

Morgenland

Creato da Richard Breese

Traduzione a cura di Michele Lo Mundo

Mettete da parte i dubbi, o scettici, ed ascoltate questa strana storia di tempi remoti e a lungo dimenticati. In quei giorni, gli eroi si diressero verso le terre di Persia ed Arabia attratti da racconti di magnifici tesori, potenti magie, e bellissime principesse. I tesori non si trovavano in giro, ma in pericolose grotte sorvegliate da draghi affamati. I valorosi che riuscirono a conquistare i tesori dei draghi dovettero competere tra di loro per i privilegi che gli avrebbero spianato la strada verso il palazzo del Sultano. Giunti nelle vicinanze del palazzo, gli eroi trovarono la via bloccata da oscure e potenti guardie. Qui, gli eroi poterono oltrepassare le guardie solo con la giusta influenza o, in mancanza, con generose offerte. All'interno dei muri del palazzo, gli eroi barattarono i tesori duramente conquistati con magici artefatti, nell'intento di vedere chi avrebbe acquistato il maggior numero di artefatti e guadagnare l'attenzione del Sultano.

Contenuti

1 Piano di gioco	10 Guardie del Palazzo
5 Schermi	1 Cammello
1 Sacchetto di tesori (corone, perle, gemme, trofei, e lingotti d'oro)	30 Artefatti
- 5 tesori grandi per tipo (dal valore di 3)	45 Carte Tesoro
- 14 tesori piccoli per tipo (dal valore di 1)	21 Carte Incantesimo
40 gettoni Personaggio in 5 colori	1 Riassunto di gioco
	1 Regolamento

Il Piano di Gioco

Il piano di gioco è diviso in 3 livelli. Lungo la parte inferiore si trovano le Grotte dei Draghi dove i giocatori possono trovare i Tesori. Al centro si trova la Città dove i giocatori possono acquisire varie abilità visitandone i diversi luoghi. Nella parte superiore si trova il palazzo del Sultano, con la Guardia del Palazzo e 5 stanze, dove i giocatori possono comprare gli Artefatti.

Le Grotte dei Draghi

Ci sono 5 Grotte dei Draghi nella parte inferiore della mappa, una per ognuno dei 5 tipi (colori) di draghi e dei loro tesori. I giocatori piazzano qui i propri gettoni Personaggio per conquistare i tesori custoditi dai draghi.

- **I Tesori**

Esistono 5 tipi di tesori: Corone rosse, Perle bianche, Gemme blu, Trofei neri, e Lingotti d'oro. I tesori grandi hanno il valore di 3 tesori piccoli. I giocatori usano i propri tesori per acquistare gli Artefatti nel palazzo del Sultano.

- **La Riserva dei Tesori (Banca)**

I Tesori costituiscono il denaro nel gioco e sono messi accanto al piano di gioco formando un mucchio chiamato Riserva (Banca). Le Grotte dei Draghi vengono riempite con i Tesori ed i giocatori, quando acquistano gli Artefatti, pagano con i Tesori rimettendoli nella Riserva. Inoltre, i giocatori possono scambiare 1 Tesoro grande con 3 Tesori piccoli o 3 Tesori piccoli con 1 Tesoro grande sempre che i tesori in questione siano dello stesso colore.

La Città

La Città ha 4 caselle: La Tenda di Aladino, la Casa del Genio, il Mercato ed il Caravanserraglio (da destra a sinistra).

- **La Tenda di Aladino**

Fino a 2 giocatori possono ricevere una carta Incantesimo (nella versione Magica del gioco).

- **La Casa del Genio**

Un giocatore può acquisire l'abilità di usare 2 Artefatti nello stesso round (nella versione Magica del gioco).

- **Il Mercato**

Un giocatore può scambiare 1 Tesoro piccolo di sua proprietà con 3 Tesori piccoli di qualsiasi tipo presi dalla Riserva.

- **Il Caravanserraglio**

Un giocatore può decidere immediatamente chi sarà il primo giocatore (dandogli subito il segnalino Cammello).

Il Palazzo del Sultano

Il Palazzo del Sultano è costituito da 6 caselle lungo la parte superiore del piano di gioco: la Guardia del Palazzo e 5 Stanze del Palazzo.

