



INHOUDSOPGAVE

- 1.0 Introductie
- 2.0 Speelmateriaal
- 3.0 Voorbereiding
- 4.0 Spelverloop
- 5.0 Einde van het spel
- 6.0 Spelregels voor een spel met drie spelers
- 7.0 Overzicht van de kaarten
- 8.0 Spelregels voor gevorderden

1.0 INTRODUCTIE

De spelers zijn gefortuneerde jonge Oosterse sjeiks op zoek naar huwbare prinsessen, ook wel Emira's genoemd. Maar alles is niet meer zoals vroeger: Emira's zijn tegenwoordig geëmancipeerd, en laten zich niet zomaar aan onbekenden uithuwelijken. Ze maken zelf wel uit met wie ze willen trouwen!

Elke ronde komt er één prinses in het spel, die voor de harem van de sjeik kiest die haar het beste bevalt. Een sjeik zal dus moeten zorgen, dat hij zo aantrekkelijk mogelijk is. Om dit te bereiken kan hij aan zijn uitstraling werken, zijn status verhogen en zijn paleis verfraaien. Dat kost natuurlijk veel geld. Om aan de nodige goudstukken te komen, investeert hij in lucratieve specerijenhandel.

Elke prinses heeft haar eigen algemene vaardigheden, voorkeuren en karaktereigenschappen. De vier algemene vaardigheden zijn intelligentie, huishouden, koken en libido. Sjeiks hebben hun eigen voorkeuren voor de samenstelling van hun harem...

De eerste sjeik die het vereiste aantal prinsessen (afhankelijk van zijn voorkeur en het aantal spelers) in zijn harem heeft, wint het spel.

2.0 SPEELMATERIAAL

Emira bevat:

- ☉ 1 speelbord
- ☉ 5 tableaus voor de spelers
- ☉ 15 houten schijven in de kleuren groen, wit, rood, blauw en zwart
- ☉ 1 houten startspelerpion
- ☉ 16 missiekaarten
- ☉ 54 gebeurteniskaarten
- ☉ 28 prinsessenkaarten

- ☉ 20 statuskaarten
- ☉ 23 kamelen
- ☉ 20 paleisdelen
- ☉ 2 "+1"-statuskaarten
- ☉ 39 uitstralingfiches (9x uiterlijke verzorging, 9x etikette, 9x kleding, 12x "+1")
- ☉ goudstukken (20x 10, 15x 50, 30x 100, 15x 500, 10x 1.000)
- ☉ 12 kleine specerijenkaravanes (pionnen)
- ☉ 12 grote specerijenkaravanes (pionnen)
- ☉ 2 speciale "Xenia"-fiches
- ☉ 1 buidel
- ☉ 5 spelregeloverzichten (inclusief een paleisspoor voor de variant voor gevorderden)
- ☉ de spelregels

Als één of meerdere onderdelen ontbreken of beschadigd zijn, verzoeken wij u om **rechtstreeks** contact met ons op te nemen. Wij sturen u de vervangende onderdelen in de regel nog dezelfde dag toe!

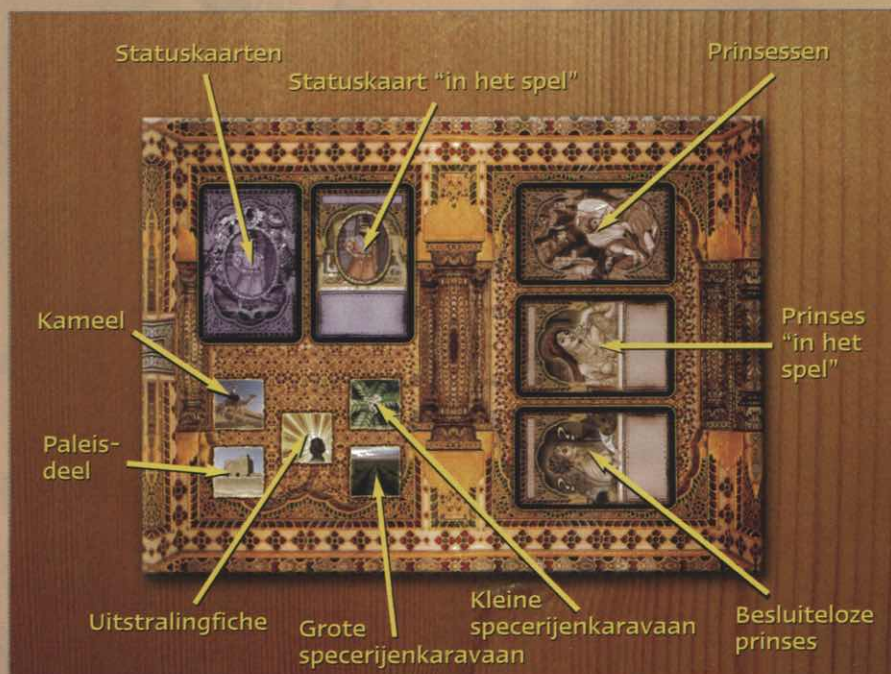


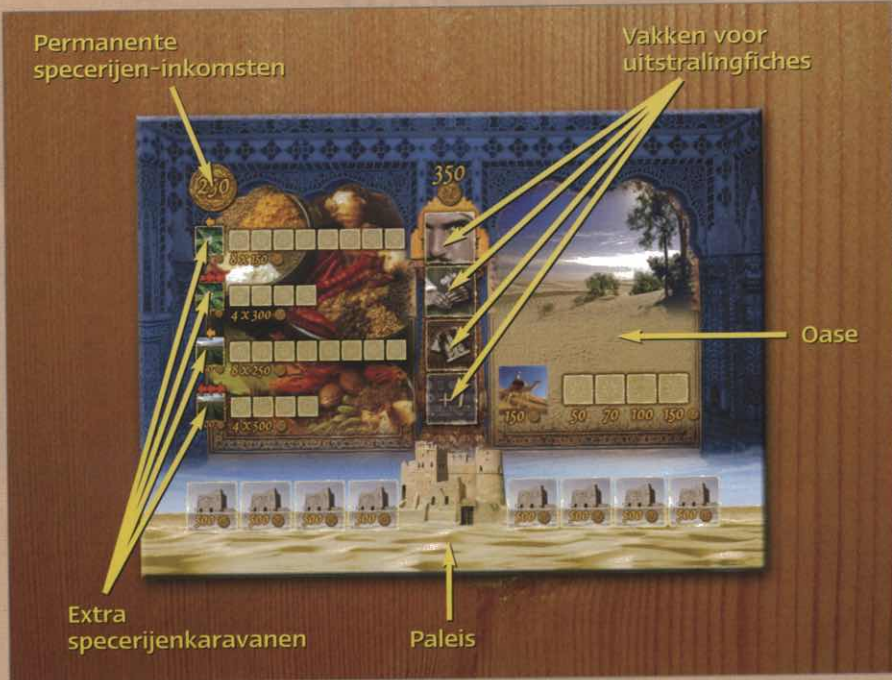
Phalanx Games b.v.
T.a.v. Klantenservice
Postbus 60230
NL 1320 AG Almere
customerservice@phalanxgames.nl
Telefoon: 0900 - 9990000

2.1 Het speelbord

Leg het *speelbord* op tafel. Op het bord bevinden zich vakken voor:

- ☉ de stapel *prinsessenkaarten*.
- ☉ de *prinsessenkaart* die "in het spel" is.
- ☉ de "besluiteloze" *prinsessenkaart*.
- ☉ de stapel *statuskaarten*.
- ☉ de *statuskaart* "in het spel".
- ☉ een *uitstralingfiche*.
- ☉ een *paleisdeel*.
- ☉ een *kameel*.
- ☉ een *grote specerijenkaravaan*.
- ☉ een *kleine specerijenkaravaan*.





