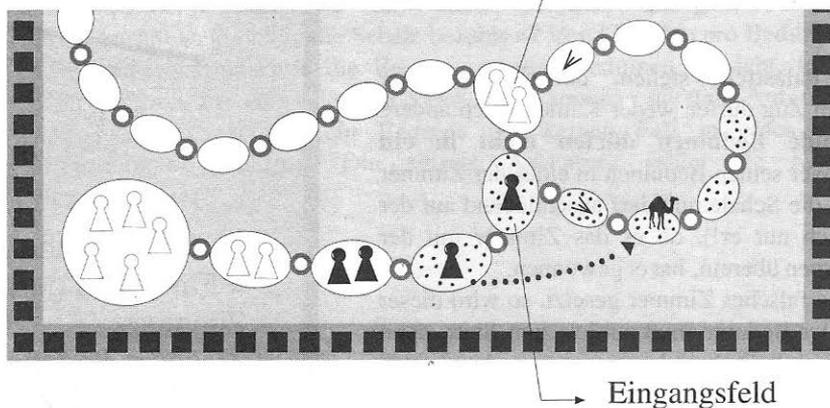
Umwegschleife

Taktische Erwägungen, wie das Abschütteln unliebsamer Beduinen oder das Aufsammeln von Frageperlen, können den Karawanenführer veranlassen, seinen Weg über die Umwegschleife zu wählen.

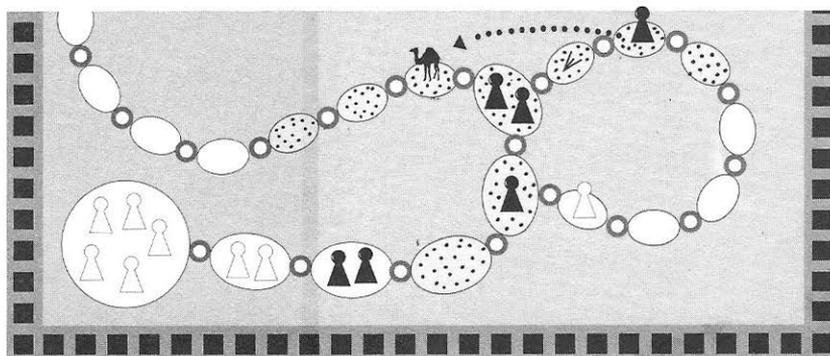
Nur wenn der Karawanenführer ein Kamel auf die Umwegschleife führt, dürfen auch Beduinen dorthin mitgenommen werden. Biegt ein Kamel auf die Umwegschleife ein oder bewegt sich darin fort, so dürfen die nachfolgenden Beduinen dem Kamel nur auf dem gleichen Weg folgen. Bei einem solchen Zug darf also kein Beduine, der sich auf der Normalroute befindet, auf das Ausgangsfeld der Umwegschleife oder darüber hinaus gezogen werden. Selbstverständlich dürfen die Beduinen aber bis auf das Eingangsfeld oder in die Umwegschleife selbst mitgenommen werden. Beduinen, die über das Eingangsfeld auf der Normalroute schon hinausgezogen sind, dürfen nicht in die Umwegschleife gesetzt werden. Die Normalroute ist für weitere Karawanen natürlich frei passierbar (Beispiel A).

Kamele, die auf das Ausgangsfeld oder darüber hinaus gezogen wurden, dürfen sowohl Beduinen mitnehmen, die sich auf den letzten Feldern der Umwegschleife befinden, als auch diejenigen auf der Normalroute. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Kamel aus der Umwegschleife kam oder über die Normalroute (Beispiel B).

A. Einbiegen in die Umwegschleife



B. Verlassen der Umwegschleife



Frageperlen berechtigen zu geheimen Fragen.

Ein Kamel wurde in die Umwegschleife gesetzt. Alle schwarz gedruckten Beduinen dürfen vorwärts auf ein beliebiges der gepunkteten Felder gezogen werden.

Nach dem Kamelzug dürfen alle schwarz gedruckten Beduinen vorwärts auf ein beliebiges der gepunkteten Felder gezogen werden.