- **La Guardia del Palazzo**

La Guardia del Palazzo protegge l'ingresso del palazzo. La forza della Guardia del Palazzo cambia di round in round e può variare da un minimo di 1 ad un massimo di 10. I giocatori piazzano qui i propri Personaggi per eguagliare o superare la forza della Guardia del Palazzo, al fine di entrare in una o più Stanze del Palazzo ed acquistare gli Artefatti offerti.

- **Le Stanze del Palazzo**

Ci sono 5 stanze nel Palazzo. Queste stanze contengono gli Artefatti che i giocatori acquistano dal Sultano con i propri Tesori. Nelle partite a 3 giocatori si usano solo le prime 3 stanze, nelle partite a 4 giocatori si usano solo le prime 4 stanze, e in una partita a 5 giocatori si usano tutte le stanze. Ogni round, in ciascuna stanza, è disponibile per la vendita 1 Artefatto. Quindi, i giocatori competono, usando i propri Personaggi, per il diritto di acquistare gli Artefatti.

- **Gli Artefatti**

L'obiettivo dei giocatori è di collezionare Artefatti. Gli Artefatti sono oggetti dai poteri magici. Ci sono 5 Artefatti per ciascuno dei seguenti 6 tipi: Lampada di Aladino, Contro-incantesimo, Sosia, Tappeto Volante, Chiave, e Manoscritto. Nel gioco base, i giocatori non possono usare i poteri magici degli Artefatti. Questi si possono usare nella versione Magica.

Preparazione

- Piazzate la mappa di gioco in mezzo al tavolo.
- Ogni giocatore sceglie un colore e riceve lo schermo e gli 8 Personaggi di quel colore. Egli mette gli 8 Personaggi a faccia in su (con i numeri visibili) dietro lo schermo. Ogni set di gettoni Personaggio ha i numeri 1,2, e 4-9. Manca il numero 3. Il numero indica la forza del Personaggio.
- Mescolate i 10 gettoni grigi Guardia del Palazzo (un pò più piccoli dei gettoni dei giocatori) senza guardarli e metteteli coperti accanto all'angolo superiore sinistro della mappa di gioco.
- Mettete i Tesori accanto all'angolo inferiore sinistro della mappa (come indicato nel riassunto delle regole) formando un mucchietto. Questa è la Riserva (banca). Ogni giocatore prende 3 Tesori piccoli di qualsiasi tipo (colore) e li nasconde dietro il suo schermo. Nota: il colore di un giocatore non ha alcuna relazione con il colore dei Tesori.
- Il giocatore più giovane riceve il Cammello, mettendolo davanti al suo schermo in modo che tutti lo possano vedere. Il giocatore con il Cammello è il primo giocatore. Un giocatore può decidere chi sia il primo giocatore e dargli il Cammello visitando il Caravanserraglio nella Città.
- Mescolate gli Artefatti e metteteli in pila, coperti, 6 per pila, sulle caselle quadrate sopra le stanze del palazzo. Con 3 giocatori usate solo 18 Artefatti e 3 stanze, con 4 giocatori usate 24 Artefatti e 4 stanze, e con 5 giocatori usate i 30 Artefatti e 5 stanze.

Carte Tesoro: il gioco ha 3 mazzi di carte Tesoro, un mazzo per le partite con 3, 4, 5 giocatori. Ogni mazzo è composto da 15 carte. Le carte per la partita a 3 giocatori hanno 3 Personaggi raffigurati sul dorso, le carte per la partita a 4 giocatori hanno 4 Personaggi sul dorso, e le carte per la partita a 5 giocatori hanno 5 Personaggi raffigurati sul dorso. Il primo giocatore prende il mazzo relativo alla partita che si sta per giocare, lo mescola bene, e lo mette coperto accanto alla mappa come indicato nel riassunto delle regole. Rimettete le carte Tesoro inutilizzate nella scatola. Le carte Tesoro indicano quali Tesori sono disponibili nelle Grotte dei Draghi in ciascun round.

Carte Incantesimo: rimettete le carte Incantesimo nella scatola. Queste carte si usano nella versione Magica del gioco.

