Rüdiger Dorn

Istanbul

2-5 Spieler ◆ ab 10 Jahren ◆ Spieldauer 40-80 Minuten



ISTANBUL: GRUNDSPIEL

Geschäftiges Treiben herrscht im Basarviertel von Istanbul. Kaufleute eilen mit ihren Gehilfen durch die engen Gassen und versuchen stets, ihren Konkurrenten eine Nasenlänge voraus zu sein.
Gute Organisation ist wichtig: Handkarren müssen an den Vorratslagern mit Waren gefüllt und durch geschickten Einsatz der Gehilfen auf möglichst kurzen Wegen zu den Zielorten gebracht werden.
Das Ziel jedes Kaufmanns ist es, als Erster den erworbenen Reichtum in Form einer bestimmten Menge von Rubinen zur Schau stellen zu können.



ISTANBUL: MOKKA & BAKSCHISCH

Edle Stoffe, feinste Gewürze und frisches Obst sorgten in Istanbul bereits für gute Geschäfte. Doch nun haben die Basarbesucher eine neue Köstlichkeit für sich entdeckt: Kaffee!
Als gewiefte Händler wittert ihr reiche Einkünfte und wollt in das Geschäft mit der köstlichen Bohne einsteigen.

Um der neuen Herausforderung gewachsen zu sein, benötigt ihr zusätzliche Unterstützung.
Da kommen die Gäste der Taverne, die für ein Bakschisch gern zu Diensten sind, wie gerufen. Auch in der Gildenhalle wird euch Hilfe angeboten.



ISTANBUL: BRIEF & SIEGEL

Ihr, die Kaufleute von Istanbul, habt eine einträgliche Nebentätigkeit für euch entdeckt: das Überbringen wichtiger Botschaften an die Ladenbetreiber des Basars! Dabei schnappt ihr die eine oder andere interessante Information auf, die ihr im Geheimbund gut gegen zusätzliche Rubine eintauschen könnt ...

Damit dabei euer eigentliches Geschäft nicht zu kurz kommt, habt ihr einen Kompagnon angeworben, der euch tatkräftig unterstützt. Er ist zwar etwas langsamer, braucht dafür aber keine Gehilfen.

INHALTSVERZEICHNIS

Vor dem ersten Spiel 3

Spielmaterial 4

GRUNDSPIEL

Allgemeine Erklärungen 5

Spielaufbau 6

Spielablauf/Spielzug 8

Spielende 9

MOKKA & BAKSCHISCH

Überblick über das zusätzliche Spielmaterial/Spielaufbau 10

Spielzug 12

BRIEF & SIEGEL

Überblick über das zusätzliche Spielmaterial 13

Spielaufbau 14

Spielzug 16

VARIANTEN

„Neutrale Gehilfen“, „Der große Basar“, u. a. 17

ORTE, PLÄTTCHEN UND KARTEN

Orte (Grundspiel) 18

Orte (Mokka & Bakschisch) 20

Orte (Brief & Siegel) 21

Moschee-Plättchen, Tavernen-Plättchen, Kiosk-Plättchen 22

Gildenkarten 23

Bonuskarten 24

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.

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, Hans-Georg Schneider
Realisation: Ralph Bruhn

Copyright © 2018 Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg

www.pegasus.de

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



Pegasus Spiele

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Bevor wir mit der Erklärung der Spielregeln beginnen, geben wir euch noch einige wichtige Hinweise zur Vorbereitung und zur Sortierung des Spielmaterials:

Vorbereitung des Spielmaterials

- Löst das Spielmaterial vorsichtig aus den Stanzbögen.
- Klebt die Aufkleber auf die dafür vorgesehenen Holzteile.
  - Für jede Spielerfarbe gibt es eine dickere Scheibe; beklebt diese mit den runden Kaufmanns-Aufklebern der gleichen Farbe.
  - Für jede Spielerfarbe gibt es eine würfelförmige Figur; beklebt diese mit den quadratischen Aufklebern der gleichen Farbe.
  - Beklebt die 4 Zylinder mit den runden Aufklebern der gleichen Farbe.



Spielt ihr das erste Mal Istanbul?

Wir empfehlen euch, zum Erlernen des Spiels **erst einige Partien des Grundspiels** zu spielen, bevor ihr eine der Erweiterungen dazu nehmt.

Das vereinfacht den Einstieg, weil dann weniger Spielmaterial erklärt werden muss und weil die Möglichkeiten im Spiel dann noch nicht ganz so vielfältig sind.