Bakschisch

Um in der Biet- und Tipp-Runde die Perlen des Meistbietenden auf jeden Fall zu erhalten, hat jeder Spieler einmal im Spiel die Möglichkeit, seinen Tippstein auf das Bakschischfeld zu setzen. Wer sein Bakschisch einfordern will, muß warten, bis er in der Tipprunde (Phase 1) an der Reihe ist, seinen Tip abzugeben. Hat er seinen Stein auf das Bakschischfeld gesetzt, wird die Tipprunde sofort abgebrochen.

Damit hat er diese Runde automatisch gewonnen und erhält die Schale sowie die gebotenen Perlen des neuen Karawanenführers. Hinzu kommen auch eventuelle in der Schale befindliche Perlen aus dem vorigen Zug. Die eingesetzte Bakschischkarte wird anschließend umgedreht

Zurücksetzen eines Kamels

Ein Karawanenführer darf, bevor er seinen Zug ausführt, ein Kamel, das auf dem letzten Feld vor dem Palast steht, zurück auf das Startfeld stellen. Danach kann er seinen Zug mit einem beliebigen Kamel beginnen und dabei natürlich auch das neue Kamel einsetzen.

Nullrunde

Werden in einer Biet-Runde keine Perlen geboten, so muß jeder Spieler, soweit er kann, zwei Perlen in die Schale bezahlen. Hat ein Spieler zwei oder weniger Perlen, so darf er bestimmen, wer für ihn das Strafgeld entrichten muß. Wie bei allen Pattsituationen bestimmt auch hier derjenige Spieler den Karawanenführer, der den besten Tip abgegeben hat. Er darf natürlich auch selbst ziehen. Er erhält zudem die Schale.

Zieleinlauf

Sowohl für den Palastzug als auch für den Haremszug muß das **Zugrecht** noch einmal erkauf werden.

Palastzug:

Auf das Palastfeld darf ein Spieler nur Beduinen seiner eigenen Farbe stellen. Kamele dürfen nicht in den Palast. Im Palastfeld dürfen beliebig viele Beduinen stehen.

Haremszug:

Nur Beduinen, die auf dem Palastfeld stehen, dürfen eines der Haremszimmer betreten. Bei diesem Zug dürfen weder Kamele noch andere Beduinen bewegt werden. **Fremde Beduinen dürfen nicht in ein Haremszimmer gesetzt werden.** Wer seinen Beduinen in eines der Zimmer gesetzt hat, zahlt zuerst 3 Perlen in die Schale und darf anschließend auf der Geheimkarte nachschauen (natürlich nur er!), ob es das Zimmer mit der richtigen Farbe ist. Stimmen die Farben überein, hat er gewonnen.

Hat er seinen Beduinen aber in ein falsches Zimmer gesetzt, so wird dieser Beduine zur Bestrafung geköpft. Der Beduine muß zurück zum Start, denn diese Einbuße des körperlichen Wohlbefindens kann nur von den besten Chirurgen in Samarkand behoben werden. Die Geheimkarte wird anschließend wieder verdeckt unter das Spielfeld geschoben.

Bakschisch:
automatisch der richtige
Tip und Schalenbesitz

Gilt nicht als Zug !

2 Perlen pro Spieler
in die Schale



Farbe der Geheimkarte
= Farbe des gesuchten
Zimmers.
Zuwenig Perlen oder
falsches Zimmer:
Zurück zum Start.



Das Spiel mit den Ereigniskarten

Da das Spiel mit den Ereigniskarten recht komplex werden kann, empfiehlt es sich, zum Kennenlernen des Spielablaufs bei der ersten Partie einige Spielzüge ohne diese Karten durchzuführen. Die Ereigniskarten werden gemischt und mit der Textseite nach oben in einem Stapel neben dem Spielplan abgelegt. Vor Beginn des Spiels sollten die Karten der nicht teilnehmenden Beduinen (Farben) aussortiert werden.

