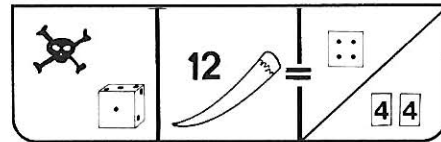


21) Man kann jede dieser Karten ablehnen (Fragezeichen!) oder unter Lebensgefahr versuchen, die abgebildete Menge an Waren zu erhalten. Würfelt man dann eine 1, ist man bei dem Abenteuer leider gestorben.

Würfelt man jedoch mindestens die angegebene Würfelzahl oder spielt mindestens ein Pärchen des angegebenen Wertes aus, so erhält man die Waren.



22) Ein Beispiel zu 21: Benutzt man den Würfel und wirft man eine 1, ist man leider gestorben. Würfelt man eine 2 oder 3 geschieht nichts. Bei 4, 5 oder 6 erhält man die abgebildeten 12 Elfenbein. Wer das Risiko des Würfels vermeiden will, muß mindestens ein Pärchen von 4ern ausspielen.

IV. VARIATIONEN

1. Herausforderung

Man kann nun auch dem Spieler, der sich bereits auf einer Insel befindet, das Recht auf eine Herausforderung zugestehen. Zuerst entscheidet jedoch der neu eintreffende Spieler, ob er kämpfen will. Wer die Herausforderung ausspricht, der spielt auch zuerst Karten aus.

2. Würfeln bei Abenteuern

Will man bei einem Abenteuer die Würfel einsetzen (siehe bei Teil III unter 21 und 22), so erhält man die Abenteuer-Karte nur, wenn man auch die abgebildeten Waren erhält. Bei Beispiel 22 darf man die Karte bei einem Wurf von 2 oder 3 also nicht mehr an sich nehmen. Nur bei einem Wurf von 4, 5 oder 6 erhält man die Waren und die Karte.



SINDBAD

By E. DUCHATEL / J. P. POSTEL / J. H. VANAISE



© 1990 Copyright by B.B.W.
All rights reserved

Big Bad Wolf S.A.
Avenue Princesse Elisabeth 104
B-1030 Bruxelles

SINDBAD

Ein märchenhaftes Spiel für 2 bis 5 Abenteurer
 Von E. Duchatel, J. P. Postel und J. H. Vanaise

Willkommen in der abenteuerlichen Welt von Sindbad dem Seefahrer!
 Beginnen auch Sie das orientale Abenteuer in der malerischen Hafenstadt Basra und stechen Sie mit einer kleinen Feluke und bescheidenen 10 000 Miskhals in See. Erforschen Sie unbekannte Inseln und entdecken Sie dabei sagenhafte Schätze. Aber seien Sie immer auf der Hut vor Halsabschneidern, Piraten, Ungeheuern und anderen Gefahren.

Werden Sie in den Hafenstädten des Orients zum gerissenen Händler und erwerben Sie Elfenbein, Ambra und Diamanten zu günstigen Preisen. Hüten Sie sich vor hinterlistigen Dieben und habgierigen Händlern, die alle nur nach Ihren wertvollen Waren trachten. Zurück in Basra verkaufen Sie schließlich alles wieder mit großem Gewinn, um bald darauf zu einer weiteren Reise aufzubrechen. Der Ruf des Meeres lockt, und Sie scheuen keine der Gefahren auf Ihrer Suche nach Glück, Reichtum und Abenteuer.

Spielmaterial

- 1 Spielplan mit den Ländern, Inseln und Meeren des Orients
- 4 rote Spielsteine als Ungeheuer
- 4 schwarze Spielsteine als Piraten
- 5 Feluken, die kleinen wendigen Schiffe des Orients
- 30 Abenteuer-Karten mit gelber Rückseite für die «Bekannte Welt»
- 60 Abenteuer-Karten mit grüner Rückseite für die «Unerforschte Welt»
- 40 große und 120 kleine Waren-Kisten in vier Farben
 (grau = Ambra, blau = Perlen, weiß = Elfenbein, transparent = Diamanten)
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung
 und Spielgeld (Miskhals) in folgender Notation:
 1 000, 5 000, 10 000, 50 000 und 250 000 Miskhals

Spielziel

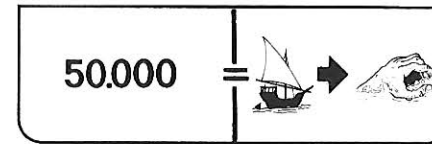
Als erster Basra mit Miskhals im Wert von 1 000 000 oder mehr zu erreichen.

Einleitung zur Spielregel

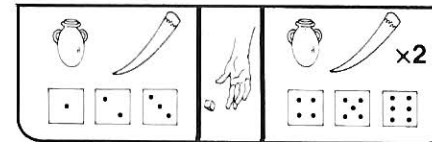
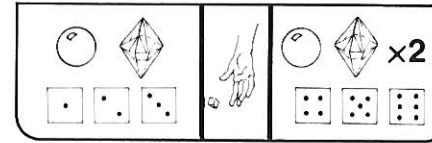
Diese Anleitung besteht aus 3 Teilen:

I. Spielregel, II. Besondere Spielsituationen und III. Zeichen und Symbole.
 Im Teil I finden Sie die Regeln, mit denen Sie sofort mit dem Spiel beginnen können.

