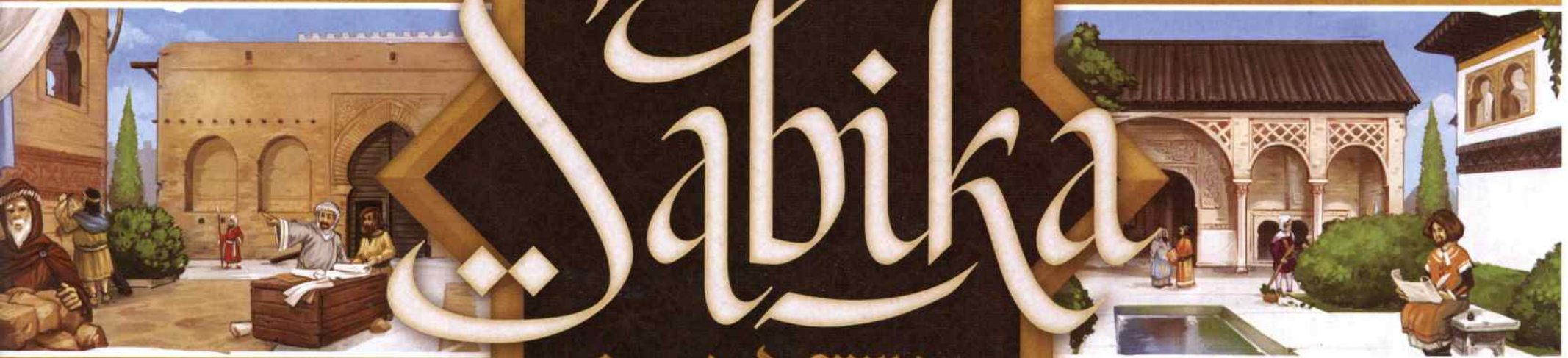
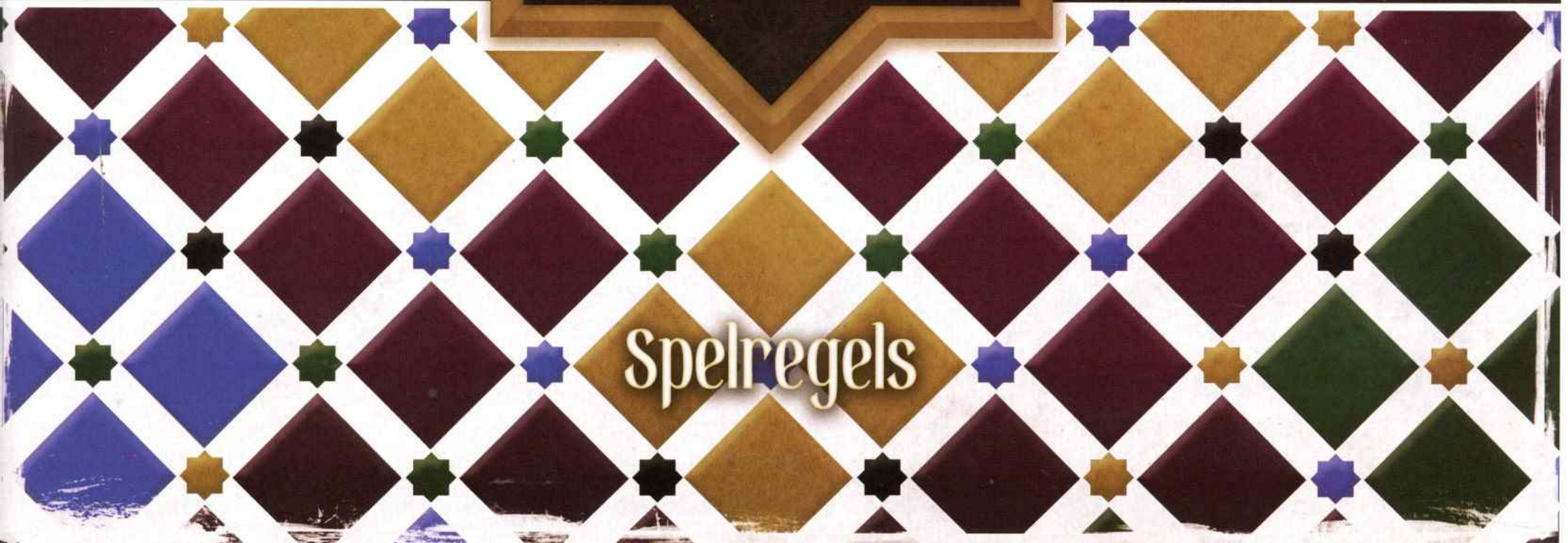




Sabika

♦ Germán P. Millán ♦



Spelregels

In Granada, op de heuvel van al-Sabika verwezenlijkte de Nasriden-dynastie (1232-1492) een van de meest indrukwekkende bouwwerken uit de geschiedenis, het Alhambra. Dit monumentale complex huisvest binnen zijn 2 km lange muren de best bewaarde paleizen van de klassieke Arabische islam.

In *Sabika* speel je de rol van een van de edelen van de Nasriden-dynastie die bijdraagt aan de bouw van de torens, tuinen en paleizen van dit oude en majestueuze monument. Daarnaast moet je ook handelsbetrekkingen aanknopen in heel Europa, de Maghreb en het Nabije Oosten om voldoende inkomsten te genereren om de tribuut te kunnen betalen die de Spaanse katholieke vorsten je hebben opgelegd. Het spel eindigt met de onvermijdelijke val van Granada aan de Spaanse katholieke vorsten in 1492. Je uiteindelijke doel is om in de historische teksten te verschijnen als een van de meest invloedrijke edelen van de Nasriden-dynastie.

Credits

De auteur dankt Juan Ruiz de la Fuente, Juan Ignacio Milla, Antonio Varela, Alberto Martínez, Rafael Muñoz, Aida Hernández, Gerardo Linde, Rafael M. Framit, Aaron Vallecillos, Israel Reyes, Juan Manuel del Rosal, Lorena Santaella, José Raúl Megías, Francisco J. Hiraldo, Miguel Puga "MagoMigue", Juan Luque, Rafael Sáiz, David Prieto en alle andere spelers die hebben bijgedragen aan de ontwikkeling van Sabika. Aan José Miguel Puerta Vilchez, wiens wijsheid en toewijding ons de geheimen van het Alhambra onthulde. Bijzondere dank gaat uit naar Encarna y José Manuel, voor het tonen van de waarde van onze roots en de wereld die ons omringt.

Ludonova dankt Alberto Martínez en Antonio Varela voor de vele speltests in "moeilijke tijden"; aan José Miguel Puerta Vilchez voor zijn historische expertise en begeleiding over de Nasriden-dynastie, het Alhambra en de gedichten die zijn muren sieren; en natuurlijk aan de auteur voor zijn vertrouwen in ons, zijn toewijding en onverminderd enthousiasme gedurende al die tijd om het best mogelijke spel te maken.

Auteur: Germán P. Millán

Illustraties: Laura Bevon

Projectmanager Keep Exploring Games: Martin Looij

Grafisch ontwerp en lay-out: Oray Studios

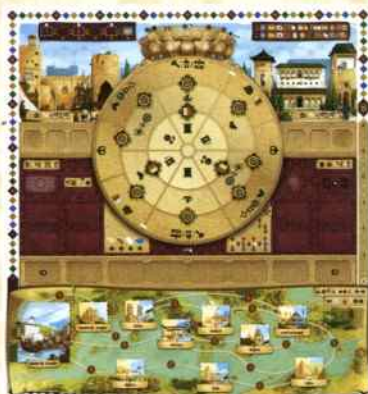
Ontwikkeling en spelregels: Juan Luque and Rafael Sáiz

Vertaling: Jelle Maes

© Keep Exploring Games 2023, alle rechten voorbehouden.

Spelmateriaal

1 Dubbelzijdig speelbord



24 Pakhuizen



16 Start-pakhuisen



21 Constructietegels



Tijdperk I x9

Tijdperk II x12

1 Stoffen zakje



4 Spelersborden



10 Starttegels



Zegels



x9

9 Wenstegels



x3

x3

x3

1 Regelboek

1 Spelershulp

16 Werkers Bouwmeester



x2 x2 x2 x2

Koopman



x1 x1 x1 x1

Dichter



x1 x1 x1 x1

8 Werkers van de sultan



Bouwmeester x4 Koopman x2 Dichter x2

4 Gunstmarkers



36 Schepen



x9 x9 x9 x9

4 Overwinningpunten- markers



4 Tribuutmarkers



105 Bouwmaterialen



Gips x30 Hout x30 Marmer x25 Keramiek x20

1 Rondemarker



90 Kaarten



Constructiekaarten x36



Mozaïekkaarten x4



Standaard Gedichtkaarten x22



Epische Gedichtkaarten x20



Handelskaarten x8

12 Stadstegels



x6

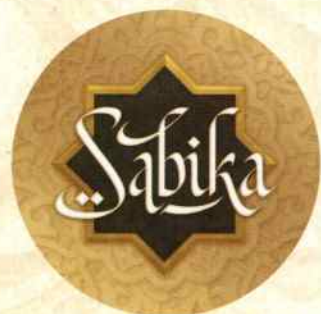
x6

3 Afdektegels



x3

1 Startspelerfiche



24 Ruwe Grondstoffen / Goederen



Suikerriet / Suiker x8

Klei / Aardewerk x8

Zijde / Kleding x8

Expertvariant

14 Gebeurtenistegels



x5

x9

Solospel

4 Actietegels



x4

1 Actiebord

26 Actiekaarten



x12

x7

x7

Vorbereitung

Vorbeispielstellung voor 3 spelers



Vorbereiding rondel

A. Leg het speelbord op tafel met de kant naar boven die overeenkomt met het aantal spelers. 1 of 2 spelers aan de ene kant (1/2) en 3 of 4 spelers aan de andere (3/4) kant. In spellen met 3 spelers gebruik je de 3 afdektiegels om de 3 velden met af te dekken. Deze velden worden enkel gebruikt in spellen met 4 spelers.

B. Plaats de werkers van de sultan op de velden met de bijhorende silhouetten. In een spel met 4 spelers leg je deze werkers terug in de doos.

C. Doe alle ruwe grondstoffen/goederen in het stoffen zakje en meng ze goed. Plaats een nieuwe fiche, willekeurig getrokken uit het zakje, op elk bonusactieveld op het bord. Plaats deze fiches, **met de ruwe grondstofzijde naar boven**.

D. Plaats de dinars en de bouwmaterialen naast het speelbord binnen bereik van alle spelers. Plaats vervolgens 1 marmer op elk bonusactieveld.

Opmerking: Dinars en bouwmaterialen zijn onbeperkt. Als ze opraken, gebruik dan een ander onderdeel als alternatief.

Vorbereiding speelbord

E. Plaats de rondemarker op het eerste veld van het rondespoor.

F. Sorteert de wenstegels op letter (A, B en C). Kies willekeurig één wenstegel per letter. Schud de 3 gekozen wenstegels en plaats op elk veld van het rondespoor dat met stippellijnen omlind is een tegel. Leg de resterende wenstegels terug in de doos.

G. Plaats de 9 bruine tijdperk I constructietegels, open, op de plekken links van de rondel. Plaats de 12 blauwe tijdperk II constructietegels, open, op de plekken rechts van de rondel.

Opmerking: Verwijder in een spel met 2 spelers de blauwe constructietegels met het symbool zodat er slechts 9 constructietegels aan de rechterkant komen te liggen.

H. Schud de 24 pakhuistegels en vorm hiermee 2 gelijke gedekte stapels van elk 12 tegels. Plaats een stapel op de daarvoor bestemde plekken links en rechts van de rondel. Trek vervolgens 2 pakhuistegels per stapel en plaats de pakhuistegels open op de daarvoor bestemde plekken.

I. Schud de constructiekaarten en vorm hiermee een gedekte trekstapel. Leg de trekstapel op de daarvoor bestemde plek links van de rondel. Trek vervolgens de bovenste vier kaarten en leg deze open op de 4 plekken onder de trekstapel.

J. Schud de standaard gedichtkaarten en vorm hiermee een gedekte trekstapel. Leg de trekstapel op de daarvoor bestemde plek rechts van de rondel. Trek vervolgens een aantal gedichtkaarten afhankelijk van het aantal spelers in het spel (3/4/5 gedichtkaarten voor 2/3/4 spelers). Leg deze open op de daarvoor bestemde plekken onder de trekstapel. In een spel met 4 spelers leg je de trekstapel naast het speelbord en de 5de gedichtkaart op de net vrijgekomen plek.

K. Schud de epische gedichtkaarten en trek er 2 voor elke speler in het spel (4/6/8 gedichtkaarten voor 2/3/4 spelers). Het is belangrijk dat **elke epische gedichtkaart een andere letter heeft**. Als je een letter trekt die je al hebt, leg je

die kaart af en trek je een nieuwe gedichtkaart. Leg daarna de getrokken epische gedichtkaarten op de daarvoor bestemde plekken onder de rondel. Laat in een spel met 3 spelers de 2 plekken aangeduid met leeg. Leg de resterende epische gedichtkaarten terug in de doos.

L. Schud de stadstegels en kies er willekeurig 9. Plaats vervolgens een stadstegel boven elke stad op de landkaart. Leg de resterende stadstegels terug in de doos. Plaats vervolgens 1 zegel op de afbeelding aan de linkerkant van elke stad.

M. Schud de handelskaarten, trek er willekeurig 1 en leg deze open op de daarvoor bestemde plek op de landkaart. Leg de resterende handelskaarten terug in de doos.

Vorbereiding spelers

Geef iedere speler het volgende spelmateriaal in de door hem/haar gekozen spelerskleur:

N. 1 spelersbord; 4 start-pakhuistegels en plaats deze in de 4 openingen van je spelersbord; 1 willekeurig gekozen mozaïekkaart en plaats deze boven je spelersbord.

O. 4 werkers (2 bouwmeesters, 1 koopman en 1 dichter) en plaats deze **rechttopstaand** op je spelersbord.

P. Een overwinningpuntenmarker en plaats deze op veld 5 van het puntenspoor.

Q. Een tribuutmarker en plaats deze op veld 0 van het tribuutspoor.

R. Een gunstmarker en plaats deze op het startveld van het gunstspoor (bovenaan het speelbord).

S. 9 schepen en plaats die in het koninkrijk Granada op de landkaart.

T. 2 starttegels, kies er in het geheim één uit en leg de andere gedekt neer. Zodra alle spelers dit gedaan hebben, onthullen ze allemaal tegelijk hun gekozen starttegels.



De speler die de starttegel met het hoogste getal heeft gekozen (T1) krijgt de startspelerfiche. Vervolgens ontvangt elke speler de grondstoffen en bonussen die op de gekozen starttegel staan afgebeeld (T2) en een aantal dinars afhankelijk van de beurtvolgorde (T3). Leg volgens de beurtvolgorde de tribuutmarkers op een stapel, zodat de marker van de startspeler bovenaan ligt, de marker van de volgende speler onmiddellijk daaronder, enzovoort.

Doel van het spel

Gedurende 5 ronden verplaatsen de spelers hun werkers op de 3 ringen van de rondel om de acties te kiezen die ze zullen uitvoeren. Elke ring richt zich op een ander aspect van het spel: de bouw van het Alhambra, het Alhambra decoreren met gedichten en de export van goederen langs bepaalde handelsroutes. Met als doel om overwinningpunten te verdienen om zo uiteindelijk de overwinning te behalen.

Aan het einde van elke ronde moet er tribuut betaald worden, moeten eventueel de wensen van de sultan gescoord worden en kan er een nieuwe gebeurtenis (met impact op bepaalde spelregels) in het spel gebracht worden. Na afloop van de vijfde ronde volgt er een eindtelling, waarna de winnaar van het spel gekend is.

Belangrijke begrippen in Sabika

Opmerking: De donkere tekstkaders in dit deel zijn louter informatief en dienen enkel om de verschillende elementen van het spel historisch te kaderen.

Grondstoffen

In *Sabika* zijn er 4 verschillende grondstoffen: dinars, ruwe grondstoffen, bouwmaterialen en afgewerkte goederen.



De **dinar** is de munteenheid van die tijd. Dinars hoef je niet in je pakhuis te plaatsen, dus als je dinars ontvangt, neem je die uit de voorraad en leg je die ergens naast je spelersbord. Als je dinars moet betalen, leg je die terug in de voorraad. Het aantal dinars dat je in bezit mag hebben is ongelimiteerd.

Tijdens de Nasriden-dynastie werden gouden dinars geslagen. De dinar kwam overeen met tien dirhams. De dirham was een zilveren vierkante munt.

Bouwmaterialen zijn er in 4 verschillende soorten: gips, hout, marmer en keramiek. Deze materialen worden gebruikt bij de bouw van het Alhambra of tijdens het aanbrengen van gedichten en leveren je een aantal overwinningpunten op, afhankelijk van de waarde van de gebruikte materialen.



Gips



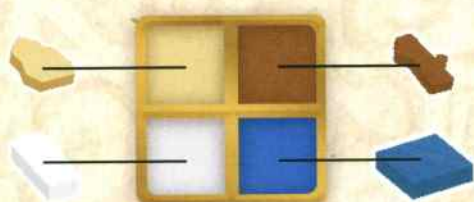
Hout



Marmer



Keramiek



Bij de bouw van het Alhambra werden materialen als gips, hout, steen, marmer en keramiek gebruikt. Daarnaast werd ook vaak de "aangestampte aarde" techniek ("Tapial" in het Spaans) gebruikt. Dit is een techniek voor het bouwen van muren. Aarde, krijt of grind (uit de naburige heuvels) werd gemengd met kalk (als bindmiddel) en vervolgens gebruikt om een mal bestaande uit twee parallelle planken mee te vullen.

Goederen worden gebruikt om handel te drijven met andere steden en zo een handelsrelatie op te bouwen, wat we in het spel "exporteren" noemen. Ze worden voorgesteld door fiches met aan de ene kant een **ruwe grondstof**, en aan de andere kant diezelfde grondstof nadat die verwerkt is tot een **afgewerkt goed**. Om te kunnen exporteren is het essentieel dat de ruwe grondstof eerst is verwerkt tot een afgewerkt goed.



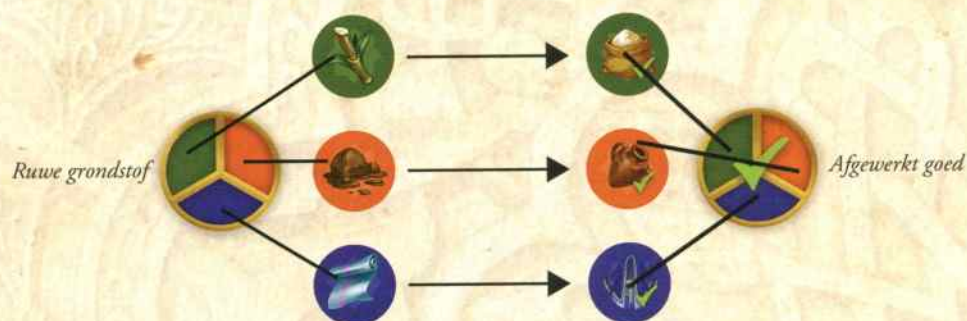
Suikerriet / Suiker



Zijde / Kleding



Klei / Aardewerk



Bij het ontvangen van een **ruwe grondstof**:

A. Je moet het fiche altijd nemen uit de beschikbare grondstoffiches op de rondel. Elke ronde zijn er slechts een beperkt aantal fiches beschikbaar. Als deze op zijn kan je deze ronde geen nieuw fiche meer verkrijgen.

B. Plaats het fiche vervolgens op de overeenkomstige plek op je spelersbord. Er mag per type ruwe grondstof maximaal 1 fiche op je spelersbord liggen.



Je mag geen ruwe grondstof van de rondel nemen, als die grondstof al op je spelersbord ligt. In dit geval moet je de ruwe grondstof van je spelersbord verwerken tot een afgewerkt goed. Om dit te doen, draai je het fiche om naar de afgewerkte zijde en plaats je dit in een van je pakhuizen.



Leon verdient 1 kleifiche van de rondel (A), maar hij heeft al 1 kleifiche op zijn spelersbord liggen (B). Hij moet het fiche op de rondel laten liggen en draait in plaats daarvan het kleifiche van zijn spelersbord om. Hierdoor verkrijgt Leon aardewerk dat hij onmiddellijk in een van zijn pakhuizen (C) moet plaatsen.

Je kan ruwe grondstoffen ook verwerken tot afgewerkte goederen door de actie “grondstoffen verwerken” uit te voeren. In dat geval kies je één van de ruwe grondstoffiches die op je spelersbord liggen, draai je het fiche om naar de afgewerkte zijde en plaats je dit in een van je pakhuizen.

Tot slot zijn er verschillende manieren in het spel om **onmiddellijk** afgewerkte goederen te verkrijgen. In dat geval kies je een ruwe grondstof van de rondel, draai je het fiche om en leg je het afgewerkte goed in één van je pakhuizen.

Handel was een belangrijke bron van inkomsten voor de Nasriden. Ze verwelkomden in Granada kooplieden van Catalonië en Genua en kregen zo toegang tot de handelsroutes die via de havens van Malaga, Almeria, Almuñecar en Adra verliepen. Hiermee kregen ze toegang tot suikerriet, zijde en diverse luxegoederen (zoals fijne stoffen of gouden aardewerk) die door de Europeanen als exotisch werden beschouwd.

Constructiekaarten en constructietegels



Tijdsperk I



Tijdsperk II

De grote constructies (**constructietegels**) vertegenwoordigen de bouw van het Alcazaba paleis (tijdperk I), het Generalife paleis en de Nasriden-paleizen (tijdperk II). Ze leveren overwinningpunten, stappen op het gunstspoor en een bouwbonus op.



Aan de andere kant vertegenwoordigen de kleine constructies (**constructiekaarten**) de bouw van tuinen, torens en raampartijen. Ze leveren overwinningpunten en een eventuele mozaïekbonus op.

Het oorspronkelijke fort dateert uit de negende eeuw, maar het was Mohammed I, de stichter van de Nasriden-dynastie, die in de dertiende eeuw begon met de restauratie van het oude fort. Later, in de tweede helft van de veertiende eeuw, zorgden Yusuf I en zijn zoon Mohammed V ervoor dat het Alhambra en de Nasriden-dynastie op zijn hoogtepunt was.

Pakhuizen

Je moet de bouwmaterialen en goederen die je verdient altijd opslaan in je pakhuizen. Als je de **bouwmaterialen en goederen** daarna gebruikt, moet je die vanuit je pakhuizen altijd terugplaatsen in de voorraad (bouwmaterialen) of op een aflegstapel naast het speelbord (goederen). Je hebt 4 pakhuizen op je spelersbord en elk pakhuis heeft een initiële opslagcapaciteit van 1 (bouw materiaal of goed). Tijdens het spel kun je de opslagcapaciteit van je pakhuizen vergroten. De capaciteit van een pakhuis wordt aangegeven door het icoon : voor elke krat kan je 1 bouw materiaal of 1 goed opslaan.



Dit pakhuis kan maximaal 3 bouwmaterialen/goederen opslaan, in elke gewenste combinatie.

Belangrijk: Je mag bouwmaterialen of goederen niet van het ene pakhuis naar het andere verplaatsen. Als je bouwmaterialen of goederen verkrijgt en je hebt niet genoeg ruimte in je pakhuizen, mag je wel materialen of goederen afleggen naar de voorraad om zo ruimte te maken voor nieuwe.

Gedichtkaarten

Er zijn 2 soorten gedichten waarmee je het Alhambra kan decoreren: **standaard gedichten en epische gedichten.**



Standaard gedichten zijn verdeeld in 2 kleuren, **blauw en rood**, en je moet beslissen welke kleur je gaat aanbrengen. De blauwe kant van de kaart bevat een permanente bonus, terwijl de rode kant een onmiddellijke bonus (in de vorm van grondstoffen, acties, enz.) bevat.



Epische gedichten zijn **grijs** van kleur en bevatten einddoelen die je overwinningpunten opleveren tijdens de eindtelling.

Het Alhambra is waarschijnlijk de plaats met de meest uitgebreide en intense versmelting van poëzie en architectuur ter wereld. Op haar muren zijn er nog meer dan 30 leesbare gedichten te vinden. De personen die belast waren met het schrijven van de gedichten die het Alhambra versieren, waren secretarissen van de koninklijke kanselarij en zelfs eerste ministers. De gedichten werden vervolgens gegraveerd door meester-ambachtslieden. Deze gedichten zijn voornamelijk op muren, nissen, bogen en fonteinen van de verschillende paleizen te vinden.

Tribuut



Er moet tribuut betaald worden aan de kroon van Castilië, dit gebeurt telkens aan het einde van een ronde. Tijdens het spel kun je op verschillende manieren tribuutstappen krijgen. Elke keer dat je een tribuutstap ontvangt, zet je je tribuutmarker vooruit op het tribuutspoor; als je tribuut moet betalen, zet je je marker zoveel velden achteruit als het aantal tribuut dat je moet betalen.

Granada was gestructureerd rond handel, niet alleen sociaal, maar ook op gebied van stadsindeling en het ontwerp van de straten en gebouwen. Hierdoor kon het koninkrijk verder groeien maar toch moest Mohammed I het hogere gezag van koning Ferdinand III van Castilië erkennen. Die dwong de inwoners van Granada tribuut te betalen aan de Castilianen. Het tribuut bestond uit een jaarlijkse betaling in munten die onder militaire dwang aan koning Ferdinand werd gedaan, in ruil voor het staken van de vijandelijkheden of het handhaven van de vrede. Hierdoor financierden de Taifa-rijken onbewust de christelijke legers.

Schepen



De schepen worden gebruikt om handelsrelaties aan te gaan met andere steden in Europa, de Maghreb en het Nabije Oosten. Deze handelsrelaties bestaan uit het exporteren van je goederen. Hiermee verdien je overwinningspunten, tribuutstappen en een stadsbonus. Vervolgens kunnen die handelsrelaties versterkt worden, wat weer nieuwe bonussen kan opleveren.

De Genuese kooplieden, onder leiding van de familie Spinola, waren in de 14e en 15e eeuw bijzonder actief in de handel met de Nasriden en brachten goederen uit Granada naar de markten van onder meer Florence, Caïro en Constantinopel.

Overwinningspunten



Elke keer dat je overwinningspunten verdient, die vanaf nu OP worden genoemd, gaat je overwinningspuntenmarker vooruit. Je kan ook OP verliezen, in dat geval moet je je marker weer terug zetten. De speler die na de eindtelling de meeste OP heeft verzameld, is de winnaar van het spel.

Bij de slag bij Las Navas de Tolosa (1212) versloegen de christelijke legers, de Moorse Almohaden, die vanaf het midden van de 12e eeuw heersten in Al-Andalus, het Spanje onder de Moren. De vraag hoe de Nasriden-dynastie zich gedurende meer dan twee en een halve eeuw kon handhaven in een constante periode van christelijke verovering, wordt nog steeds bestudeerd. De laatste sultan van de Nasriden-dynastie, Boabdil, bekend als 'de kleine koning', werd gedwongen te capituleren op 2 januari 1492 als gevolg van een constante interne machtsstrijd en de onophoudelijke belegering door de christelijke troepen onder leiding van de katholieke Spaanse vorsten. Dit maakte een einde aan de Nasriden-dynastie, bekend als de val van Granada.

Spelverloop

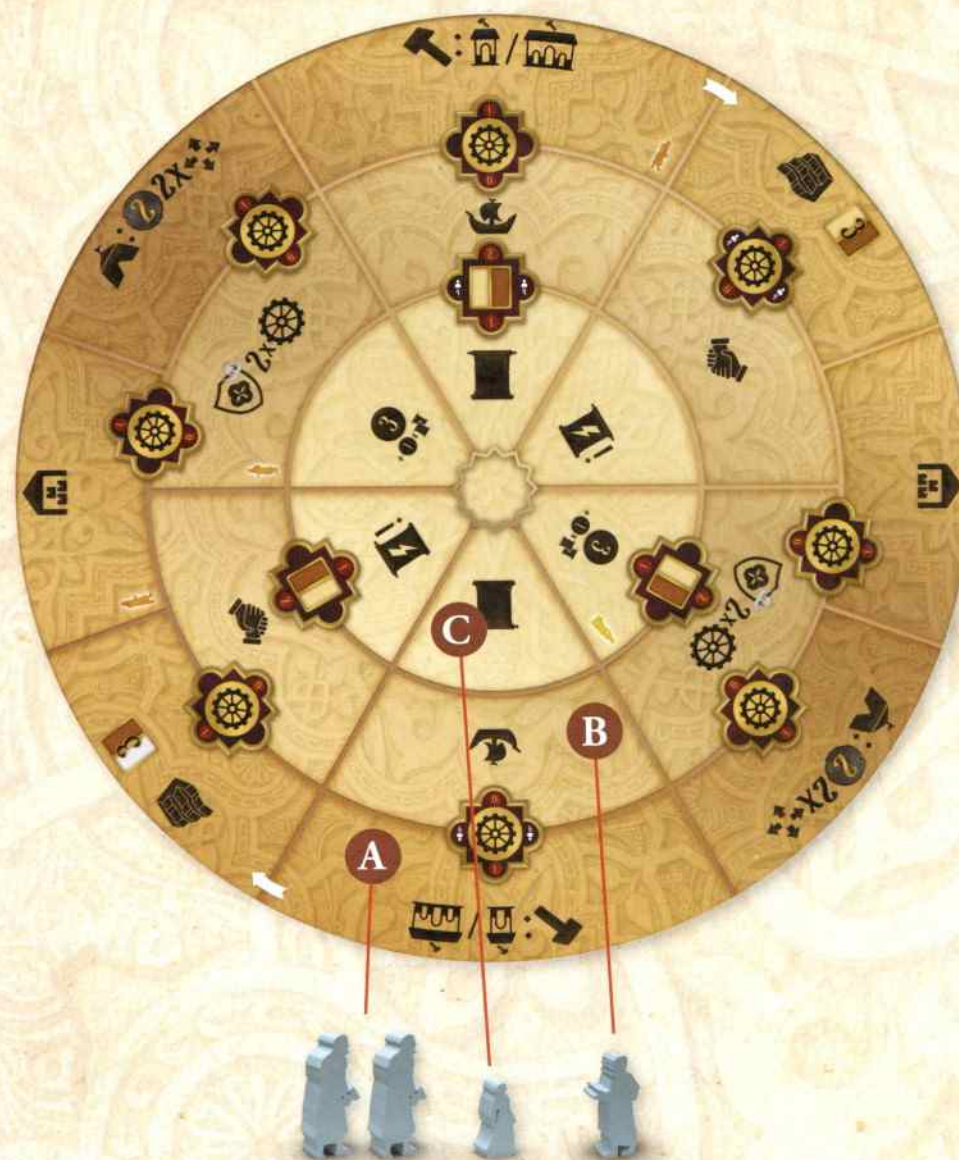
Sabika wordt gespeeld over 5 rondes. De eerste 2 rondes komen overeen met tijdperk I en de laatste 3 met tijdperk II. De rondemarker geeft niet alleen de huidige ronde en het tijdperk aan, maar activeert ook zaken zoals: de wensen van de sultan scoren, tribuut betalen en gebeurtenistegels vervangen. Als de rondemarker het laatste veld bereikt, vindt er een eindtelling plaats, waarna het spel eindigt.

Elke ronde bestaat uit de volgende 2 fases:

1. Actiefase
2. Einde van de ronde-fase

Fase 1. Acties

In midden van het speelbord staat een grote rondel, die opgedeeld is in 3 onderling verbonden ringen. Elke ring richt zich op een ander aspect van het spel en is bovendien ook enkel toegankelijk voor een specifiek type werker.



A. **Buitenste ring:** richt zich op de bouw van het Alhambra. Elke speler heeft 2 werkers op deze ring, de **bouwmeesters**.

B. **Middelste ring:** richt zich op het verwerven van grondstoffen en het verwerken tot afgewerkte goederen, klaar voor export naar de steden op de landkaart. Elke speler heeft 1 werker op deze ring, de **koopman**.

C. **Binnenste ring:** richt zich op het aanbrengen van de gedichten die de binnenmuren en zalen van het Alhambra sieren. Elke speler heeft 1 werker op deze ring, de **dichter**.

In deze fase van het spel activeren de spelers hun werkers om verschillende acties uit te voeren. Beginnend met de speler met het startspelerfiche, en met de klok mee, speelt elke speler zijn beurt als volgt:

- Kies eerst één van je **actieve** werkers die zich op de rondel of op je spelersbord bevindt. **Een werker wordt als actief beschouwd als die rechtop staat.** Als je geen actieve werkers meer hebt, dus als ze allemaal liggen, is je actiefase voorbij.

Opmerking: Tijdens de eerste ronde van het spel bevinden al je werkers zich op je spelersbord en staan ze allemaal rechtop (en zijn ze dus actief).

- Nadat je een werker hebt gekozen, moet je beslissen of die gaat **werken** of **rusten**. Zodra je een van die acties hebt uitgevoerd, is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt.

Werken

Voer de volgende stappen in volgorde uit:

1. Beweeg de gekozen werker, **altijd met de klok mee**, op de **bijbehorende ring**. Op het veld waar de werker eindigt mag je dan een hoofd- en/of bonusactie uitvoeren. In het geval van de buitenste ring **mogen je 2 bouwmeesters nooit op hetzelfde veld staan**. Als de werker die je wil verplaatsen zich op je spelersbord bevindt, plaats die dan rechtstreeks op het gewenste veld in de bijhorende ring.

2. Het verplaatsen van je werker **kan** je dinars kosten. **Je werker 1 of 2 stappen verplaatsen** (waarbij elk veld gelijk is aan 1 stap), of je werker direct van je spelersbord op de bijbehorende ring plaatsen, **is gratis**. Je mag je werker na de 2 stappen blijven verplaatsen, maar **elke extra stap kost 1 dinar**.

3. Het plaatsen van je werker op het bestemmingsveld **kan** je dinars kosten. **Betaal 1 dinar voor elke werker van een andere speler die reeds op dat veld aanwezig is**, ongeacht of die actief is of niet. De werkers van de sultan (aanwezig in spellen met 1, 2 en 3 spelers) worden voor alle doeleinden beschouwd als werkers van een andere speler.

4. **Leg tot slot je werker neer om aan te geven dat die nu inactief is en voer de hoofdactie en/of één bonusactie uit van het veld waar je werker nu staat.** Je mag deze acties in willekeurige volgorde uitvoeren, maar voltooi altijd eerst de ene actie voordat je de andere uitvoert.

Opmerking: Je moet één van de 2 acties uitvoeren. Je mag je werker dus niet verplaatsen naar een veld waar je niet minstens één actie kan uitvoeren.



Leon (de blauwe speler) verplaatst een van zijn bouwmeesters 4 stappen. Deze zet kost hem 2 dinar omdat hij 2 stappen extra heeft gezet. Daarbovenop moet hij nog eens 2 dinar betalen omdat er 2 werkers van andere spelers op het bestemmingsveld staan. Tenslotte legt hij zijn werker neer en voert de hoofd- en/of bonusactie van dat veld uit. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Rusten



Leg je gekozen werker **op het overeenkomstige veld op je spelersbord**. **Leg de werker neer** om aan te geven dat die **inactief** is. Je verdient hiermee 3 dinar maar verliest 1 OP. In het zeldzame geval dat de gekozen werker al op je spelersbord stond, leg die dan neer en verdien 3 dinar maar verlies 1 OP.

Opmerking: Je moet rusten als je een actie niet kan uitvoeren, of dat nu een hoofd- of een bonusactie is.

De spelers spelen beurtelings met de klok mee totdat al hun werkers **inactief** zijn. Het spel gaat dan over naar de **einde van de ronde**-fase.

Hoofdacties

Op elk veld van de verschillende ringen kan je 1 hoofdactie uitvoeren. Deze hoofdacties variëren per ring.

De buitenste ring: de bouw van het Alhambra

De **hoofddacties** van deze ring zijn:



Steengroeve actie (3 klein / 3 groot)

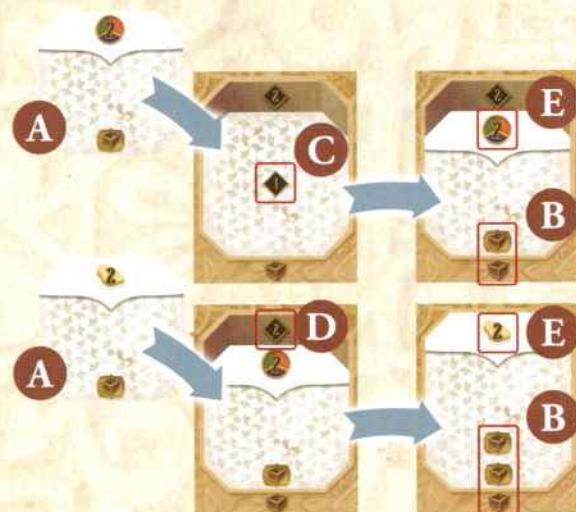
Neem 3 bouwmaterialen naar keuze, afhankelijk van het type steengroeve. De kleine steengroeve produceert gips en hout, terwijl de grote steengroeve hout en marmer produceert. Je mag de materialen in elke combinatie nemen (je kan dus bijvoorbeeld ook 3 dezelfde materialen nemen).



Pakhuisactie

Met deze actie kan je **1 van de volgende 2 opties** uitvoeren:

- **Eén van je pakhuizen uitbreiden:** kies een pakhuistegel uit het aanbod (de 2 beschikbare tegels naast het rondel-veld waar je werker staat) (A) en plaats die tegel op één van de 4 pakhuizen op je spelersbord zonder kratten te bedekken (B). Je verdient hiermee OP: 1 OP als het de eerste keer is dat je het pakhuis uitbreidt (C) of 2 OP als het de tweede keer is (D). Tot slot ontvang je ook de bonus die bovenaan de net geplaatste tegel staat afgebeeld (E).



Opmerking: Elk pakhuis kan maximaal 2 keer worden uitgebreid. Als er reeds goederen of materialen aanwezig waren in het pakhuis dat je net hebt uitgebreid, leg je die gewoon op de nieuwe pakhuistegel.

OF



- **Activeer één van je pakhuizen:** kies een van je zichtbare pakhuizen (bovenste tegel) en verdien de bonus ervan. Houd er rekening mee dat als je een pakhuis voor de tweede keer hebt uitgebreid, je de bonus van de onderliggende tegel hebt afdekt en dus ook de mogelijkheid om de bonus ervan te activeren.

Opmerking: De start-pakhuistegels kunnen niet worden geactiveerd omdat ze geen bonus opleveren. Je krijgt dus slechts 1 OP bij het uitbreiden van je start-pakhuistegels.



Marktactie



Ontvang 2 dinar. Vervolgens **mag** je maximaal 2 transacties uitvoeren. Rechtsonder de rondel staat een overzichtstabel met de toegestane transacties. Er zijn 3 soorten transacties:



Kopen: ontvang bouwmaterialen door het aangegeven aantal dinars te betalen. Gips en hout kosten elk 1 dinar, marmer 2 dinar en keramiek 3 dinar. Je kan ook een ruwe grondstof kopen voor 1 dinar. **Elke aankoop telt als één transactie.**



Verkopen: Verdien dinars door je bouwmaterialen te verkopen. Verdien 1 dinar voor gips, 2 dinar voor hout, 3 dinar voor marmer en 4 dinar voor keramiek. Je kan ook een goed verkopen en je ontvangt hiervoor 3 dinar. **Elke verkoop telt als één transactie.**



Ruilen: Je kan een bouw materiaal ruilen tegen een ander materiaal met maximaal 1 lagere of hogere waarde. Bijvoorbeeld, hout kan alleen worden geruild voor gips of marmer. Als je ruilt voor een materiaal met een lagere waarde krijg je bovenop het bouw materiaal ook nog 1 dinar. Als je ruilt voor een materiaal met een hogere waarde, ontvang je enkel het bouw materiaal. **Elke ruil telt als één transactie.**

Als je transacties mag uitvoeren via de marktactie of via een andere weg, moet je die onmiddellijk uitvoeren, anders gaan ze verloren. Je bent niet verplicht om alle beschikbare transacties te gebruiken. Je kan er zelfs helemaal geen gebruiken. Wanneer je meerdere transacties wil uitvoeren, moet je wel eerst de ene transactie volledig afronden voordat je verder gaat met de volgende.



Leon voert de marktactie uit. Hij ontvangt 2 dinar (A) en besluit dan als eerste transactie 1 hout te ruilen voor 1 marmer (B). Als zijn tweede en laatste transactie verkoopt hij 1 goed om 3 dinar te verdienen (C).



Bouwactie

Wanneer je de bouwactie uitvoert moet je kiezen of je een **constructiekaart** of een **constructietegel** gaat bouwen. Voordat je die keuze maakt, **mag je eerst 1 dinar betalen om de resterende constructiekaarten op het speelbord te vervangen door**

4 nieuwe constructiekaarten van de trekstapel. Als je daarvoor kiest, verdien je 1 OP. Je kan dit maar één keer per beurt doen. Alle verwijderde kaarten worden op een open aflegstapel naast het speelbord gelegd. Als de trekstapel op is, schud je de aflegstapel tot een nieuwe trekstapel.

Het bouwen van een constructietegel- of constructiekaart heeft bepaalde bouwkosten. Voor elk van deze acties staat er een bijhorende kostentabel op het speelbord.

 Constructietegel bouwen (grote constructie)

Je mag alleen constructies bouwen die overeenkomen met het **huidige tijdperk** (denk eraan dat de rondemarker niet alleen de huidige ronde aangeeft, maar ook het huidige tijdperk):

- De **bruine** constructietegels, links van de rondel, komen overeen met **tijdperk I** (de eerste 2 ronden van het spel).
- De **blauwe** constructietegels rechts van de rondel komen overeen met **tijdperk II** (de laatste 3 ronden van het spel).

Gebruik de kostentabel die overeenkomt met het huidige tijdperk om de bouwkosten te bepalen:



A. 1 Gips. Dit zijn de verplichte **bouwkosten** voor grote constructies.

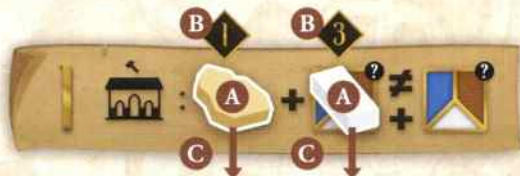
B. Optioneel, maximaal 2 extra bouwmaterialen naar keuze. Je kan kiezen tussen hout, marmer en keramiek. Alle materialen die je gebruikt moeten wel van een ander type zijn, d.w.z. je kan hetzelfde materiaal **niet meer dan één keer gebruiken**.

Verdien OP, afhankelijk van de waarde van de gebruikte bouwmaterialen.
Linksonder de rondel staat de waardentabel afgebeeld:



Verdien 1 OP voor gips.
Verdien 2 OP voor hout.
Verdien 3 OP voor marmer.
Verdien 4 OP voor keramiek.

Leg tenslotte de betaalde bouwmaterialen terug in de algemene voorraad.



Leon bouwt een constructietegel uit tijdperk I. Hij kiest ervoor om 1 gips (verplichte bouwkosten) en 1 marmer (optionele bouwkosten) te betalen (A). Leon verdient hier 4 OP mee, 1 voor het gips en 3 voor het marmer (B). Hij had nog een ander bouw materiaal extra kunnen betalen, buiten gips en marmer. Of hij had er voor kunnen kiezen om geen enkel extra bouw materiaal te betalen en gewoon 1 OP te krijgen door het gebruik van gips. Daarna gaan de betaalde bouw materialen terug naar de voorraad (C).

Kies vervolgens **één** van de beschikbare constructietegels van het huidige tijdperk, plaats die naast je spelersbord en verdien de bijhorende bonussen, die je steeds van **links naar rechts** ontvangt:



A. Eerst zet je je gunstmarker 1 veld vooruit op het **gunstspoor** en verdien je de bonus van dat veld of van een van de voorgaande velden. Als je het laatste veld bereikt of er al staat, verdien je 1 OP en de bonus van één van de vorige velden.



B. Vervolgens verdien je de **bouwbonus**. Zodra je dit gedaan hebt, draai je de constructietegel om zodat enkel nog het constructietype zichtbaar is.



Paleis



Fontein



Deur



Constructiekaart bouwen (kleine constructie)

Kies één van de beschikbare constructiekaarten en gebruik de bijhorende kostentabel op het speelbord om de bouwkosten te bepalen:



A. Het bouw materiaal aangegeven onderaan de gekozen kaart: **dit zijn de verplichte bouwkosten voor deze kaart**, dit varieert altijd tussen gips, hout en marmer.

B. Optioneel, maximaal 2 extra bouwmaterialen naar keuze. Je kan kiezen tussen gips, hout, marmer en keramiek. Alle materialen die je gebruikt moeten wel van een ander type zijn, d.w.z. je kan hetzelfde materiaal **niet meer dan één keer gebruiken**.

Verdien OP, afhankelijk van de waarde van de bouwmaterialen die je hebt gebruikt en leg die daarna terug in de algemene voorraad.

Tenslotte neem je de gekozen kaart en leg je die links of rechts van je mozaïekkaart of een reeds eerder gebouwde constructiekaart.





Als je door het plaatsen van je constructiekaart een **mozaïek voltooit en beide delen zijn van dezelfde kleur**, levert je dit onmiddellijk een mozaïekbonus op. Afhankelijk van de kleur zijn dit de mogelijke mozaïekbonussen:

	Ontvang 4 dinar of tribuutstappen in een willekeurige combinatie (3 dinar en 1 tribuutstap, 2 dinar en 2 tribuutstappen, etc.).
	Ontvang 1 ruwe grondstof en 1 goed OF voer een exportactie uit.
	Ontvang 1 dinar en voer een pakhuisactie uit.
	Ontvang 1 dinar en voer een pakhuisactie uit.

Als je er niet in slaagt om de mozaïek in dezelfde kleur te voltooien, verdien je geen extra mozaïekbonus.



Elke mozaïekkaart heeft aan de rechterkant een halve mozaïek dat met **elke kleur** gecombineerd kan worden (het is een joker).

Middelste ring: goederen exporteren

De **hoofdacties** van deze ring zijn:



Exporteer je goederen naar een stad op de landkaart. Elke stad heeft een bijbehorende stadstegel die de kleur van de stad bepaalt, blauw of rood. Op deze stadstegels staat:



A. De goederen waar in deze stad vraag naar is.

B. De stadsbonus die je verdient als je voor het eerst je goederen exporteert en een handelsrelatie met die stad aangaat.

C. De bonus die je verdient na het versterken van je handelsrelatie met die stad

Om te exporteren, voer je de volgende stappen in volgorde uit:

1. Kies een stad op de kaart waarin je nog niet aanwezig bent. Aanwezigheid wordt bepaald door schepen. Als je wel al een aanwezigheid (een schip) in een stad hebt, kan je niet opnieuw naar die stad exporteren. Je kan nog wel je handelsrelatie versterken, zoals we later zullen zien.
2. Betaal de kosten in dinars die afgebeeld staan op de route die je moet afleggen. Je begint steeds vanuit de dichtstbijzijnde stad waarin je reeds aanwezig bent of vanuit het koninkrijk Granada, en eindigend in de gekozen stad.
3. Neem een van je schepen uit het koninkrijk Granada en plaats die op de afbeelding aan de **linkerkant** van de gekozen stad. Als er nog een **zegel** ligt (dat wil zeggen dat je de eerste speler bent die in deze stad aankomt), mag je het zegel nemen en op de voorzienē plek op je spelersbord plaatsen.
4. **Exporteer 1 of 2 van je goederen** en leg ze op de aflegstapel naast het speelbord. Je verdient 1 OP en 1 tribuutstap voor elk goed dat je exporteert: dit is de basisopbrengst voor elk goed, ongeacht of er in die stad vraag naar is of niet. Als er in die stad vraag naar is verdien je 1 OP en 1 tribuutstap extra.
5. Tenslotte verdien je de stadsbonus.



Leon (de blauwe speler) besluit goederen te exporteren naar Constantinopel, waarin hij nog niet aanwezig is. De reis vertrekt vanuit Florence, waarin hij reeds aanwezig was, en de route die hij neemt verloopt via Ragusa naar Constantinopel. Beide routes kosten elk 2 dinar. Leon moet in totaal 4 dinar betalen (A). Vervolgens plaatst hij één van zijn schepen in Constantinopel en ontvangt hiervoor het zegel voor het als eerste bereiken van Constantinopel (B). Hij exporteert kleding en suiker, en verdient daarvoor 3 OP en 3 tribuutstappen (de kleding heeft hem 1 OP en 1 tribuutstap extra opgeleverd omdat er in die stad vraag naar was) (C). Tenslotte verdient hij de stadsbonus, in dit geval een bouw materiaal naar keuze (D).



Elke zegel kan **tijdens het spel** op 2 manieren gebruikt worden: als 1 dinar om een betaling te doen (A) **OF** als 1 tribuut in de tribuutfase (B). Leg het zegel terug in de doos nadat je het gebruikt hebt. **Je kan een zegel niet gebruiken om je tribuutmarker vooruit te zetten.** Voor elke zegel dat je aan het einde van het spel nog in je bezit hebt, ontvang je 1 OP.



Handelsrelatie actie

Met deze actie kan je een handelsrelatie, die je eerder met een stad hebt opgebouwd

door het exporteren van bepaalde goederen, verder versterken.

Om een handelsrelatie te versterken voer je de volgende stappen in volgorde uit:

1. Kies een stad waarin je aan de **linkerkant** een schip hebt liggen.
2. Verplaats je schip naar de **rechterkant** van de stad om aan te geven dat je de handelsrelatie met die stad versterkt hebt.
3. Als één of meerdere tegenstanders al een schip aan de rechterkant van die stad hebben, ontvangt elke tegenstander 1 OP en 1 dinar uit de voorraad.
4. Als de stad een rode stadstegel heeft krijg je een extra actie die je onmiddellijk moet uitvoeren. Indien de stadstegel blauw is krijg je geen onmiddellijke bonus maar wel extra inkomsten aan het einde van de ronde.



Matthias (de gele speler) besluit zijn handelsrelatie met Caïro te versterken. Eerst verplaatst hij zijn schip naar de rechterkant van de stad (A). De blauwe en roze speler verdienen elk 1 OP en 1 dinar omdat ze reeds een versterkte handelsrelatie met Caïro hadden (B). Tenslotte voert Matthias onmiddellijk de extra bouwactie uit (C).



Productie actie



Kies een stad waarin je aanwezig bent met een van je schepen en ontvang de stadsbonus die staat afgebeeld op de bijhorende stadstegel.



Verwerk tot 2 ruwe grondstoffen van je spelersbord tot afgewerkte goederen.

Je kan één of beide acties uitvoeren; als je beide acties uitvoert, kan je dat in elke volgorde doen.

Middelste ring: gedichten

De **hoofdacties** van deze ring zijn:



Gedichtactie

Wanneer je de muren van het Alhambra wil decoreren met een nieuw gedicht moet je kiezen of je een **episch gedicht** of een **standaard gedicht** wil aanbrengen. Gebruik de bijhorende kostentabel op het speelbord om de bouwkosten in dinar en bouwmaterialen te bepalen.

Kies één van de beschikbare gedichtkaarten en betaal daarvoor het volgende:



A. Het aantal **dinars** dat onderaan de gekozen gedichtkaart staat.



Ontvang 1 extra OP en 1 tribuutstap elke keer dat je hout gebruikt voor een bouwactie.



Ontvang 2 OP, zet je gunstmarker 1 stap vooruit en verdien zoals normaal een bonus.



Standaard gedichten zijn er in 2 kleuren: **blauw en rood**. Je moet een kleur kiezen:



Als je voor een blauw gedicht kiest, moet je 1 dinar betalen plus 1 dinar voor elk blauw gedicht reeds in je bezit.



Als je voor een rood gedicht kiest, moet je 2 dinar betalen plus 1 dinar voor elk rood gedicht reeds in je bezit.



Ontvang 4 OP voor elke set (1 constructiekaart en 1 constructietegel) in je bezit (max. 16 OP).



Epische gedichten zijn altijd **grijs** van kleur en kosten 4 dinar plus 1 dinar voor elk grijs gedicht reeds in je bezit. Je kan per spel maximaal 2 epische gedichtkaarten verkrijgen.

B. 1 **bouw materiaal**. Je kan kiezen tussen gips, hout en marmer. Je bent verplicht om deze bouwkosten te betalen.

C. En **optioneel maximaal 1 extra bouw materiaal**. Je kan kiezen tussen gips, hout, marmer en keramiek. Alle bouwmaterialen die je gebruikt moeten wel van een ander type zijn, d.w.z. je kan hetzelfde materiaal **niet meer dan één keer gebruiken**.

Verdien OP, afhankelijk van de waarde van de gebruikte bouwmaterialen. Leg vervolgens de betaalde bouwmaterialen terug in de algemene voorraad.

Neem tot slot de gekozen gedichtkaart en plaats die onder je spelersbord:



A. **Als het een blauw gedicht is**, schuif dan de kaart aan de linkerkant onder je spelersbord of onder het laatst verkregen blauwe gedicht, waarbij je alleen het blauwe deel van de gedichtkaart zichtbaar laat. Vanaf nu is het effect vermeld op de gedichtkaart van toepassing **voor de rest van het spel**.

B. **Als het een rood gedicht is**, herhaal je dezelfde procedure, maar dan aan de rechterkant, waarbij je alleen het rode deel van de gedichtkaart zichtbaar laat. Het effect vermeld op de gedichtkaart moet **onmiddellijk** worden toegepast.

C. **Als het een grijs gedicht is**, plaats het dan aan de onderkant van je spelersbord in 1 van de 2 voorziene uitsparingen. **Zodra je 2 grijze gedichtkaarten in je bezit hebt kan je geen nieuwe meer verkrijgen**. Je verdient de OP die op het gedicht staan aangegeven tijdens de eindtelling.

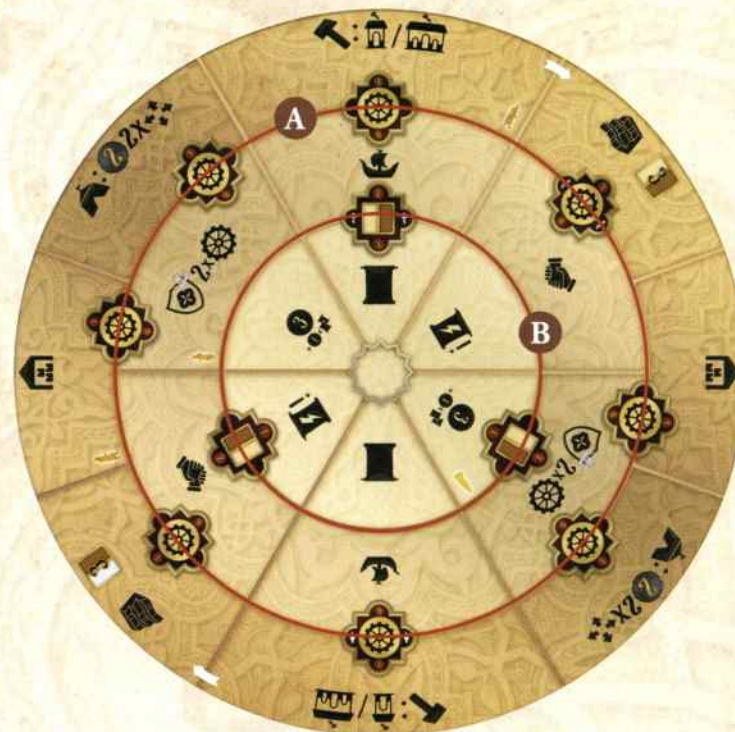
⚡! Reactivatie actie

Reactiveer het effect van **één** van je **rode** gedichten.

3 + 1 Ambachtsactie

Ontvang 3 dinar plus 1 extra dinar voor elke 2 gedichtkaarten in je bezit, ongeacht hun kleur.

Bonusacties



De bonusacties bevinden zich tussen 2 ringen en maken het mogelijk om:

A. 1 ruwe grondstof te ontvangen of een grondstof reeds in je bezit te verwerken tot een afgewerkt goed. Deze bonusactievelen bevinden zich tussen de buitenste ring en de middelste ring.

B. 1 bouw materiaal te ontvangen. Dat kan marmer, gips of hout zijn. Deze bonusactievelen bevinden zich tussen de middelste en de binnenste ring.

Om een bonusactie te kunnen uitvoeren, moet je werker zijn beweging beëindigen op een veld dat verbonden is met een bonusactieveld. Betaal, afhankelijk van welke werker je gebruikt, de bijhorende kosten voor de bonusactie:

Ontvang 1 ruwe grondstof of verwerk een grondstof reeds in je bezit tot een afgewerkt goed.



A. Neem de ruwe grondstof van het bonusactieveld.

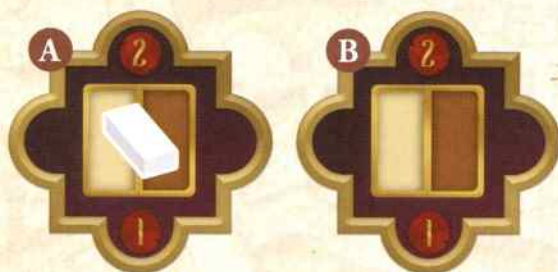
OF

B. Als het bonusactieveld leeg is, mag je een ruwe grondstof van je spelersbord verwerken tot een afgewerkt goed.

Als je de bonusactie met je **bouwmeester** (buitenste ring) uitvoert, moet je **1 dinar betalen**. Als je de bonusactie met je **koopman** (middelste ring) uitvoert, **betaal je niets**.

In het hoofdstuk "Grondstoffen" (zie pagina 6) wordt het beheer van je grondstoffen en goederen nader toegelicht.

Ontvang 1 bouw materiaal.



A. Neem het marmer van het bonusactieveld.

OF

B. Als het veld **leeg** is, mag je 1 gips of 1 hout nemen.

Als je de actie met je **koopman** (middelste ring) uitvoert, moet je **2 dinar betalen**.
Als je de actie met je **dichter** (binnenste ring) uitvoert, moet je **1 dinar betalen**.

Fase 2. Einde van de ronde

Zodra alle werkers van alle spelers neerliggen (inactief zijn), eindigt de actiefase en begint de einde van de ronde-fase.



In deze fase moet je de volgende stappen in volgorde uitvoeren:

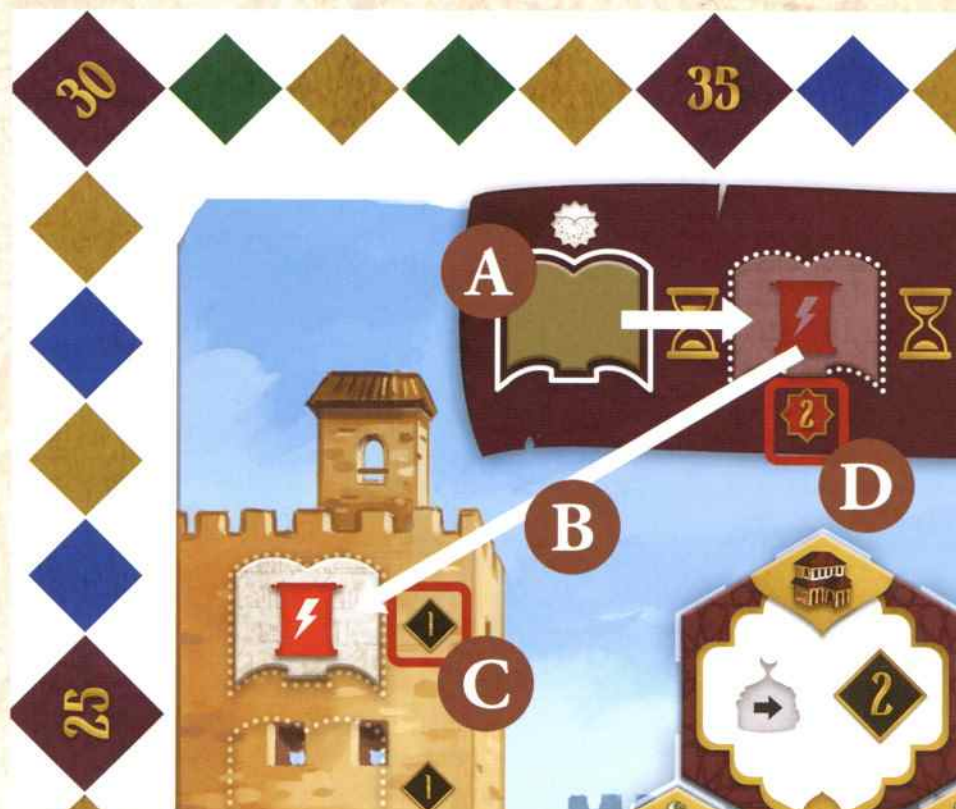
Inkomsten



Elke speler, beginnend met de startspeler en dan met de klok mee, ontvangt inkomsten uit alle **blauwe** steden waarmee de speler een **versterkte handelsrelatie** heeft. Sommige blauwe standaard gedichtkaarten kunnen op dit moment ook extra inkomsten opleveren.



Rondespoor



Plaats de rondemarker 1 stap naar rechts (A).



Als de rondemarker op een wenstegel belandt, worden de wensen van de sultan gescoord. Plaats in dat geval de wenstegel op het eerste lege veld in de toren, **bovenaan** te beginnen (B). De toren bevindt zich links van het rondespoor. Scoor vervolgens één voor één **alle wenstegels** aanwezig in de toren. Voor elk item in je bezit dat staat afgebeeld op de wenstegel, scoor je het aantal OP dat rechts van de tegel staat afgebeeld (C). **De wensen van de sultan worden alleen gescoord als er een nieuwe wenstegel aan de toren wordt toegevoegd. Dat is dus aan het einde van ronde 1, 3 en 5.**



Tenslotte moet elke speler, te beginnen met de startspeler en vervolgens met de wijzers van de klok mee, **verplicht** het aantal tribuut betalen dat staat aangegeven onder de rondemarker (D). **Dit is de tribuutfase.** Voor het betalen van tribuut kan je de volgende opties combineren:

- Zet je tribuutmarker 1 veld terug op het tribuutspoor per verschuldigd tribuut (de meest gebruikelijke optie).
- Betaal 2 dinar per verschuldigd tribuut.
- Betaal 1 zegel per verschuldigd tribuut.
- Verlies 1 OP per verschuldigd tribuut.

Als je met je tribuutmarker eindigt op een veld dat reeds bezet is door een marker van andere speler, leg je jouw marker daar gewoon bovenop.

De wensen van de sultan

Een overzicht van alle wenstegels:

	Ontvang OP voor elk constructie van deze types in je bezit. Zowel constructiekaarten als constructietegels komen in aanmerking
	
	
	Ontvang OP voor elke stad waarin je aanwezig bent.
	Ontvang OP voor elke stad waarmee je een versterkte handelsrelatie hebt.
	Ontvang OP voor elk zegel in je bezit.
	Ontvang OP voor elk blauw gedicht in je bezit.
	Ontvang OP voor elk rood gedicht in je bezit.
	Ontvang OP voor elk gedicht in je bezit, ongeacht de kleur.

Werkers reactiveren



Alle spelers zetten hun werkers weer rechtop, ook die op hun spelersbord, zodat ze weer actief worden.



Verplaats vervolgens alle werkers van de sultan 1 stap met de klok mee (die werkers staan altijd rechtop). In een spel met 4 spelers zijn er geen werkers van de sultan in het spel.

Speelbord voorbereiden

Vul alle bouwmaterialen, ruwe grondstoffen, constructiekaarten, standaard gedichtkaarten en pakhuistegels aan, die tijdens de ronde van het speelbord zijn genomen, op de volgende manier:

	Plaats een nieuwe ruwe grondstof , willekeurig getrokken uit het zakje, op elk  bonusactieveld. Als er geen grondstoffen meer in het zakje zitten, wordt de stapel afgelegde grondstoffen van naast het speelbord, terug in het zakje gestopt.
	Leg op elk  bonusactieveld 1 marmer .
	Vul de lege plekken aan met nieuwe standaard gedichtkaarten .
	Vul de lege plekken aan met nieuwe constructiekaarten .
	Vul de lege plekken aan met nieuwe pakhuistegels . Neem die steeds van de bijhorende stapel.

Startspeler



De speler die aan de leiding gaat op het tribuutspoor beslist wie de startspeler wordt voor de volgende ronde (en mag zichzelf kiezen). Deze speler ontvangt het startspelerfiche. Als meerdere spelers gelijk staan op het tribuutspoor, wordt de speler wiens tribuutmarker **bovenaan** de stapel ligt, beschouwd als de leider.

Wissel van tijdperk



Het tijdperk wisselt wanneer de rondemarker het veld II van het rondespoor bereikt heeft. Alle overgebleven constructietegels uit tijdperk I (de bruine tegels links van de rondel) worden uit het spel verwijderd, waardoor tijdperk I ten einde is.

◆◆◆◆◆ Einde van het spel ◆◆◆◆◆



Het spel eindigt onmiddellijk na de actiefase van de vijfde ronde. Er is geen einde van de ronde-fase, die wordt vervangen door een einde van het spel-fase. In die fase moet je de volgende stappen in volgorde uitvoeren:

Inkomsten



Deze stap is identiek aan de inkomstenfase zoals beschreven in het hoofdstuk "einde van de ronde" op pagina 15.

Rondespoor



Verplaats de rondemarker 1 veld naar rechts (en komt hiermee op het  veld te liggen), scoor de wensen van de sultan (op het einde van het spel zijn dat 3 wenstegels) en betaal het vereiste tribuut (op het einde van het spel is dit 6), zoals beschreven in de einde van de ronde-fase.

Epische gedichten



Elke speler krijgt punten voor elk episch gedicht in zijn of haar bezit.

Elke speler scoort enkel zijn of haar eigen epische gedichten.

Deze regel is vooral belangrijk bij sommige epische gedichten waarbij je scoort op basis van meerderheid. Met die gedichten kan je respectievelijk 14 OP, 9 OP en 6 OP verdienen voor de eerste, tweede en derde plaats; als je vierde wordt, verdien je niets. Bij een gelijke stand verdien je de OP voor de laagste plaats. Dus, bij een gelijke stand voor de eerste plek krijg je 9 OP (het aantal OP dat je verdient voor de tweede plaats). In een spel met 2 spelers wordt de tweede plaats genegeerd, dus indien het een gelijke stand is voor de eerste plaats, verdien je de 6 OP voor de derde plaats.

Op de epische gedichten met letter A staat een scoringscriterium dat gerelateerd is aan gedichtkaarten. De epische gedichtkaart scoort in die gevallen mee voor dit scoringscriterium.

Handel



Elke speler krijgt OP volgens de handelskaart die op het speelbord ligt.

Resterende zegels, grondstoffen en dinars

Elke speler scoort:

	1 OP voor elke zegel nog in zijn of haar bezit.
	1 OP voor elk goed nog in zijn of haar bezit.
	1 OP voor elk marmer nog in zijn of haar bezit.
	1 OP voor elk keramiek nog in zijn of haar bezit.
	1 OP voor elke 2 dinar nog in zijn of haar bezit.

De speler met de meeste OP aan het einde van het spel wint en wordt de invloedrijkste en belangrijkste edelman van de Nasriden-dynastie. Bij gelijke stand wordt de speler met de meeste constructies (kaarten en tegels) tot winnaar gekroond. Als er dan nog steeds een gelijke stand is, delen de betrokken spelers de overwinning.

Overzicht: gedicht- en handelskaarten

De betekenis van de gedicht- en handelskaarten staat op de kaarten zelf. Sommige van die kaarten zijn echter gemarkeerd met een asterisk boven hun nummer om aan te geven dat ze een toelichting hebben in dit deel van het regelboek.

Standaard gedichten

1*: Ontvang 2 dinar tijdens elke inkomstenfase (einde van de ronde of einde van het spel). Bovendien ontvang je 2 OP als je tijdens de einde van de ronde-fase de startspeler wordt. Je ontvangt geen OP tijdens de einde van het spel-fase omdat er dan geen nieuwe startspeler wordt gekozen.

4*: Ontvang 2 OP en de bonus afgebeeld op een willekeurige constructietegel (in het aanbod) van het huidige tijdperk. Je krijgt de tegel echter niet (die blijft op het bord liggen) noch verplaats je je gunstmarker.

5*: Dit effect geldt enkel wanneer je minstens 1 hout gebruikt hebt bij het bouwen van een constructie (constructiekaart of -tegel). Ook al heb je meer hout gebruikt je krijgt maximaal 1 extra OP en 1 tribuutstap.

10*: Bij uitvoeren van de gedichtactie mag je deze kostentabel gebruiken. Hiermee kan je dus tot 2 extra optionele bouwmaterialen gebruiken in plaats van 1. Bovendien verdien je ook 1 extra OP voor elk bouw materiaal dat je gebruikt hebt.

14*: Plaats, zonder kosten, een schip aan de linkerkant van een willekeurige stad waarin je nog niet aanwezig bent. Je mag maximaal 1 goed exporteren en ontvang daarvoor de bijbehorende OP en tribuutstappen. Ook al ben je de eerste speler die deze stad bereikt, je verdient het zegel niet en je krijgt ook geen stadsbonus. In een volgende beurt kan je je handelsrelatie met die stad wel op de gebruikelijke manier versterken.

16*: Deze kaart is een extra pakhuis dat enkel mag gevuld worden met maximaal 2 goederen. Elke keer dat je 1 goed in dit pakhuis plaatst verdien je 1 OP en 1 tribuutstap. Deze kaart geeft je dus 2 kratten die ook meetellen voor elk effect of score mogelijkheid in verband met kratten (inclusief de epische gedichten B1 en B2).

17*: Voer de actie uit die afgebeeld staat op een rode stadstegel van een stad waarin je aanwezig bent (of je nu een versterkte handelsrelatie hebt of niet).

20*: Bij het exporteren verdien je 2 OP en 2 tribuutstappen voor elk goed dat je exporteert, in plaats van de gebruikelijke 1 OP en 1 tribuutstap. Je verdient nog altijd 1 OP en 1 tribuutstap extra als de goederen die je exporteert voldoen aan de vraag van de stad.

Epische gedichten

H4*: Het koninkrijk Granada telt niet mee bij het bepalen van je langste ononderbroken route van schepen.



De roze speler heeft schepen in Algiers, Florence, Caïro, Ragusa, Constantinopel en Venetië. Algiers maakt geen deel uit van de ononderbroken route omdat het koninkrijk Granada hiervoor niet meetelt en dus verbinding met Florence verhindert. Daarom telt alleen de route die gevormd is met de schepen die aanwezig zijn in Florence, Caïro, Ragusa, Constantinopel en Venetië.

Handelskaarten

6*: Het koninkrijk Granada telt niet mee bij het bepalen van je langste ononderbroken route van schepen. Zie het voorbeeld van het episch gedicht H4* hierboven.

Expertvariant

Gezien de initiële complexiteit van *Sabika*, raden we je aan de expertvariant pas te gebruiken vanaf het moment dat je *Sabika* goed onder de knie hebt.

In de expertvariant worden er gebeurtenistegels aan het spel toegevoegd. Deze gebeurtenissen zullen sommige spelregels tijdelijk veranderen en deze veranderingen kunnen positief of negatief zijn voor de spelers. Zet het spel op zoals normaal, met de volgende uitzonderingen:

Vorbereiding speelbord

Schud de gebeurtenistegels, neem er willekeurig 3 en vorm hiermee een gedekte stapel. Plaats de stapel op de overeenkomstige plek op het speelbord, rechts van de rondel. Vervolgens:

A. Draai je de eerste gebeurtenistegel om en plaats die in het midden van de rondel (A): dit wordt de actieve gebeurtenis aan het begin van het spel.

B. Draai je de tweede gebeurtenistegel om en leg die bovenop de stapel: dit wordt de toekomstige gebeurtenis.



Einde van de ronde: het rondespoor

Als de rondemarker een veld heeft bereikt met het icoon erboven, moet je de actieve gebeurtenis vervangen door de toekomstige gebeurtenis. Doe dit pas **na de tribuutfase** (het betalen van tribuut). De gebeurtenistegel die je net vervangen hebt leg je terug in de doos. Draai vervolgens de laatste gebeurtenistegel om: dit wordt de volgende (en laatste) toekomstige gebeurtenis.

De gebeurtenistegels

Gebeurtenissen veranderen bepaalde spelregels wanneer ze geactiveerd worden. Er zijn 2 soorten gebeurtenissen. Er zijn positieve gebeurtenistegels, met groen aangeduid en genummerd van 1 tot 5. Er zijn ook negatieve gebeurtenistegels met rood aangeduid en genummerd van 6 tot 14. Dit zijn de effecten van de verschillende gebeurtenissen:

- 1: Bij het uitvoeren van transacties betaal je bij aankoop van een bouw materiaal of een ruwe grondstof 1 dinar minder en bij verkoop ervan 1 dinar meer.
- 2: Betaal 1 dinar minder elke keer dat je een gedichtactie uitvoert.
- 3: Elk goed dat je exporteert levert je 1 tribuutstap extra op.
- 4: Je mag bij het uitvoeren van een constructie- of gedichtactie bouwmaterialen van hetzelfde type gebruiken in plaats van verschillende.
- 5: Betaal 1 tribuut minder in de tribuutfase.
- 6: Betaal 1 dinar meer elke keer dat je een gedichtactie uitvoert.
- 7: Elk bouw materiaal dat je gebruikt, tijdens een constructie- of gedichtactie, levert je 1 OP minder op dan normaal.
- 8: Betaal 1 tribuut meer in de tribuutfase.
- 9: Elke route die je neemt tijdens de exportactie, kost je 1 dinar meer.
- 10: Betaal 1 dinar om de actie "handelsrelatie actie" uit te voeren.
- 11: Alleen de eerste stap van je werkers is gratis, dus je moet 1 dinar betalen voor elke extra stap na de eerste.
- 12: Betaal 2 dinar (in plaats 1) voor elke werker op het bestemmingsveld die niet van jou is.
- 13: Elke bonusactie kost 1 dinar meer.
- 14: In de tribuutfase betaal je 1 dinar bovenop het normale tribuut. Als je deze extra dinar niet kan betalen, verlies je 1 OP.

Je kan de moeilijkheidsgraad van *Sabika* zelf een beetje sturen met de expertvariant. Voor een nog moeilijker spel kan je meer negatieve dan positieve gebeurtenissen gebruiken. Je kan er ook voor kiezen om meer positieve dan negatieve gebeurtenissen te gebruiken voor een iets makkelijker spel.

In het solospel neem je het op tegen de virtuele tegenstander Yusuf. Yusuf is een andere Nasridische edelman die met je de strijd aangaat om een plek te veroveren in de geschiedenisboeken van het koninkrijk Granada.

Vorbereiding

Zet een spel op net zoals een spel voor 2 spelers, met de volgende uitzonderingen:

Vorbereiding speelbord

Verwijder kaart F1 uit het spel, voordat je de epische gedichtkaarten op het bord legt.

Vorbereiding spelers

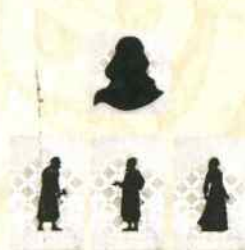
Yusuf neemt zijn **actiebord**, in plaats van een spelersbord. Hij neemt ook alle componenten van eenzelfde kleur, die hij op de gebruikelijke manier op het speelbord plaatst, behalve:

- Zijn werkers, die hij naast zijn actiebord laat staan.
- Een van zijn schepen. Bekijk welke stad het dichtst bij het koninkrijk Granada ligt en voldoet aan het scoringscriterium van de handelskaart. Yusuf plaatst in deze stad een schip aan de rechterkant (waardoor hij meteen zijn handelsrelatie met die stad verstevigt). Yusuf ontvangt ook het bijhorende zegel. Als er meerdere steden aan de criteria voldoen en op dezelfde afstand van het koninkrijk Granada liggen, beslis je zelf in welke van deze steden je zijn schip plaatst.

Yusuf hoeft geen mozaïekkaart en geen 4 start-pakhuizen te nemen. Op zijn actiebord staan echter 4 kratten die zijn aanvankelijke opslagcapaciteit weergeven, die zal toenemen naarmate hij meer pakhuistegels verkrijgt (zie hieronder).

Yusuf is de startspeler voor de eerste ronde, dus hij neemt direct het startspelerfiche. Hij kiest of ontvangt geen starttegels.

Tot slot:



Schud de 4 actietegels van Yusuf, en leg die in een gedekte stapel naast het bord.

Vorm per soort actiekaart (bouwmeester, koopman en dichter) een stapel en schud vervolgens elke stapel afzonderlijk. Leg vervolgens elke stapel gedekt naast zijn actiebord.

Het actiebord van Yusuf is een samenvatting van de acties die hij tijdens het spel met zijn werkers zal ondernemen. Het is ook een herinnering aan bepaalde einde van de ronde en einde van het spel uitzonderingen.

Je bent nu klaar om het spel te beginnen.

Het spel bestaat ook uit 5 rondes en volgt alle gebruikelijke fasen van het spel (acties, einde van de ronde en einde van het spel).

Fase 1. Acties



Als het zijn beurt is om te spelen, trekt Yusuf de **bovenste** actietegel van zijn trekstapel. Deze tegel laat zien welke werker hij moet activeren.



Vervolgens trekt Yusuf de bovenste kaart van de overeenkomstige stapel actiekaarten. Leg daarna de actietegel naast het speelbord.

Op de actiekaart staat het volgende:



Het bestemmingsveld van de werker. Het symbool geeft ook de locatie van het veld op de ring aan.

De actie die moet worden uitgevoerd nadat de werker is verplaatst.

Tenslotte de OP en/of tribuutstap(pen) die Yusuf verdient.

Actiekaarten worden altijd van **boven naar beneden** afgewerkt. Onder elke trekstapel vorm je een aflegstapel, waarin je de afgewerkte kaarten legt. Je mag te allen tijden de aflegstapels bekijken. Als je een kaart moet trekken uit een trekstapel en de stapel is leeg, schud dan de aflegstapel en vorm hiermee een nieuwe trekstapel.

Bewegen



Verplaats de werker naar het veld in de bijbehorende ring dat bovenaan de kaart staat aangegeven en leg de werker neer. Indien de actiekaart volgend icoon bevat, leg dan ook de ruwe grondstof en/of het marmer van de gelinkte bonusacties af.

Yusuf betaalt geen bewegingskosten of extra kosten als zijn werker zijn beweging eindigt op een veld waar al andere werkers aanwezig zijn.

Bijzondere gevallen:

- Als de werker zich reeds op het bestemmingsveld bevindt, leg dan de werker gewoon neer.
- Als Yusuf in een ronde voor het eerst een bouwmeester activeert, heeft hij 2 werkers om uit te kiezen (beide zullen rechtop staan). In dat geval kiest hij de bouwmeester die met de klok mee het dichtst bij het bestemmingsveld staat.

- In het geval van de bouwmeesters kan het zijn dat Yusuf 1 van hen moet verplaatsen naar het veld waar de andere bouwmeester zich bevindt. In dat geval leg je de actiekaart af, zonder de kaart verder af te werken, en trek je een nieuwe actiekaart.

Opmerking: Aan het begin van het spel staan de werkers van Yusuf naast zijn bord, dus als die geactiveerd worden, moet je ze gewoon op het aangegeven veld van de rondel plaatsen.

Acties



Voer de actie uit die in het **midden** van de kaart staat afgebeeld (niet de actie die op het bestemmingsveld van de rondel staat afgebeeld).



Als er op de actiekaart geen enkele actie staat afgebeeld dan voert Yusuf deze beurt **geen enkele actie** uit.



Op sommige actiekaarten staan meerdere acties afgebeeld. In dat geval voer je de acties van **boven naar beneden** uit.

Yusuf beheert geen grondstoffen (bouwmaterialen, ruwe grondstoffen, goederen, dinars). Hij voert alle acties op zijn actiekaarten dus **zonder kosten** uit.

Hieronder vind je meer uitleg over de acties op de kaarten, volgens het type arbeider dat ze uitvoert.



Bouwmeester



Constructietegel bouwen (grote constructie)



Neem de constructietegel van het huidige tijdperk met het **hoogste getal** en waarvan het gebouwtype **overeenkomt** met de wenstegel (met letter A op de achterkant) op het rondespoor. Leg de tegel vervolgens naast zijn actiebord en zet zijn gunstmarker 1 veld vooruit. Hiermee verdient Yusuf **geen bonus**. Hij verdient ook **geen bouwbonus** voor het bouwen van een constructietegel.

Als geen enkele constructietegel overeenkomt met het gewenste gebouwtype, neem je gewoon de tegel van het huidige tijdperk met het hoogste getal.



Constructiekaart bouwen (kleine constructie)



Neem de eerste constructiekaart uit het aanbod waarvan het gebouwtype **overeenkomt** met de wenstegel (met letter A op de achterkant) op het rondespoor. Leg de kaart vervolgens naast zijn actiebord. Yusuf vormt **geen mozaïeken** (en ontvangt dus ook niet de bijhorende bonussen). Je hoeft de kaarten die hij krijgt dus ook niet in een bepaalde volgorde te leggen.

Als er geen enkele constructiekaart overeenkomt met het gewenste gebouwtype, neem dan gewoon de eerste kaart uit het aanbod.

Je doorloopt het aanbod altijd te beginnen in de meest rechtse kolom en steeds van boven naar beneden



Pakhuisactie

Neem de pakhuisstegel met de **meeste kratten** uit het aanbod (de 2 beschikbare tegels naast het rondel-veld waar zijn werker staat). Als er op beide tegels evenveel kratten staan afgebeeld, neem dan de tegel die het dichtste bij de rondel ligt. Plaats de tegel vervolgens naast zijn actiebord. Yusuf verdient **geen** van de bonussen die op de pakhuisstegel staan afgebeeld. Zorg er wel voor dat de kratten die hij verdient steeds zichtbaar zijn.

Als er in het aanbod geen pakhuisstegels meer beschikbaar zijn, neem dan één van de beschikbare tegels van het aanbod aan de overzijde van de rondel en volg dezelfde procedure.



Koopman



Exportactie

Neem één van zijn schepen uit het koninkrijk Granada en plaats die aan de linkerkant van een stad die een zegel heeft en voldoet aan het scoringscriterium van de handelskaart. Indien er meerdere steden in aanmerking komen kies dan steeds voor de stad het **dichtst bij** Granada of een stad waarin hij al aanwezig is. Als er 2 of meer steden op gelijke afstand liggen, beslis jij in welke stad hij zijn schip plaatst.

Vervolgens neem je het zegel en plaats je het naast zijn actiebord. Yusuf ontvangt de **stadsbonus niet**.

Speciale gevallen:

- Als er **alleen steden** over zijn die aan het scoringscriterium van de handelskaart voldoen, maar **zonder zegel**, moet je zijn schip in één van de steden plaatsen waar hij nog niet in aanwezig is.
- Als er **geen steden** over zijn die aan het scoringscriterium van de handelskaart voldoen, moet je zijn schip in een stad **met een zegel** plaatsen.
- Als er **geen steden** over zijn die voldoen aan het scoringscriterium van de handelskaart en er zijn ook **geen steden** meer **met een zegel**, dan mag je kiezen in welke stad, van de steden die het dichtst in de buurt liggen, je zijn schip plaatst.

Omdat Yusuf geen grondstoffen beheert, kan hij ook geen goederen exporteren.



Handelsrelatie actie

Yusuf versterkt zijn handelsrelatie met een stad waar hij aan de **linkerkant** een **schip** heeft liggen en dat voldoet aan het scoringscriterium van de handelskaart. Als hij in meer dan één stad aanwezig is die aan de criteria voldoen, beslis jij met welke stad hij zijn handelsrelatie zal versterken. Vervolgens verplaatst hij zijn schip naar de rechterkant van de stad. Als de stad een **rode stadstegel** heeft, krijgt Yusuf de extra actie echter **niet**.

Als je in **jouw beurt** besluit om een handelsrelatie te versterken met een stad waarmee Yusuf al eerder een versterkte handelsrelatie had, verdient Yusuf 2 OP (in plaats van de gebruikelijke 1 dinar en 1 OP).



Dichter



Gedichtactie

De **eerste keer** dat Yusuf een gedichtactie uitvoert, neem je het **standaard gedicht** met het hoogste getal en leg je de gedichtkaart naast zijn actiebord. De **tweede keer** dat hij deze actie uitvoert, kiest hij het **epische gedicht** dat het laatste is in alfabetische volgorde. Leg vervolgens de gedichtkaart naast zijn actiebord. De **derde keer** dat hij deze actie uitvoert, neemt hij weer een **standaard gedicht**. De **vierde keer** neemt hij weer een **episch gedicht**, enzovoort.

Yusuf mag **niet meer dan 2 epische gedichten** in zijn bezit hebben. Zodra hij dit aantal heeft bereikt, kan hij alleen nog standaard gedichten krijgen.

Plaats de **standaard gedichten** die Yusuf krijgt onder zijn actiebord. De gedichtkaarten mogen elkaar niet overlappen, dus beide delen, blauw en rood, moeten zichtbaar blijven. Alle effecten van zijn standaard gedichten mag je wel negeren.

Scoren



Yusuf verdient de OP en/of tribuutstap(pen) die **onderaan** de actiekaart staan afgebeeld.

Op sommige kaarten staat er onderaan niets. In dat geval verdient Yusuf niets.

Speciale scores:



Yusuf ontvangt 1 OP voor elke constructietegel in zijn bezit.



Yusuf ontvangt 1 OP voor elke constructiekaart in zijn bezit.



Yusuf ontvangt 1 OP voor elke stad waarin hij aanwezig is.



Yusuf ontvangt 1 OP voor elke stad waarmee hij een versterkte handelsrelatie heeft.



Yusuf ontvangt 1 OP voor elke gedichtkaart in zijn bezit.

Fase 2. Einde van de ronde

Deze fase verloopt normaal, met de volgende uitzonderingen:



Inkomsten. Yusuf ontvangt **geen inkomsten**, ook al heeft hij een versterkte handelsrelatie met enkele blauwe steden.



Startspeler. Als Yusuf aan de leiding gaat op het tribuutspoor dan is hij de startspeler voor de volgende ronde. Als je echter zelf aan de leiding gaat op het tribuutspoor dan mag je zelf kiezen wie de startspeler wordt.



Actietegels. Na het bepalen van de startspeler worden de 4 actietegels van Yusuf opnieuw geschud. Vorm hiermee een nieuwe trekstapel.

Vervolgens scoort Yusuf de wenstegels en betaalt hij tribuut op de gebruikelijke manier. Als hij het vereiste tribuut niet kan betalen, verliest hij OP voor elke tribuutstap die hij niet kan betalen (hij verliest geen zegels, ook al heeft hij zegels in zijn bezit).

Verduidelijking van de wenstegels:



Elke gedichtkaart dat Yusuf in zijn bezit heeft, is zowel een blauw als een rood gedicht tijdens het scoren van deze wenstegel.



Yusuf scoort elke gedichtkaart in zijn bezit.

Einde van het spel

Deze fase verloopt normaal, met de volgende uitzonderingen:



Inkomsten. Yusuf ontvangt **geen inkomsten**, ook al heeft hij een versterkte handelsrelatie met enkele blauwe steden.



Resterende zegels, grondstoffen en dinars. Yusuf ontvangt 1 OP voor elk zegel in zijn bezit. Omdat hij geen grondstoffen beheert, kan hij hiervoor geen OP ontvangen.

Vervolgens scoort Yusuf opnieuw de wenstegels en betaalt hij tribuut op de gebruikelijke manier. Hij scoort ook OP voor zijn epische gedichten en voor de handelskaart op het bord.

Verduidelijking van de epische gedichten:

- **Episch gedicht A3:** Elk standaard gedicht dat Yusuf in zijn bezit heeft telt als een blauw of rood gedicht. Hij heeft dus twee standaard gedichtkaarten en één epische gedichtkaart nodig om een set van 3 verschillende kleuren gedichten te vormen.
- **Episch gedicht C3:** Elke constructiekaart die Yusuf in zijn bezit heeft telt als een voltooide mozaïek.

Moeilijkheidsgraad

Je kan de moeilijkheidsgraad van het spel naar wens variëren.

Voor een meer **ontspannen spel** speel je **zonder** de gebeurtenistegels (expertvariant). Wij raden deze optie aan voor je eerste paar spelletjes.

Voor een meer **veeleisend spel** speel je **met** de gebeurtenistegels (expertvariant). Gebruik 1 positieve en 2 negatieve gebeurtenistegels. Voor een nog grotere uitdaging gebruik je 3 negatieve gebeurtenistegels. Als dit nog steeds niet genoeg is, leg dan aan het begin van het spel de overwinningspuntenmarker van Yusuf op 10 (in plaats van 5).

Als je ervoor kiest om met gebeurtenistegels te spelen, wordt Yusuf er niet door beïnvloed en negeert hij die effecten volledig.

Overzicht symbolen

Hieronder vind je een korte beschrijving van de meest voorkomende symbolen in het spel en hun betekenis:

Grondstoffen, tribuut en OP

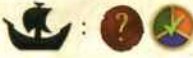
	Ontvang/betaal het aangegeven aantal dinars.
	Ontvang/betaal het aangegeven aantal tribuut.
	Ontvang/verlies het aangegeven aantal OP.
	Neem het aangegeven bouw materiaal uit de voorraad.
	Neem het aangegeven aantal bouwmaterialen uit de voorraad.
	Neem 1 bouw materiaal naar keuze uit de voorraad. Je kan kiezen tussen de materialen aangeduid op het symbool.
	Neem 'x' aantal bouwmaterialen naar keuze uit de voorraad (in elke combinatie). Je kan kiezen tussen de materialen aangeduid op het symbool.
	Neem 1 ruwe grondstof van de rondel.
	Neem 1 goed van de rondel.
	Neem 'x' aantal ruwe grondstoffen van de rondel (in elke combinatie).

Acties op de buitenste ring

	Kleine steengroeve actie (zie pagina 10).
	Grote steengroeve actie (zie pagina 10).
	Pakhuisactie (zie pagina 10).
	Opslagcapaciteit.
	Bouwactie (zie pagina 10).
	Constructietegel (grote constructie).

	<i>Kostentabel voor constructietegels van tijdperk I en II: Betaal 1 gips als verplichte bouwkosten en optioneel tot 2 extra bouwmaterialen naar keuze. Je kan kiezen tussen hout, marmer en keramiek. Je kan hetzelfde materiaal niet meer dan één keer gebruiken.</i>
	<i>Zet je gunstmarker 1 veld vooruit.</i>
	<i>Constructiekaart (kleine constructie).</i>
	<i>Kostentabel voor constructiekaarten: Betaal verplicht het bouw materiaal op de kaart (gips, hout of marmer) en optioneel tot 2 extra bouwmaterialen naar keuze. Je kan kiezen tussen gips, hout, marmer en keramiek. Je kan hetzelfde materiaal niet meer dan één keer gebruiken.</i>
	<i>Type bouwwerk: deur</i>
	<i>Type bouwwerk: fontein</i>
	<i>Type bouwwerk: paleis</i>
	<i>Type bouwwerk: tuin</i>
	<i>Type bouwwerk: toren</i>
	<i>Type bouwwerk: raampartij</i>
	<i>Marktactie (zie pagina 10).</i>
	<i>Voer 1 transactie uit.</i>
	<i>Voer 'x' transacties uit.</i>

Acties op de middelste ring

	<i>Exportactie (zie pagina 12).</i>
	<i>Stad. De 9 steden op de landkaart hebben elk hun eigen unieke wapenschild. Deze zijn louter ter illustratie.</i>
	<i>Stadsbonus</i>

	<i>Zegel.</i>
	<i>Handelsrelatie actie (zie pagina 12).</i>
	<i>Permanente inkomsten door het versterken van je handelsrelatie met een blauwe stad.</i>
	<i>Onmiddellijke bonus door het versterken van je handelsrelatie met een rode stad.</i>
	<i>Andere spelers die reeds hun handelsrelatie met een bepaalde stad versterkt hebben.</i>
	<i>Productie actie (zie pagina 13).</i>
	<i>Verdien de stadsbonus van een stad waarin je aanwezig bent.</i>
	<i>Verwerk 1 ruwe grondstof van je spelersbord tot een afgewerkt goed.</i>
	<i>Verwerk 'x' aantal ruwe grondstoffen van je spelersbord tot afgewerkt goederen.</i>

Acties op de binnenste ring

	<i>Gedichtactie (zie pagina 13).</i>
	<i>Kostentabel voor de gedichtactie: Betaal de kostprijs van het gedicht. Betaal ook de verplichte bouwkosten van 1 bouw materiaal naar keuze (gips, hout en marmer). Je mag optioneel 1 extra bouw materiaal naar keuze betalen (gips, hout, marmer of keramiek). Je kan hetzelfde bouw materiaal niet meer dan één keer gebruiken.</i>
	<i>Blauw gedicht</i>
	<i>Rood gedicht</i>
	<i>Grijs gedicht</i>
	<i>Elk gedicht</i>
	<i>Reactivatie actie (zie pagina 14).</i>
	<i>Ambachtsactie (zie pagina 14).</i>

Bonusacties



Bonusactie (zie pagina 14).

Fases in het spel



Acties



Werken (zie pagina 9). Beweeg je werker op de bijhorende ring. De eerste 2 stappen zijn gratis. Betaal 1 dinar voor elke volgende stap. Betaal ook 1 dinar voor elke andere werker op het bestemmingsveld. Na het verplaatsen leg je de werker neer en voer je de hoofd- en/of één bonusactie uit op het bestemmingsveld.



Rusten (zie pagina 9). Breng je werker terug naar je spelersbord, leg de werker neer, ontvang 3 dinar en verlies 1 OP.



Einde van de ronde



Inkomsten (zie pagina 15). Ontvang extra inkomsten uit blauwe steden waarmee je een versterkte handelsrelatie hebt.



Rondespoor (zie pagina 15). Verplaats de rondemarker 1 stap naar rechts.



Scoor de wensen van de sultan indien nodig.



Betaal het vereiste aantal tribuut (tribuutfase).



Vervang de actieve gebeurtenis indien nodig (expertvariant).



Werkers reactiveren (zie pagina 16). Zet je werkers rechtop, ook die op je spelersbord. Verplaats alle werkers van de sultan 1 stap met de klok mee (die staan altijd rechtop).



Speelbord voorbereiden (zie pagina 16). Vul alle bouwmaterialen, ruwe grondstoffen, constructiekaarten, standaard gedichtkaarten en pakhuistegels aan die tijdens de ronde van het speelbord zijn genomen.



Startspeler (zie pagina 16). De speler die aan de leiding staat op het tribuutspoor beslist wie de startspeler wordt voor de volgende ronde.



Wissel van tijdperk (zie pagina 16). Verwijder alle constructietegels uit tijdperk I uit het spel als de rondemarker veld II op het rondespoor bereikt.



Einde van het spel



Inkomsten (zie pagina 17). Ontvang inkomsten net zoals bij het einde van de ronde.



Rondespoor (zie pagina 17). Verplaats de rondemarker 1 stap naar rechts.



Scoor de wensen van de sultan (de 3 wenstegels).



Betaal het vereiste aantal tribuut (tribuutfase).



Epische gedichten (zie pagina 17). Elke speler scoort voor zijn/haar epische gedichten.



Handel (zie pagina 17). Elke speler scoort de handelskaart op de landkaart.



Resterende zegels, grondstoffen en dinars (zie pagina 17). Elke speler verdient 1 OP voor elke zegel, goed, marmer of keramiek nog in bezit en 1 OP voor elke 2 dinar nog in bezit.



Ondersteuning

Je kan ons altijd mailen als je onderdelen mist (of zelf bent kwijtgeraakt). Dat kan op info@keepexploringgames.com. Bekijk ook onze website voor meer informatie over Sabika en onze andere spellen, en schrijf je in voor onze nieuwsbrief voor een maandelijkse update van onze spellen.

www.keepexploringgames.com