Es gibt 3 Arten von Ereigniskarten. Die oberste Karte bestimmt die jeweilige Handlungsweise des Karawanenführers.

1. Nimm

Der Karawanenführer nimmt die Karte an sich. Aus dem Text ergibt sich, ob sie sofort zur Ausführung kommt, ob sie permanente Wirkung hat, oder ob sie bei Bedarf eingesetzt werden kann.

2. Muß

Der Karawanenführer **muß** die Anweisungen dieser Karte befolgen.

3. Darf

Der Karawanenführer **darf** wählen, ob er die Anweisungen dieser Karte ausführt oder nicht.

"Muß"- und "Darf"-Karten ist gemeinsam, daß sie der Karawanenführer vor oder nach seinem Zug ausführen darf.

Bei beiden Kartentypen entscheidet der Karawanenführer nach seinem Zug, ob er sie liegen läßt oder unter den Stapel schiebt. Läßt er sie liegen, muß/darf der nächste Karawanenführer sie dann abermals ausführen.

Auswirkungen der Karten im Spiel

Kann eine Darf oder Muß-Karte in der laufenden Runde nicht ausgeführt werden, verfällt ihre Wirkung für diese Runde. Je nachdem, ob eine solche Karte zu Beginn oder am Ende des Zuges eingesetzt wird, kann ihre Wirkung entweder möglich oder unmöglich gemacht werden. Werden Beduinen aufgrund einer Ereigniskarte von violetten Feldern abgezogen, muß die fällige Anzahl an Perlen in die Schale bezahlt werden (2 Perlen pro Beduine). Sobald eine Ereigniskarte die Bewegung eines Beduinen vorsieht, kann dieser dadurch aus dem Einzugsbereich der Karawane geraten. Aufgrund einer Ereigniskarte darf ein Beduine auf keinen Fall in eines der Haremszimmer gelangen. Die einzige Ausnahme bildet die Karte "Haremswächter".

Pro Zug darf nur
1 Ereigniskarte
ausgeführt werden.



Zusatzregeln

1. Hilfe für Bedürftige

Hat ein Spieler 3 oder weniger Perlen im Vorrat, so darf er sie offenlegen. Er muß hierzu sein "Tuch des Wohlstands" einmal aufdecken und den Mitspielern Einblick in seinen Vorrat gewähren. Daraufhin erhält er den Zusatz-Tippstein. Sein Gebot darf er selbstverständlich geheim abgeben. Wenn er in der Tipprunde an der Reihe ist, darf er beide Tippsteine gleichzeitig setzen. Taucht ein neuer Bedürftiger auf, so erhält dieser den zusätzlichen Tippstein nur dann, wenn er noch ärmer ist. Sobald der Bedürftige neuer Schalenbesitzer wird, muß er den zusätzlichen Tippstein wieder abgeben.

2. Schachern & Feilschen

Jeder Spieler kann jederzeit seine Frageperlen oder seine Nimm-Karten an einen Mitspieler verkaufen. Der Preis wird ausgehandelt.

Der Karawanenführer darf sich das Mitnehmen von Beduinen einer bestimmten Farbe bezahlen lassen. Er fragt: "Bezahlt mir jemand etwas dafür, daß ich diesen (z.B. roten) Beduinen mitnehme?" Wird bezahlt, muß er diesen Beduinen auch mitnehmen. Wie weit er ihn aber zieht, bleibt ihm überlassen. Der Karawanenführer darf pro Zug nur über eine Farbe verhandeln.

Perlenvorrat
offenlegen:
Zusatz-Tippstein.
Geheim bieten,
doppelt tippen.

Freies Handeln mit
Frageperlen und
Karten

Besonderen Dank für Mithilfe und endlose Probespielrunden an:

Martin Penner, den Mann mit der Zackenschere, Sibylle Kobus, Expertin für Schalen, Bettina Reidenbach, Familie Heidenreich, Kommissar Kribbel, Martin Hofmann, Clemens "Tuk" Schneider, Roland Hopp, Sabine "Binello" Sälzer sowie zu guter Letzt Harald Bilz und Bernd Brunnhofer.