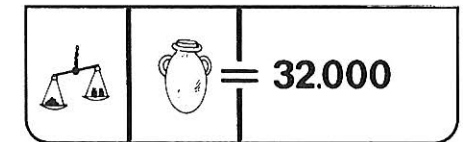
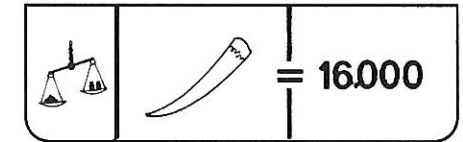
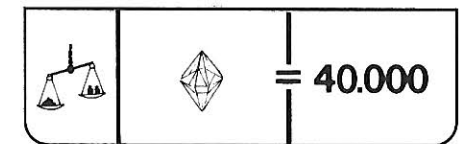
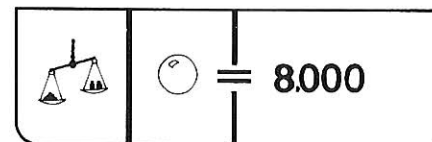
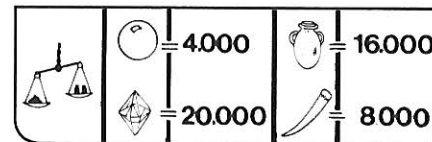
Teil II enthält Spielsituationen, die Sie dann zu Rate ziehen, wenn sich eine solche Situation ergibt. Besondere Spielsituationen sind bereits im Teil I



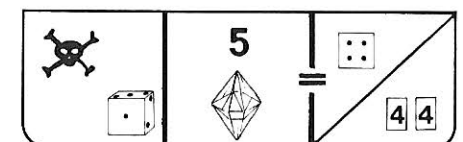
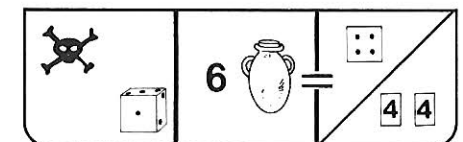
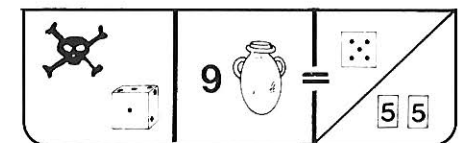
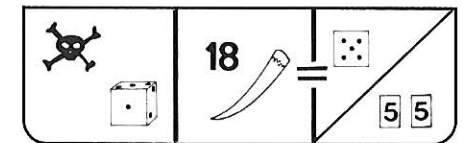
18) Man kann diese Karte ablehnen (Fragezeichen!) oder man zahlt 50 000 Miskhals und zieht zur Höhle der Diebe.



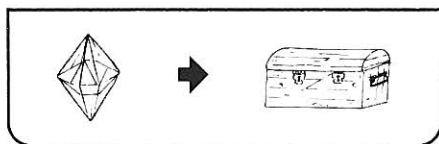
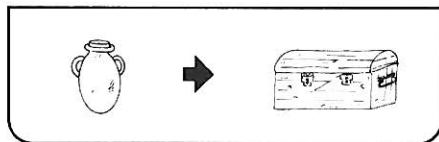
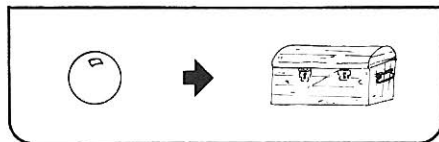
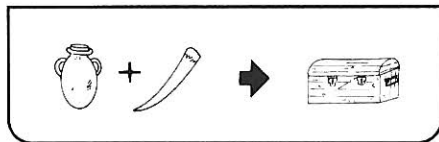
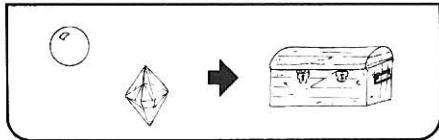
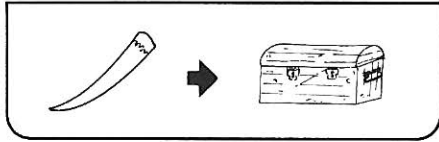
19) Man kann diese Karten ablehnen (Fragezeichen!) oder ein Glücksspiel wagen. Will man spielen, beträgt der eigene Einsatz eine beliebige Anzahl der abgebildeten Waren. Würfelt man dann 1, 2 oder 3, hat man alles verloren (Waren an die Bank). Würfelt man 4, 5 oder 6, so erhält man seinen Einsatz zurück und die gleiche Menge noch einmal von der Bank.



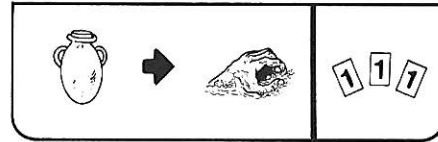
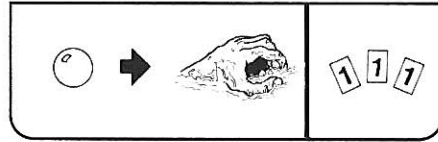
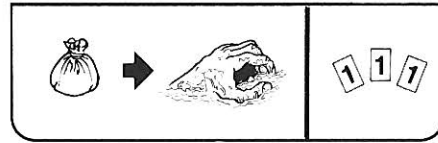
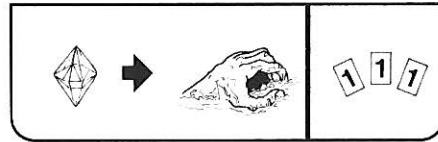
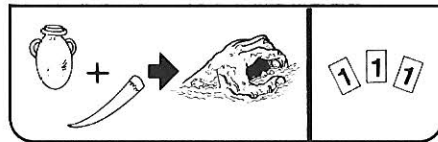
20) Man kann die Karte ablehnen (Fragezeichen!) oder beliebig viele der abgebildeten Waren aus seinem Besitz zu den angegebenen Preisen verkaufen.