Visir: il proprietario del gioco è il Visir. All'inizio di ogni round, egli

- Scopre la prima carta Tesoro e mette i Tesori indicati sulla carta nelle Grotte dei Draghi, prendendoli dalla Riserva.
- Mescola le 10 Guardie del Palazzo, senza guardarle, e ne piazza una coperta, nella casella Guardia del Palazzo.

Svolgimento del Gioco

Il gioco si svolge in diversi round. Ogni round è diviso in due fasi: piazzamento dei Personaggi e calcolo della forza dei Personaggi.

Piazzare i Personaggi

Nella prima fase del round, i giocatori, in senso orario, piazzano i propri Personaggi a faccia in giù sulle caselle della mappa di gioco, un Personaggio alla volta, iniziando dal primo giocatore. Un giocatore può piazzare un qualsiasi numero di Personaggi nella stessa casella, ma non può piazzarne più di 5 in ogni Stanza del Palazzo e non deve piazzarne nessuno nelle Grotte dei Draghi senza Tesori, nella Tenda di Aladino, e nella Casa del Genio. Un giocatore, in qualsiasi momento, può guardare i propri Personaggi già piazzati a faccia in giù sulla mappa, per ricordarsi la loro forza.

Calcolare la forza dei Personaggi

Nella seconda fase il Visir scopre tutti i Personaggi di una casella, una casella alla volta, iniziando dall'angolo inferiore sinistro della mappa, saltando le caselle senza Personaggi. Si scoprono solo i Personaggi nella casella che sta per essere totalizzata. I Personaggi nelle caselle già totalizzate rimangono a faccia in su, mentre quelle sulle caselle non ancora totalizzate rimangono a faccia in giù. Al termine del round, dopo che tutte le caselle sono state totalizzate, i giocatori nascondono nuovamente i propri Personaggi dietro gli schermi.

Quando si calcola la forza dei Personaggi in una casella, ogni giocatore somma la forza di tutti i propri Personaggi in quella casella per stabilire la propria forza complessiva in quella casella. Quando più giocatori hanno la stessa forza in una casella, le parità vengono risolte in ordine di gioco. L'ordine di gioco inizia con il primo giocatore e continua in senso orario. Dopo che una casella è stata totalizzata, il Visir si sposta nella casella successiva nell'ordine indicato nel riassunto delle regole.

Le caselle in ciascuna area della mappa sono totalizzate diversamente come descritto di seguito.

Le Grotte dei Draghi

Nelle Grotte dei Draghi, ogni cava può avere dei Tesori in 0-4 delle sue nicchie, ma mai più di 1 in meno rispetto al numero dei giocatori. Il numero dei giocatori che possono conquistare i Tesori corrisponde al numero delle nicchie contenenti dei Tesori. Quindi, se una Grotta ha dei Tesori in 3 delle sue nicchie, 3 giocatori possono conquistare quei Tesori. Il giocatore con più forza (maggiore forza complessiva dei Personaggi) nella Grotta prende i Tesori contenuti nella nicchia superiore, il secondo giocatore più forte prende i Tesori contenuti nella seconda nicchia e così via.

La Città

Nella città, soltanto il giocatore più forte può acquisire le abilità offerte dal Mercato (scambiando 1 Tesoro piccolo con altri 3 Tesori piccoli) e dal Caravanserraglio (decidendo chi sarà il primo giocatore). Gli altri giocatori non ricevono nulla.

La Guardia del Palazzo

La prima casella del Palazzo ad essere totalizzata è la Guardia del Palazzo. Quando la casella della Guardia del Palazzo viene totalizzata, il Visir scopre il gettone Guardia del Palazzo per mostrarne la forza. Egli quindi scopre i Personaggi dei giocatori. Per entrare nel palazzo, la forza complessiva dei Personaggi di un giocatore nella casella Guardia del Palazzo deve essere uguale o superiore alla forza della Guardia del Palazzo.

Se la forza di un giocatore è inferiore alla forza della Guardia del Palazzo, egli può entrare nel palazzo offrendo alla Guardia una quantità di Tesori uguale alla differenza tra la forza della Guardia e la sua forza complessiva in quella casella. Egli può usare qualsiasi combinazione di Tesori che sia uguale alla differenza.

