




Player Aid zu „Geschichten aus 1001 Nacht“

Spielvorbereitung

- Spielplan wird in die Mitte ausgelegt
- jeder Spieler (1 – 6)
 - eine **Farbe** wählen
 - dazugehörigen **6 Spielsteine (Counter)** und **1 Spielfigur** nehmen
 - **Spielfigur** startet in **Bagdad**
 - **1 Spielertafel** vor sich legen
 - Spielsteine werden wie folgt gelegt
 - **Name/Geschlecht wählen** und in die Mitte der Spielertafel legen
 - **Heimat** und **Ziel** vor die Spielertafel legen
 - **GP** auf die Startposition (**1 Punkt**) der Leiste **Geschichtenpunkte** der Punkttafel legen
 - **SP** auf die Startposition (**1 Punkt**) der Leiste **Schicksalspunkte** der Punkttafel legen
 - **Vermögen** auf die Startposition (**Arm**) der Leiste **Vermögen** der Punkttafel legen
- **Erster Spieler** wird ausgewürfelt (Spielzüge gehen im Uhrzeigersinn)
- **Abenteuerkarten**  mischen und gestapelt neben den Spielplan legen
 - jeder Spieler zieht **5 Karten** vom Stapel
 - bei 2 Spielern den Spielstein **Mittag** neben dem Stapel Abenteuerkarten legen
 - bei 3 oder mehr Spielern den Spielstein **Morgen** neben dem Stapel Abenteuerkarten legen
- **Schatzkarten**  mischen & neben Spielplan legen
- **Statusbeschreibungen**  sortieren & neben Spielplan legen
- **Fertigkeitensteine** aussuchen. Beginnend mit dem ersten Spieler reihum immer nur **ein** Stein bis jeder Spieler **insgesamt 3 Steine (Feilschen & Schätzen** gilt als „2 Steine“) ausgesucht hat. **Hohe Magie** ist **nicht** erlaubt. Fertigkeitensteine werden nach oben mit der „**T**“-Seite (Talentierte) in die Mitte der Spielertafel gelegt

Siegbedingungen und Variationen

jeder Spieler wählt für sich selbst die **Siegbedingungen**, es kann also jeder eine andere haben:

Grundspiel

- **Siegformel** wird heimlich **notiert**. 20 Punkte in Summe von GP und SP werden für einen Sieg benötigt oder man erhält Status **Sultan**.
GP + SP = 20

Siegformel

	Punkte
GP	
SP	
Gesamt	20

Ist eines der beiden Bedingungen erfüllt, muss dies angekündigt werden. Anschließend muss man nach Bagdad reisen und dort noch eine weitere Runde ausharren.

Variation „Queste“

- **keine Siegformel** nötig
- **Siegbedingung**: **2 Questen** vollenden und in Bagdad eine Runde ausharren.
- **(Q:!) =** Queste erfolgreich abgeschlossen
- **(Q:-) =** Queste gescheitert bzw. ausgeweitet
- Texte mit „**(Queste):...**“ werden nicht von Queste-Spielern ignoriert
- wenn Spieler **keine Queste vor sich liegen** hat und an der Reihe ist, dann muss ein **Mitspieler gefragt** werden, ob dieser eine **Schicksalskarte** (Queste) an den Quest-Spieler ausspielen kann. Hat der Mitspieler keine Schicksalskarte, dann werden alle Karten gezeigt und 5 neue Karten gezogen, bis eine Schicksalskarte abgegeben kann. Diese wird **offen vor den Queste-Spieler gelegt** und gilt ab jetzt als seine Queste:
 - **Abschnittsnummer** zeigt Geschichte im Buch
 - Der **Name** ist die Person bzw. Kreatur die es gilt **zu finden**
 - „**Zu finden in**“ ist der Ort, in dem man die Zielperson finden kann
 - „**Bonus**“ gibt + Modifikatoren (wenn Fertigkeiten vorhanden sind) auf den Questewürfelwurf
- endet die **Bewegung** auf einem **Feld von „Zu finden in“**
 - **keine Begegnungskarte** eines anderen Spielers

- es kommt zu einer **Begegnung**, die auf der Queste steht
 1. **entweder Questewürfelwurf**:
 - **(Q:!) erfolgreich**: +1 erfolgreiche Quest (wird abgelegt) und neue Queste muss von anderen Spieler angefordert werden
 - **(Q:-) gescheitert**: Queste bleibt liegen und eine neue Queste muss von anderen Spieler angefordert werden. **Jede gescheiterte Queste** gilt für nächsten **Questewürfelwurf Bonus + 1 (kumulativ)**
 2. **oder Queste ausweiten**: siehe **(Q:-) gescheitert**
- während einer **normalen Begegnung** kann man auch auf die Zielperson treffen
 - schafft man während der normalen Begegnung ein **(Q:!)**, dann gilt die Queste als erfolgreich
 - falls nicht, dann gilt die Queste **als gescheitert**
- **Tod** auf einer Queste:
 - aktuelle Queste **ablegen**, erfolgreiche Queste **bleiben bestehen**
 - zurück nach **Bagdad**

Variation „Händler“

- **keine Siegformel** nötig
- **Siegbedingung**: **Fabelhaft Reich** werden und in Bagdad eine Runde ausharren.
- Texte mit **Händler** gelten für Spieler als Händler
- Spielplan **Marktplatz** wird mit ausgelegt
- Fertigkeit **Feilschen & Schätzen** ist für Händler vorteilhaft
- unter jeder **Stadt** (außer Bagdad) stehen **2 bis 3 Waren**
- in der **Phase Schicksal** dürfen **Karawanensteine verdeckt** gezogen werden
 - **Kosten**: pro 1 Karawanenstein = 1 Vermögensstufe
 - Fertigkeit **Feilschen & Schätzen**, talentiert = **1 Gratis** Karawanenstein **pro Phase**
 - Fertigkeit **Feilschen & Schätzen**, meisterhaft = **2 Gratis** Karawanensteine **pro Phase**
 - **Gratis** Karawanensteine dürfen **nur** für die **Eröffnung** einer Handelsroute benutzt werden
 - kann man sie nicht benutzen, dann werden sie wieder zurückgelegt
 - Karawanensteine müssen **sofort gelegt** werden und dürfen nicht für spätere Phasen aufbewahrt werden
- **Handelsrouten** werden auf dem **Marktplatz gebaut** um Vermögen zu erweitern
 - eine **Handelsroute** besteht aus einer **Strecke aus Pfeilen** von einer Ware zur anderen (oder mehreren) Ware(n)
 - die **Spitze** eines Pfeils darf nur auf folgendes **zeigen**
 - auf eine **Basis** (Anfang) eines anderen Pfeils
 - auf ein **Warenfeld**

- auf ein **leeres Feld**
- die **Basis** (Anfang) eines Pfeils darf nur **ausgehen ..**
 - von einem **Warenfeld**
 - von einer **Spitze** eines anderen Pfeiles
- die **Strecke** darf **durch andere Warenfelder** laufen
 - in diesem Moment ist ein **Warenfeld** quasi eine **Kreuzung** für Strecken
- **Bestimmte Karawanensteine** haben auf der **Rückseite** eine spezielle Markierung. Diese können **normal verwendet** werden oder mit der **speziellen** Rückseite nach oben auf eine **beliebte Ware** auf dem Marktplatz legen
 - „**[V+1] T, M**“ - darf gelegt werden, wenn **Fertigkeit** Feilschen & Schätzen **talentiert** oder **meisterhaft** vorhanden ist. Beim Einkassieren bekommt man **pro** solch gelegten speziellen Stein **1 extra Vermögen**
 - „**[V+2] M**“ - darf gelegt werden, wenn **Fertigkeit** Feilschen & Schätzen **meisterhaft** vorhanden ist. Beim Einkassieren bekommt man **pro** solch gelegten speziellen Stein **2 extra Vermögen**
- **Eröffnung** (Anfang) einer Handelsroute nur von der **Ware** aus möglich, die in der **Stadt erhältlich** ist, in der sich auch der Spieler befindet
 - weiterführende Route von überall aus möglich ausbaubar
- **Einkassieren** einer Handelsroute nur mit der Ware möglich, die in der **Stadt erhältlich** ist, in der sich auch der Spieler befindet
 - Ware kann sich am **Ende** oder **mitten** in einer Handelsroute befinden
 - Herkunft- und Endware darf **nicht das gleiche Feld** sein (Kreislaufroute)
 - **pro Pfeil und pro Warenfeld zwischen** Herkunft einer Ware und der Endware zählt **1 Vermögensstufe**
 - **mehrere Herkunftswaren** zu einer Endware möglich
 - hierbei zählen Pfeile und Warenfelder **nicht doppelt**
 - **Pfeile** werden vom **Marktfeld entfernt** und können wieder verwendet werden
- **mehrere Händler teilen** sich alle Handelsrouten
- sind **alle Karawanensteine erschöpft** und es können keine Routen einkassiert werden: man darf „**blockierte** bzw. **wertlose**“ Handelsrouten (Kreislaufroute) auflösen
- beim **Tod** eines Händler passiert folgendes
 - **Verlust** von allen **Schicksalspunkten, Schätzen, Status** und ggf. Heimatstadt
 - Gesichtspunkte bleiben **erhalten**
 - neuer Charakter (Verwandter der Familie, Geschlecht nach Belieben) beginnend in **Bagdad**
 - **Reichtum** bleibt erhalten
 - **1 beliebige Fertigkeit** von alten Charakter wird übernommen (falls vorhanden)
 - **+ 3 neue Fertigkeiten** wählen

es können auch allgemein die **Regeln erweitert** werden, die **gelten allerdings dann für alle**

Variation „Mehrfachstatus“

- **alle Statussteine bleiben erhalten**, bis man sie durch Anweisungen oder entsprechenden Bedingungen wieder verlieren kann

Variation „Interaktive Fertigkeiten“

- Fertigkeiten haben **Einfluss** auf Charaktere **anderer Spieler**
 - nur **1 mal** verwendbar **pro Runde pro Gegenspieler**
 - **Kosten** pro Fertigkeitnutzung
 - **5 Schicksalspunkte** wenn Fertigkeit „talentiert“
 - **2 Schicksalspunkte** wenn Fertigkeit „meisterhaft“
 - während der **Phase Schicksal**
 - Gegenspieler muss auf **gleichen Feld** stehen
 - „**Angriff**“ **findet nicht statt**, wenn Verteidiger gleiche Fertigkeit besitzt und folgendes ausgibt
 - **5 Schicksalspunkte** wenn Fertigkeit „talentiert“
 - **2 Schicksalspunkte** wenn Fertigkeit „meisterhaft“
 - folgende Fertigkeiten sind möglich
 - **Betrügen**: Verteidiger erhält Status **Versklavt** oder Angreifer **erhält 1 Status** von Verteidiger (**Sultan** ist nicht erlaubt)
 - **Einfache Magie**: Verteidiger erhält Status **Verzaubert** oder **Geas**
 - **Erzählkunst**: Verteidiger darf sich in seiner nächsten Runde **nicht bewegen**, Kosten für Angreifer = 1 GP. Begegnung findet bei Verteidiger in der nächsten Runde dennoch statt
 - **Feilschen & Schätzen**: Angreifer erhält von Verteidiger **1 Schatz** (Angreifer darf wählen). Angreifer gibt dem Verteidiger **1 Vermögensstufe**
 - **Glaubenskraft**: Verteidiger erhält Status **Pilgerfahrt** oder Verteidiger erhält **1 SP** und Angreifer **3 SP**
 - **Glück**: beide Spieler würfeln mit **1 Würfel**. Wenn Ergebnis von Angreifer größer oder gleich ist, dann verliert Verteidiger **1 Vermögensstufe** an Angreifer. Sonst passiert nichts
 - **Hohe Magie**: Angreifer vergibt (und verliert nicht) **beliebigen Status** an Verteidiger
 - **Schönheit**: anderes Geschlecht: Verteidiger erhält Status **Verliebt**. Gleiches Geschlecht: Verteidiger erhält Status **Neidisch**
 - **Stehlen**: Angreifer erhält von Verteidiger entweder **1 Vermögensstufe** oder **1 Schatz** (Angreifer darf wählen). Wehrt sich Verteidiger gegen Diebstahl, dann erhält der Angreifer den Status **Eingekerkert**