2.2 De tableaux voor de spelers

Iedere speler heeft een *tableau* voor zich, waarop de volgende gegevens zijn afgebeeld:

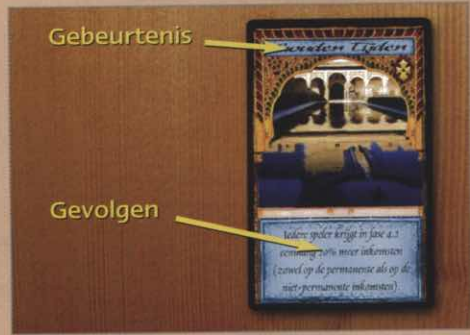
- ☞ **Specerijenhandel.** Vier sporen voor verschillende soorten specerijen-karavans.
- ☞ **Permanente specerijen-inkomsten.** Iedere speler krijgt elke ronde een vast bedrag.
- ☞ **Vakken voor de vier soorten uitstralingfiches** (uiterlijke verzorging, etikette, kleding en "+1").
- ☞ **Oase.** De spelers houden hier hun kamelen. Onder de oase bevindt zich het kamelenspoor.
- ☞ **Paleis.** De spelers kunnen hun paleis uitbreiden door in paleisdelen te investeren en deze hier neer te leggen.

2.3 De speelkaarten

In het spel bevinden zich 120 speelkaarten, te weten gebeurteniskaarten, prinsessenkaarten, missiekaarten en statuskaarten.

2.3.1 De gebeurteniskaarten

Er zijn 54 gebeurteniskaarten. Ze worden door de spelers gespeeld en beschrijven een gebeurtenis en de gevolgen ervan (voorbeeld: *Gouden Tijden*). Zie 7.2 voor een overzicht van alle gebeurteniskaarten.



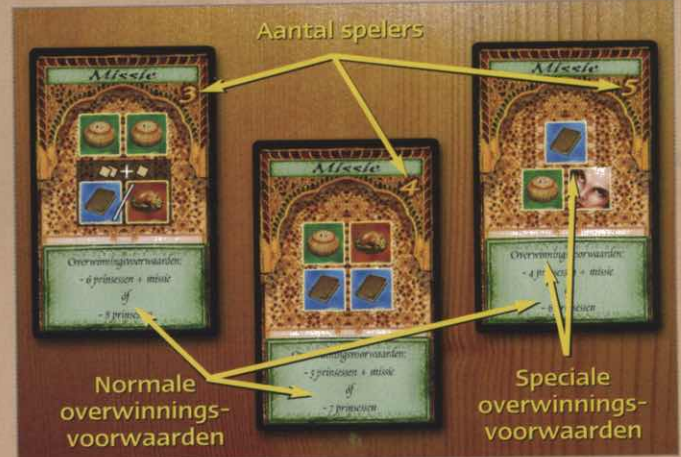
2.3.2 De prinsessenkaarten



De 28 *prinsessenkaarten* tonen de naam van de betreffende prinses, haar voorkeuren, haar basiseigenschappen en soms speciale eigenschappen. Zie 7.3 voor een overzicht van alle prinsessenkaarten.

2.3.3 De missiekaarten

Er zijn drie sets *missiekaarten* voor een spel met respectievelijk drie, vier of vijf spelers. Een missiekaart beschrijft de normale en speciale overwinningsvoorwaarden. Zie 7.1 voor een overzicht van alle missiekaarten.



2.3.4 De statuskaarten

Elk van de 20 *statuskaarten* toont de prijs van de kaart en het aantal statuspunten dat de speler ontvangt. Er zijn ook twee "+1"-statuskaarten, getiteld *Actrice* en *Buikdancers*, die bij twee specifieke prinsessen horen. Zie 7.4 voor een overzicht van alle statuskaarten.



2.4 Speelstukken

Er zijn verschillende soorten speelstukken, zie hieronder.



2.4.1 Startspelerpion

Deze houten pion geeft de startspeler in een speelronde aan.

2.4.2 Paleisdelen

Als de spelers *paleisdelen* kopen om hun paleizen uit te breiden, worden ze op de daartoe bestemde vakken op hun tableaux gelegd.



2.4.3 Kameelfiches

Leg gekochte kameelfiches in de oase. Kamelen geven kortingen bij het bieden.

2.4.4 Uitstralingfiches

Er zijn vier soorten *uitstralingfiches*: uiterlijke verzorging, etikette, kleding en "+1". Ook deze worden op de daartoe bestemde vakken op hun tableaux gelegd.



2.4.5 Specerijenkaravanes

Er zijn pionnen voor grote en kleine *specerijenkaravanes*, die inkomsten genereren. Ze worden op de daartoe bestemde vakken op hun tableaux gezet.



2.4.6 Schijven

De *schijven* worden aan het begin van het spel gebruikt om te bepalen wie met welke kleur speelt (elke kleur heeft een ander beginvoordeel). Leg ze op de aangegeven vakken op de tableaux.

2.4.7 Speciale "Xenia"-fiches

De twee "*Xenia*"-fiches worden gebruikt als prinses Xenia in het spel is.



2.4.8 Goudstukken

Er zijn goudstukken in de volgende denominaties: (20x 10, 15x 50, 30x 100, 15x 500, 10x 1000).



2.5 Spelregeloverzichten

De spelregeloverzichten helpen de spelers bij het doorlopen van de fasen van een speelronde en tonen de voorkeuren en basiseigenschappen van de prinsessen. Daarnaast tonen zij het paleisspoor, dat wordt gebruikt in de variant voor gevorderden.

3.0 VOORBEREIDING

Leg het speelbord op tafel. Sorteert alle kamelen, paleisdelen, "+1"-uitstralingfiches en specerijenkaravanes en leg ze naast het speelbord. Leg er de twee "+1"-statuskaarten, één statuskaart van 350 goudstukken en van elke soort één uitstralingfiche (uiterlijke verzorging, etikette en kleding) naast.

Doe van elke kleur één schijf in de buidel. De spelers trekken er elk één en ontvangen hun tableau en de tweede schijf van dezelfde kleur. (De derde schijf wordt alleen in de variant voor gevorderden gebruikt.)

