

## DIE EREIGNISFELDER

Wer Ali Baba auf ein Ereignisfeld zieht, darf grundsätzlich bestimmen, welcher Spieler von diesem Ereignis getroffen wird. Natürlich darf man auch sich selber bestimmen.



Der Spieler würfelt einmal und erhält die Augenzahl mal 50 Piaster vom Statthalter ausbezahlt.



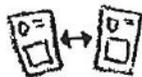
Der Spieler erhält 200 Piaster vom Statthalter.



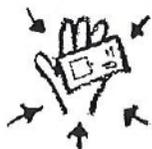
Der Spieler nimmt den schwarzen Würfel und plaziert ihn auf ein beliebiges schwarzes Würfelzeichen der Schicksalsrolle. Der Würfel gilt dann für das nächste Feld mit farbigem Symbol (Die Spieler haben dann nur einmal die Chance unliebsame Beute abzustoßen und zwar für 100 Piaster pro Karte).



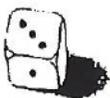
Der Spieler erhält zwei neue Banditenkarten: Entweder zwei von einem Stapel, oder jeweils eine von zwei verschiedenen Stapel.



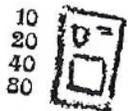
Der große Banditenbasar ist eröffnet und alle Spieler können Banditenkarten miteinander tauschen. Karten können dabei in unterschiedlichen Stückzahlen den Besitzer wechseln und auch Piaster dürfen eingesetzt werden.



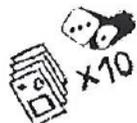
Der Spieler erhält eine Banditenkarte von jedem seiner Mitspieler (nach deren Wahl).



Der Spieler nimmt den weißen Würfel und plaziert ihn auf ein beliebiges weißes Würfelzeichen der Schicksalsrolle. Der Würfel gilt dann für das nächste Feld mit farbigem Symbol (Die Spieler haben dann gar keine Chance unliebsame Beute loszuwerden).



In diesem Viertel finden sich bei jedem Beutezug noch reichlich Piaster. Alle Spieler erhalten für jede ihrer Banditenkarten den in diesem Viertel gültigen Preis ausbezahlt.



Jeder Spieler zählt die Anzahl seiner Karten, würfelt einmal und erhält den Würfelwurf mal der Anzahl Karten mal 10 Piaster. **Beispiel:** Der Spieler besitzt 8 Karten, würfelt eine 4 und erhält 320 Piaster ( $8 \times 4 \times 10 = 320$ ).

(c) ABACUSSPIELE Verlags KG, 6072 Dreieich, Germany, 1993.

# ALI BABA

von  
Ian Livingstone

## SPIELREGEL



# Ali Baba

Ein traumhaftes Familienspiel aus 1001 Nacht für 2 bis 6 Spieler

Von Ian Livingstone

Es begab sich, daß Scheherazade wieder zum Sultan gerufen wurde, um eine neue Geschichte zu erzählen. Doch diesmal war es ein Spiel, mit dem sie den Sultan überraschte. Es spielt in Basra, der Heimatstadt Ali Babas. Viele Jahre nachdem Ali Baba die 40 Räuber bezwungen hatte, waren Nachfahren der Banditen aufgetaucht und trachteten nach dem großen Reichtum des Helden und dem der Stadt Basra. Doch Ali Baba hatte nichts von seiner Schläue verloren und entdeckte immer wieder die Banden in der Stadt. Und so konnte sich mancher Bandit nicht lange an seiner Beute erfreuen und mußte sich vor dem Kadi verantworten.

## DAS SPIELZIEL

Wer nach zwei Spielrunden das größte Vermögen besitzt, gewinnt das Spiel.

## DIE SPIELIDEE

Die Spieler ziehen durch Auspielen von Bewegungskarten die Figur des Ali Baba durch die Stadt Basra. Je nachdem welches Straßenfeld Ali Baba erreicht, kann neue Beute gemacht werden, wird man von Ali Baba erwischt, oder man muß sich mit einem Ereignis auseinandersetzen.

Wird ein Spieler von Ali Baba ertappt, entscheidet das Schicksal in Form der Würfel, wer die Gerechtigkeit zu spüren bekommt und einen Teil seiner Beute verliert.