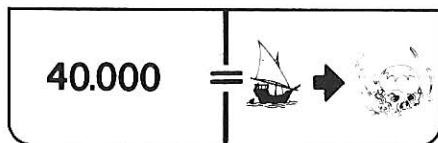
destens ein Pärchen 3er, so behält man seine Waren.



15) Man verliert sämtliche der angegebenen Waren und plaziert sie an dem Ort, an dem man sich gerade aufhält. Diese Waren gelten nun als verlorene Schätze.



16) Man verliert sofort alle abgebildeten eigenen Waren an die Höhle der Diebe. Man schützt sich vor diesem Verlust, indem man mindestens einen Drilling ausspielt.



17) Man kann diese Karte ablehnen (Fragezeichen!) oder man zahlt 40 000 Miskhals und zieht dann zur Höhle der Piraten.

erwähnt, und durch Fettdruck ist das Stichwort besonders hervorgehoben, unter dem Sie dann im Teil II der Regeln nachschlagen können. Teil III schließlich zeigt und erklärt sämtliche Zeichen und Symbole, wie sie auf dem Spielplan und den Abenteuer-Karten abgebildet sind.

I. SPIELREGEL

1. Spielplan

Der Spielplan zeigt die Meere, Inseln und Hafenstädte des Orients. In der großen Stadt Basra beginnt das Abenteuer. Die Städte Nhill, Ayr, Souan und Bur stehen den Spielern zum Kauf der abgebildeten Waren zur Verfügung. Die grünen Inseln stellen unerforschtes Gebiet dar, die gelben Inseln und Hafenstädte werden als «Bekannte Welt» bezeichnet. Einige der grünen Inseln weisen eine Besonderheit auf: auf 4 Inseln leben Ungeheuer: die große Spinne, der einäugige Riese, der böse Geist der Lampe und die riesige Seeschlange. Die 4 grünen Inseln mit den kleinen Totenköpfen sind die Schlupfwinkel der Piraten. Der große Totenkopfschädel in der Nähe von Souan ist die Schatzhöhle der Piraten.

An der Spitze der Halbinsel zwischen Bur und Basra entdeckt man eine große zapackende Hand. Hier lagern die Diebe des Orients ihre Beute.

Alle Inseln, Hafenstädte und andere wichtige Orte des Spieles sind durch vorgegebene Seewege miteinander verbunden. Die Spieler können diese Wege mit ihren Feluken immer nur in Pfeilrichtung befahren. Die Höhle der Diebe und der Piraten können nur durch Abenteuer-Karten erreicht werden.

2. Spielvorbereitungen

Die Spieler erwählen einen Abenteurer aus ihrer Mitte, der als Bankier die Miskhals verwaltet und alle Geldgeschäfte während des Spieles betreut. Ein anderer Spieler übernimmt die Verteilung der Waren.

Die grünen und gelben Abenteuer-Karten werden getrennt gemischt und an zwei unterschiedlichen Seiten neben den Spielplan gelegt.

Je ein roter Spielstein wird auf jede Insel mit einem Ungeheuer gesetzt. Auf die kleinen Totenkopf-Inseln setzt man je einen schwarzen Spielstein.

14 Perlen (2 große und 4 kleine blaue Waren) werden in die Höhle der Diebe gelegt. In die Höhle der Piraten plaziert man 7 Elfenbein (1 großer und 2 kleine weiße Spielsteine).

Jeder Spieler wählt eine Feluke und erhält 10 000 Miskhals vom Bankier.

Alle Feluken werden in den Hafen von Basra gesetzt. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel, die anderen folgen jeweils im Uhrzeigersinn.

3. Zugweise

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, benutzt er entweder den Würfel oder eine Abenteuer-Karte, um seine Feluke zu bewegen. Würfelt er, so bewegt er sein

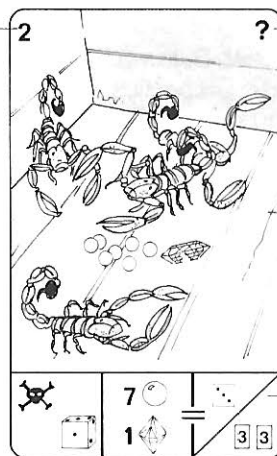
Schiff genau so viele Inseln und Hafenstädte weiter, wie der Würfel Augen zeigt. Besitzt der Spieler Abenteuer-Karten, so kann er eine von ihnen ausspielen und zieht entsprechend der angegebenen Ziffer. Die benutzte Karte legt man auf den Ablagestapel.

Bei der Bewegung zählt jede Insel und jede Hafenstadt als ein Feld. Man muß immer die gewürfelte Augenzahl bzw. den Wert der ausgespielten Karte vollständig ausnutzen. Nur in Basra dürfen überzählige Würfelpunkte oder Kartenwerte verfallen. Die Feluken bewegen sich immer entlang der Seewege und immer in Pfeilrichtung. Starten von einer Insel mehrere Seewege, so kann der Spieler auch während seiner Bewegung die Richtung frei wählen.

Den Weg zu den Höhlen der Diebe und Piraten findet man nur durch besondere Abenteuer-Karten. Wird man im Spielverlauf gezwungen, zu einem anderen Spieler zu ziehen, so kann man keinen Spieler in einer der beiden Höhlen aufsuchen.

