

Morgenland - Handboek

Auteur: Richard Breese
Uitgegeven door Hans im Glück, 2000
3 tot 5 spelers

Spelmateriaal

- spelbord
- 1 kameel
- 30 artefacten
- 5 zichtschermen
- 45 schatkaarten
- 1 buidel met schatten: kronen, parels, edelstenen, bekens en goudbaren (5 grote van elke soort: waarde 3 en 14 kleine van elke soort: waarde 1)
- 21 toverkaarten
- 40 speelfiguren in 5 kleuren
- 10 paleiswachten
- 1 spelregel (grote kaart - hierboven vertaald)
- 1 handleiding

Artefacten

Artefacten zijn magische voorwerpen. Er zijn zes soorten die elk vijf keer voorkomen. Bij de start van het spel worden van elke soort er zoveel gebruikt als er spelers aan het spel deelnemen. De rest blijft in de doos. Elke speler krijgt 1 Aladin Wonderlamp. De overige artefacten worden goed gemengd en in stapels van 5 stuks gestapeld. Deze stapels worden met de rugzijde naar boven op de vierkante velden van het Paleis geplaatst. Bij 3 spelers blijven twee en bij 4 spelers blijft er een Paleisveld vrij. Het verzamelen van artefacten is ook tijdens het Profispiel het doel. De artefacten hebben echter nog enkele eigenschappen die actief worden als men ze uitspeelt.

Dit zijn de eigenschappen:

- **Aladins Wonderlamp**
De speler kan vanaf nu tot aan het einde van de ronde om het even hoeveel toverkaarten uitspelen.
- **Dubbelganger**
De speler benoemt één van zijn omgedraaide figuren, b.v. de 5, en bepaalt dat deze figuur een dubbelganger heeft. Op dat veld heeft de speler nu 2 figuren, elk met sterkte 5.
- **Vliegende Tapijt**
De speler legt het vliegende tapijt niet voor zijn zichtschermbord, zoals de andere artefacten, maar wel op een veld van zijn keuze op het spelbord. Op dit veld telt het Vliegende Tapijt als een figuur met sterkte 3. Het Vliegende Tapijt kan enkel na de beëindiging van een plaatsingsronde gezet worden. Hij mag op een leeg veld geplaatst worden alsook op een veld dat reeds gewaardeerd werd.
- **Tegentovenaar**
Zodra een speler een toverkaart uitspeelt, kan een andere speler deze tegentovenaar spelen. Hij maakt de toverkaart compleet ongeldig - alsof die nooit gespeeld werd. De toverkaart gaat dan naar de aflegstapel.
- **Sleutel**
Wie de sleutel gebruikt, geraakt in het Paleis, zonder dat hij een figuur op het veld van de Paleiswacht moet hebben. De sleutel heft dus de regel op, die je onder de rubriek

"Paleiswacht" vindt: een speler moet daar een figuur liggen hebben, om in het Paleis te geraken.

- **Schriftrol**

De schriftrollen kunnen enkel bij de waardering bij het einde van het spel ingezet worden. Hebben twee of meerdere spelers het zelfde aantal artefacten, is die speler in het voordeel, die meer schriftrollen bezit.

Voorbeeld:

A en B hebben elk 6 artefacten verzameld. A heeft daarbij één schriftrol en B twee. B ligt dus voor A. Dit is de enige uitzondering op de spelregel, die de startspeler normaal een voordeel geeft.

Een korte omschrijving van deze artefacten lees je op de binnenzijde van de zichtschermen.

Elke speler kan tijdens elke ronde precies één artefact uitspelen.

De speler die echter het sterkst is in het huis van de Dschinn, kan **twee** artefacten uitspelen.

Op het einde van de ronde krijgt iedereen zijn uitgespeelde artefact(en) terug. Ze gaan dus niet verloren.

Wanneer en hoe speel je een artefact uit?

Men kan dit om het even wanneer uitspelen, door die gewoon van achter zijn zichtscherf te pakken en voor het zichtscherf te leggen, zodat iedereen die goed kan zien. Op dat ogenblik kan men de eigenschappen van het artefact aanwenden.

Voorbeeld:

Een speler wil toverkaarten spelen. Hij moet echter eerst Aladins lamp uitleggen. Dan kan hij tijdens die ronde zoveel toverkaarten spelen als hij wil.

Drakengrotten

De drakengrotten bestaan elk uit 5 drakenvelden. De spelers verzamelen hier schatten die ze voor de aankoop van artefacten nodig hebben. Schatten die op een drakenveld over blijven, worden aan het einde van een ronde terug bij de voorraad gelegd.

Figuren

Elke speler bezit 8 figuren in zijn kleur met de waarde 1 tot 9 (behalve de 3). Elke ronde kan hij deze figuren verdekt op de verschillende velden van het spelbord leggen. Hij alleen heeft het recht om die ten alle tijde nog even te controleren op hun waarde.

De Paleiswacht

(grijze speelfiguren)

De Paleiswacht verspert de toegang tot het Paleis. Wie in het paleis artefacten wenst te kopen, moet een figuur op dat veld van de Paleiswacht liggen hebben. Dit veld is het enige op het spelbord waar geen concurrentie tussen de spelers heerst. Alle figuren meten zich enkel met de Paleiswacht.

Eerst draait de Wesir de Paleiswachter om en daarna de figuren van de spelers. Als een speler met zijn figuur minstens even sterk is als de Paleiswacht, dan is de weg naar het Paleis voor hem vrij. Is de figuur van de speler echter zwakker, dan moet hij de wachter omkopen. De omkoopsom is het verschil tussen de sterkte van de Paleiswacht en die van de figuur van de speler. Dit verschil moet betaald worden in om het even welke schatten.

Voorbeeld (zie figuur 13 op de grote spelregelkaart):

Groen en blauw kunnen zonder problemen het paleis betreden. Geel moet 2 schatten terug in de voorraad leggen en geel eentje.

Kan of wil een speler niet omkopen, dan moet hij gelijk alle eigen figuren die op dat ogenblik in het Paleis liggen terug achter zijn zichtscherf leggen.
Nu gaat het spel verder met de beschrijving bij punt 14.

De paleiswacht in het Profispiel:

Een speler die het artefact "Sleutel" speelt, moet geen figuur in het veld van de Paleiswacht plaatsen. Toverkaarten hebben geen invloed op het veld der Paleiswacht, maar artefacten wel.

Voorbeelden:

- *De laatsen zullen de eersten zijn:
bij de Paleiswacht blijft een 9 een 9.*
- *Open geheim:
de figuren bij de Paleiswachter blijven verdekt liggen.*
- *Zonsverduistering:
Kan niet voor dit veld gespeeld worden.*
- *Laatkomer:
De speler kan zijn figuur niet in dit veld verzetten.*
- *Belasting van de Sultan:
Figuren op dit veld moeten niet betaald worden.*
- *Artefact dubbelganger:
De speler kan ook hier een figuur verdubbelen in waarde.*

Profispiel

Alle spelregels die in dit handboek beschreven worden, gelden ook voor het Profispiel. Er komen nu wel enkele wijzigingen voor die je op de desbetreffende plaatsen in dit handboek kan nalezen (- telkens schuin getypt -).

1. **Start:** het element artefact verandert (daar op te zoeken).
2. **Wesir:**
Bij het begin van een ronde moet de Wesir de bovenste artefactkaart van elke stapel omdraaien. Deze artefacten kunnen tijdens deze ronde gekocht worden.
3. De beide **stadsvelden** (Tent van Aladin en huis van de Dschinn) komen in het spel.
 - **Tent van Aladin**
De sterkste speler neemt de twee bovenste toverkaarten van de verdekte stapel. Hij kiest er eentje uit en legt deze achter zijn zichtscherf. De tweede kaart geeft hij aan de tweede sterkste speler. Is er geen tweede sterkste speler dan legt hij deze toverkaart op de aflegstapel.
 - **Huis van Dschinn**
De sterkste speler kan tijdens deze ronde twee artefacten uitspelen.
4. **Speleinde en winnaar:** gaag daar nalezen.
5. **Toverkaarten:** gaag daar nalezen.

Spelronde

Elke ronde bestaat uit twee delen. Tijdens het eerste deel plaatsen de spelers om beurt hun figuren verdekt op de verschillende velden van het spelbord. Op elk veld kunnen meerdere

figuren staan. Maar op de Paleisvelden is een maximum van 5 figuren per speler ingesteld! Op drakenvelden waar geen schat ligt, mogen geen figuren gezet worden.

Tijdens het tweede deel van de ronde worden de figuren omgedraaid. De Wesir begint met de eerste drakengrot links onderaan, indien er zich schatten en figuren bevinden. Alle andere velden worden nog niet omgedraaid. Enkel als in het eerste veld alle schatten verdeeld zijn, wordt het volgende omgedraaid, enz.

Een spelronde eindigt zodra het laatste door figuren bezet veld - meestal in het Paleis - omgedraaid en gewaardeerd werd. Op het einde van een ronde nemen alle spelers hun eigen figuren terug achter hun zichtscherf.

Schatten

Er zijn 5 verschillende soorten schatten: rode kronen, witte parels, blauwe edelstenen, zwarte bekers en gele goudbaren. Alle kleine schatten hebben de waarde 1, alle grote exemplaren hebben de waarde 3. Je kan steeds schatten omwisselen met de voorraad.

Met deze schatten kopen de spelers artefacten. Aangezien een artefact vaak met verschillende soorten schatten moet betaald worden, moet je dus ook verschillende soorten schatten proberen te verzamelen.

De schatten spelen soms op enkele toverkaarten een rol.

Schatkaarten

De omgedraaide schatkaart toont de soort en het aantal schatten die de Wesir bij aanvang van elke ronde op de betreffende drakengrot moet leggen. Zijn er niet genoeg schatten meer in de voorraad, dan legt de Wesir wat nog mogelijk is (van boven naar beneden te bekijken).

Speleinde en winnaar

Het spel eindigt zodra het laatste artefact verkocht is. Alle spelers nemen nu hun ingezette artefacten terug en verwijderen hun zichtscherf.

Winnaar wordt hij die de meeste artefacten bezit.

Hebben meerdere speler een gelijk aantal artefacten verzameld, dan bepaalt het grootste aantal schriftrollen over de volgorde. Is ook dit aantal schriftrollen gelijk, dan wint de speler met de meeste schatten in bezit.

Spelbord

Het spelbord bestaat uit drie gebieden. Onderaan liggen de drakengrotten, waar de schatten in verstopt zitten.

In het midden bevindt zich de stad. Hier kan je toverkaarten en het recht om twee artefacten in te zetten bekomen. Je kan hier ook schatten omruilen en de startspelerskameel verwerven.

Bovenaan ligt het Paleis der Kalifen. Op het eerste veld staat de Paleiswachter. Aansluitend komen 5 Paleisvelden, waar er artefacten te koop worden aangeboden.

Stad

De stad bestaat uit 4 velden:

1. **De tent van Aladin**
Hier kan je toverkaarten bekomen (zie Profispiel).

2. **Het huis van Dschinn**
Hier verwerf je het recht om per ronde 2 artefacten in te zetten (zie Profispiel).
3. **De markt**
De sterkste kan eenmaal 1 willekeurige kleine schat uit zijn eigen voorraad omruilen tegen drie kleine schatten van zijn voorkeur uit de algemene voorraad.
4. **De Kameel**
De sterkste neemt de kameel. Hij wordt meteen startspeler.

Sterkste

De sterkste speler is hij die op een bepaald veld één of meerdere figuren met de hoogste som inzet. Bij gelijkheid moet je even nakijken bij de term "Startspeler".

Start - ook wel spelvoorbereiding genoemd...

1. Leg het **spelbord** op tafel.
2. Elke speler neemt een **zichtscher** van zijn keuze.
Daarachter legt hij 8 gelijk gekleurde **figuren** open. Ze dragen de getallen 1 tot 9, maar de 3 ontbreekt. Dit getal geeft de sterkte aan van die figuur.
3. Er zijn nu nog 10 grijze, iets kleinere schijven over. Dit zijn de **Paleiswachters**. Ze worden omgekeerd links boven naast het spelbord gelegd.
4. Alle **schatten** worden links onder naast het spelbord op een hoopje gelegd (zoals op de grote overzichtskaart staat afgebeeld). Ze vormen de voorraad. Er zijn 5 verschillende soorten schatten: rode kronen, witte parels, blauwe edelstenen, zwarte bekertjes en gele goudbarren. Alle kleine schatten (van elke soort 14 stuks) hebben de waarde 1, alle grote exemplaren (van elke soort 5 stuks) hebben de waarde 3. Je kan steeds schatten omwisselen met de voorraad.
Al startvoorraad neemt elke speler drie kleine schatten naar keuze en legt ze achter zijn zichtscher (het maakt niet uit welke kleuren je nu uitkiest). De kleur van de schatten en de kleur van de spelersfiguren hebben geen enkel verband met elkaar!
5. De jongste speler krijgt de **kameel**, die hij voor iedereen duidelijk zichtbaar voor zijn scherm plaatst. Wie de kameel bezit, is startspeler.
6. De **artefacten** worden verdekt in stapels van 6 op de vierkante velden boven de Paleisvelden gelegd. (Dit geldt enkel voor de eerste keer dat je Morgenland speelt.
Daarna verandert deze afspraak - zie gevorderde spel)
7. Er zijn 15 **schatkaarten** voor 3, 4 of 5 spelers. Je kan ze uit elkaar houden door te kijken naar het aantal hoofden dat op de rugzijde staat afgebeeld. De spelers nemen de pak schatkaarten die past bij hun spelersaantal en leggen die links naast het spelbord. De overige schatkaarten gaan terug de doos in.
8. De **toverkaarten** doen enkel mee als je het gevorderde spel speelt.

Lees nu verder bij de term "Wesir".

Startspeler

De speler die de kameel voor zich heeft staan, is de startspeler. Hij begint de plaatsingsronde door een eigen figuur van achter zijn zichtscher verdekt op een willekeurig veld van het spelbord te leggen.

Zodra je merkt bij het omdraaien van de figuren dat een bepaald veld meerdere spelers een gelijk aantal aan sterkste figuren hebben, speelt de startspeler een belangrijke rol. De startspeler is immers bij gelijke stand "sterker" als de in uurwijzerzin volgende spelers. Deze volgorde zet zich voort. De laatste speler is bij een gelijkstand steeds de zwakste.

Tactische tips

- Bij **aanvang** van het spel heeft men schatten nodig. Je zal dus sterke figuren in de drakengrotten plaatsen. Het kan echter geen kwaad om een kleine figuur ergens in het Paleis of Aladins tent te plaatsen. Misschien kan je zo redelijk gunstig een artefact of een toverkaart bemachtigen.
- Tijdens de **eerste ronde** heeft het geen zin om een figuur in het huis van de Dschinn te plaatsen. Je mag immers steeds 1 artefact uitspelen. Dat je nu reeds over een tweede artefact beschikt, lijkt onwaarschijnlijk. Later kan het voorrecht om 2 artefacten te mogen uitspelen belangrijker worden.
- Als je een **artefact kan kopen**, dan moet je dat doen. Ook als je reeds eentje van die soort bezit. Het aantal artefacten bepaalt immers de winnaar.
- Het voordeel van de **startspeler** wordt dikwijls onderschat. Tijdens het spel Morgenland gebeurt het heel vaak dat er een gelijke stand ontstaat tussen de sterktes van de verschillende figuren. Vooral in het Paleis is dat heel frequent het geval (omdat je daar niet te sterke figuren wil plaatsen - kostprijs...). Het artefact gaat dan naar de startspeler omdat die bij gelijke stand sterker is.
- Je moet niet bang zijn om een figuur **sterkte 1 of 2** in een kamer van het Paleis te leggen. Het gebeurt vaak dat iemand met sterkere figuren toch niet kan betalen. Daardoor kan je met een kleine inzet toch zo'n artefact aankopen.
- De **toverkaarten** kunnen een spelronde serieus beïnvloeden. Je moet dus goed overwegen welk voordeel zo'n kaart voor jezelf biedt en welke problemen die anderen kan bezorgen. Elke kaart kan steeds op het juiste ogenblik effectief ingezet worden.
- Elke van je figuren in een verschillend speelvak plaatsen, zal je zelden voordeel geven. Ook alle figuren op één of twee velden zetten is zinloos. Elke ronde moet je je eigen **doel** opnieuw definiëren en je op bepaalde elementen concentreren.
- Een gezonde dosis **bluf** is een hele goede eigenschap. Liggen er b.v. drie eerdere zwakke figuren in een drakengrot, dan kan je medespelers afschrikken of hen er juist toe verleiden om hun sterkste figuren daar te plaatsen.
- Ook als je het artefact **sleutel** bezit, kan het zinvol zijn om toch een kleine figuur op het veld van de Paleiswacht te plaatsen. Blijkt de wachter zelf heel zwak te zijn, dan kan je in het paleis wellicht een ander soort artefact beter gebruiken. Is hij veel te sterk, dan kan je toch nog je sleutel gebruiken.

Vorraad

Naast het spelbord ligt de algemene voorraad schatten. Daar worden alle schatten genomen en terug gegeven.

Wesir

De bezitter van het spel wordt de "Wesir" genoemd. Hij moet bij **het begin van elke ronde** de volgende dingen in orde brengen:

- Hij draait de bovenste schatkaart om. De daarop afgebeelde schatten plaatst hij op de betreffende grotten.
- Hij mengt alle 10 Paleiswachten verdekt door elkaar en legt er eentje van op het veld van de Paleiswacht (eveneens verdekt...).
- Enkel bij het gevorderde spel: Hij draait de bovenste artefact van elke stapel in de kamers om.

Nu lees je weer verder bij punt 4 van de spelregels.

Toverkaarten

Vooraf

Alle toverkaarten zijn goed voor de speler die ze gebruikt. Er is geen enkele toverkaart die de bezitter schade toebrengt. Als hij ze tenminste wijs gebruikt...

Wanneer kan je die gebruiken?

Zodra een speler het artefact **Aladins wonderlamp** uitlegt, kan de speler tot het einde van de ronde zoveel toverkaarten spelen als hij wenst.

Algemeen:

- Elke toverkaart kan op om het even welk moment gespeeld worden.
- De illustraties op de toverkaarten zijn steeds slechts een voorbeeld.
- Wie d.m.v. een toverkaart een figuur verplaatst, mag die niet op een veld plaatsen waar de waardering reeds plaats had.
- Kan een speler de mogelijkheden van de toverkaart niet volledig uitvoeren, dan moet hij minstens zoveel doen als mogelijk is.
- Toverkaarten gelden overal op het spelbord.
Uitzondering: je kan ze niet inzetten op het veld van de Paleiswacht.
- Mochten er vragen opduiken over welke kaart nu eerst moet uitgevoerd worden (als 2 of meer spelers gelijktijdig een toverkaart inzetten), dan geldt ook hier de spelersvolgorde in functie van de startspeler. Ook als er problemen ontstaan door het samenkomen van toverkaarten en artefacten.
Elke toverkaart wordt volledig uitgevoerd, de ene na de andere.

voorbeeld:

De kaart **Maansverduistering** wordt op een veld gespeeld, daar zojuist aan de beurt komt. Deze kaart zegt dat alle oneven figuren van het veld verdwijnen. Om zijn figuur te redden, speelt een andere speler de kaart **Laatkomer** uit. Of dat lukt, hangt van de zitvolgorde af van de spelers. Zit de Maansverduistering dicht bij de startspeler, dan wordt eerst deze toverkaart uitgevoerd. De medespeler moet zijn figuur terugnemen.

In de volgende tekst worden alle toverkaarten verklaard. Je moet echter niet heel die tekst kennen om te kunnen spelen. Zodra je een bepaalde kaart in de hand hebt, kan je hier nalezen wat je er eigenlijk mee kan aanvangen.

De toverkaarten in alfabetisch volgorde:

1. **Abrakadabra**
Doorzoek de stapel in een veld van het Paleis waar je zelf figuren hebt. Neem een willekeurig artefact uit die stapel. Je mag vanzelfsprekend ook het artefact nemen dat bovenaan ligt.
2. **Aalmoes vragen**
Neem drie schatten voor een waarde van 3.
3. **Oog om oog**
Je kan een reeds omgedraaide of nog verdekte figuur verwijderen (maar niet van jezelf). De verdekte figuur mag in een nog niet gewaardeerd veld liggen. Maar de bezitter van die verwijderde figuur kan nu net hetzelfde doen met jouw.
4. **Bakschisch**
In de startspeler-volgorde moet elke speler, behalve jijzelf, bepalen of hij voor elke eigen figuur in de stad twee schatten wil betalen of niet. Men kan dus voor de ene figuur beslissen om wel te betalen en voor een andere niet. Figuren waar je niet voor betaalt, worden verwijderd.
5. **De laatste zullen de eerste zijn**
Tijdens deze ronde wordt de "1" een "9" en een "9" een "1".

De kaart geldt voor het veld dat aan de beurt is en voor alle velden die daar nog moeten op volgen. Ze kan echter niet met terugwerkende kracht ingezet worden.

6. **Drakenvlucht**
Duid een drakengrot aan. De draak vliegt weg en laat 4 en 2 schatten achter.
Je kan enkel een leeg drakenveld aanduiden. Leg bovenaan 4 schatten en daaronder 2 schatten vanuit de voorraad. Daarna kunnen alle spelers hun figuren ook in deze drakengrot plaatsen. Deze kaart kan je echter ook na de plaatsingsronde uitspelen. Maar dan kan alleen nog het artefact "vliegend tapijt" hier ingezet worden.
7. **Binnengesmokkeld**
Je kan elk onbezet veld van de stad bezoeken alsof je daar een eigen figuur hebt.
Deze kaart kan enkel ingezet worden indien na de plaatsingsronde nog minstens 1 veld in de stad leeg gebleven is. Ze wordt gespeeld zodra het laatste drakenveld gewaardeerd werd.
Voorbeeld:
Het huis van de Dschinn en de Karawanserei zijn leeg gebleven. De speler kan nu twee artefacten inzetten, omdat hij met deze toverkaart toch in het huis aanwezig was (het is alsof hij tijdens de plaatsingsronde daar toch een figuur staan had). Wil hij daarna de startkameel niet nemen, dan moet hij die ook niet nemen, alhoewel het veld leeg is en hij dus eveneens aanspraak kan maken.
Omdat het artefact "Vliegend Tapijt" ook op lege velden kan ingezet worden, bepaalt de startspelersvolgorde wie hier wint.
8. **Fata Morgana**
Wissel een aangeboden artefact om tegen een willekeurig ander uit dezelfde stapel.
Je neemt het omgedraaide artefact van een stapel (waar je niet noodzakelijk zelf met een figuur moet staan). Je verwisselt nu dit artefact met een ander uit dezelfde stapel. Leg dit nu bovenaan (open) en het andere schuif je helemaal onderaan die stapel.
9. **Maansverduistering**
Verwijder alle oneven figuren van een veld.
Deze kaart wordt op een willekeurig veld gespeeld, waarop de figuren reeds omgedraaid zijn (normaal gezien het veld dat nu aan de beurt kwam). Alle figuren met een oneven cijfer gaan naar hun bezitters terug (dus ook het Vliegende tapijt).
10. **Laatkomer**
Verplaats een eigen figuur naar een willekeurig veld.
Neem een eigen open of verdekte figuur en verplaats die naar een vrij te kiezen veld. De figuur wordt daar neergelegd zoals je ze hebt opgepakt (open of verdekt).
11. **Openbaar geheim**
Tijdens deze ronde moeten alle figuren, behalve die van jouw, open geplaatst worden.
Je speelt deze kaart het meest zinvol bij het begin van een nieuwe ronde uit, nog vooraleer de spelers hun figuren begonnen te plaatsen. Indien deze kaart toch een beetje later gespeeld wordt, moeten de reeds geplaatste figuren niet omgedraaid worden.
12. **Offer**
Alle speler moeten 7 schatten terug in de voorraad leggen.
Elke speler mag zelf beslissen welke schatten hij terug "schenkt". Heeft een speler geen 7 schatten meer, dan moet hij zijn zichtscherf opheffen om zijn voorraad aan iedereen te kunnen tonen. Daarna moet hij alle schatten afgeven die hij bezit. Ook de speler die de kaart uitspeelt, moet 7 schatten offeren.
13. **Terugkeer van de draak**
Duid een drakengrot aan. Hier zijn deze ronde geen schatten te vinden.
Je kan enkel maar een drakengrot aanduiden die nu gewaardeerd zou worden. De schatten gaan terug naar de voorraad. Geen enkele speler krijgt iets.
14. **Verdwijning**
Alle spelers moeten 5 schatten teruggeven aan de voorraad.
Zelfde betekenis als bij "Opfer".
15. **Sesam sluit je**
Leg deze kaart op een veld naar keuze. Vanaf nu mag niemand nog dit veld uitkiezen.
Op dit veld mag dus niemand nog een figuur of het Vliegend Tapijt plaatsen.

16. **Zon's verduistering**
Verwijder alle even figuren van een veld.
Zelfde betekenis als bij een maansverduistering. Figuren met een even cijfer zijn nu getroffen.
17. **Belasting van de Sultan**
Alle spelers, behalve jij, moeten voor hun figuren in het Paleis betalen of ze allemaal verwijderen. Per figuur moet 1 willekeurige schat betaald worden.
Zelfde betekenis als bij "Bakschisch", maar: een speler moet voor al zijn figuren in het Paleis betalen of ze allemaal verwijderen. De figuur bij de Paleiswacht tellen hier niet voor mee.
18. **Ruilhandel**
Verwissel om het even veel schatten van je eigen voorraad tegen een zelfde aantal van de algemene voorraad.
De geruilde schatten moeten dezelfde waarde hebben.
19. **Teleporteren**
Verplaats de figuur van een medespeler naar een vrij te kiezen veld. Betaal hem daarvoor 3 schatten.
Je moet een veld kiezen dat nog niet gewaardeerd werd. De drie schatten kan je zelf bepalen.
20. **Profiteur**
Duid een artefact aan dat een medespeler deze ronde reeds heeft uitgespeeld. Maak gebruik van de eigenschappen van dat artefact alsof je die zelf hebt uitgespeeld.
Het artefact van de medespeler moet dus reeds uitgespeeld zijn. Deze kaart geldt echter niet voor de schriftrol.
Voorbeeld:
A heeft de sleutel gespeeld. B speelt deze kaart uit en gaat ook voorbij de Paleiswacht.
A heeft het Vliegend Tapijt gespeeld. Later speelt B deze kaart en laat nu "zijn" Vliegend Tapijt" op een ander veld landen.
21. **Tovenaars leerling**
Verwissel een van je artefacten tegen een openliggend artefact.
Je kan enkel maar een artefact omwisselen dat je zelf nog niet hebt ingezet tijdens deze ronde. Neem een open artefact van een van de stapels in het Paleis en leg dit achter je scherm. Plaats daarvoor een eigen artefact bovenop die stapel.