- **Verführen**: Nur einsetzbar bei anderem Geschlecht. Angreifer erhält von Verteidiger **1 Vermögensstufe** oder Verteidiger erhält Status **Versklavt** oder **Verliebt**
- **Verkleiden**: Verteidiger erhält **1 GP**. Angreifer erhält **2 GP** oder vom Verteidiger **1 Schatz** (Angreifer darf wählen)
- **Waffengeschick**: Verteidiger erhält Status **Verletzt**

Variation „Solitärspiel“

- **Fliegbedingung**: Grundspiel-Siegformel erfüllen (oder **Sultan** werden) und 2 Queste erfüllen und Fabelhaft Reich werden. Dabei darf der **Stapel am Abend** nicht zu Ende gehen, sonst gilt das Spiel als verloren
- am **Anfang keine** Abenteurkarten auf die Hand ziehen
- nach **Bewegung 2 Karten** vom Stapel ziehen und eine **auswählen** für entweder **Begegnung** oder **Schicksal**
- **Entscheidung** von anderen Spieler: 1 GP oder 1 SP verlieren und Entscheidung selber treffen
- falls ein **anderer Spieler** eine Karte geben soll, 1 Karte vom Stapel ziehen. Bei **bestimmten Typ** solange vom Stapel ziehen. Die anderen Karten werden **abgelegt**
- durch **meisterhafte Fertigkeiten** werden Abschnitte vor Entscheidung durchgelesen/geprüft, ob meisterhafte Fertigkeiten vorkommen. **Zwingende Abschnitte** werden hierbei ignoriert

Spielerzug

- Leser für Buch der Geschichten bestimmen, in der Regel der linke Spieler
- Sobald das **Abenteuerkartendeck verbraucht** ist, wird vom **Ablagestapel neu gemischt** und ein neues Talon gebildet. Dann ändert sich die Tageszeit: **Morgen** → **Mittag** → **Abend**. Abend wird solange gespielt, bis das Spiel endet

I. Bewegung (es zählt immer in das jeweilige Feld)

- **über** der Position des Spielsteins **Vermögen** ist die **Landzugweite** angegeben
- **unter** der Position des Spielsteins **Vermögen** ist die **Seezugweite** angegeben
 - Fertigkeit **Seefahrer** gibt immer mindestens **4 Felder** für Seezugweite
- Landzugbewegungen und Seezugbewegungen dürfen kombiniert werden
 - darf **niemals** insgesamt mehr Felder ziehen als das **Maximum eines der beiden Zugweiten**
- **Orte der Macht** dürfen nicht betreten werden, außer mit einem **eigenen Zielstein**

II. Begegnung

1. ein **Spieler X wählen**, der **1 Begegnungskarte** (*Gelände* oder *Kreatur*) aus seiner Hand ausspielen soll
 - Karte wird ausgesucht durch Spieler X
 - wenn keine vorhanden, dann werden alle Karten gezeigt, abgelegt und neu gezogen, Phase **Begegnung** wird dann übersprungen
2. **1 Schicksalskarte** vor Spieler X offen hinlegen (von Spieler, der am Zug ist)
 - wenn keine vorhanden, dann werden alle Karten gezeigt, abgelegt und neu gezogen
 - Spieler X geht dann leer aus
3. mit der **Abschnittsnummer** auf der **Begegnungskarte** wird die eigentliche Begegnung bestimmt
 - bei einer Begegnung mit einer **Kreatur** wird die **Abschnittsnummer** anhand des **Tageszustandes** bestimmt:

Morgen	=	links
Mittag	=	rechts
Abend	=	Mitte
 - bei einer Begegnung mit einem **Ort** wird die **Abschnittsnummer** anhand der derzeitigen **Geländeart** der Spielfigur bestimmt



– Mit der **Abschnittsnummer** sucht man nun **im Buch der Geschichten** den richtigen **Abschnitt der Begegnung**

4. **Begegnungswurf** wird mit **1 Würfel** durchgeführt und folgende Punkte dazu **addiert**:

Abseits der Zivilisation alles außer Stadt & Ort der Macht	+ 2
5 – 8 SP	+ 1
9 – unendlich SP	+ 2
Feld auf dem Spielplan	+ X

jedes Ergebnis über 12 zählt als 12

5. **Endergebnis** vom **Begegnungswurf** wird mit der **Abschnittsnummer** verglichen und vorgelesen
 - in den Klammern hinter der Begegnung befindet sich die dazugehörige **Matrix**

Befindet sich die Begegnung in einem „**Ort der Macht**“, dann wird der dazugehörige Abschnitt vorgelesen, der auf dem **Spielplan am Ort aufgedruckt** ist. Auf die Reaktion wird **immer Matrix E** gewählt

III. Reaktion

1. in der korrekten **Matrix** die **Reaktion** auswählen
 - in der Wagenrechten die Begegnung suchen, die statt findet
 - in der Senkrechten die Reaktion auswählen, die man ausführen möchte
 - „*“ darf **nicht ausgewählt** werden
 - „**KB**“ darf ausgewählt werden, es kommt aber zu **keiner Begegnung**
 - **Nummer** = **Abschnittsnummer**
 - „**Umwerben**“ darf nur gewählt werden, wenn der Charakter vom **anderen Geschlecht** ist
2. nach Wahl der Reaktion, sind **3 neue Abschnittsnummern** gefunden

	Abschnittsnummer	
X-1	X	X+1

- hat der Spieler „**meisterhafte**“ **Fertigkeiten**, prüft der Leser vorher die Abschnittsnummern, ob eine dieser Fertigkeiten in dem Text vorkommt. Dies teilt der Leser dem aktiven Spieler mit. Der Spieler kann nun entweder

1. **einen der Abschnitte wählen**, in der die „**meisterhafte**“ **Fertigkeit** vorkommt
2. **oder muss Würfeln:**

1-2	3-4	5-6
X-1	X	X+1

IV. Abenteuer

1. **Leser liest** die Geschichte unter der neuen Abschnittsnummer vor
 - wenn nach einer **Fertigkeit** gesucht wird, dann kann der Spieler sich für eine dieser entscheiden (oder auch „Keine Fertigkeit“), wenn er diese auch besitzt
 - wenn keine der gesuchten Fertigkeit vorhanden, dann wird „**Keine Fertigkeit**“ gewählt
 - „**Zwingend Fertigkeit**“ muss gewählt werden, wenn diese beim Spieler vorhanden ist
 - andere Alternativen mit Bezeichnungen beachten, die allerdings selbsterklärend sind
2. **Belohnung** erhalten
 - **GP**: Gesichtspunkte bekommen
 - **SP**: Schicksalspunkte bekommen oder verlieren
 - **V+...** oder **V-...**: Anzahl (...) vom Vermögen erhöhen oder vermindern. In Klammern steht der maximale bzw. minimale Wert, den man hierfür bekommen darf.
 - **Fertigkeiten**: Fertigkeiten können gewonnen und verloren werden (**sind kursiv geschrieben**)
 - **Statussteine**: Statusstein kann gewonnen und auch verloren werden. Im Grundspiel ist **nur ein Statusstein erlaubt**, man **verliert** den alten Status, wenn ein neuer Statusstein gewonnen wurde
 - **Schätze**: Schätze können gewonnen oder auch verloren werden. Entweder ein **bestimmter Schatz** (Name wird angegeben) oder ein **zufälliger Schatz (Schatz*)**
 - **Tod**: Charakter stirbt. Spieler ist allerdings nicht aus dem Spiel.
 - **Q:!**: Für Abenteuerspiel oder besonderen Status gedacht
 - **Spezielle Belohnung**: Text ausführen, der beschrieben wird
 - **Queste/Händler**: für Abenteuerspiel/Händler
 - wird man zu einem **Ort der Macht** transportiert, dann kommt es zu einer **weiteren Begegnung**

• **Geschichtenpunkte**

- 5 GP = Fertigkeit **Erzählkunst**
- 7 GP = **Vermögen +1** (max. Wohlhabend)
- 9 GP = 1 Fertigkeit **nach Wahl**
- GP können nicht verloren werden

• **Schicksalspunkte**

- 5 bis 8 SP = +1 auf allen **Begegnungswürfen**
- mind. 7 SP = **meisterhafte Fertigkeiten** können erworben werden
- mind. 9 SP = +2 auf allen **Begegnungswürfen**
- SP können verloren werden
- SP können ausgegeben werden

• **Vermögen**

- je **höher** das Vermögen, desto **mehr Seezugweite** und **weniger Landzugweite**
- Vermögen kann erhöht werden durch Verkauf von Schätzen und Schicksalskarten
- Status „**Fabelhaft Reich**“ nur inkl. mit mind. **ein Schatz**
- Verlust von Vermögen durch Buch der Geschichten
- Vermögenstufe an **anderen Spielern vergeben**:
 - wenn man **dem selben Feld** wie anderer Spieler ist
 - kann nur **vor oder nach Bewegung** abgegeben werden
 - Abgabe **nur eine Stufe** möglich
 - nur möglich, wenn anderer Spieler **nach Abgabe genauso reich** ist wie der Geber

• **Fertigkeiten**

- „**T**“-Seite = „talentiert“ und „**M**“-Seite = „meisterhaft“
- bei **Erhalt** einer **neuen** Fertigkeit ist sie „talentiert“
- Fertigkeit wird „meisterhaft“, wenn man sie zum **zweiten mal erhält** und **mind. 7 SP** besitzt
- Fertigkeiten können auch **verloren** werden
 - „talentiert“ Fertigkeit wird abgelegt
 - „meisterhafte“ Fertigkeit wird zu „talentierte“
 - Fertigkeiten die temporär nicht mehr benutzbar sind, werden in den dunklen markierten Bereich der Spielertafel gelegt

bedingte Fertigkeiten

- „<8“ und „<7“ - Fertigkeiten werden in jeder Runde in der **Phase Würfel** ausgewürfelt, ob diese behalten werden dürfen. Wurf mit mit **zwei Würfeln** ausgeführt. Ist der Wert kleiner als angegeben, dann verliert man die Fertigkeit
- „**Einmalig**“ - Fertigkeit wird verloren, sobald sie einmal benutzt wurde

- „**Gefährte**“ - Fertigkeit sind immer an einem **Status** gebunden. Verliert man den Status, dann verliert man auch die Fertigkeit. Diese Fertigkeitensteine werden **neben den Statusstein** gelegt
 - besitzt man schon eine „talentierte“ Fertigkeit, dann wird die bedingte Fertigkeit abgelegt, außer sie ist „meisterhaft“

• **Statusteine**

- Erhalt eines Status durch Belohnung, Schicksalskarte oder eines anderen Spielers
- Status wird am **Rand der Spielertafel** angezeigt und mit einem **weißen Statusstein gekennzeichnet**
- die **Auswirkung des Status** wird im **Buch der Geschichten** beschrieben (**Abschnittnummer**) und müssen jede Runde eingehalten werden. Wird dies vergessen, dann gibt es **keine** rückwirkende Entscheidung.
- im **Grundspiel** ist immer **nur ein Status** möglich
 - immer der **letzte Status gilt**. Alle anderen werden verworfen

bedingter Status

- **gleiche Regeln** wie bei **bedingte Fertigkeiten**
 - „Einmalig“ - Status gibt es nicht
- „**1 Runde**“ - Status gilt bis Ende nächster Runde

Status Wesir / Verheiratet

- Erhalt einer **Heimatstadt**
 - **Wahl** der Heimatstadt: **Nächste**, die vom Spieler entfernt ist. Bei Gleichstand darf aus denen gewählt werden
 - nach jeder **Begegnung** in einer **anderen Stadt**, muss man jedes mal zur **Heimatstadt zurückkehren**
 - während der Heimatreise keine weitere Begegnung in eine andere Stadt
 - durch andere Städte hindurchziehen erlaubt
 - wird man durch einen Status oder anderen Umständen in einer Stadt **festgehalten**, dann spielt man **solange weiter**, bis man die Stadt verlassen darf
 - **Verlust** von Status **Wesir / Verheiratet**: Heimatstadt wird **entfernt**

• **Schätze**

- auf Schatzkarte befindet sich eine **Abschnittsnummer** für das Buch der Geschichten und eine **Kurzbeschreibung**
- **Vermögen** auf Schatzkarte gilt beim **Verkauf** des Schatzes
- Schatzkarten werden **offen vor Spieler** gelegt
- erhält ein Spieler einen Schatz, der schon in Besitz ist, dann **verliert** der **vorige Besitzer** diese Karte
- bei Erhalt eines **zufälligen** Schatzes (**Schatz***), wird Stapel

gemischt und von **oben gezogen**

- **Verkauf** eines Schatzes
 - während der **Phase Würfel**
 - Aufenthalt in einer **Stadt**
 - Erhalt von Vermögen auf der **Schatzkarte beschrieben**
 - Schatzkarte kommt **zurück** in den Stapel

• **Tod (Grundspiel)**

- **Verlust** von allen **Schicksalspunkten, Schätzen, Status** und ggf. Heimatstadt
- Geschichtspunkte bleiben **erhalten**
- neuer Charakter (Verwandter der Familie, Geschlecht nach Belieben) beginnend in **Bagdad**
- **1 beliebige Fertigkeit** von alten Charakter wird übernommen (falls vorhanden)
- **+ 3 neue Fertigkeiten** wählen
- **Vermögen**
 - wenn alter Charakter „**Reich**“ oder mehr war, dann Vermögen = „**Wohlhabend**“
 - sonst „**Arm**“

• **Orte der Macht**

- nach Abschluss einer Begegnung: Ort **automatisch verlassen** an ein nächstgelegenen Feld, außer die Begegnung schickt den Spieler zu einem anderen Ort
- Zug darf **nicht** auf Feld Ort der Macht **beendet** werden

V. Schicksal

1. Ausspielen einer **Stadtkarte**
 - Spieler muss sich auf dem **Feld der Stadt** befinden
 - **Würfeln** und Resultat ausspielen
2. Ausspielen einer **Spezialkarte**
 - Spieler muss sich auf einem **Feld mit einem anderen Spieler** befinden
 - offen gelegte **Schicksalskarten zählen nicht zur Hand**
 - man darf **nie mehr als 2 Karten** offen vor sich liegen haben
 - bei **Erhalt einer dritten** Karte, muss 1 von den 3 Karten **abgelegt** werden
 - ausgespielte Karten kommen zurück in das Deck
 - es existieren zwei Arten von Karten: **Stadtkarte & Spezialkarte**
 - ggf. Variante „**Interaktive Fertigkeit**“ ausspielen
 - ggf. Variante **Händler: Handelsroute** legen

VI. Würfel

1. **bedingte Fertigkeiten** und **bedingte Statusteine** werden einzeln mit **2 Würfeln** gewürfelt. Ist das Ergebnis kleiner als der angegebene Wert, dann gehen sie verloren
2. **Verkauf** von **Schätzen**