Elke sjeik/kleur heeft zijn eigen voordeel:

- ♣ De groene sjeik neemt één kameel en bewaart deze in de oase op zijn tableau.
- ♠ De witte sjeik neemt één paleisdeel en legt deze op de daarvoor bestemde plaats op zijn tableau.
- ♣ De rode sjeik neemt de statuskaart van 350 goudstukken (die naast het speelbord ligt) en legt deze open voor zich neer.

Opmerking: In een spel met drie of vier spelers is het mogelijk dat er geen rode sjeik is. Schud de statuskaart in dat geval door de stapel statuskaarten, zie verderop.

- ♣ De blauwe sjeik neemt het uitstralingfiche "kleding" (dat naast het speelbord ligt) en legt dit op het daartoe bestemde vakje op zijn tableau.

Opmerking: In een spel met drie of vier spelers is het mogelijk dat er geen blauwe sjeik is. Doe het uitstralingfiche "kleding" in dat geval met de andere uitstralingfiches in de buidel, zie verderop.

De zwarte sjeik ontvangt per ronde 50 goudstukken meer aan permanente specerijen-inkomsten, zie zijn tableau.

De jongste speler begint. Hij zet de startspelerpion voor zich neer.

Bereid de stapel statuskaarten op de volgende wijze voor. Verwijder eerst de vier "3 punten"-kaarten uit de stapel. Schud de resterende kaarten en leg daarna de bovenste zes ervan gedekt opzij. Schud de vier "3 punten"-kaarten vervolgens door de resterende kaarten. Leg deze stapel nu gedekt op de daarvoor bestemde plaats op het speelbord en leg de zes opzij gelegde gedekte kaarten er bovenop.

Iedere speler legt één van zijn schijven op veld "50 goudstukken" van zijn kamelenspoor. Zijn tweede schijf wordt in de biedfase gebruikt.

Iedere speler trekt een missiekaart en bekijkt deze. Hij houdt zijn missiekaart geheim voor de andere spelers. Gebruik de serie missiekaarten die bij een spel met het aantal deelnemende spelers hoort.

Schud de gebeurteniskaarten en leg de stapel gedekt op de daarvoor bestemde plaats op het speelbord. Iedere speler trekt drie gebeurteniskaarten, bekijkt ze en kiest er in het geheim één uit. Schud de niet gekozen kaarten gedekt en schuif ze daarna onder de stapel.

Opmerking: Verwijder vóór het schudden de drie gebeurteniskaarten "Herstel". Deze worden uitsluitend in de variant voor gevorderden gebruikt.

Schud de prinsessenkaarten en leg de stapel gedekt op het daarvoor bestemde vak op het speelbord.

Opmerking: De speciale eigenschappen van de prinsessen Albina en Firyal worden uitsluitend in de variant voor gevorderden gebruikt.

Doel de resterende uitstralingfiches in de buidel (acht van elke soort, plus één extra uitstralingfiche "kleding" als er geen blauwe sjeik is). De "+1"-fiches blijven naast het speelbord liggen.

Iedere speler ontvangt 750 goudstukken.

4.0 SPELVERLOOP

De volgende spelregels zijn van toepassing bij een spel met vier of vijf spelers. De spelregelwijzigingen voor een spel met drie spelers worden onder 6.0 beschreven.

Emira wordt gespeeld in een aantal spelronden die uit acht fasen bestaan:

- 1) Een gebeurteniskaart spelen
- 2) Opbrengst van specerijenhandel uitkeren
- 3) Speelbord opzetten
- 4) Bieden en acties
- 5) Een gebeurteniskaart kopen
- 6) De prinses kiest haar sjeik
- 7) Prinsessen onderhouden
- 8) Startspeler wisselen

4.1 Een gebeurteniskaart spelen

Met de klok mee, te beginnen met de startspeler, mag iedere speler één gebeurteniskaart spelen (dit is niet verplicht). Sommige gebeurteniskaarten dragen een symbool. Spelers mogen in deze fase geen gebeurteniskaart spelen met een symbool dat op een eerder in



7.2 voor een overzicht van alle gebeurteniskaarten.

Opmerking: In de eerste ronde kan niemand gebeurteniskaarten spelen.

4.2 Opbrengst van specerijenhandel uitkeren

Iedere speler krijgt zijn permanente specerijen-inkomsten in goudstukken uitgekeerd, zoals aangegeven op zijn tableau. De spelers ontvangen ook inkomsten uit specerijenhandel waarin ze geïnvesteerd hebben.

Wanneer een speler specerijenkaravans koopt, zet hij de bijbehorende pionnen op het gekozen spoor, zie 4.4.1.1. Een speler ontvangt het aangegeven bedrag voor elke specerijenkaravaan waarin hij geïnvesteerd heeft. Daarna verplaatst hij al zijn pionnen één veld naar links.

Als een pion aan het begin van deze fase op het meest linkse veld van het spoor staat, ontvangt de speler nog één keer geld van deze specerijenkaravaan, waarna hij de pion van zijn tableau verwijdert en terug in de voorraad legt.



4.3 Het speelbord opzetten

Draai de bovenste kaart van de stapel prinsessen en die van de stapel statuskaarten om en leg deze op de vakken "in het spel" op het speelbord. Trek één uitstralingfiche uit de buidel en leg deze op het daarvoor bestemde vak op het speelbord. Leg één paleisdeel, één kameel, één kleine en één grote specerijenkaravaan op de daarvoor bestemde vakken op het speelbord.

4.4 Bieden en acties

Iedere speler mag in deze fase één actie uitvoeren. Elke specifieke actie kan in deze fase echter maar door één speler worden gekozen. De spelers bieden geld om te bepalen wie als eerste een actie mag kiezen. De speler die het hoogst biedt, mag als eerste kiezen, iets

kopen en zijn actie uitvoeren. Daarna bieden de overgebleven spelers tegen elkaar op, waarna de hoogste bieder uit de resterende acties kiest, enzovoort.

Opmerking: Een speler hoeft niet van tevoren aan te geven welke actie hij zou willen uitvoeren!

De startspeler doet het eerste bod. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee. Iedere speler moet minimaal 10 goudstukken meer bieden dan het op dat moment hoogste bod, of passen. Nadat een speler heeft gepast, mag hij *niet* meer aan deze biedronde deelnemen. Spelers mogen in één biedronde meermaals bieden zolang iedere bieder steeds minimaal 10 goudstukken meer biedt dan het op dat moment hoogste bod. De winnaar van de biedronde betaalt het geboden bedrag aan de bank. Hij kiest direct één van de beschikbare acties (die in deze fase nog niet is gekozen), betaalt de kosten ervan aan de bank en voert deze uit. Vervolgens zet hij zijn schijf op de desbetreffende plaats op het speelbord om aan te geven dat deze actie in deze fase niet meer beschikbaar is.

De speler links van de speler die de laatste actie heeft uitgevoerd, doet het eerste bod van de volgende biedronde. Spelers die in deze fase al een actie hebben uitgevoerd, mogen niet meer aan de bieding deelnemen en in deze fase gekozen acties zijn niet meer beschikbaar. Dit proces wordt herhaald totdat alle spelers iets hebben gekocht en een actie hebben uitgevoerd. De laatste speler mag zonder ervoor te bieden één van de resterende acties kiezen. Hij moet wel de kosten van de actie betalen.

4.4.1 De verschillende acties

Er zijn zes mogelijke acties:

- ☞ Een kleine specerijenkaravaan kopen
- ☞ Een grote specerijenkaravaan kopen
- ☞ Uitstraling verbeteren
- ☞ Status verhogen
- ☞ Een paleisdeel bouwen
- ☞ Een kameel kopen

4.4.1.1 Een specerijenkaravaan kopen



Een speler die een specerijenkaravaan koopt, neemt de bijbehorende pion en zet deze in het meest rechtse veld van één van de specerijensporen op zijn tableau. In fase 4.2 van een ronde worden alle pionnen op de specerijensporen één veld naar links verplaatst. De pion geeft aan hoe vaak de specerijenkaravaan benut kan worden, voordat de voorraad uitgeput is.

Een speler mag een *kleine* of een *grote* specerijenkaravaan kopen. Bovendien kan hij kiezen voor een *langzame* of een *snelle* karavaan.

In één speelronde mogen één kleine en één grote specerijenkaravaan worden gekocht. De koper kiest indien mogelijk een pion, beslist voor een langzame of een snelle karavaan en zet de pion op het corresponderende spoor op zijn tableau. Vervolgens betaalt hij de kosten aan de bank. Deze staan onder het desbetreffende specerijenkaravaansymbool op zijn tableau.

Een speler mag meerdere specerijenkaravanen van een soort kopen en kan zodoende meerdere pionnen op één spoor zetten.

4.4.1.1.1 Kleine specerijenkaravaan (langzaam en snel)



De kosten voor een kleine *langzame* specerijenkaravaan bedragen 450 goudstukken. De speler krijgt acht speelronden lang 150 goudstukken, steeds in fase 4.2.

Een kleine *snelle* specerijenkaravaan kost 550 goudstukken. De speler ontvangt vier speelronden lang 300 goudstukken, steeds in fase 4.2.

4.4.1.1.2 Grote specerijenkaravaan (langzaam en snel)



De kosten voor een grote *langzame* specerijenkaravaan bedragen 750 goudstukken. De speler krijgt acht speelronden lang 250 goudstukken, steeds in fase 4.2. Een grote *snelle* specerijenkaravaan kost 900 goudstukken. De speler ontvangt vier ronden lang 500 goudstukken, steeds in fase 4.2.

Opmerking: Een snelle specerijenkaravaan levert minder winst op, maar het geld komt sneller binnen.

4.4.1.2 Uitstraling verbeteren



Elke ronde wordt één uitstralingfiche (uiterlijke verzorging, etikette of kleding) uit de buidel getrokken en op het speelbord gelegd. Elk uitstralingfiche kost 350 goudstukken. De hoogste bieder betaalt dit bedrag aan de bank en legt het fiche op de daarvoor bestemde plaats op zijn tableau. Een speler mag meer dan één fiche van een soort kopen. Leg fiches van dezelfde soort op elkaar. Elk uitstralingfiche levert de eigenaar één uitstralingspunt op. Als een speler van elke soort één fiche bezit, ontvangt hij direct een "+1"-fiche, dat hem één extra uitstralingspunt oplevert. Een speler krijgt een "+1"-fiche voor elke serie van drie verschillende fiches die hij heeft. Als in een ronde geen van de spelers het uitstralingfiche heeft gekocht, wordt deze aan het einde van fase 4.4 terug in de buidel gedaan.

4.4.1.3 Status verhogen



De speler die de statuskaart "in het spel" koopt, verhoogt zijn status met het op de statuskaart aangegeven aantal punten. De kosten staan ook op de kaart en bedragen minimaal 300 en maximaal 1500 goudstukken. De speler betaalt de kosten aan de bank. Als geen van de spelers de statuskaart koopt, wordt deze aan het einde van fase 4.4 onder de stapel statuskaarten geschoven. Het is mogelijk, dat deze later weer in het spel komt. Zie 7.4 voor een overzicht van alle statuskaarten.

4.4.1.4 Paleisdeel bouwen



Een paleisdeel kost 500 goudstukken. De hoogste bieder betaalt dit bedrag aan de bank. Door paleisdelen te bouwen wordt je paleis groter. Dit kan voordelig zijn, want sommige prinsessen geven de voorkeur aan de sjeik met het grootste paleis. Bovendien kunnen grote paleizen meer prinsessen huisvesten (zie 4.6).

Opmerking: Er zijn geen beperkingen aan het aantal paleisdelen dat een speler mag kopen. Een speler die meer dan 8 paleisdelen koopt, legt deze eenvoudigweg naast het paleisspoor.

4.4.1.5 Kameel kopen



Een kameel kost 150 goudstukken. De hoogste bieder betaalt dit bedrag aan de bank. Kamelen geven hun eigenaar voordeel in latere biedronden. Voor elke kameel in zijn bezit betaalt hij 50 goudstukken minder dan hij geboden heeft. Kamelen verminderen nooit de kosten van acties.

Opmerking: Een speler krijgt nooit geld van de bank als het te betalen bod door zijn kamelen onder 0 zakt!

Opmerking: Als er geen statuskaarten, uitstralingsfiches, paleisdelen, of kameelfiches meer zijn, kan niemand deze nog kopen.

4.4.2 Algemeen

1. Als alle spelers passen, mag de startspeler gratis één van de beschikbare acties kiezen. Hij betaalt uitsluitend de kosten van de actie. Het is niet toegestaan om 0 te bieden: een speler moet minimaal 10 goudstukken bieden.
2. De spelers zijn niet verplicht om een actie uit te voeren, zelfs nadat zij hebben geboden. Een speler kan de kosten verkeerd hebben berekend en zou zijn prinsessen verliezen als hij de actie alsnog zou uitvoeren. **Voorbeeld:** De blauwe sjeik heeft 720 goudstukken en ontdekt, dat hij het onderhoud van zijn 5 prinsessen (250 goudstukken) niet kan betalen als hij het benodigde paleisdeel zou kopen.
3. Een speler mag er in twee situaties voor kiezen om *geen* actie te kopen en uit te voeren, maar in plaats daarvan 150 goudstukken van de bank te ontvangen. Hij mag dit doen als hij minder dan 500 goudstukken aan contanten heeft **of** als hij vier of meer prinsessen heeft en in deze ronde uitsluitend geld van zijn permanente specerijen-inkomsten heeft ontvangen. Meerdere spelers mogen dit in dezelfde ronde doen. Het is in dit geval niet nodig om te bieden.
4. Een speler mag meebieden en toch 150 goudstukken ontvangen (zelfs de laatste speler mag op deze manier "geld weggooien").
5. Als een actie niet wordt gekocht, betekent dat niet dat die actie in de volgende ronde twee keer beschikbaar is. In elke ronde zijn maar één kleine en één grote specerijenkaravaan, één paleisdeel, één kameel, één uitstralingfiche en één statuskaart beschikbaar.

4.5 Een gebeurteniskaart kopen

Met de klok mee, te beginnen met de startspeler, mag iedere speler één gebeurteniskaart kopen.

Een speler die een gebeurteniskaart wil kopen, kan uit twee mogelijkheden kiezen:

- 1) Hij betaalt 150 goudstukken aan de bank en bekijkt de bovenste twee kaarten van de stapel gebeurteniskaarten. Eén ervan mag hij houden, de andere schuift hij (zonder dat de andere spelers deze zien) onder de stapel.
- 2) Hij betaalt 250 goudstukken aan de bank en bekijkt de bovenste drie kaarten. Eén ervan mag hij houden, de andere schuift hij (zonder dat de andere spelers deze zien) onder de stapel.

Opmerking: Kaarten die in fase 4.1 worden gespeeld, worden uit het spel verwijderd.

4.6 De prinses kiest haar sjeik

De prinses "in het spel" beslist in deze fase bij welke sjeik ze wil wonen. Ze kiest uitsluitend uit de sjeiks die voldoende ruimte in hun paleis hebben om haar te kunnen huisvesten.

Opmerking: In het basis-paleis (waar de spelers mee beginnen) kunnen twee prinsessen wonen. Elk extra paleisdeel betekent ruimte voor één extra prinses.



De prinses kiest uit de sjeiks met voldoende ruimte in hun paleis degene die het meest aan haar eerste voorkeur voldoet (zie de prinsessenkaart). Als twee of meer sjeiks in dezelfde mate aan haar

eerste voorkeur voldoen, vergelijkt ze hen naar haar tweede voorkeur. Als nog altijd geen beslissing is gevallen, wordt de prinses *besluiteloos*. Leg de kaart op het daarvoor bestemde veld op het speelbord.

Voorbeeld: Thara kiest voor de sjeik met de beste uitstraling. Als twee of meer sjeiks de beste uitstraling hebben, kiest ze van hen de sjeik met het grootste paleis.

Opmerking: Zodra één van de sjeiks het aantrekkelijkst wordt, trekt een besluiteloze prinses *direct* bij hem in! Dit kan op elk moment gebeuren, zelfs in een volgende ronde.

Zie 7.3 voor een overzicht van alle prinsessenkaarten met hun voorkeuren en eigenschappen.

Als een speler het vereiste aantal prinsessen in zijn harem heeft en in staat is om ze in fase 4.7 allemaal te onderhouden, wint hij het spel. Een speelronde wordt altijd helemaal afgemaakt.

Algemene opmerkingen:

- ☞ Een speler mag *nooit* een prinses weigeren als deze voor hem heeft gekozen!
- ☞ Pas speciale eigenschappen van prinsessen direct toe.
- ☞ De speciale eigenschappen van de prinsessen Albina en Firyal worden uitsluitend in de variant voor gevorderden toegepast.
- ☞ Een speler mag zijn geld voor de andere spelers verborgen houden. Op het moment dat een prinses met een voorkeur voor geld haar sjeik gaat kiezen, moeten alle spelers hun kapitaal aan elkaar tonen.

4.7 Prinsessen onderhouden

De spelers betalen in deze fase voor elke prinses in hun paleis 50 goudstukken aan de bank. Tja, prinsessen zijn dure dames!





Als een speler niet in staat is om zijn onderhoudskosten *volledig* te betalen, ontstaat er tumult en verlaat *één* prinses zijn paleis! De speler betaalt zijn resterende geld en schudt zijn prinsessenkaarten en laat een andere speler er één uit zijn hand trekken. Deze prinses verlaat zijn paleis. Schuif de getrokken kaart onder de stapel prinsessenkaarten. De vertrokken prinses kan later weer in het spel komen. Zie ook 7.3.

Uitzondering: *Xenia*, zie 7.3.

Let op: Sommige prinsessen vereisen meer onderhoudskosten!

4.8 Startspeler wisselen

De startspeler geeft de startspelerpion aan zijn linkerbuurman. Een nieuwe speelronde begint.

5.0 EINDE VAN HET SPEL

De overwinningsvoorwaarden van een speler staan op zijn missiekaart. De speler die als eerste zijn missie volbrengt en aan het einde van een speelronde het vereiste aantal prinsessen in zijn paleis heeft, wint het spel.

Een missie beschrijft een bepaalde samenstelling van een harem, gebaseerd op basiseigenschappen van prinsessen. Elke prinses heeft naast haar voorkeuren ook één of meerdere eigenschappen. De vier basiseigenschappen zijn: *intelligentie*, *huishouden*, *koken* en *libido*. Sommige prinsessen hebben speciale eigenschappen, zie 7.3 voor een overzicht.

Het spel eindigt als een sjeik *ten minste* zoveel prinsessen in zijn harem heeft als in *kolom A* van onderstaande tabel staat aangegeven, én zijn missie met deze prinsessen heeft volbracht. Als hij zijn missie *niet* heeft volbracht, heeft hij om te winnen het aantal prinsessen nodig, dat in *kolom B* staat aangegeven. Dit aantal hangt af van het aantal deelnemende spelers. Zie 7.1 voor een overzicht van alle missiekaarten.

spelers	Kolom A	Kolom B
5 spelers	4	6
4 spelers	5	7
3 spelers	6	8

Belangrijk: Het is mogelijk, dat twee spelers in dezelfde speelronde aan de overwinningsvoorwaarden voldoen (door een besluiteloze prinses of een gebeurteniskaart "Dubbelspel"). In dit zeldzame geval delen deze spelers de overwinning.

6.0 SPELREGELS VOOR EEN SPEL MET DRIE SPELERS

Laat de volgende zaken in de doos: vier kleine en vier grote specerijenkaravanen, van elke soort twee uitstralingfiches en zeven kamelen. Verwijder de volgende statuskaarten uit het spel: 1x 300 goudstukken, 1x 350 goudstukken, 1x 400 goudstukken, 2x 800 goudstukken en 1x 1400 goudstukken. Leg bij het samenstellen van de stapel statuskaarten aan het begin van het spel de bovenste drie kaarten opzij (in plaats van zes). Alle prinsessen doen mee.

De spelregels voor een spel met drie spelers zijn vrijwel identiek aan die voor een spel met vier of vijf spelers.

De belangrijkste verschillen zijn:

☞ Fase 4.3 (speelbord opzetten) wordt uitsluitend in de oneven speelronden gespeeld. Er worden dan twee prinsessen omgedraaid.

☞ Om tegenstrijdigheden te voorkomen, wordt fase 4.1 uitsluitend in oneven speelronden gespeeld en fase 4.5 uitsluitend in even speelronden.

6.1 Oneven speelronden

- 1) Een gebeurteniskaart spelen
- 2) Opbrengst van specerijenhandel uitkeren
- 3) Speelbord opzetten: er worden twee prinsessen omgedraaid. De volgorde is belangrijk. De eerste kaart die wordt omgedraaid, is prinses 1 en is deze ronde "in het spel", de andere is prinses 2. Het opzetten van het speelbord verloopt verder als bij een spel met vier of vijf spelers.
- 4) Bieden en acties
- 5) Gebeurteniskaarten kunnen niet gekocht worden
- 6) Prinses 1 kiest haar sjeik
- 7) Prinsessen onderhouden
- 8) Startspeler wisselen

6.2 Even speelronden

- 1) Gebeurteniskaarten kunnen niet gespeeld worden
- 2) Opbrengst van specerijenhandel uitkeren
- 3) Speelbord opzetten: Er worden geen prinsessen omgedraaid. Prinses 2 (zie 6.1) is deze ronde "in het spel". Er worden geen nieuwe speelstukken op het bord gezet. Alle acties die in de voorgaande ronde zijn gekocht, zijn in deze ronde dus niet beschikbaar! **Uitzondering:** Als in de voorgaande ronde een paleisdeel is gekocht, wordt een nieuw paleisdeel op het speelbord gelegd, waarmee deze actie dus ook in deze ronde beschikbaar is.
- 4) Bieden en acties
- 5) Een gebeurteniskaart kopen
- 6) Prinses 2 kiest haar sjeik
- 7) Prinsessen onderhouden
- 8) Startspeler wisselen

Opmerking: Niet gekochte uitstralingfiches worden aan het einde van fase 4.4 van een **even** speelronde terug in de buidel gedaan. Niet gekochte statuskaarten worden aan het einde van fase 4.4 van een **even** speelronde onder de stapel statuskaarten geschoven. Dit gebeurt *niet* in de oneven speelronden! Als het paleisdeel niet is gekocht, wordt in de volgende ronde *niet* nog een paleisdeel op het speelbord gezet.

6.3 Gebeurteniskaarten in een spel met drie spelers

De volgende gebeurteniskaarten hebben iets andere gevolgen in een spel met drie spelers.

Dubbelspel: Er worden drie prinsessenkaarten omgedraaid; de speler kiest, *voordat hij de kaarten bekijkt*, een van de volgende twee opties:

- ☞ Twee prinsessen "in het spel" in de oneven ronde en één in de even ronde.
- ☞ Eén prinses "in het spel" in de oneven ronde en twee in de even ronde.

Rustdag: Er wordt maar één prinses omgedraaid; de speler kiest, *voordat hij de kaart bekijkt*, of deze in de oneven of even ronde "in het spel" komt. De prinsessenkaart wordt in fase 3 van de huidige oneven ronde omgedraaid.

Voorkeursverandering: De speler kiest, *voordat hij de kaarten bekijkt*, of hij de eigenschappen van de prinses in de even of die in de oneven ronde aanpast. Als de kaart "Dubbelspel" is gespeeld en er liggen twee prinsessen in de gekozen ronde, mag de speler *vóórdát* hij de kaarten bekijkt één van de twee prinsessen kiezen.

7.0 OVERZICHT VAN DE KAARTEN

7.1 Missiekaarten (16x)

5 spelers (7x)

- ☞ 1 prinses "Intelligentie", 1 prinses "Huishouden" en 1 prinses "Libido"
- ☞ 1 prinses "Intelligentie", 1 prinses "Koken" en 1 prinses "Libido"
- ☞ 1 prinses "Huishouden", 1 prinses "Koken" en 1 prinses "Libido"
- ☞ 2 prinsessen "Intelligentie" en 1 prinses "Huishouden"
- ☞ 2 prinsessen "Intelligentie" en 1 prinses "Koken"
- ☞ "1 respectievelijk 2" prinsessen met de eigenschappen: "Intelligentie" en "Libido"
- ☞ "1 respectievelijk 2" prinsessen met de eigenschappen: "Huishouden" en "Koken"

4 spelers (5x)

- ☞ 1 prinses "Intelligentie", 1 prinses "Huishouden", 1 prinses "Koken" en 1 prinses "Libido"
- ☞ 2 prinsessen "Intelligentie", 1 prinses "Huishouden" en 1 prinses "Koken"
- ☞ 1 prinses "Intelligentie" en "1 respectievelijk 2" prinsessen met de eigenschappen: "Huishouden" en "Libido"
- ☞ 1 prinses "Libido" en "1 respectievelijk 2" prinsessen met de eigenschappen: "Intelligentie" en "Koken"
- ☞ "1, 1 respectievelijk 2" prinsessen met de eigenschappen: "Huishouden", "Koken" en "Libido"

3 spelers (4x)

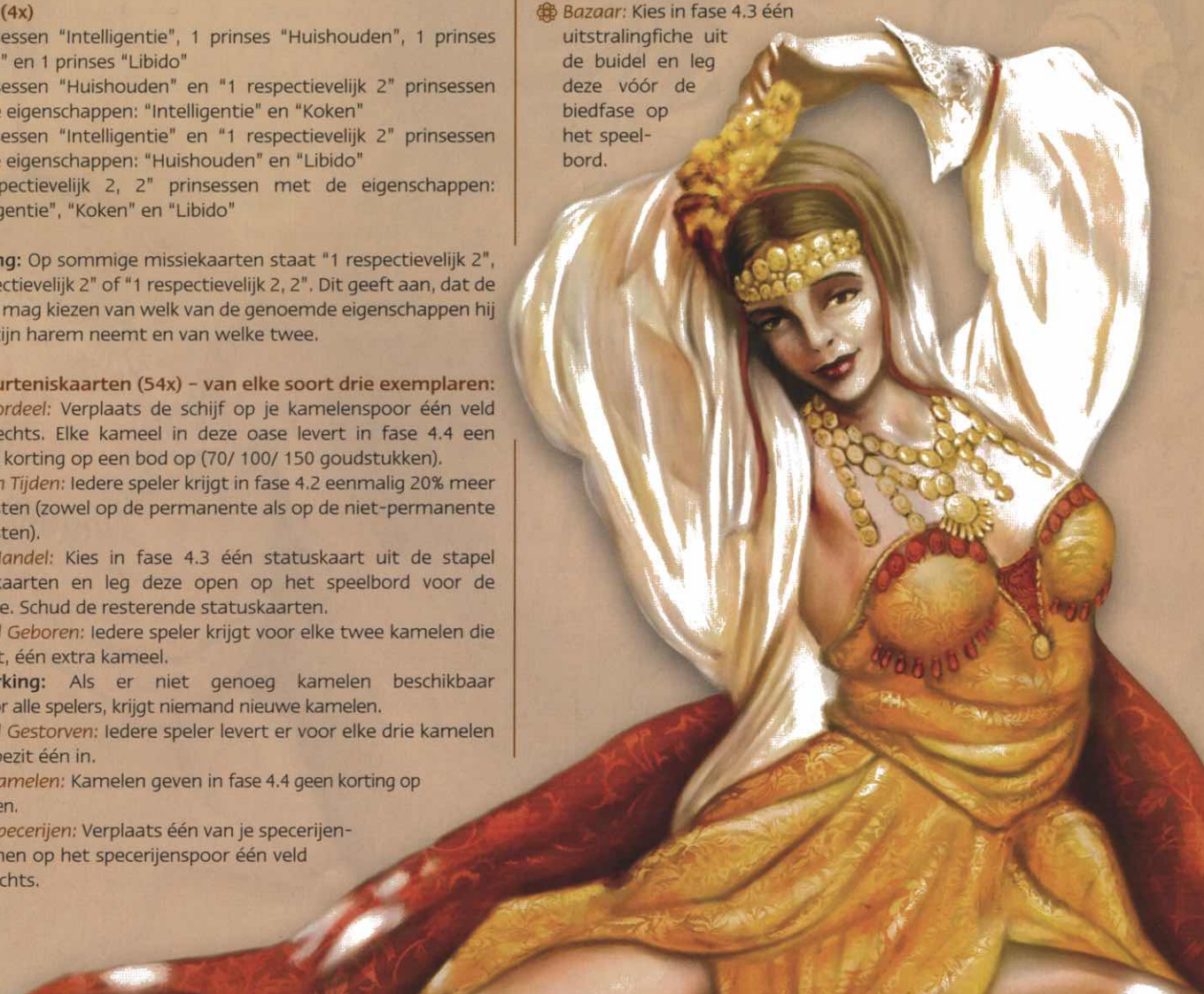
- ☞ 2 prinsessen "Intelligentie", 1 prinses "Huishouden", 1 prinses "Koken" en 1 prinses "Libido"
- ☞ 2 prinsessen "Huishouden" en "1 respectievelijk 2" prinsessen met de eigenschappen: "Intelligentie" en "Koken"
- ☞ 2 prinsessen "Intelligentie" en "1 respectievelijk 2" prinsessen met de eigenschappen: "Huishouden" en "Libido"
- ☞ "1 respectievelijk 2, 2" prinsessen met de eigenschappen: "Intelligentie", "Koken" en "Libido"