Wer schließlich nach zwei Rundgängen Ali Babas durch Basra das größte Vermögen angesammelt hat, gewinnt das Spiel und sollte schnellstens aus Basra verschwinden.

## DAS SPIELMATERIAL

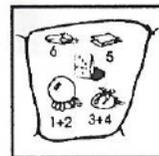
- 1 großer Spielplan, der Ali Babas Heimatstadt Basra zeigt
- 1 große Holzfigur des Ali Baba
- 64 Karten mit Banditen aus 4 verschiedenen Banden
- 24 Bewegungskarten mit den Zugweiten 1, 2, 3, 4 und 5
- 2 Würfel
- viele Piaster als Spielgeld
- Spielanleitung

## DIE VORBEREITUNGEN

- Der Plan der Stadt Basra wird ausgebreitet.
- Die Figur des Ali Baba wird auf das große Startfeld gesetzt.
- Ein Spieler wird zum Statthalter bestimmt und verwaltet das Geld. Er teilt an sich und jeden seiner Mitspieler jeweils 2.500 Piaster aus.
- Die 64 Karten der Banditen werden nach Banden sortiert:

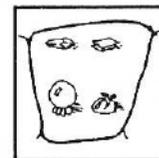
16 x Schwindler (Gelb),  
16 x Diebe (Grün),  
16 x Betrüger (Blau) und  
16 x Räuber (Rot).

Jeder Stapel wird für sich gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. Die oberste Karte von jedem Stapel wird aufgedeckt und auf den entsprechenden Stapel gelegt.



Beim Vierer-Feld mit dem Würfel muß der Spieler, der Ali Baba auf dieses Feld gezogen hat, einen Würfel werfen:

Bei einer 1 oder 2 sind die Schwindler betroffen, bei einer 3 oder 4 die Diebe, bei einer 5 die Betrüger und bei einer 6 die Räuber).



Beim Vierer-Feld, bei dem nur die vier Symbole abgebildet sind, hat Ali Baba seinen ganz großen Treffer: Hier hat er die Spur aller Banden aufgenommen und alle Banditenkarten sind betroffen!

## ENDE EINER RUNDE

Erreicht Ali Baba wieder das Startfeld, sind die Banditen für kurze Zeit sicher vor dem Helden. Jetzt kann die Beute in aller Ruhe verscherbelt werden.

- Jeder Spieler erhält den Wert der Beute auf seinen Banditenkarten vom Statthalter ausbezahlt.
- Wer alle vier Mitglieder einer Gruppe besitzt, erhält sogar den doppelten Wert.

*Beispiel: Wer alle Schmuggler besitzt, erhält statt (4 x 80) 320 Piaster stolze 640.*

- Jeder Spieler erhält auf jeden Fall 100 Piaster vom Statthalter - auch Banditen haben irgendwo ihre Piaster gewinnbringend angelegt.
- Jeder Spieler behält alle seine Banditenkarten.
- Wer nun am wenigsten Piaster besitzt, bestimmt, wer die neue Runde beginnen darf. Wurden bereits zwei Runden gespielt, endet das Spiel.

## RESTLOS PLEITE

Manchmal ist Ali Baba so erfolgreich, daß die Spieler ihre Banditen nicht mehr aus den Fängen des Kadi befreien können. Dann gibt es nur noch folgende Rettung:

Der Spieler muß sofort alle Banditenkarten veräußern. Es gilt der Preis des Viertels, in dem Ali Baba sich gerade befindet. Mit den so erworbenen Piastern muß nun der Kadi bezahlt werden. Wer dazu sein gesamtes Geld ausgibt, dem wird seine restliche Schuld erlassen. Allerdings darf man weiterhin am Spiel teilnehmen - der Kadi will wohl noch bei späteren Schandtaten kassieren.

## ENDE DES SPIELES

Nachdem Ali Baba zwei Runden durch Basra gezogen ist, endet das Spiel. Alle Spieler veräußern noch einmal ihre Beute. Schließlich gewinnt der Spieler mit den meisten Piastern.

## VARIANTE

Normalerweise kann man nur unter den offenliegenden Banditenkarten auswählen. Man kann aber auch vereinbaren, daß man sich die gewünschten Karten aus den Stapeln frei herausuchen darf.

### 1. Abstoßen der Beute

Alle Spieler mit Karten des betroffenen Symbols können versuchen, ihre Beute umgehend loszuwerden.