I giocatori non competono per l'ingresso nel Palazzo. Tutti i giocatori possono entrare nel Palazzo se hanno piazzato dei Personaggi e hanno una forza sufficiente o corrompono la Guardia con delle offerte. Tuttavia, se un giocatore non ha piazzato Personaggi nella casella della Guardia del Palazzo, egli non può entrare nel Palazzo.

Nell'esempio mostrato nel riassunto delle regole, la Guardia del Palazzo ha una forza di 8. Il Verde ed il Blu possono entrambi entrare nel Palazzo avendo giocato i Personaggi con valore 9. Il Giallo (con un 6) deve corrompere la Guardia del Palazzo con 2 Tesori ed il Rosso (con un 7) deve corrompere la Guardia del Palazzo con 1 Tesoro per entrare.

Se un giocatore non ha Personaggi nella casella della Guardia del Palazzo o non ha una forza sufficiente e non corrompe la Guardia offrendole la differenza, egli deve rimuovere tutti i suoi Personaggi piazzati nelle Stanze del Palazzo nascondendoli dietro il proprio schermo. In questo round egli non può comprare Artefatti.

Le Stanze del Palazzo

Le stanze del Palazzo sono totalizzate di seguito, da sinistra a destra. In ogni stanza è disponibile solo un Artefatto. Il giocatore più forte ha per primo la possibilità di comprare l'Artefatto. Per acquistarlo, il giocatore deve pagare un numero di Tesori uguale alla forza dei suoi Personaggi in quella stanza, usare tanti tipi di Tesori quanti sono i suoi Personaggi, e deve far corrispondere il numero dei Tesori alla forza indicata sui gettoni Personaggio. Se un giocatore ha giocato i Personaggi 7 e 1, egli deve pagare 7 Tesori di un tipo e uno di un tipo differente. Egli non può pagare 8 Tesori di un tipo.

Se il giocatore più forte non può o decide di non pagare i Tesori nella combinazione richiesta, il giocatore con il secondo maggior valore di forza in quella stanza ha la possibilità di comprare l'Artefatto e così via, fin quando questo non viene acquistato. Se nessun giocatore paga i Tesori richiesti, l'Artefatto rimane invenduto e rimane disponibile per l'acquisto nel prossimo round, nella stessa stanza.

Fine della partita e Condizioni di Vittoria

La partita termina immediatamente quando viene acquistato l'ultimo Artefatto. I giocatori contano i propri Artefatti. Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di Artefatti.

Versione Magica

Questa versione aggiunge al gioco il potere magico degli Artefatti e le carte Incantesimo. Usate le regole del gioco base con le seguenti modifiche:

Preparazione: Dividete gli Artefatti per tipo e prendete un Artefatto per tipo per ogni giocatore in gioco. Rimettete gli Artefatti rimasti nella scatola. Ogni giocatore riceve 1 Lampada di Aladino. Mescolate a faccia in giù gli Artefatti rimasti e divideteli in pile da 5 Artefatti, coperti, mettendoli sui riquadri al di sopra delle Stanze del Palazzo. Come nella versione base, usate un numero di stanze pari al numero dei giocatori. Mischiate le carte Incantesimo e mettetele coperte accanto alla Tenda di Aladino.

Visir. All'inizio di ogni round, il Visir scopre il primo l'Artefatto della pila di ogni stanza, tranne che nelle stanze in cui già si trova un Artefatto scoperto.

Gli Artefatti: In ogni round, ogni giocatore può invocare il potere magico di uno dei suoi Artefatti.

La Città: La Tenda di Aladino e la Casa del Genio possono essere visitate.

- **La Tenda di Aladino:** il giocatore più forte pesca le prime due carte Incantesimo del mazzo, ne sceglie una, e dà l'altra carta al secondo giocatore più forte. Entrambi nascondono le carte dietro i propri schermi. Se non c'è un secondo giocatore, il giocatore scarta l'altra carta.
- **La Casa del Genio.** Il giocatore più forte può invocare, in questo round, il potere magico di 2 Artefatti invece di 1.

Fine della Partita e Condizioni di Vittoria: in caso di parità tra i giocatori con il maggior numero di Artefatti, vince il giocatore con il maggior numero di Manoscritti.

Artefatti

Un giocatore invoca il potere magico di un Artefatto piazzandolo davanti al proprio schermo. Questi poteri sono descritti sul retro degli schermi, e qui di seguito:

- **Lampada di Aladino**

Il giocatore può giocare, in questo round, le sue carte Incantesimo. Il giocatore può giocare, in questo round, un numero qualsiasi di carte Incantesimo.

- **Contro-incantesimo**

Quando un giocatore gioca una carta Incantesimo, un altro giocatore può giocare il Contro-incantesimo per annullare gli effetti della carta. La carta Incantesimo non ha effetto e viene scartata.

- **Sosia**

Il giocatore sceglie uno dei suoi Personaggi a faccia in su da copiare. In questa casella, il giocatore possiede ora 2 Personaggi con il valore del Personaggio copiato.

- **Tappeto Volante**

Il giocatore piazza il Tappeto Volante in qualsiasi casella sulla mappa quando la casella viene totalizzata (invece di piazzarlo davanti al proprio schermo). Il Tappeto Volante conta come un Personaggio di valore 3 per il giocatore in quella casella.

- **Chiave**

Questo Artefatto permette al giocatore di entrare nel Palazzo del Sultano senza giocare Personaggi nella casella della Guardia del Palazzo, sebbene lo possa fare.

- **Manoscritto**

Il Manoscritto viene usato alla fine della partita per risolvere le parità tra i giocatori con il maggior numero di Artefatti. Il giocatore che possiede più Manoscritti tra quelli in parità per il maggior numero di Artefatti, vince la partita.

Alla fine del round, i giocatori nascondono gli Artefatti utilizzati dietro ai propri schermi.

Le Carte Incantesimo

Invocando il potere della Lampada di Aladino, un giocatore può giocare, in un round, un numero qualsiasi di carte Incantesimo. Si applicano le seguenti regole a tutte le carte Incantesimo:

- Ogni carta può essere giocata in qualsiasi momento.
- Le illustrazioni sulle carte sono solo esempi; gli effetti delle carte sono spiegati dal testo sulle carte e dalle regole qui descritte.
- Una carta non può essere usata per spostare un Personaggio in una casella già totalizzata.
- Se un giocatore non può soddisfare del tutto i requisiti della carta, questa si applica per la parte realizzabile.
- Le carte possono essere usate e possono influenzare tutte le caselle tranne quella della Guardia del Palazzo.
- Se due o più giocatori vogliono giocare una carta nello stesso momento, si usa la normale sequenza di gioco per determinare l'ordine in cui le carte svolgono i propri effetti. Inizia il primo giocatore, e dopo tutti gli altri giocatori in senso orario.

Esempio: Anna gioca la carta Eclisse Lunare sulla Casa del Genio, che sta per essere totalizzata. La carta provoca la rimozione di tutti i Personaggi con numero dispari in quella casella. Per salvare il suo Personaggio, Sam gioca la carta Ritardatario. Se Anna gioca prima di Sam, seguendo l'ordine di gioco, il Personaggio di Sam deve essere rimosso prima che egli lo possa spostare con la sua carta. Altrimenti, Sam può spostare il suo Personaggio prima che Anna lo possa rimuovere con la carta. Anna potrebbe giocare entrambe le carte per spostare prima uno dei suoi Personaggi e rimuovere dopo i Personaggi degli altri giocatori.

Ecco la spiegazione delle carte Incantesimo in ordine alfabetico:

Abracadabra

Quando acquisti un Artefatto in una stanza, puoi sceglierne uno dalla relativa pila, invece di quello offerto nella stanza. *Esamina la pila degli Artefatti di una stanza nella quale hai dei Personaggi. Prendi qualsiasi Artefatto dalla pila. Ovviamente puoi prendere anche l'Artefatto scoperto.*

Almosen (Elemosina)

Prendi 3 Tesori piccoli qualsiasi o un Tesoro grande (valore 3) dalla Riserva e nascondili dietro il tuo schermo.

Auge um Auge (Occhio per occhio)

Rimuovi un Personaggio qualsiasi di un altro giocatore. Questi può rimuovere uno dei tuoi Personaggi. *Puoi rimuovere un Personaggio coperto o già scoperto. Il Personaggio coperto può trovarsi in una casella non ancora totalizzata. Al suo proprietario si applicano le stesse regole applicate per il Personaggio da te rimosso.*

Bakschisch (Tassa cittadina)

Tutti gli altri giocatori, in ordine di gioco, pagano 2 Tesori qualsiasi per ogni Personaggio da loro piazzato in città. Se un giocatore non paga per un Personaggio, egli deve rimuoverlo immediatamente dalla casella. Si considera ogni Personaggio separatamente, pagando la tassa o rimuovendo il Personaggio stesso.

Die Letzten werden die Ersten sein (Gli ultimi saranno i primi)

In questo round i Personaggi con meno valore avranno più forza e quelli con più valore avranno meno forza. *La carta si applica alla casella appena totalizzata e a tutte le caselle successive in questo round. La carta non ha effetto sulle caselle già totalizzate.*

Drachenflug (Il drago vola via)

Scegli una Grotta dei Draghi vuota. Il Drago vola via. Egli lascia 4 Tesori nella prima nicchia e 2 nella seconda. *I giocatori possono piazzare ora i propri Personaggi in questa Grotta. Se la carta è giocata dopo che sono stati piazzati tutti i Personaggi, i giocatori possono piazzare in questa casella i propri Tappeti Volanti.*

Eingeschmuggelt (Contrabbando)

Vieni considerato il più forte nelle caselle vuote della Città. *Questa carta può essere giocata soltanto se una o più caselle della Città non ha Personaggi, dopo che sono stati piazzati tutti i Personaggi. Deve essere giocata immediatamente dopo aver totalizzato l'ultima Grotta dei Draghi. Se un altro giocatore gioca il Tappeto Volante in una casella vuota della Città, il giocatore più forte viene determinato in ordine di gioco.*

Fata Morgana

Scegli un Artefatto qualsiasi nella pila degli Artefatti di una Stanza del Palazzo (non devi avere necessariamente dei Personaggi in questa stanza). Piazzalo scoperto nella stanza, rimettendo quello che già si trovava qui a faccia in giù sotto la pila.

Mondfinsternis (Eclisse lunare)

Rimuovi tutti i Personaggi con numero dispari da una casella qualsiasi.

La carta viene giocata su di una casella qualsiasi con i Personaggi a faccia in su (generalmente la casella che sta per essere totalizzata). Tutti i Personaggi con i numeri dispari ritornano ai rispettivi proprietari, incluso il Tappeto Volante.

Nachzügler (Ritardatario)

Sposta un tuo Personaggio in una casella qualsiasi.

Sposta un tuo Personaggio coperto o scoperto in un'altra casella. Piazzalo nella nuova casella, coperto o scoperto, com'era prima.

Offenes Geheimnis (Segreto svelato)

Dal momento in cui si gioca la carta, tutti gli altri giocatori devono piazzare i propri Personaggi a faccia in su, invece che a faccia in giù. Quindi, è spesso meglio giocarla all'inizio di un round.

Opfer (Sacrificio)

Tutti i giocatori devono rimettere nella Riserva 7 Tesori. Ogni giocatore decide, in ordine di gioco, quali Tesori restituire. Se un giocatore non possiede 7 Tesori, egli deve mettere da parte il proprio schermo per mostrare a tutti i propri Tesori e quindi restituirli alla Banca (anche se ne ha più di 7). Anche il giocatore che ha giocato la carta deve restituire 7 Tesori.

Rückkehr des Drachen (Il ritorno del drago)

Scegli una Grotta da totalizzare. In questa Grotta nessuno ottiene Tesori. Sposta nella riserva tutti i Tesori contenuti in quella Grotta.

Schwund (Offerta)

Tutti i giocatori devono rimettere nella Riserva 5 Tesori. Ogni giocatore decide, in ordine di gioco, quali Tesori restituire. Se un giocatore non possiede 5 Tesori, egli deve mettere da parte il proprio schermo per mostrare a tutti i propri Tesori e quindi restituirli alla Banca (anche se ne ha più di 5). Anche il giocatore che ha giocato la carta deve restituire 5 Tesori.

Sesam schließe Dich (Chiuditi, Sesamo)

Piazza questa carta su qualsiasi casella. Da questo momento in poi questa casella non può più essere visitata da nessuno.

Una volta che questa carta viene piazzata su di una casella, nello stesso round non si possono piazzare più Personaggi. Inoltre, non si può piazzare neanche il Tappeto Volante.

Sonnenfinsternis (Eclisse solare)

Rimuovi tutti i Personaggi con numero pari da una casella qualsiasi.

La carta viene giocata su di una casella qualsiasi con i Personaggi a faccia in su (generalmente la casella che sta per essere totalizzata). Tutti i Personaggi con i numeri pari ritornano ai rispettivi proprietari.

Steuer des Sultan (Tassa del Sultano)

Tutti gli altri giocatori, in ordine di gioco, pagano 1 Tesoro per ogni Personaggio da loro piazzato nelle Stanze del Palazzo (la Guardia del Palazzo non si considera). Un giocatore deve pagare per tutti i suoi Personaggi piazzati nelle Stanze, o rimuoverli tutti dalle Stanze.

Tauschhandel (Baratto)

Scambia un numero qualsiasi di Tesori in tuo possesso con altri Tesori, prendendoli dalla Riserva.

I Tesori scambiati devono avere lo stesso valore.

Teleportation (Teletrasporto)

Sposta il Personaggio di un avversario in una casella qualsiasi. Pagalo con 3 Tesori.

Il Personaggio deve essere spostato in una casella non ancora totalizzata. Il giocatore che ha giocato la carta sceglie quali tesori pagare.

Trittbrettfahrer (Approfittatore)

Scegli un Artefatto già utilizzato da un avversario in questo round. Usa i poteri magici di questo Artefatto, come se lo avessi giocato tu.

L'Artefatto già giocato dall'avversario deve essere scoperto davanti a lui. La carta non può essere usata per copiare il potere del Manoscritto.

Zauberlehrling (Apprendista Mago)

Prendi un Artefatto scoperto in una stanza del Palazzo. Rimpiazzalo con un altro tuo Artefatto preso da dietro il tuo schermo (non ancora usato in questo).