Opmerking: Op sommige missiekaarten staat "1 respectievelijk 2", "1, 1 respectievelijk 2" of "1 respectievelijk 2, 2". Dit geeft aan, dat de speler zelf mag kiezen van welk van de genoemde eigenschappen hij er één in zijn harem neemt en van welke twee.

7.2 Gebeurteniskaarten (54x) – van elke soort drie exemplaren:

- ☞ **Biedvoordeel:** Verplaats de schijf op je kamelenspoor één veld naar rechts. Elke kameel in deze oase levert in fase 4.4 een hogere korting op een bod op (70/ 100/ 150 goudstukken).
- ☞ **Gouden Tijden:** Iedere speler krijgt in fase 4.2 eenmalig 20% meer inkomsten (zowel op de permanente als op de niet-permanente inkomsten).
- ☞ **Luxe Handel:** Kies in fase 4.3 één statuskaart uit de stapel statuskaarten en leg deze open op het speelbord voor de biedfase. Schud de resterende statuskaarten.
- ☞ **Kameel Geboren:** Iedere speler krijgt voor elke twee kamelen die hij bezit, één extra kameel.
Opmerking: Als er niet genoeg kamelen beschikbaar zijn voor alle spelers, krijgt niemand nieuwe kamelen.
- ☞ **Kameel Gestorven:** Iedere speler levert er voor elke drie kamelen in zijn bezit één in.
- ☞ **Zieke Kamelen:** Kamelen geven in fase 4.4 geen korting op bidingen.
- ☞ **Extra Specerijen:** Verplaats één van je specerijenkaravananen op het specerijenspoor één veld naar rechts.

- ☞ **Hunk:** Kies een soort uitstralingfiches. Voor elke drie uitstralingfiches van deze soort ontvang je direct een extra "+1"-fiche. Leg deze op de Hunk-kaart en leg deze tot het einde van het spel voor je neer.
- ☞ **Gastvrijheid:** Je hebt in je paleis plaats voor één extra prinses. Leg deze kaart tot het einde van het spel voor je neer.
- ☞ **Invloed:** Bekijk de bovenste drie prinsessenkaarten en leg ze in de door jou gewenste volgorde terug.
- ☞ **Voorkeursverandering:** Bekijk de bovenste prinsessenkaart en beslis in fase 4.3 voor één van de volgende drie opties: 1. Wijzig niets aan de voorkeuren van de prinses "in het spel"; 2. De eerste voorkeur van de prinses "in het spel" wordt haar tweede voorkeur en omgekeerd; 3. Schuif de prinsessenkaart "in het spel" onder de stapel prinsessenkaarten.
- ☞ **Nieuwe Volgorde:** Bekijk de bovenste drie statuskaarten en leg ze terug in de door jou gewenste volgorde.
- ☞ **Ongedierte:** Kies één soort specerijenkaravananen (bijvoorbeeld de langzame kleine specerijenkaravaan). Spelers zonder deze soort specerijenkaravaan hebben hier geen last van. Spelers met één karavaan van deze soort verplaatsen één pion één veld naar links op het specerijenspoor. Uitsluitend als een langzame karavaan wordt gekozen: spelers met twee of meer karavananen van deze soort verplaatsen twee pionnen elk één veld naar links op het specerijenspoor.
- ☞ **Dubbelspel:** In fase 4.3 worden twee prinsessen omgedraaid. De volgorde van de omgedraaide prinsessen blijft van belang (de eerste prinses kiest eerst).
- ☞ **Bazaar:** Kies in fase 4.3 één uitstralingfiche uit de buidel en leg deze vóór de biedfase op het speelbord.



7.3 Prinsessenkaarten (28x)

Naam	Voorkeur 1	Voorkeur 2	Basiseigenschap	Speciale eigenschap
Albina	Uitstraling	Status	Intelligentie	Levensgenieter
Halimah	Uitstraling	Status	Huishouden	Buikdanseres
Asima	Uitstraling	Status	Koken	
Noor	Uitstraling	Paleis	Intellig./Huish.	Spionne
Rasha	Uitstraling	Paleis	Koken	Actrice
Thara	Uitstraling	Paleis	Libido	
Zainab	Uitstraling	Geld	Intelligentie	Politica
Nibal	Uitstraling	Geld	Huishouden	
Samira	Uitstraling	Geld	Libido	Hoog Libido
Zahrah	Status	Uitstraling	Intelligentie	Dievegge
Fatima	Status	Uitstraling	Huishouden	
Layla	Status	Uitstraling	Libido	Persoonlijke Trainster
Malika	Status	Paleis	Intelligentie	
Nadia	Status	Paleis	Huishouden	Kapster
Firyal	Status	Paleis	Koken	Geboren Gastvrouw
Hind	Status	Geld	Huish./Libido	Huwelijksreis
Farah	Status	Geld	Intelligentie	Bioloog
Raidah	Status	Geld	Koken	
Adara	Paleis	Uitstraling	Intelligentie	Ingenieur
Suleika	Paleis	Uitstraling	Huishouden	Jaloers
Janan	Paleis	Status	Intellig./Koken	Foody
Sahar	Paleis	Status	Libido	
Anisah	Paleis	Geld	Intelligentie	
Zafirah	Paleis	Geld	Koken	Kroonprinses
Xenia	Geld	Uitstraling	Koken/Libido	Hebzuchtig
Yasmine	Geld	Status	Huishouden	
Badra	Geld	Paleis	Intelligentie	Architect
Sidi Suleiman	Meeste prinsessen			Gentleman zonder grenzen

- ☞ **Herstel:** Verplaats jouw schijf op het paleisspoor één veld naar rechts. De totale waarde van het paleis wordt 0.5 punt hoger.
- ☞ **Staking:** Iedere speler krijgt uitsluitend geld van zijn permanente specerijen-inkomsten. Specerijenkaravanes worden niet verplaatst en leveren geen inkomsten op.
- ☞ **Rustdag:** In fase 4.3 wordt geen prinses omgedraaid.