- Die Beute kann über den Statthalter abgestoßen werden. Doch der kassiert für jede Karte 20 Piaster vom Spieler! Das Abstoßen der Beute muß also von den Spielern bezahlt werden! Zurückgegebene Karten werden unter den jeweiligen Stapel geschoben.

- Die Beute kann an die Mitspieler verkauft werden. Der Preis ist dabei reine Verhandlungssache. Ein Tauschen von Karten verstößt aber gegen die Banditenehre und ist untersagt!

### 2. Ali Baba streckt seine Fühler aus

Der Spieler, der am Zuge ist, würfelt den schwarzen Würfel und plaziert ihn auf das passende schwarze Würfelsymbol der Schicksalsrolle.

### 3. Allerletzte Chance die Beute abzustoßen

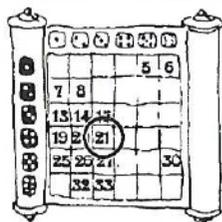
Die Spieler spüren sofort, wie nah Ali Baba ihrer Beute ist. Denn alle Zahlen rechts neben dem Würfel hat er bereits erkannt. Alle Banditenkarten, die eine oder mehr dieser Zahlen zeigen, sind stark gefährdet. Die Beute kann erneut an den Statthalter veräußert werden. Doch der verlangt nun stolze 100 Piaster "Gebühr"!

### 4. Das Schicksal schlägt gnadenlos zu

Der Spieler, der am Zuge ist, würfelt jetzt den weißen Würfel und plaziert ihn auf das passende weiße Symbol der Schicksalsrolle auf dem Plan.

### 5. Ali Baba schnappt die Bande

Der Schnittpunkt beider Würfelsymbole auf der Schicksalsrolle ergibt die endgültige Zahl, bei der Ali Baba zuschnappt. Alle Banditen mit dem entsprechenden Symbol und mit dieser Zahl wurden erwischt und kommen vor den Kadi.



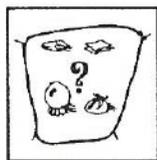
*Beispiel: Mit dem schwarzen Würfel wurde eine 4 gewürfelt, der weiße Würfel fiel auf die 3. Das Schicksal hat somit die Ziffer 21 getroffen. Alle Banditenkarten mit dem von Ali Baba erwischten Symbol und mit der Ziffer 21 landen somit vor dem Kadi.*

### 6. Banditen befreien

Jeder der Spieler muß nun seine Bandenmitglieder befreien, denn wenn die erst einmal vor dem Kadi auspacken, kann es böse enden. Der Kadi muß pro erwischem Bandit mit 200 Piaster bestochen werden, dann darf man die Karte behalten! Wer nicht genug Piaster übrig hat, der schaut unter "Restlos Pleite" nach..

### Sonderfelder mit farbigen Symbolen

Drei Felder des Spielplanes zeigen alle vier farbigen Symbole.



Beim Vierer-Feld mit dem Fragezeichen darf sich der Spieler, der Ali Baba darauf gezogen hat, aussuchen, welcher Bande unser Held auf die Schliche gekommen

ist. Natürlich wird er ein Symbol wählen, von dem er selbst kaum Karten besitzt.

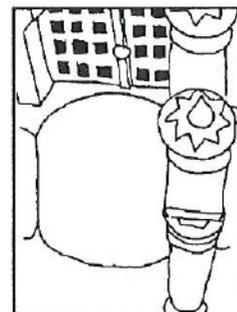
5. Die Bewegungskarten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Bei 5 Spielern erhält der Geber eine Karte weniger als seine Mitspieler.

6. Der Spieler links vom Geber beginnt. Die anderen folgen jeweils im Uhrzeigersinn.

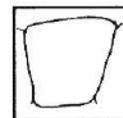
## DER SPIELPLAN

Der große Spielplan zeigt Ali Babas Heimatstadt Basra. Sie ist unterteilt in vier Stadtteile mit jeweils 13 Bewegungsfeldern. An drei Stellen kann die Richtung von Ali Baba frei gewählt werden.

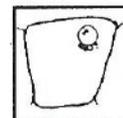
### Grundsätzlich gibt es vier Arten von Feldern:



1. Das Start- und Zielfeld,



2. Leere Felder, auf denen Beute gemacht wird,



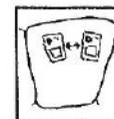
3. Felder mit einem oder vier farbigen Symbolen:

- Gelbe Glaskugel für die Bande der Schwindler.

