

Suleika

Basar der fliegenden Teppiche

Für 2-4 schlau überlegen(d)e
Teppichhändler ab 8 Jahren

Suleika, die bezaubernde Tochter des Sultans möchte heiraten. Wer ihr die schönsten Teppiche bringt und dazu noch das meiste Geld, wird der Auserwählte sein.

Der Sultan sendet seinen getreuen Wesir Omar aus, um sich auf dem

Basar nach geeigneten Kandidaten umzusehen. Nur wer es schafft, Omar möglichst viele Teppiche zu Füßen zu legen, hat Aussichten auf die Hand der Sultanstochter. Wer es gar fertig bringt, Omar zu einigen bezahlten Probeschritten auf den wertvollen Teppichen zu verleiten, wird auch das nötige Kleingeld anhäufen können, um mit Suleika auf einem rasanten fliegenden Teppich zur Hochzeitsreise abzuheben.

MATERIAL UND SPIELVORBEREITUNG:



OMAR.
Er startet in der Mitte des Basars (Spielplans).

120 Plaster
werden gleichmäßig an die Spieler verteilt.

1 Würfel
Wer zuletzt auf einem Basar war, wird Startspieler und erhält den Würfel.

57 Teppiche

- Im Spiel zu **dritt** erhält jeder Spieler 15 Teppiche einer Farbe. (Die Farbe Grün, von der es nur 12 Teppiche gibt, spielt hier nicht mit.)

- Im Spiel zu **viert** erhält jeder Spieler 12 Teppiche einer Farbe.

- Im Spiel zu **zweit** erhält jeder Spieler 24 Teppiche in 2 verschiedenen Farben, die er mischt und auf einen Stapel legt. Im Spielverlauf legt dann jeder Spieler immer den obersten Teppich seines Stapels aus.

ZIEL:

Die Spieler versuchen ihre Teppiche so auszulegen, dass OMAR möglichst oft darauf verweilt. Die eigenen Chancen steigert dabei, wer möglichst viele Teppiche der Mitspieler unter eigenen „verschwinden“ lässt.
Das Spiel gewinnt, wer am Spielende die meisten sichtbaren Teppiche ausliegen und die höchsten Erlöse aus OMARS „Teppichaufenthalt“ erzielt hat.

ABLAUF:

Gespielt wird reihum. Wer am Zug ist,

- legt eine Richtung für OMAR fest
- würfelt
- bewegt OMAR
- zahlt, falls nötig, einen Geldbetrag an einen anderen Spieler
- legt einen eigenen Teppich aus



Erst Richtung festlegen, dann würfeln und laufen!

So wird OMAR bewegt

OMAR bewegt sich immer geradeaus in Blickrichtung. Diese Richtung kann aber vor jedem Spielzug geändert werden: Der Spieler entscheidet, bevor er würfelt, in welche Richtung OMAR blicken (und somit laufen) soll. Er darf OMAR in der eingeschlagenen Richtung weiter bewegen oder nach links oder rechts drehen. Er darf OMAR jedoch nicht in die Gegenrichtung („180 Grad“) wenden.

Nun würfelt der Spieler. Die Anzahl der gewürfelten Pantoffeln zeigt an, wie viele Felder OMAR in der zuvor festgelegten Richtung vorwärts bewegt wird. Er muss das Würfelergebnis vollständig ausführen.

Sollte OMAR dabei den Markt - am Spielfeldrand - verlassen, folgt er dem Verlauf des Balkons wieder in den Markt hinein. Der Balkon wird dabei nicht als Lauffeld mitgezählt.



So werden Mitspieler bezahlt

Bleibt OMAR auf einem Teppich eines Mitspielers stehen, muss der Spieler, der OMAR bewegt hat, dem Besitzer dieses Teppichs einen Geldbetrag zahlen. Dieser Betrag entspricht der Anzahl Felder, die durch Teppiche dieser Farbe miteinander verbunden sind. Diagonal angrenzende Teppiche zählen dabei nicht mit. Das Feld, auf dem OMAR steht, wird mitgerechnet.

Wer den geforderten Geldbetrag nicht vollständig aufbringt, bezahlt soviel er kann. Schulden gibt es nicht.



So wird ein Teppich ausgelegt

Zur Beendigung seines Zuges legt der Spieler nun einen seiner Teppiche neben das Feld, auf dem sich OMAR befindet (nicht diagonal).

Der neu gelegte Teppich darf dort so gelegt werden:

- Auf zwei leere Felder
- Auf ein leeres Feld und eine Hälfte eines anderen Teppichs (egal welcher Farbe)
- Auf die Hälften von zwei Teppichen (egal ob gleiche oder verschiedener Farbe).

Kein Teppich darf von einem einzelnen anderen Teppich vollständig überdeckt werden.



SPIELENDE:

Das Spiel endet, wenn der letzte Teppich ausgelegt wurde. Jede sichtbare (nicht überdeckte) Teppichhälfte und jeder Piaster zählen 1 Punkt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr sichtbare Teppichhälften auslegen hat.

Variante für das Spiel zu zweit:

Wer am Zug ist, legt erst am Ende seines Zuges die Richtung OMARs fest. Der andere Spieler muss OMAR in diese Richtung ziehen.

Zoch GmbH, Copyright für den deutschsprachigen Raum, 2008
Gigamic S.a.r.l., Copyright: 2007, Titel: „Marrakech“, Lizenz: WEEK END GAMES
Autor: Dominique Ehrhard, Illustration und Layout: Victor Boden
Vertrieb Schweiz: Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH - 8820 Wädenswil