Extra informatie over speciale prinsessen

Jokers: Er zijn vier prinsessen met twee basiseigenschappen: Noor, Hind, Janan en Xenia. Aan het einde van het spel mag de echtgenoot beslissen welke van de twee eigenschappen voor de desbetreffende prinses van toepassing is (nooit beide!).

Albina: Als zij voor het eerst bij jou intrekt, moet je het fiche op jouw paleisspoor één plaats naar links verplaatsen. De waarde van jouw paleis daalt met 0.5 punt.

Halimah: Neem de "+1"-statuskaart "Buikdanseres" die naast het speelbord ligt en leg deze bij de statuskaarten die je al hebt.

Noor: Iedere speler mag op elk moment jouw geld tellen.

Rasha: Neem de "+1"-statuskaart "Actrice" die naast het speelbord ligt en leg deze bij de statuskaarten die je al hebt.

Zainab: De kosten voor het kopen van gebeurteniskaarten zijn voor jou: 100 goudstukken voor één uit twee gebeurteniskaarten en 200

goudstukken voor één uit drie.

Samira: Lever indien mogelijk één uitstralingfiche naar keuze in. Het is mogelijk om hierdoor een "+1"-fiche te verliezen. Als je een persoonlijke trainster of een kapster hebt, kun je nooit op deze manier je laatste uitstralingfiche "etikette" of "uiterlijke verzorging" verliezen, omdat deze bij de desbetreffende prinsessen horen.

Zahrah: Lever als je die hebt één statuskaart naar keuze in. Als je geen statuskaart met één punt hebt, verlies je er een met twee of drie punten. Je mag op deze manier nooit een speciale "+1"-statuskaart inleveren, omdat die bij de "Buikdanseres" en de "Actrice" horen.

Layla: Neem het uitstralingfiche "etikette" dat naast het speelbord ligt en leg deze op je tableau.

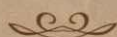
Nadia: Neem het uitstralingfiche "uiterlijke verzorging" dat naast het speelbord ligt en leg deze op je tableau.

Firyal: Betaal per paleisdeel dat je bezit eenmalig 30 goudstukken aan de bank om het paleis schoon te laten maken.

Hind: Sla je volgende speelronde over. Je kunt geen acties uitvoeren, uitsluitend reageren:

Fase 1: Je mag geen gebeurteniskaart spelen.

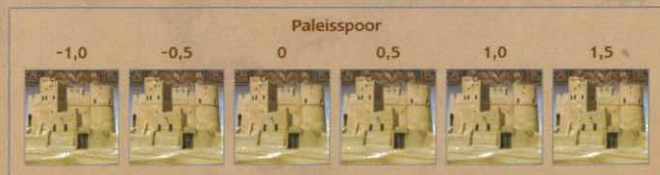
Fase 2: Je ontvangt zoals gebruikelijk inkomsten en verplaatst je specerijenkaravanes



met 0,5 punt. Als een prinses haar sjeik kiest, heeft deze speler een paleis met een waarde van 3,5 punt.

8.2 Algemeen spelverloop

Het is nu toegestaan om in jouw eerste beurt een gebeurteniskaart te spelen.



De fase 4.7 Prinsessen onderhouden wordt als volgt gewijzigd:

Als een sjeik niet in staat is om het volledige onderhoud van zijn prinsessen te betalen, ontstaat er grote onrust in het paleis en kan het gebeuren, dat meer dan één prinses het paleis verlaat. De speler schudt al zijn prinsessenkaarten en laat een andere speler één voor één blind kaarten trekken, totdat hij het onderhoud kan betalen. Schud deze kaarten en leg ze gedekt onder de stapel prinsessenkaarten. Deze prinsessen kunnen later weer in het spel komen.

8.3 Winnen

De overwinningsvoorwaarden van een speler staan op zijn missiekaart. De speler die als eerste aan het einde van een speelronde zijn missie heeft volbracht, is winnaar!

Als de spelers ook de tweede en volgende plaatsen willen bepalen, kunnen ze het volgende puntensysteem gebruiken:

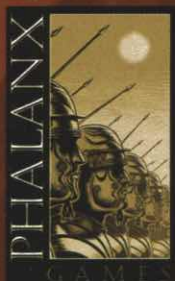
Iedere prinses in het paleis van een sjeik is 2 punten waard. De juiste combinatie van vaardigheden is 3 punten waard, zelfs als de speler niet voldoende prinsessen in zijn paleis heeft om aan de overwinningsvoorwaarden te voldoen. Bij een gelijke stand vergelijken de spelers de punten die ze op andere gebieden hebben verdiend. Elk uitstralingspunt, statuspunt en paleisdeel is 1 punt waard, elke kameel 0,5 punt. Iedere speler telt daar de punten op zijn paleisspoor bij op. Als het dan nog steeds gelijk is, is van hen de speler met het meeste geld de beste.

Belangrijk: Als gevolg van een besluiteloze prinses of de gebeurteniskaart Dubbelspel is het mogelijk, dat twee spelers in dezelfde ronde aan hun overwinningsvoorwaarden voldoen. In dat geval wint de speler met de meeste punten.



Auteurs: Liesbeth Vanzeir & Paul Van Hove
Productie: Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann
Grafisch Ontwerp: Franz Vohwinkel
Grafische bewerking: Lin Lütke-Glanemann
Vertaling: Daniel Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma

Wij bedanken alle testspelers voor hun steun en suggesties:
 Jan Courtois, Marijke Verhaert, Gert Leppens, Karen Janssens, Pascal Cadot, Ghislaine Gayan-Ramirez, Jan Vermeiren, Claudia Dekoning, 'Speelduivel' Leuven, 'De Speeldoos' Aarschot, 'Gamers Club' Mechelen, 'Spelen op Zolder' Zedelgem, 'D-six' Hasselt 'De Studiekring' Etterbeek, 'Spelgroep Phoenix' Utrecht, 'FBJS-BFVS' en 'Hippodice Spieclub e.V.'



© 2006 Phalanx Games b.v.
 Uitgever: Phalanx Games b.v.
www.phalanxgames.nl
 Distributeur: 999 Games b.v.
 Postbus 60230
 NL 1320 AG Almere
www.999games.nl
 Tel: 0900 - 9990000

Emira won in 2004 onder de titel "Harem" de 1^e prijs op de 16^e spellenauteurswedstrijd van de Hippodice Spieclub e.V.

Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Spellenliefhebbers in Nederland en België bezoeken het Spellenspektakel, www.spellenspektakel.nl