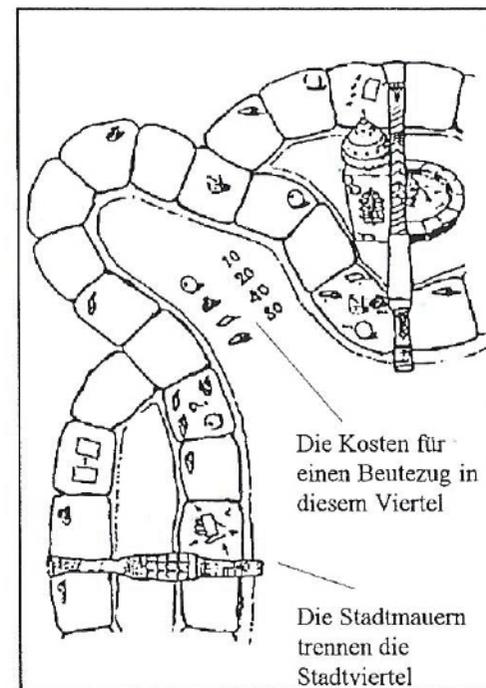
- Grüner Geldbeutel für die Bande der Diebe.

- Blaue Geldscheine für die Bande der Betrüger.

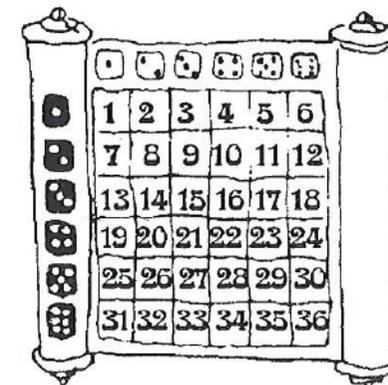
- Rote Edelsteine für die Bande der Räuber.



4. Ereignisfelder mit einem schwarz-weißen Symbol.



In der Mitte von Basra ist die Schicksalsrolle abgebildet, die so manchen Banditen überführt - oder auch nicht.



# DIE BANDITENKARTEN

Die Unterwelt Basras wird von vier Banden beherrscht. In jeder der Banden gibt es zudem noch vier weitere Gruppen:

-  **SCHWINDLER (Gelb)**  
4x Wunderheiler 4x Hellseher  
4x Bettler 4x Schlitzohr
-  **DIEBE (Grün)**  
4x Taschendieb 4x Kameldieb  
4x Perlendieb 4x Einbrecher
-  **BETRÜGER (Blau)**  
4x Fälscher 4x Schmuggler  
4x Hehler 4x Hochstapler
-  **RÄUBER (Rot)**  
4x Seeräuber 4x Karawanenräuber  
4x Schatzkammerräuber  
4x Palasträuber

Der Wert der Beute der einzelnen Banden ist bereits festgelegt und durch eine Zahl von 20 bis 160 auf jeder Karte angegeben. Entsprechend ist auch das Risiko, von Ali Baba erwischt zu werden, aufgeteilt: Wer nur geringe Beute macht, hat auch nur wenige Zahlen auf seiner persönlichen Schicksalsrolle.

Kennung der Bande (=Symbolfarbe auf dem Plan)

Kennung der Gruppe innerhalb einer Bande

Persönliches Symbol einer Gruppe

Wert der Beute

Persönliche Schicksalsrolle



Wer wertvolle Beute ergaunert, der hat auch ein großes Risiko auf seiner Karte.

Die vier Mitglieder einer Gruppe sind zusammen besonders stark: Wer alle vier besitzt, kann das Doppelte erbeuten, muß aber auch ein erhöhtes Risiko in Kauf nehmen, wenn seine Gruppe von Ali Baba erwischt wird.

# DIE BEWEGUNGSKARTEN

Um Ali Baba durch Basra zu bewegen gibt es 24 Bewegungskarten, die immer alle unter den Spielern aufgeteilt werden. Die Karten haben folgende Zugweiten:

- 10 x 1 Feld
- 6 x 2 Felder
- 4 x 3 Felder
- 2 x 4 Felder
- 2 x 5 Felder



Wer am Zuge ist **muß** immer eine Bewegungskarte ausspielen und Ali Baba entsprechend der Karte bewegen. Die Summe aller Bewegungskarten ergibt genau 52 und entspricht einem Rundgang Ali Babas durch die Stadt Basra.

