

Ein Spiel von Thorsten Gimmler für 2-4 Personen

Die Sonne geht unter und leise senkt sich die Dämmerung über Bagdads Silhouette. Die Schatten in den Gassen werden länger und dunkler. Der Bazar leert sich langsam und die ehrbaren Bewohner dieser Wüstenmetropole suchen ihre Unterkünfte auf.



Das ist die Zeit, in der Achmed und seine Männer aktiv werden. Großes haben sie für diese Nacht geplant. Nicht weniger als 4 Schätze wollen sie aus den Palästen rauben, um allen klar zu zeigen: Es gibt nur einen Dieb von Bagdad!

Spielmaterial

- 1 Spielplan – zeigt 6 Paläste



- 102 Palastkarten – je 17 einen der sechs Paläste zeigend



Kartenrückseite

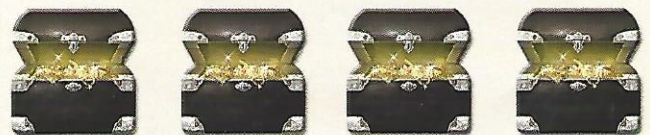


- 8 Tänzerinnen-Karten – sie dienen als Joker und werden wie Palastkarten verwendet
- 24 Schatztruhen – je sechs Truhen gekennzeichnet mit 4 bis 7 Dieben

- 48 Diebe – je 12 in vier Spielerfarben



Vorderseiten der Schatztruhen



Rückseite der Schatztruhen

- 24 Wächter – je 4 in den vier Spielerfarben und 8 schwarze, neutrale Wächter

- 1 Spielanleitung

Spielziel

Jeder Spieler kann mit Hilfe von Palastkarten seine Diebe und Wächter bewegen. Die Diebe versammelt man natürlich möglichst schnell bei den Schatztruhen, während man die Wächter nur allzu gern den anderen

Dieben vor die Nase setzt.

Wem es gelingt, am schnellsten die benötigte Zahl an Schatztruhen zu rauben, beendet und gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

▶ Mit den **Schatztruhen** werden **6 gleiche Stapel** gebildet. In jedem Stapel kommt eine mit 7 Dieben gekennzeichnete Truhe nach unten. Darauf kommt eine Truhe mit 6 Dieben, dann eine mit 5 Dieben und obenauf wird eine Schatztruhe gelegt, die mit 4 Dieben gekennzeichnet ist.

Dann wird in **jedem** Palast ein solcher Stapel auf die farbige Terrasse gelegt.

▶ Vor **jeden** Palast wird ein **schwarzer, neutraler Wächter** auf ein Wächterfeld gestellt.

▶ Die Palastkarten werden gemischt und neben dem Spielplan als verdeckter Stapel bereitgelegt. Die **Tänzerinnen-Karten** werden **offen** neben den Spielplan gelegt.

▶ Der älteste Spieler wird Startspieler, die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn.

Je nach Spielerzahl bekommt jeder

bei 2 Spielern:

- alle Diebe (12) in der Farbe seiner Wahl und
- 4 Wächter in der gleichen Farbe;
- der Startspieler erhält 6 Palastkarten verdeckt vom Stapel, der zweite Spieler erhält 7 Karten.

bei 3 Spielern:

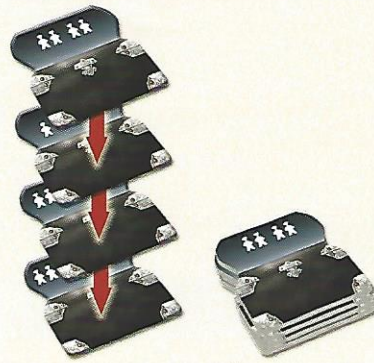
- alle Diebe in der Farbe seiner Wahl und
- 3 Wächter in der gleichen Farbe;
- der Startspieler erhält 6 Palastkarten, der zweite Spieler erhält 7 Karten und der dritte erhält 8 Karten.

bei 4 Spielern:

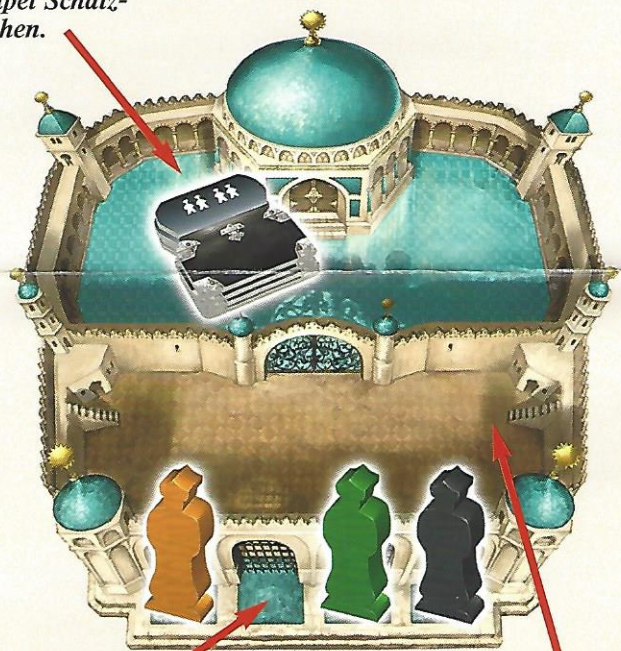
- alle Diebe in der Farbe seiner Wahl und
- 2 Wächter in der gleichen Farbe;
- der Startspieler erhält 6 Palastkarten, der zweite Spieler erhält 7 Karten, der dritte erhält 8 Karten und der vierte erhält 9 Karten.

▶ Nun stellt jeder Spieler der Reihe nach einen Wächter der eigenen Farbe auf ein beliebiges freies Wächterfeld. Dies wiederholt sich solange, bis die Wächter aller Spieler platziert sind.

Jeder Spieler legt seine Diebe vor sich auf den Tisch, sie bilden seinen Vorrat. Seine Karten nimmt er auf die Hand.



Terrasse mit Platz für den Stapel Schatztruhen.



4 Wächterfelder für bis zu 4 Wächter.

Im Innenhof finden sich die Diebe ein.

Anmerkung: Vor einem Palast dürfen maximal 4 Wächter stehen.

Spielablauf

Die Spieler versuchen durch Ausspielen von Palastkarten ihre Diebe und Wächter so einzusetzen bzw. zu versetzen, dass sie möglichst schnell die Schatztruhen aus den Palästen rauben können.

Die Truhen sind jedoch schwer und benötigen eine bestimmte Anzahl von Dieben. Erst wenn genügend eigene Diebe im Palast sind, kann die Truhe geraubt werden.

Aktionen durch Palastkarten

Das Ausspielen passender Palastkarten ermöglicht folgende Aktionen:

- Einen eigenen Dieb vom Vorrat in einen Palast stellen (einschleusen).
- Einen eigenen Wächter umsetzen.
- Einen eigenen Wächter umsetzen und dabei einen eigenen Dieb mitnehmen
- Einen neutralen Wächter umsetzen.

Ausgespielte Palastkarten bilden einen gemeinsamen Ablagestapel.

■ Einen eigenen Dieb vom Vorrat in einen Palast stellen *[kostet 1 Karte pro fremden Wächter]*.

Um 1 Dieb aus dem eigenen Vorrat in einen Palast einzusetzen, muss für jeden fremden Wächter (Wächter eines Mitspielers oder neutraler Wächter), der dort steht, je 1 Karte des betreffenden Palastes ausgespielt werden.

Dabei müssen mindestens 1 eigener Wächter und 1 fremder Wächter vor dem Palast stehen.

Beispiel: Für 2 rote Karten (eine für den neutralen Wächter und eine für den blauen Wächter) setzt Spieler „Grün“ 1 Dieb in den roten Palast. Für den eigenen Wächter gibt er keine Karte ab.



Anmerkung: In einem Palast dürfen sich beliebig viele Diebe aufhalten.

■ Einen eigenen Wächter umsetzen *[kostet 1 Karte]*.

Wer einen eigenen Wächter von einem zum anderen Palast schicken will, muss 1 Karte ausspielen. Diese Karte muss entweder den Palast zeigen, vor dem der Wächter bislang stand oder den Palast zeigen, zu dem der Wächter geschickt wird.

Dort muss zudem mindestens 1 Wächterfeld frei sein.



■ Einen eigenen Wächter umsetzen und dabei einen eigenen Dieb mitnehmen *[kostet 1 Karte]*.

Ein eigener Wächter, der zu einem anderen Palast versetzt wird, kann von dort einen eigenen Dieb mitnehmen. Die Mitnahme kostet keine zusätzliche Palastkarte. Der Dieb wird in den Innenhof des Palastes gestellt.



Anmerkung: Fremde Diebe dürfen nicht mitgenommen werden.

■ Einen neutralen Wächter umsetzen *[kostet 2 Karten]*.

Wer einen neutralen Wächter von einem zum anderen Palast schicken will, muss 2 Karten ausspielen:

Eine Karte muss den Palast zeigen, vor dem der Wächter bislang stand und die andere Karte muss den Palast zeigen, zu dem der Wächter hingeschickt wird.

Dort muss zudem mindestens 1 Wächterfeld frei sein.



Anmerkung: Wächter anderer Spieler dürfen nicht versetzt werden.

■ Beliebige Aktionen kombinieren

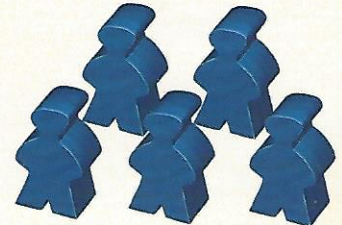
Grundsätzlich darf der Spieler am Zug so viele Aktionen durchführen, wie er möchte und mit entsprechenden Palastkarten bezahlen kann. Die Reihenfolge der Aktionen kann frei gewählt werden. Er darf auch die gleiche Aktion mehrfach spielen.

Einschränkung: Innerhalb eines Zuges darf ein Spieler insgesamt **höchstens 3 Aktionen durchführen** (■ ■ ■) an denen ein Dieb beteiligt ist.

Schatz rauben

Um eine Schatztruhe zu rauben, benötigt man mehrere eigene Diebe; wie viele, zeigt jeweils die oberste Schatztruhe im Palast an.

Hat ein Spieler einen Dieb in einen Palast eingeschleust und damit die erforderliche Anzahl erreicht, nimmt er sich die oberste Truhe aus dem Palast und legt sie mit der Rückseite nach oben für jeden sichtbar vor sich ab. Die beteiligten Diebe kommen zurück in den eigenen Vorrat und stehen ab sofort wieder zur Verfügung.



Beispiel: Wer diese Truhe rauben will, benötigt 5 eigene Diebe.

Anmerkung: Fremde Diebe – sie sind am Raub nicht beteiligt – bleiben im Palast.

Palastkarten nachziehen

Nachdem dem man seine Aktionen beendet hat, zieht man **3 Karten** vom verdeckten Stapel auf die Hand.

Ist der Stapel aufgebraucht, werden die abgelegten Palastkarten gemischt und als neuer verdeckter Stapel bereitgelegt.

Hat man in seinem Zug **keine** Aktion durchgeführt, zieht man **4 Karten**, eine davon darf eine Tänzerin sein.

Die Tänzerin (Joker) kann in einem späteren Zug wie eine beliebige Palastkarte eingesetzt werden. Ausgespielte Tänzerinnen kommen nicht auf den Ablagestapel, sondern zurück zu den offenen Tänzerinnen-Karten.

Anmerkung: Ist der Stapel mit den Tänzerinnen zur Zeit aufgebraucht, nimmt man sich dafür eine Karte vom verdeckten Stapel.

Spielende

Der Spieler, dem es als Erstem gelingt, im Spiel mit:

- 2 Personen6 Schatztruhen,
- 3 Personen5 Schatztruhen,
- 4 Personen4 Schatztruhen

zu rauben, beendet **sofort** das Spiel.

Er hat gewonnen und gilt von nun an als DER »Dieb von Bagdad«.



Variante

Wer es gern etwas taktischer mag, kann folgende Variante spielen:

Jeder Spieler platziert vor Spielbeginn nicht nur Wächter in der eigenen Farbe, sondern auch 2 neutrale Wächter. Die Reihenfolge, in der eigene

und neutrale Wächter platziert werden, entscheidet jeder Spieler selbst.

Darüber hinaus werden keine neutralen Wächter aufgestellt.