Hinweis zur Anleitung

Zur besseren Übersicht haben wir in der Anleitung die Blöcke, die zu den jeweiligen Erweiterungen gehören, mit einem Symbol gekennzeichnet und farblich hinterlegt:

Mokka & Bakschisch **Brief & Siegel**

Wer also erst einmal das Grundspiel erlernen möchte, kann die Blöcke, die zu den Erweiterungen gehören, vorerst überspringen. Das gilt auch für die dem Spiel beiliegenden Spielzug-Übersichten.

Tipps für das Einsortieren des Spielmaterials in die Schachtel

Wenn ihr das Spielmaterial wie angegeben in die 4 Fächer der Schachtel sortiert, fällt es euch leichter, das für die gewünschte Spielvariante benötigte Spielmaterial herauszusuchen:

1. Orte des Grundspiels (1-16), Spielzug-Übersichten, Handkarren
2. Sonstiges Material des Grundspiels:
   Handkarren-Erweiterungen, Moschee-Plättchen, Nachfrage-Plättchen, Startspieler-Plättchen, Geld, Rubine, Postanzeiger, Würfel, Holzmaterial in den 5 Spielerfarben, Schmuggler, Gouverneur
3. Material der Erweiterung "Mokka & Bakschisch":
   Orte (17-20), Kaffeesäcke, Gildenkarten, Bonuskarten (mit Kaffeebohnen in den Ecken), Tavernen-Plättchen, Bakschisch-Plättchen, Sperre und Sperre-Plättchen, Kaffeehändler
4. Material der Erweiterung "Brief & Siegel":
   Orte (21-25), Bonuskarten (mit Siegeln in den Ecken), Kiosk-Plättchen, Brief-Plättchen, Kurier

SPIELMATERIAL GRUNDSPIEL

16x

Orte 1-16

6x

Handkarren
(inkl. 1 Ersatz)

15x

Erweiterungen für Handkarren

2x

Aufkleber für Gouverneur, Schmuggler und Kaufleute (*Vor der 1. Partie aufkleben)*

Je Spieler ...

1 ***dickerer*** *Kaufmann (inkl. Aufkleber)*
5 Gehilfen
1 Familienmitglied
4 Warenanzeiger

26x

Bonuskarten

16x

Moschee-Plättchen

12x

Nachfrage-Plättchen


Geld (Lira)
Werte: ***1*** *(36x),* ***5*** *(24x) und* ***10*** *(12x)*

4x

Postanzeiger

5x

Übersichten

1x

Startspieler-Plättchen

2x

Gouverneur (lila) und Schmuggler (schwarz)

42x

Rubine

2x

Würfel

SPIELMATERIAL ERWEITERUNG MOKKA & BAKSCHISCH

4x

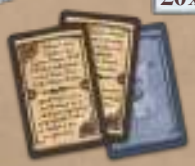
Orte 17-20

8x

Tavernen-Plättchen

18x

Bonuskarten mit Symbol

20x

Gildenkarten

30x

Kaffeesäcke, kurz „Kaffee“

1x

Bakschisch-Plättchen

1x

Sperre und dazugehöriges Plättchen

1x

Kaffeehändler
(mit braunem Sticker bekleben)

SPIELMATERIAL ERWEITERUNG BRIEF & SIEGEL

5x

Orte 21-25

24x

Kiosk-Plättchen

28x

Bonuskarten

36x

Brief-Plättchen, kurz „Briefe“

5x

Kompagnons
(mit Sticker bekleben)

1x

Kurier
(mit Sticker bekleben)

1x

Karawanen-Plättchen
(siehe S. 17, Varianten)

Rüdiger Dorn

Istanbul

SPIELIDEE

Du führst einen Kaufmann und seine vier Gehilfen durch 16 Orte des Basarviertels. An jedem der Orte kannst du eine bestimmte Aktion ausführen.
Die Herausforderung liegt darin, dass dein Kaufmann zum Ausführen einer Aktion die Unterstützung eines Gehilfen benötigt und diesen am Ort zurücklassen muss. Um diesen Gehilfen später erneut zu nutzen, muss dein Kaufmann ihn dort auch wieder abholen. Es ist also vorausschauende Planung nötig, damit du nicht irgendwann ohne Gehilfen dastehst und das lukrative Geschäft anderen überlassen musst ...

ALLGEMEINE ERKLÄRUNGEN

ORTE

Ortssymbol (an einigen Orten): Diese Symbole werden auf Bonuskarten und Moschee-Plättchen genutzt, die sich auf solche Orte beziehen.



Rubin (an einigen Orten): Hier platziert ihr Rubine, die ihr durch Erfüllen einer Bedingung bekommen könnt.

HANDKARREN

Auf euren Handkarren zeigen Warenanzeiger an, wie viele Waren ihr besitzt. Liegt der Warenanzeiger links (s. gelbe Ware), besitzt ihr diese Ware nicht. Erhaltet ihr Waren, schiebt ihr die Warenanzeiger nach rechts; wenn ihr sie abgebt, nach links.

In der Abbildung rechts besitzt ihr 1 blaue und 2 grüne Waren.

Auf diesen Feldern sammelt ihr eure Rubine.



SYMBOLE

Auf den Orten, Plättchen und Karten werden Symbole verwendet. Sie haben folgende Bedeutung:


Bewege eine Spielfigur oder eine Ressource (Kaufmann, Gehilfe, ...)


Gib ab, was auf der linken Seite steht und nimm, was auf der rechten Seite steht


„Daraus folgt ...“


„und“


„oder“


Zeigt eine Verbindung zwischen einem Ort und Bonuskarten oder Moschee-Plättchen an


1 beliebige Ware


Wirf 2 Würfel


Aktion oder Karte ausführen


Die normale Bewegung des Kaufmanns wird ersetzt durch etwas anderes

SPIELAUFBAU

Texte in Grün: Sonderregeln für eine bestimmte Spielerzahl

1

Legt die **16 Orte** in einem 4x4-Raster aus. Diese bilden den Spielplan.

Bei der ersten Partie solltet ihr die etwas leichtere Aufstellung „**kurze Wege**“ verwenden (siehe unten links). Für die nächsten Partien könnt ihr die Aufstellung „**lange Wege**“ ausprobieren (siehe unten rechts) oder ihr sortiert die Plättchen einfach nach den Nummern 1-16.

Für noch mehr Abwechslung empfehlen wir die Variante „**zufällige Ortsverteilung**“, siehe Seite 17 .

Aufstellung „Kurze Wege“

15	5	2	14
4	12	7	3
8	6	11	9
13	10	1	16

16	2	8	11
15	7	6	4
3	5	12	1
10	9	14	13

Aufstellung „Lange Wege“

13

2 Spieler: Legt die **Kaufmanns-Scheiben** der **nicht** teilnehmenden Farben auf die Moscheen und zum Edelsteinhändler.

12

Lost einen **Startspieler** aus. Er erhält 2 Lira und das Startspieler-Plättchen. Im Uhrzeigersinn nimmt sich jeder Spieler 1 Lira mehr als sein rechter Nachbar.



Nehmt je 1 Bonuskarte vom verdeckten Stapel auf die Hand.



11



Stapelt **4 eurer Gehilfen-Scheiben** und legt eure **Kaufmanns-Scheibe** darauf. Stellt diese Stapel zum Brunnen.

Legt den **5. Gehilfen** jedes Spielers griffbereit neben die ausgelegten Orte.

10



Stellt eure **Familienmitglieder** auf die Polizeiwache.

2

Sortiert die **Moschee-Plättchen** zuerst nach Farben und dann nach der Anzahl der Warensymbole in 4 Stapel (das oberste Plättchen zeigt jeweils 2 Symbole) und legt sie auf die beiden Moscheen.



Legt je Spieler **1 Rubin** auf die Moscheen.

5 Spieler: Legt nur je 4 Rubine auf die Moscheen.
3 Spieler: Sortiert die Plättchen mit 5 Symbolen aus.
2 Spieler: Sortiert die Plättchen mit 3 und 5 Symbolen aus.

3

Legt je Spieler **1 Rubin** und **3 Handkarren-Erweiterungen** auf die Wagnerei.



Belegt den Edelsteinhändler und den Sultanspalast mit Rubinen, und zwar beginnend beim Rubinfeld rechts oben bis einschließlich des Feldes, das die Spieleranzahl zeigt. Die restlichen Felder bleiben leer.

4

Legt die **Postanzeiger** auf die obere Reihe des Postamtes.



5

Mischt die dunklen **Nachfrage-Plättchen** und legt sie in einem offenen Stapel auf den Großen Markt.



Das Gleiche wiederholt ihr für den Kleinen Markt mit den hellen Nachfrage-Plättchen.



6



Bestimmt mit den beiden Würfeln die jeweiligen Startorte für den **Gouverneur** und den **Schmuggler**. Setzt die Figuren auf die Orte mit den erwürfelten Nummern.

7

Mischt die **Bonuskarten** und legt sie als verdeckten Stapel zusammen mit dem **Geld** und den beiden **Würfeln** neben dem Spielplan griffbereit aus.



8

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich das entsprechende Holzmaterial, 1 Handkarren und 1 Übersicht und legt sie vor sich ab.



9

Legt eure 4 Warenanzeiger auf die grauen Felder des Handkarrens.



SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler und danach im Uhrzeigersinn führt ihr reihum eure Spielzüge aus.
Wenn der Erste von euch 5 Rubine **(bei 2 Spielern und immer dann, wenn eine Erweiterung zum Grundspiel hinzugenommen wird: 6 Rubine)** auf den dafür vorgesehenen Feldern seines Handkarrens gesammelt hat, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Danach endet das Spiel.

SPIELZUG

*Erklärungen zum Einsatz der Moschee-Plättchen in **kursiv und blau***

Ein Spielzug besteht aus bis zu **4 Abschnitten**, wobei meist nur „**Bewegung**“ und „**Aktion**“ ausgeführt werden. Die anderen, in der Beschreibung blau hinterlegten „**Begegnungen**“ finden nur dann statt, wenn dein Kaufmann bestimmte andere Figuren antrifft.
Während eures Zuges dürft ihr beliebig viele Bonuskarten und die Fähigkeiten eurer Moschee-Plättchen einsetzen.

Die Reihenfolge der folgenden 4 Abschnitte muss in jedem Fall eingehalten werden!

1. Bewegung

Bewege deinen Kaufmann inkl. Gehilfen-Stapel (falls vorhanden) **zu einem anderen Ort,** welcher **1 oder 2 Schritte** entfernt ist. Diagonale Bewegungen sind dabei **nicht** erlaubt.

Nun hast du 3 Möglichkeiten am Zielort des Kaufmanns:

a) Gehilfen mitnehmen
Befand sich bereits einer deiner Gehilfen am Zielort, stelle den Stapel auf diesen Gehilfen (s. Abb. rechts). Bei der nächsten Bewegung verlässt dieser Gehilfe den Ort gemeinsam mit der Gruppe.



b) Gehilfen ablegen
Befand sich noch keiner deiner Gehilfen am Zielort, entfernst du den untersten Gehilfen vom Stapel und legst ihn daneben ab (s. Abb. rechts). Dieser Gehilfe bleibt bei der nächsten Bewegung an diesem Ort zurück.



c) Falls du keinen Gehilfen mitnehmen oder ablegen kannst oder willst, **endet dein Zug sofort** (Ausnahme: Brunnen 7, siehe Seite 18).

Hinweis: Besitzt du das gelbe Moschee-Plättchen, darfst du gegen Zahlung von 2 Lira einen deiner Gehilfen von einem der anderen Orte zu deinem Kaufmann holen.

2. Eventuelle Begegnung mit anderen Kaufleuten

Befinden sich am Zielort bereits 1 Kaufmann oder mehrere Kaufleute, musst du an jeden 2 Lira bezahlen. Kannst oder willst du das nicht, **endet dein Zug sofort**.

Ausnahme: Beim Brunnen 7 müssen Kaufleute nicht bezahlt werden.

Sonderfall bei 2 Spielern:
Triffst du auf einen Kaufmann einer neutralen Farbe, musst du die 2 Lira in den Vorrat bezahlen. Anschließend wird mit den beiden Würfeln ein neuer Standort für diesen Kaufmann bestimmt.



***Beispiel:** Du musst je 2 Lira an den gelben und den grünen Mitspieler bezahlen. Andernfalls ist dein Spielzug zu Ende.*

3. Aktion

Du darfst die entsprechende Ortsaktion (siehe Seiten 18/19) ausführen - egal, ob du einen Gehilfen abgelegt oder mitgenommen hast. Kannst oder willst du das nicht, darfst du trotzdem deinen Zug mit dem 4. Abschnitt fortsetzen.