# DER SPIELABLAUF

Wer an die Reihe kommt, kann bzw. muß, folgende drei Aktionen ausführen:

1. Veräußerung von Banditenkarten
2. Bewegung von Ali Baba
3. Ausführen der Aktion des Spielfeldes

## 1. Veräußerung von Banditenkarten:

Zu Beginn eines Zuges **kann** der Spieler beliebig viele seiner Banditenkarten veräußern - er verkauft praktisch seine Beute in dem Stadtviertel, in dem Ali Baba gerade steht. Die Karten werden **zurück unter die farblich passenden Stapel gelegt** und den Preis erhält man vom Statthalter. Dabei gilt jeweils der Preis, den auch ein Beutezug im aktuellen Viertel kosten würde. Der aufgedruckte Wert auf der Karte kann somit nicht kassiert werden! Extra-Piaster für eine komplette Sammlung erhält man nicht!

## 2. Bewegung von Ali Baba:

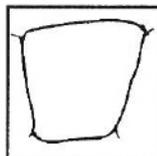
Ali Baba **muß** immer bewegt werden! Dazu spielt der Spieler eine seiner Bewegungskarten aus und setzt Ali Baba um die entsprechende Anzahl Felder weiter. Zieht Ali Baba dabei über eine der drei Abzweigungen, kann der Spieler entscheiden, welchen Weg Ali Baba nimmt.

Ali Baba zieht immer im Uhrzeigersinn. Die Summe aller Bewegungskarten läßt Ali Baba immer zurück zum Startfeld gelangen. Landet die Figur durch Ausspielen der letzten Karte nicht wieder auf dem Startfeld, dann wurde Ali Baba in dieser Runde nicht korrekt gezogen. In diesem Fall setzt man ihn immer auf das Startfeld, egal welches Feld die letzte Karte bestimmen würde.

## 3. Ausführen der Aktion des Spielfeldes:

Je nach Feld **muß** man unterschiedliche Aktionen ausführen:

### Leeres Feld



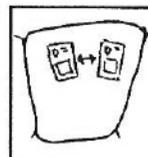
Der Spieler kann auf Beutezug gehen und **bis zu drei Banditenkarten nehmen**. Dabei darf er von den offen auf den Stapeln liegenden

Karten auswählen. Sobald der Spieler eine Karte von einem Stapel nimmt, wird die nächste Karte dieses Stapels aufgedeckt. Dem Spieler stehen also immer vier Banditenkarten zur Auswahl, sofern nicht einer der Stapel aufgebraucht ist. Das Viertel in dem die Ali-Baba-Figur steht, gibt den Kostenaufwand jeder Beute an, die der Spieler an den Statthalter zahlen muß.

***Beispiel:** Ali Baba steht im dritten Viertel. Der Spieler wählt 2 x Betrüger und 1 x Räuber und muß 160 Piaster bezahlen.*

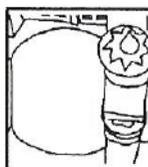
**Achtung!** Ein Spieler darf **beliebig viele Banditenkarten besitzen**. Die Spieler müssen ihre Banditenkarten **immer offen und gut sichtbar** vor sich auf den Tisch legen!

### Ereignisfeld



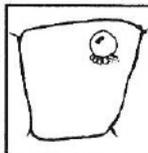
Die Auswirkungen aller Ereignisse befinden sich am Ende der Spielanleitung. Der Spieler muß entsprechend der Angaben verfahren.

### Das Startfeld



Hier endet wieder Ali Babas Rundgang durch Basra und es kommt zur Rundenwertung. Mehr dazu unter "Ende einer Runde".

### Felder mit farbigen Symbolen



Landet Ali Baba auf einem Feld mit farbigem Symbol, dann ist er der Bande mit genau diesem Symbol auf die Schliche gekommen. Alle Mitglieder dieser Bande müssen um ihre Entdeckung fürchten. Im folgenden versuchen wir Ali Babas Scharfsinn und die Rettungsversuche der Banditen genauestens zu ergründen: