



Rüdiger Dorn

Istanbul

DAS WÜRFELSPIEL



Pegasus Spiele

Rüdiger Dorn Istanbul

DAS WÜRFELSPIEL

EINLEITUNG

Willkommen auf dem Basar von Istanbul! Bist du bereit für einen Wettstreit der Kaufleute? Dazu musst du schneller die begehrten Rubine sammeln als deine Konkurrenten!

Du stehst nicht alleine da: Deine Gehilfen sammeln Waren und Geld für dich ein. Nutze dein Einkommen clever, investiere in eine bessere Ausrüstung - oder spare gleich auf die Rubine! Mit etwas Glück und der richtigen Strategie wirst du am Ende siegreich sein und darfst dich „Meister der Kaufmannsgilde“ nennen.

SPIELMATERIAL



ÜBERBLICK UND SPIELZIEL

Du übernimmst die Rolle eines Kaufmanns mit dem Ziel, als Erster 6 Rubine in deinen Besitz zu bringen (5 Rubine bei 4 Spielern).

Zum Erwerb der Rubine benötigst du Geld und Waren, wobei dich deine Gehilfen unterstützen, die durch Würfel dargestellt werden. Die 6 Symbole auf den Würfeln zeigen, was deine Gehilfen dir besorgen können: Basarkarten, Geld und 4 Sorten von Waren, und zwar Tuch (Rot), Obst (Gelb), Gewürze (Grün) und Schmuck (Blau).



In jedem Spielzug schickst du 5 Gehilfen los, du wirfst also 5 Würfel. Mit den gewürfelten Symbolen darfst du 2 Aktionen ausführen, zum Beispiel Ressourcen (also Warenplättchen, Geld und Kristalle) sammeln und lagern. Zudem kannst du Basarkarten oder Moscheeplättchen erwerben und so zusätzliches Einkommen erhalten.

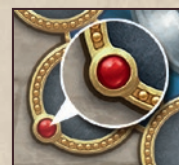
Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

SPIELAUFBAU

- 1 Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches. Dreht dabei die Seite nach oben, die für die entsprechende Spielerzahl vorgesehen ist (2/3 Spieler bzw. 4 Spieler).



- 2 Legt **Rubine** auf die Rubinleisten, und zwar je 1 auf alle kreisförmigen Felder, die mit einem roten Punkt gekennzeichnet sind (siehe rechts). Belegt die beiden mit **3** gekennzeichneten Felder nur beim Spiel zu dritt. Bleiben Rubine übrig, legt sie zurück in die Schachtel.
- 3 Mischt die **Moscheeplättchen**, deckt 6 davon auf und legt den Rest als verdeckten Stapel bereit.
- 4 Mischt die **Basarkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- 5 Legt die **Würfel**, **Münzen**, **Warenplättchen** und **Kristalle** neben dem Spielplan bereit.
- 6 Gebt jedem Spieler je 1 **Aktionsübersicht** und 1 **Kristall**.
- 7 Lost den **Startspieler** aus und gebt ihm 5 **Würfel**. Er erhält kein Geld. Im Uhrzeigersinn nimmt sich jeder andere Spieler 1 Lira mehr als sein rechter Nachbar.



IMPRESSUM

Verlag und Autor bedanken sich bei allen Testspielern und Korrekturlesern für ihr wertvolles Feedback.

Autor: Rüdiger Dorn

Illustration: Andreas Resch

Grafikdesign: Andreas Resch, Jens Wiese

Schachtelkonzept: Hans-Georg Schneider

Realisation: Ralph Bruhn

Copyright © 2017 Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3

61169 Friedberg

Deutschland

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)

SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler und danach im Uhrzeigersinn führt ihr reihum eure **Spielzüge** aus. Das Spiel endet nach der Runde, in der ein Spieler insgesamt mindestens 6 Rubine (5 Rubine bei 4 Spielern) gesammelt hat.

Ablauf eines Spielzuges:

1. **Nimm das Einkommen** für deine Moscheeplättchen (sofern vorhanden).
Je nach Moscheeplättchen können das 3 Lira, 1 Kristall oder 1 Basarkarte sein (Details zu den Moscheeplättchen: siehe Seite 6).
2. **Wirf deine Würfel.**
Im Normalfall sind das 5 Würfel, weitere können durch Moscheeplättchen hinzukommen. In dieser Phase darfst du beliebig oft 1 Kristall abgeben, um jeweils beliebig viele Würfel erneut zu werfen.
3. **Führe Aktionen aus.**
Im Normalfall darfst du 2 Aktionen ausführen, weitere können durch Moscheeplättchen dazukommen.
Die Erläuterung aller möglichen Aktionen folgt im nächsten Kapitel.
4. Gib 5 Würfel an den nächsten Spieler weiter.

AKTIONEN

Mit den Würfelsymbolen, deinen Warenplättchen und deinem Geld führst du Aktionen aus.

Es gelten folgende Grundregeln:

- Du darfst jeden Würfel nur einmal pro Zug für 1 Aktion verwenden.
- **Du darfst jederzeit Warenplättchen abgeben, um sie als Würfelsymbole der jeweiligen Farbe zu nutzen.**
- Ein **braunes Warenplättchen** darfst du für eine **beliebige Farbe** einsetzen.
- Du darfst in einem Zug die gleiche Aktion **mehrfach** ausführen.
- Du musst eine Aktion erst beenden, bevor du eine andere Aktion ausführen darfst.
- Wenn du Warenplättchen, Kristalle oder Geld nehmen möchtest und der Vorrat reicht nicht aus, dann muss jeder Spieler, der mindestens 1 Ressource dieser Sorte besitzt, 1 davon in den Vorrat abgeben (wiederholen, falls nötig).
Nun nimmst du dir deine Ressourcen.

Die **Aktionsübersicht** gibt einen Überblick über alle Aktionen.

Allgemein gilt:

- Links steht, was du benötigst, um das, was rechts steht, zu erhalten.
- Für die linke Seite benötigst du meist Würfelsymbole, wobei die gestreiften Symbole für die 4 Warensymbole stehen.
Verschiedene Buchstaben stehen für unterschiedliche Waren.



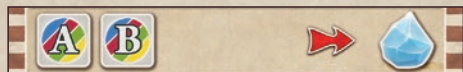
Anmerkung: Wenn von „Waren“ die Rede ist, darfst du immer sowohl die Warensymbole auf den Würfeln als auch Warenplättchen einsetzen.

Folgende Aktionen stehen zur Verfügung:

Gib 2 gleiche Waren ab:
Nimm dir 1 **Warenplättchen** in dieser Farbe.



Gib 2 unterschiedliche Waren ab:
Nimm dir 1 **Kristall**.



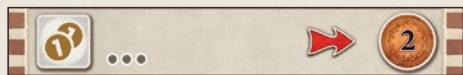
Gib 3 unterschiedliche Waren ab:
Nimm dir 1 **braunes Warenplättchen**.



Gib 4 unterschiedliche Waren ab:
Nimm dir 2 **beliebige Warenplättchen** (nicht braun).



Gib alle gewürfelten Geldsymbole ab:
Nimm dir 2 **Lira pro Geldsymbol**.



Gib beliebig viele Kartensymbole ab: Decke pro abgegebenem Kartensymbol 1 **Basarkarte** vom Nachziehstapel auf (Details zu den Basarkarten siehe Seite 6). Wähle 1 davon und führe sie aus. Lege alle aufgedeckten Basarkarten auf den Ablagestapel.



Falls der Nachziehstapel aufgebraucht ist, mische den Ablagestapel und bilde daraus den neuen Nachziehstapel.

Nimm dir 1 **aufgedecktes Moscheeplättchen**. Gib die Waren ab, die am oberen Rand des Moscheeplättchens abgebildet sind. Decke dann 1 neues Moscheeplättchen vom Stapel auf.



Wichtig: Besitzt du nun genau 5 Moscheeplättchen (4 Moscheeplättchen bei 4 Spielern), nimm dir sofort und einmalig 1 **Rubin** von der Moschee auf dem Spielplan.



Gib die geforderte Anzahl an Waren ab: Nimm dir 1 **Rubin**. Art und Anzahl der abzugebenden Waren hängen von den Rubinleisten auf dem Spielplan ab:



Rubinleiste an einer der 4 Warensorten:

Das freie Feld neben dem Rubin zeigt die geforderte Anzahl an Waren.



Beispiel: Für den nächsten Rubin musst du 5 grüne Waren abgeben.

Rubinleiste auf dem linken Teppich:

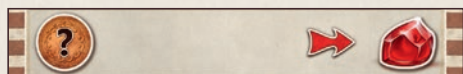
Gib alle Waren der Leiste ab, die nicht von einem Rubin abgedeckt sind.

Beispiel: Für den nächsten Rubin musst du von jeder Sorte 1 Ware und zusätzlich 2 beliebige Waren abgeben.



Rubinleiste auf dem rechten Teppich:

Gib die Anzahl an Lira ab, die auf dem freien Feld neben dem nächsten Rubin abgebildet ist, und nimm dir diesen **Rubin**.



Beispiel: Für den nächsten Rubin musst du 14 Lira abgeben.

SPIELENDE

Sobald ein Spieler mindestens 6 Rubine gesammelt hat (5 Rubine bei 4 Spielern), spielt ihr die laufende Runde noch zu Ende, sodass also der Spieler rechts vom Startspieler den letzten Spielzug macht. Es gewinnt, wer die meisten Rubine sammeln konnte.

Bei Gleichstand dürft ihr nun aus eurem Vorrat Warenplättchen für 3 Lira verkaufen, Kristalle für 2 Lira. Wer dann von den am Gleichstand beteiligten Spielern mehr Lira besitzt, gewinnt. Besteht dann immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

MOSCHEEPLÄTTCHEN

Moscheeplättchen bieten einen dauerhaften Vorteil bis zum Spielende. Du darfst mehrere Plättchen der gleichen Sorte besitzen.

Direkt nach Erwerb eines Moscheeplättchens darfst du seine Funktion noch nicht nutzen, sondern erst ab dem folgenden Spielzug.

Es gibt folgende Arten von Moscheeplättchen:



Nimm dir am Anfang deines Spielzuges **3 Lira**.



Nimm dir am Anfang deines Spielzuges **1 Kristall**.



Decke am Anfang deines Spielzuges **1 Basarkarte** auf und führe sie aus. Lege sie dann auf den Ablagestapel.



Du darfst in deinem Spielzug **1 zusätzliche Aktion** ausführen.



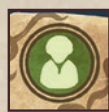
Wenn du die Aktion „Lira nehmen“ ausführst: Nimm zusätzlich **1 Warenplättchen** der angezeigten Farbe.



Nimm dir bei Erwerb dieser Karte **1 Würfel** aus dem Vorrat. Ab dem folgenden Spielzug hast du 1 Würfel mehr zur Verfügung.

BASARKARTEN

Allgemeine Regeln:



Bereiche mit diesem Symbol gelten nur für den Spieler, der am Zug ist.



Bereiche mit diesem Symbol führt ihr zusätzlich aus. Sie gelten nur für die Spieler, die nicht am Zug sind.



Was vor dem Pfeil steht, gibst du einmalig ab, um das zu erhalten, was nach dem Pfeil steht.



Was vor dem Pfeil steht, musst du besitzen (nicht abgeben), um einmalig das zu erhalten, was nach dem Pfeil steht.



Diese 1 Lira erhältst du, falls du die Bedingung im oberen Bereich der Karte nicht erfüllen kannst oder willst.



Vor einem roten Pfeil: Gib eines deiner Moscheeplättchen ab.
Nach einem roten Pfeil: Nimm dir eines der aufgedeckten Moscheeplättchen.



Nimm dir 4 Lira.



Wenn ihr die abgebildete Ressource abgibt:
Nehmt euch 3 bzw. 4 Lira.



Nimm dir 1 braunes Warenplättchen.



Nehmt euch das abgebildete Warenplättchen.



Nimm dir das abgebildete Warenplättchen.



Wenn ihr 2 Lira abgibt: Nehmt euch das
abgebildete Warenplättchen.



Nimm dir die abgebildete Ressource und 3 Lira.



Nehmt euch die abgebildete Ressource oder
3 Lira.



Wenn du die abgebildeten Ressourcen abgibst:
Nimm dir den nächsten Rubin von einer der
Rubinleisten deiner Wahl vom Spielplan (nicht von
der Moschee).

Sonst: Nimm dir 1 Lira.



Wenn du für die Aktion mindestens 2 Würfel mit
Kartensymbolen abgegeben hast: Nimm dir die
abgebildete Ressource. **Sonst:** Nimm dir 1 Lira.

*Anmerkung: Wenn du 1 dieser Karten als Bonuskarte
am Anfang deines Spielzuges aufdeckst, kannst du die
Bedingung nicht erfüllen und musst somit 1 Lira nehmen.*



Wenn du die angezeigte Anzahl von braunen
Warenplättchen besitzt: Nimm dir die angezeigte
Belohnung.

Sonst: Nimm dir 1 Lira.



Wenn du die vor dem roten Pfeil angegebenen
Ressourcen abgibst: Nimm dir die nach dem
Pfeil angegebenen Ressourcen.

Sonst: Nimm dir 1 Lira.

Noch mehr Handeln im Basartumult!

In Istanbul, dem „Kennerspiel des Jahres“ 2014, bewegt ihr euch als eifrige Kaufleute durch das Basarviertel, um als Erster an die gewinnbringenden Rubine zu kommen. Das Erfolgsspiel besteht dabei mit einer einfachen Regel, einem schnellen, spannenden Spielverlauf, ausgewogenen strategischen Möglichkeiten sowie einem variablen Spiel Aufbau.



Mokka & Bakschisch

Die erste Erweiterung „Mokka und Bakschisch“ vergrößert den Basar um vier Orte, ermöglicht den Handel mit Kaffee sowie von den Gefälligkeiten der lokalen Gilden und Tavernenbesucher zu profitieren.



Brief & Siegel

Katakomben und Geheimbund, mehr Flexibilität dank des Kompanions und gemeinsam nutzbare Orte: Die zweite Erweiterung „Brief & Siegel“ eröffnet neue und außergewöhnliche Strategien.