4. Abenteuer-Karten

Kartenwert für Kampf und Bewegung (nur bei grünen Karten)



Symbol für Abenteuer (Tauben) oder Risiko (Fragezeichen)

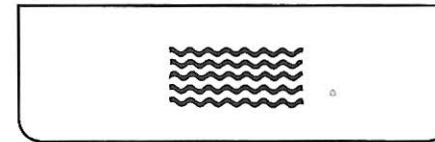
Illustration, die das Abenteuer darstellt

Kombination von Symbolen schildert Ablauf und mögliche Folgen des Abenteuers

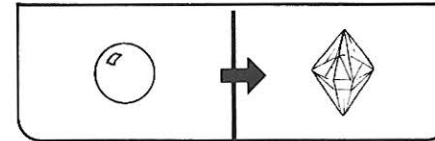
1) Grüne Karten

Beendet ein Spieler seine Bewegung auf einer grünen Insel, muss er eine grüne Abenteuer-Karte nehmen, sie allen Spielern zeigen und die Anweisungen der Karte befolgen. Diese Anweisungen sind in Form von Zeichen und Symbolen auf dem unteren Teil der Karten gegeben. Im Teil III dieser Regel sind sämtliche dieser Anweisungen abgebildet und erklärt. Sie werden nur wenige Beispiele benötigen, um den Großteil der Symbole sofort zu verstehen.

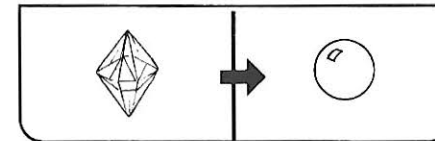
Zeigt eine Karte in ihrer oberen rechten Ecke ein Fragezeichen, so kann der Spieler das Abenteuer dieser Karte auch ablehnen und die Karte sofort auf den Ablagestapel legen. Das Symbol Fragezeichen bedeutet immer ein gefährliches Abenteuer, bei dem der Spieler auch ums Leben kommen



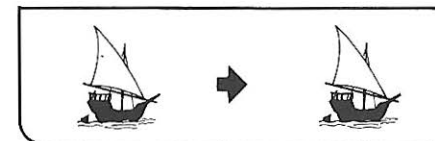
5) Man ist sofort noch einmal an der Reihe.



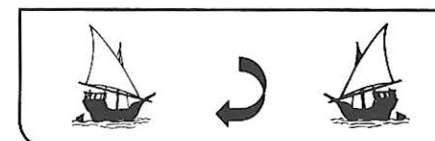
6) Alle Perlen, die man besitzt, werden sofort gegen Edelsteine eingetauscht. (Man gibt seine Perlen an die Bank und erhält die gleiche Menge an Diamanten zurück. Reicht die Anzahl der Waren in der Bank nicht aus, so tauscht man nur die vorhandene Menge ein.)



7) Alle Diamanten, die man besitzt, werden in Perlen verwandelt (siehe unter 6).



8) Man zieht sein Schiff sofort zur Feluke, die am nächsten vor einem liegt.



9) Man zieht sein Schiff sofort zur Feluke, die am nächsten hinter einem liegt.



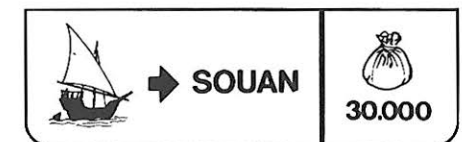
10) Man zieht sofort zur Höhle der Diebe (und nimmt alle dort liegenden Schätze an sich).



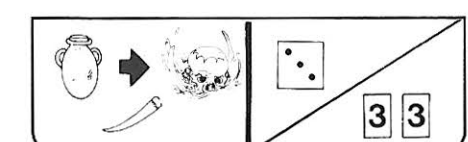
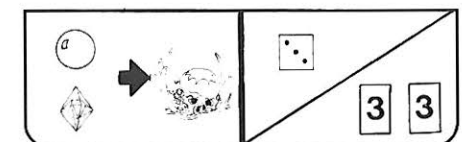
11) Man zieht sofort zur Höhle der Piraten (siehe auch unter 10).



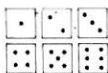
12) Man zieht sofort nach Nhill und erhält dort 20 000 Miskhals.




13) Man zieht sofort nach Souan und erhält dort 30 000 Miskhals.



14) Besitzt man die angegebenen Waren, so muß man sie in die Höhle der Piraten legen. Würfelt man mindestens eine 3 oder spielt man min-

 Würfel (frontal abgebildet): Hier ist die Zahl angegeben, die man mindestens würfeln muß, um Erfolg zu haben.

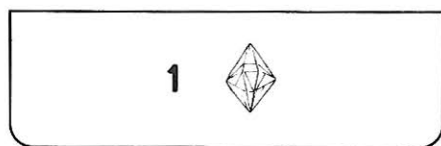
 Truhe: Hier verliert man die angegebenen Waren, die dadurch zu verlorenen Schätzen werden.

 Wellen: Hier ist man sofort noch einmal an der Reihe.

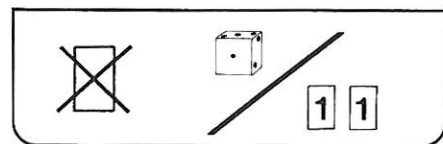
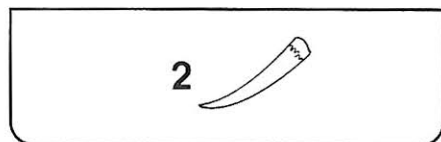
Bei den Symbol-Kombinationen auf den Abenteuer-Karten erkennt man den Charakter des Abenteurers bereits an dem farbigen Untergrund:

- Blau steht für eine Bewegung oder einen Ortswechsel.
- Bei Grün erhält man Waren oder gar Miskhals.
- Rot ist meistens ein Risiko oder man verliert etwas.
- Auf gelbem Grund findet man die Bedingung, um ein Abenteuer erfolgreich zu bestehen.

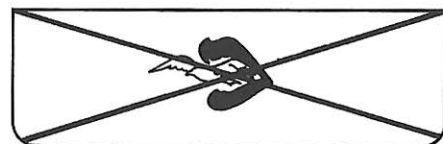
Nachfolgend die diversen Kombinationen der Symbole auf den Karten:



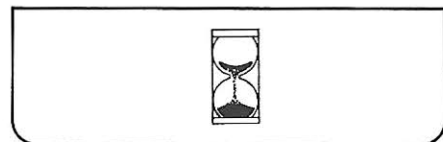
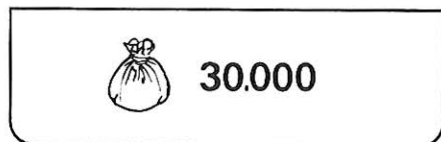
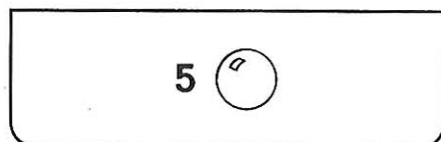
ten Stückzahl, z. B. 1 Diamant, 2 Elfenbein, 1 Ambra, 5 Perlen, 30 000 Miskhals.



2) Man verliert sämtliche Karten. Um diesem Schicksal zu entgehen, muß man höher als 1 würfeln oder mindestens ein Pärchen von 1ern spielen.



3) Man verliert sämtliche Karten mit dem Abenteuer-Symbol (Tauben).



4) Man muß eine Runde aussetzen.

1) Hier erhält man die angegebene Ware bzw. das Geld in der genannt-

kann.

Wird man durch eine Karte an einen anderen Ort versetzt, ist man erneut am Zuge und führt die Aktionen durch, die der neue Ort vorschreibt.

Hat man die Anweisungen einer Karte ausgeführt und dadurch ein neues Abenteuer bestanden, darf man die Karte an sich nehmen. Im weiteren Spielverlauf kann man diese Karten in unterschiedlichen Situationen anwenden:

- Anstatt für die Bewegung zu würfeln, spielt man eine seiner Abenteuer-Karten aus und bewegt sein Schiff entsprechend der angegebenen Ziffer in der linken oberen Ecke der Karte.
- Für jede Karte mit dem Abenteuer-Symbol der Taube erhält man in den Städten Nhill, Ayr und Souan jeweils eine Ware der bei der Stadt angegebenen Art kostenlos. Dazu zeigt man die Karten allen Mitspielern, wobei man aber auch die Werte (Ziffern) der Karten preisgibt. Hat man seine Waren erhalten, darf man die Karten wieder an sich nehmen.
- Bei einer Herausforderung und anschließendem Zweikampf zwischen Spielern werden die Karten zu Waffen.
- Im Kampf gegen Piraten, Ungeheuern und anderer Gefahren kann man statt zu würfeln auch Kombinationen von Karten einsetzen.

Grüne Karten stellen also Erlebnisse und Erfahrungen dar, die ein Abenteuer auf seinen Reisen gesammelt hat und die ihm in späteren gefährlichen Situationen behilflich sein können. Allerdings müssen wir noch eine Warnung aussprechen: Es gibt auch Abenteuer, bei denen man wertvolle Karten verlieren kann!

WICHTIG! Landet man auf einer Insel, wo sich «Verlorene Schätze», Ungeheuer oder Piraten befinden, erhält man keine Karte. Trifft man auf einen anderen Spieler und spricht eine Herausforderung aus, erhält man ebenfalls keine Karte.

2) Gelbe Karten

Beendet ein Spieler seine Bewegung auf einer gelben Insel oder in einer gelben kleinen Hafenstadt, so zieht er eine gelbe Abenteuer-Karte und befolgt deren Anweisungen. Zeigt die Karte ein Fragezeichen, kann man selbst entscheiden, ob man das Abenteuer erleben will oder ob man die Karte sofort wieder ablegt. Auch nach einem bestandenen Abenteuer werden gelbe Karten immer abgelegt.

5. Stationen der Reise

1) Die unerforschte Welt

Jedesmal wenn ein Abenteuerer seine Bewegung auf einer grünen Insel beendet, zieht er eine grüne Abenteuer-Karte und befolgt deren Anweisungen. Zeigt die Karte ein Fragezeichen, kann der Spieler das Abenteuer auch ablehnen und die Karte ablegen. Stellt man sich dem Abenteuer, darf man die Karte behalten.

2) Ungeheuer und Piraten

Landet man auf einer Insel mit Ungeheuern oder Piraten, muß man sofort gegen sie kämpfen. Im Kampf wählt man den Würfel oder man spielt Karten aus. Befinden sich keine Ungeheuer- oder Piraten-Spielsteine mehr auf der Insel, zieht man eine Karte.

3) Die großen Hafenstädte

In den Hafenstädten Nhill, Ayr, Souan oder Bur kann man die auf dem Plan angegebenen Waren zu den vorgegebenen Preisen kaufen. Dabei gibt es keine Beschränkung bezüglich der gewünschten Kaufmenge. Bezahlt wird aber nur in Miskhals, die man auch bei sich führen muß.