Suggerimenti

- Nelle prime fasi della partita, i giocatori tenderanno a giocare più Personaggi nelle Grotte dei Draghi che in altri posti per conquistare i Tesori necessari all'acquisto degli Artefatti. I giocatori non dovrebbero, tuttavia, ignorare la Città ed il Palazzo, poiché le carte Incantesimo e gli Artefatti si possono acquistare, in questa fase della partita, ad un costo molto basso.
- Nel 1° round, è poco utile mettere dei Personaggi nella Casa del Genio poiché i giocatori non avranno due Artefatti da usare fino alla fine del round, come minimo. Nei round successivi, la Casa del Genio e l'uso di due Artefatti saranno generalmente più contesi.
- Se un giocatore ha la possibilità di comprare un Artefatto, lo dovrebbe fare – persino se è lo stesso di uno già in suo possesso. Ricordate, il vincitore è il giocatore con il maggior numero di Artefatti, non con la più grande varietà di Artefatti.
- I vantaggi del primo giocatore vengono spesso sottovalutati. Ricordate, che tutte le parità si risolvono in ordine di gioco, a partite dal primo giocatore. Quando i giocatori, nella partita, diventano più competitivi, il numero delle situazioni di parità aumenta. Ciò è particolarmente frequente nelle Stanze del Palazzo dove i giocatori vogliono essere i più forti con il minor valore possibile in modo da poter comprare, ma a basso prezzo.
- Giocare 1 o 2 Personaggi in una Stanza del Palazzo può a volte dare un'opportunità di acquistare l'Artefatto, quando il giocatore più forte non ha Tesori a sufficienza per comprare. Questo è certamente un modo economico per collezionare Artefatti.
- Le carte Incantesimo sono spesso molto importanti in un round. Il momento adatto per giocare una carta Incantesimo può modificare significativamente le posizioni dei giocatori in caselle diverse con grande vantaggio per il giocatore che la gioca.
- Mettere un singolo Personaggio in diverse caselle può rendere meno del piazzare tutti i tuoi Personaggi in poche caselle. I giocatori dovrebbero ridefinire i propri obiettivi in ogni round per determinare su cosa concentrarsi. In alcuni round, spesso i primi, è meglio conquistare tesori, in altri è meglio conquistare Artefatti, e in altri una combinazione delle due. E' raro che una singola strategia applicata per l'intera partita porti ad un giocatore successo e vittoria.
- Bluffare può essere molto utile nel gioco. Piazzare diversi Personaggi deboli in una Grotta può scoraggiare altri giocatori dal visitarla, permettendoti di conquistare un gran numero di Tesori in modo poco costoso.
- Anche se possiedi la Chiave, può essere una buona idea piazzare un Personaggio debole nella casella della Guardia del Palazzo. Se la Guardia del Palazzo non è molto forte, puoi entrare nel Palazzo con il Personaggio o con il Personaggio ed una piccola offerta, permettendoti di riservare l'uso di 1 o 2 Artefatti per altri scopi. Ovviamente, se la Guardia del Palazzo è forte, l'uso della Chiave permette di risparmiare molte risorse.
- Ricorda, tutti gli aspetti del gioco seguono l'ordine di gioco. I Personaggi si piazzano in quest'ordine, la forza dei Personaggi si calcola in quest'ordine, e gli effetti degli Artefatti e delle carte Incantesimo si risolvono in quest'ordine. Quando si giocano gli Artefatti o le carte Incantesimo, non si giocano in un round. Per cui, se un giocatore gioca un Artefatto o una carta Incantesimo, tutti gli altri giocatori hanno l'opportunità di replicare. E, e uno di loro replica, tutti gli altri giocatori possono replicare a quest'ultimo. Solo quando tutti hanno deciso di non aver nient'altro da giocare, gli Artefatti e le carte Incantesimo si risolvono in ordine di gioco.
Per esempio, sia Anna, il primo giocatore, che Davide hanno i Personaggi di forza 7 nel Mercato. Dato che sono pari, Anna vincerà e acquisirà l'abilità di scambiare 1 Tesoro con altri 3, in questo round. Dato che è in vantaggio non ha bisogno di usare Artefatti o carte Incantesimo per migliorare la sua posizione. Davide vuole a tutti i costi effettuare lo scambio di Tesori ed usa il suo Tappeto Magico per aggiungere 3 alla sua forza, dandogli la superiorità nella casella. Anna, che ancora vuole effettuare lo scambio, usa il suo Tappeto Magico per riportare i valori in parità e quindi per riportarla in vantaggio. Davide non ha nient'altro da giocare ed Anna può effettuare lo scambio di 1 a 3.
- Quando un giocatore usa il Tappeto Volante o il Sosia in una Stanza del Palazzo per comprare un Artefatto, questi conta come un Personaggio in quella casella, aumentando i tipi ed il numero di Tesori necessari per acquistare l'Artefatto.

Chiarimenti

- Quando il Tappeto Volante o il Sosia vengono giocati in una casella, si considerano a tutti gli effetti come gettone un Personaggio aggiuntivo, ai fini del costo degli Artefatti e degli effetti delle carte Incantesimo.
- Il cammello, quando vinto, viene assegnato immediatamente al vincitore, il quale decide subito il primo giocatore.
- I Tesori rimasti nelle Grotte dei Draghi si rimettono nella Riserva alla fine del round.
- La Casa del Genio non permette ad un giocatore di usare 2 volte lo stesso Artefatto, ma di usare 2 Artefatti diversi. Infatti, quando si usa il potere di un Artefatto, questo si piazza davanti allo schermo del giocatore, e vi resta fino al termine del round.
- Quando una casella sta per essere totalizzata, ad ogni giocatore viene data la possibilità di giocare un Artefatto o una carta Incantesimo, in ordine di gioco. Una volta che si gioca una carta o un Artefatto, gli altri giocatori hanno l'opportunità di replicare, sempre seguendo l'ordine di gioco.
- Le carte Incantesimo si applicano immediatamente quando vengono giocate (tranne se qualcuno non reagisca con il Contro-incantesimo) e si scartano dopo l'uso.
- **Variante:** Le due carte Incantesimo disponibili nella Tenda di Aladino si piazzano scoperte accanto alla mappa di gioco all'inizio di ogni round. Se nessuno visita la Tenda, le due carte disponibili si scartano.
Al termine del gioco, in caso di parità tra più giocatori con lo stesso numero di Manoscritti, vince chi ha più Tesori.