Besitzt ein Spieler Karten mit dem Abenteuer-Symbol (Tauben), schildert er den Einwohnern der Städte Nhill, Ayr oder Souan seine Erlebnisse und wird pro Karte, die er vorzeigt, mit einer Ware der betreffenden Stadt belohnt.

4) Die bekannte Welt

Beendet ein Spieler seine Bewegung auf einer gelben Insel oder in einer der kleinen gelben Hafenstädte, so muss er eine gelbe Abenteuer-Karte ziehen und deren Anweisungen befolgen. Zeigt die Karte ein Fragezeichen, kann man das Abenteuer auch ablehnen. Gelbe Karten werden nach Gebrauch immer abgelegt.

5) Das glorreiche Basra

Hier beginnt und endet die abenteuerliche Reise der Spieler. Als einzigsten Ort muß man Basra nicht mit genauem Würfelwurf oder Kartenwert erreichen.

Überflüssige Werte dürfen hier verfallen und man bleibt einfach in Basra stehen. Sobald man Basra erreicht, kann man folgende Geschäfte erledigen:

- Man verkauft alle oder einen Teil der Waren, die man mit sich führt. In Basra erhält man dafür die auf dem Spielplan angegebenen Preise.
- Man läßt eine beliebige Menge seines Geldes in Basra zurück, bevor man zu einer neuen Reise startet. Dieses Geld kann man auf seiner Reise nicht verlieren, man kann es aber auch nicht für Einkäufe verwenden.
- Wer Ungeheuer- oder Piratenspielsteine erobert hat, kann diese Trophäen für 250 000 Miskhals pro Spielstein eintauschen.
- Wer in Basra 1 000 000 Miskhals oder mehr vorweisen kann, beendet das Spiel sofort als Sieger und König der Abenteurer.

6. Herausforderung (Zweikampf)

Wer auf seiner Reise einem anderen Spieler begegnet, kann diesen zu einem Zweikampf herausfordern. Nur ein ankommender Abenteurer kann eine Herausforderung aussprechen, wobei der andere Spieler einem Kampf nicht ausweichen kann. Der Zweikampf wird grundsätzlich mit Karten ausgetragen. Als Preis für den Sieger gibt es eine vor dem Kampf vereinbarte Beute. Eine Herausforderung kann überall stattfinden, außer in den fünf großen Hafenstädten oder auf einer Insel mit Ungeheuern bzw. Piraten.

III. ZEICHEN UND SYMBOLE

Auf dem Spielplan und besonders auf den Abenteuer-Karten wurde ein System von Symbolen verwendet, das Ihnen das Spiel erleichtern soll und auf Kartentexte verzichten wollte. Im folgenden finden Sie die Erklärungen aller Symbole des Spieles. Danach finden Sie dann die Erklärungen der verschiedenen Symbol-Kombinationen der Karten. Sie werden bereits nach wenigen Beispielen feststellen, wie einfach und leicht verständlich dieses System ist.



Perlen (die blauen Spielsteine)



Diamanten (transparente Spielsteine)



Elfenbein (weiße Spielsteine)



Ambra (graue Spielsteine)



Feluke: die Schiffe des Orients und hier die Spielfiguren der Spieler



Geldbeutel: die Miskhals, die man verlieren oder gewinnen kann



Sanduhr: hier muß man eine Runde aussetzen.



Zupackende Hand: die Höhle der Diebe.



Riesiger Totenschädel: die Höhle der Piraten.



Kleiner Totenkopf: auf den Karten Zeichen für ein Abenteuer, das auch tödlich ausgehen kann.



Würfel (perspektivisch dargestellt): Der Schicksals-Würfel auf roten Untergrund zeigt die Zahl, die man besser nicht würfeln sollte.



Karten: Sind 2 Karten abgebildet, bedeutet dies ein Pärchen. 3 Karten stellen ein Drilling dar. Die abgedruckten Werte auf den Karten muß man mindestens auslegen.



Eine Taube, die aus einem leicht geöffneten Mund fliegt: das Abenteuer-Symbol auf den Karten.



Eine Hand, die einen Würfel wirft: Hier kann bzw. muß man sich auf ein Glücksspiel einlassen.



Waage: Hier kann man einen Teil oder alle Waren verkaufen.

dargestellt. Bei diesen Karten entscheidet der Spieler selbst, ob er das Risiko auf sich nehmen will. Stirbt ein Spieler bei solch einem gefährlichen Abenteuer, verliert er sofort alles, was er besitzt: seine Karten kommen auf den Ablagestapel, sein Geld in Basra erhält die Bank, das Geld, das er mit sich führt, und alle Waren sowie die Trophäen verbleiben als «verlorener Schatz» an dem Ort seines Todes und warten dort auf den nächsten Abenteuerer. Ein «toter» Spieler beginnt das Spiel neu, sobald er wieder an der Reihe ist. Er startet dann in Basra mit seiner Feluke und 10 000 Miskhals.

Ungeheuer

Die große Spinne, der einäugige Riese, der böse Geist der Lampe und die riesige Seeschlange sind die vier Ungeheuer, die durch rote Spielsteine dargestellt werden. Trifft ein Spieler auf ein Ungeheuer, muß er mit dem Würfel oder mit Karten dagegen kämpfen. Die Stärke der Ungeheuer und die Auswirkungen eines Kampfes gegen sie sind bereits vorgegeben:

- a) Würfelt man eine 1, hat man diesen Kampf leider nicht überlebt.
- b) Würfelt man eine 2, 3, 4 oder 5, dann konnte man dem Ungeheuer noch einmal entkommen. Statt zu würfeln kann man ein Pärchen (zwei gleiche Karten) ausspielen.
- c) Würfelt man eine 6 oder spielt man einen Drilling von 6ern aus, so hat man das Ungeheuer besiegt und erhält den Spielstein als Trophäe.

Ein Ungeheuer besiegt man auch mit einer Straße oder einem Vierling. Die Trophäe ist bei einer Ankunft in Basra stolze 250 000 Miskhals wert. Befinden sich auf einer Ungeheuer-Insel keine Ungeheuer mehr, zieht man eine grüne Karte.

Verlorene Schätze

Wenn ein Spieler stirbt oder durch eine Karte angewiesen wird, Geld oder Waren zu «verlieren», dann plaziert man die Güter am Ort des Geschehens. Diese Dinge bezeichnet man als «verlorene Schätze». Der erste Spieler, der diese verlorenen Schätze erreicht, darf diese an sich nehmen. Eine Karte zieht man dann natürlich nicht mehr. Befinden sich verlorene Schätze auf einer Insel mit Ungeheuer, so muß man diese natürlich erst besiegen, um an die Schätze zu gelangen.

Waren

Im Spiel gibt es vier verschiedene Waren: Diamanten (transparent), Ambra (grau), Elfenbein (weiss) und Perlen (blau). Waren erhält man durch Abenteuer-Karten, in den Höhlen der Diebe und Piraten, durch Kauf in den Städten Nhill, Ayr, Souan und Bur, bei einem Zweikampf oder als verlorene Schätze. Verkaufen kann man Waren nur in Basra oder wenn man eine Abenteuer-Karte zieht, die einen Händler (Waage) zeigt.

Jeder kleine Spielstein stellt eine Kiste mit 1 Ware dar. Die großen Spielsteine sind Kisten mit jeweils 5 Waren. Sind einmal alle Waren einer Sorte verkauft, kann man natürlich keine weiteren mehr erwerben.

7. Verlorene Schätze

Wird ein Spieler durch eine Karte gezwungen, alle oder einen Teil seiner Waren abzugeben, so werden diese an dem angegebenen Ort abgelegt. Ist kein Ort genannt, gilt der Standort des Spielers. Sobald danach ein Spieler den Ort mit dem verlorenen Schatz erreicht, nimmt er diesen in Besitz.

8. Tod eines Abenteurers

Wer das Risiko zu sehr herausfordert, kann bei einem Abenteuer ums Leben kommen. Der Spieler verliert dann alles, was er besitzt: sein Geld (auch das in Basra deponierte) geht zurück an die Bank, seine Karten werden abgelegt, und die Waren, die er mit sich führt, verbleiben an dem Ort des «Todes» und werden zum verlorenen Schatz. Der Spieler selbst beginnt als neuer Abenteuerer mit einer Feluke und 10 000 Miskhals wieder in Basra, sobald er an der Reihe ist.

9. Nachwort

Das war Teil I der Spielregeln. Sie können nun bereits mit dem Spiel beginnen. Bewußt haben wir auf Einzelheiten und Sonderfälle verzichtet – denn diese hätten Sie nur verwirrt. Erleben Sie im Spielverlauf eine Situation, die durch Teil I der Regel nicht erklärt wird, so finden sie im Teil II bestimmt die passende Stelle. Die fettgedruckten Stichworte in Teil I werden Ihnen dabei behilflich sein.

Sämtliche Symbole des Spielplanes und der Karten sind im Teil III aufgelistet und erklärt. Lassen Sie sich Zeit, die ersten Abenteuer-Karten gemeinsam zu «entschlüsseln» – es ist einfacher als es am Anfang den Anschein hat. Und da alle gezogenen Abenteuer-Karten zuerst immer allen Spielern gezeigt werden, werden Sie schnell gemeinsam das Abenteuer und seine Auswirkungen ergründen.

II. BESONDERE SPIELSITUATIONEN

Abenteuer-Symbol

Unter den grünen Abenteuer-Karten befinden sich 15 Karten mit dem Symbol einer fliegenden Taube, die einen leicht geöffneten Mund verläßt. Dieses Abenteuer-Spiel erlaubt dem Spieler in den Städten Nhill, Ayr und Souan für das Erzählen seiner Erlebnisse zusätzliche Waren zu gewinnen. Erreicht man eine dieser Städte, so zeigt man einfach die Karten mit dem Symbol der Taube vor und erhält pro Karte eine der bei der Stadt angegebenen Waren. Die Karten darf man weiterhin behalten.

Man sollte aber bedenken, daß man den Mitspielern einige seiner Kartenwerte offenbart, wenn man für seine Abenteuer zusätzliche Waren erhält. Befürchtet man also einen bevorstehenden Kampf, dann hält man einige der Karten besser zurück.

Begegnungen zweier Spieler

Treffen zwei Spieler aufeinander, gibt es folgende Möglichkeiten:

- a) Auf einer Insel mit Ungeheuern oder Piraten muß man natürlich erst gegen diese kämpfen, den anderen Spieler kann man nicht herausfordern.
- b) In den fünf großen Häfen können die Spieler Waren untereinander handeln, ein Kampf ist jedoch nicht erlaubt.
- c) In den Höhlen der Diebe oder Piraten kann man einen Mitspieler ohne Einschränkung herausfordern.
- d) Auf den Inseln und in den kleinen Hafenstädten steht es dem eintreffenden Spieler frei, einen der dort stehenden Abenteurer zum Kampf herauszufordern. Wer nicht kämpfen will, zieht eine Karte.

Herausforderung (Zweikampf)

Trifft man während seiner Reise auf einen anderen Abenteurer, so kann man diesen zu einem Zweikampf herausfordern. Eine Herausforderung kann überall auf dem Spielplan stattfinden, außer in den fünf großen Hafenstädten und auf Inseln, die noch Ungeheuer oder Piraten enthalten. Um einen Zweikampf zu beginnen, muß man mindestens eine grüne Karte besitzen.

Findet ein Kampf statt, wählt jeder Spieler zuvor den Preis für den Sieg aus. Hier wählt man einen gesamten Teil aus dem Besitz des Gegners, z. B. alles Geld, oder alle Diamanten, oder eine Trophäe (Ungeheuer- oder Piraten-Spielstein).

Einen Zweikampf beginnt immer der Angreifer, indem er mindestens eine, maximal aber vier seiner Karten offen ausspielt. Spielt er mehrere Karten aus, müssen diese einer der erlaubten Kombinationen von Karten ergeben. Der Verteidiger kann nun sofort den Kampf als verloren geben und muß keine Karten spielen. Will er jedoch kämpfen, muß er auf jeden Fall eine höhere Kombination von Karten spielen. Hat der Angreifer noch keine 4 Karten ausgespielt, darf er seine ausliegenden Karten ergänzen. Gleiches gilt danach auch für den Verteidiger. Abwechselnd können die Spieler Karten ausspielen, bis jeder maximal 4 Karten ausliegen hat, bzw. bis einer der Spieler den Kampf aufgibt.

Den Kampf gewinnt der Spieler, der die höchste Kombination von Karten gespielt hat. Er erhält seinen vor Kampfbeginn angesagten Preis vom Verlierer. Alle im Zweikampf ausgespielten Karten werden dann auf den Ablagestapel gelegt.

Trifft ein Spieler auf zwei oder mehr Abenteurer gleichzeitig, so kann er nur einen von ihnen zum Zweikampf herausfordern.

Höhle der Diebe oder Piraten

Nach Anweisungen der Abenteuer-Karten füllen sich die Höhlen der Diebe und Piraten mit Waren und Geld der Spieler. Waren legt man direkt auf die entsprechende Höhle. Das Geld legt man an den Rand des Spielplanes bzw. man notiert sich Ort und Summe auf einem Blatt Papier. Erreicht ein Spieler eine der Höhlen, so erhält er sofort alle Waren und Gelder, die dort liegen. Er

bekommt auch alle Waren und Gelder, die in die Höhlen gelegt werden, solange er sich dort befindet. Befinden sich mehrere Spieler gleichzeitig in einer Höhle, so erhält jeweils der Spieler neu eintreffende Waren und Gelder, der zuerst dort war.

Kombinationen von Karten

Die Ziffer in der oberen linken Ecke der grünen Karte gibt deren Wert an. Der niedrigste Wert ist die 1, die höchste Karte ist die 6. Bis zu vier Karten kann man bei Kämpfen zu einer Kombination zusammenfassen. Folgende Zusammenstellungen sind möglich:

- ein Pärchen (zwei gleiche Karten, z. B. 4-4 oder 5-5)
- zwei Pärchen (z. B. 2-2 und 4-4 oder 3-3 und 6-6)
- ein Drilling (drei gleiche Karten, z. B. 2-2-2 oder 4-4-4)
- eine Straße (vier Karten in Folge, z. B. 2-3-4-5)
- ein Vierling (vier gleiche Karten, z. B. 1-1-1-1)

Die niedrigste Kombination ist das Pärchen 1-1, die höchste Kombination der Vierling 6-6-6-6. Werden gleiche Kombinationen gespielt, zählt jeweils der Wert der höchsten Karte. Werden identische Kombinationen gespielt, so gewinnt der Spieler, der diese Kombination als erster ausgelegt hat.

Piraten

Landet ein Spieler auf einer Insel, auf der ein schwarzer Piraten-Spielstein steht, muss er gegen die Piraten kämpfen. Im Kampf kann man den Würfel oder die Karten wählen. Die Stärke der Piraten und die Auswirkungen eines Kampfes mit ihnen sind bereits vorgegeben:

- a) Würfelt man eine 1, verliert man seinen gesamten Besitz: alles Geld, alle Trophäen und alle Waren.
- b) Würfelt man eine 2 oder spielt man ein Pärchen von 2ern aus, so verliert man alle Waren: Ambra, Perlen, Diamanten und Elfenbein.
- c) Würfelt man eine 3 oder spielt man ein Pärchen von 3ern aus, verliert man alles Elfenbein und Ambra.
- d) Würfelt man eine 4 oder 5 oder spielt man ein Pärchen von 4ern oder 5ern aus, so kann man im nächsten Zug ohne Verluste entkommen.
- e) Würfelt man eine 6 oder spielt man mindestens einen Drilling von 6ern aus, so besiegt man die Piraten und erhält den Spielstein als Trophäe.

Die Piraten besiegt man auch mit einer Straße oder mit jedem Vierling. Die Trophäe ist bei einer Ankunft in Basra stolze 250 000 Miskhals wert. Befinden sich auf einer Pirateninsel keine Piraten mehr, so zieht man eine grüne Karte. Alle Verluste im Kampf gegen Piraten (Geld, Waren und Trophäen) legt man immer in die Höhle der Piraten, dem großen Totenkopf.

Tod eines Spielers

Ein Skorpion, ein Panther oder eine giftige Schlange – manchmal versperrt eine tödliche Gefahr dem Abenteurer den Weg zu zusätzlichem Reichtum. Diese Gefahren sind auf den Karten durch das Symbol des Fragezeichens