4. Eventuelle Begegnung (in beliebiger Reihenfolge) mit …



… anderen Familienmitgliedern
Befinden sich **fremde** Familienmitglieder am gleichen Ort, **musst** du diese „einfangen“ und zurück zur Polizeiwache 12 schicken (gilt nicht, wenn sich dein Kaufmann in der Polizeiwache 12 befindet). Dafür erhältst du eine Belohnung: Für jedes eingefangene Familienmitglied entscheidest du, ob du entweder 1 Bonuskarte oder 3 Lira aus dem allgemeinen Vorrat bekommst.



… dem Gouverneur
Du **darfst** 1 Bonuskarte vom verdeckten Stapel ziehen und auf die Hand nehmen. Entscheide, ob du diese nun entweder für 2 Lira kaufst oder 1 deiner Bonuskarten aus der Hand ablegst.



… dem Schmuggler
Du **darfst** dir 1 beliebige Ware nehmen. Entscheide, ob du diese nun entweder für 2 Lira kaufst oder 1 Ware dafür abgibst.

Wenn du die Funktion des Gouverneurs bzw. des Schmugglers genutzt hast: Wirf jeweils beide Würfel und versetze die Figur ggf. an den Ort mit der erwürfelten Nummer.

Hinweis: *Es ist erlaubt, sich 1 Karte bzw. 1 Ware zu nehmen und diese gleich wieder abzugeben, um so die Bewegung der Figur auszulösen.*

SPIELENDE

Nachdem der erste Spieler 5 Rubine gesammelt hat **(bei 2 Spielern: 6 Rubine)**, spielt ihr die laufende Runde noch zu Ende. Das heißt, dass der Spieler, der das Startspieler-Plättchen besitzt, nicht mehr an die Reihe kommt. Anschließend dürft ihr noch die Bonuskarten einsetzen, die euch Geld oder Waren bringen; das kann im Falle eines Gleichstandes wichtig sein.

Es gewinnt, wer die meisten Rubine gesammelt hat.
Bei Gleichstand entscheidet in folgender Reihenfolge:

- Wer mehr Lira hat
- Wer mehr Waren auf seinem Handkarren hat
- Wer mehr Bonuskarten hat



Beispiel: *Du hast deinen 5. Rubin erhalten. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, danach endet das Spiel.*

Ist dann immer noch keine Entscheidung gefallen, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

Die genauen Erklärungen zu den Orten findet ihr auf den Seiten 18+19, die Moscheeplättchen sind auf Seite 22 erklärt und die Bonuskarten auf Seite 24.


Rüdiger Dorn
Istanbul
Mokka & Baksheesch
Erweiterung
6
4
4
17
KAFFEERÖSTEREI
19
TAVERNE
4
18
GILDENHALLE
3
20
KAFFEEHAUS
5
7
BRUNNEN
3
GEWÜRZLAGER
2

ÜBERBLICK ÜBER DAS ZUSÄTZLICHE SPIELMATERIAL

- **Kaffee:** Mit Kaffee könnt ihr an neuen Orten Aktionen bezahlen oder Rubine erhalten. Kaffee könnt ihr beliebig viel sammeln, der Vorrat ist nicht begrenzt. Kaffee zählt nicht als „Ware“, wenn von einer „beliebigen Ware“ die Rede ist (z. B. bei der Abgabe einer beliebigen Ware im Sultanspalast 13).
- **Gildenkarten:** Diese erlauben eigenständige Spielzüge, ohne den Kaufmann oder Gehilfen zu benötigen (siehe Seite 12, Spielzug, Nr. 1).
- **Tavernen-Plättchen:** Ähnliche wie die Moschee-Plättchen bringen sie dauerhafte Vorteile (siehe Seite 20, Ort Taverne 19).
- **Kaffeehändler:** Dieser Figur könnt ihr, ähnlich wie dem Gouverneur und dem Schmuggler, nach eurer Aktion begegnen. Ihr könnt bei ihm 1 Kaffee bekommen, wenn ihr dafür 2 Lira oder 1 beliebige Ware abgebt (siehe Seite 12, Spielzug, Nr. 2).

SPIELAUFBAU

Die im Folgenden genannten Regeln gelten zusätzlich zu den bisherigen Regeln, ihr benötigt also auch das Material des Grundspiels.

Legt die mit 1-20 nummerierten **Orte** in einem 5x4-Raster aus.
Bei der **ersten Partie** mit der Erweiterung empfehlen wir, die Orte so auszulegen wie in der Abbildung rechts.
Für weitere Partien empfehlen wir, mit einer „zufälligen“ Aufstellung zu spielen, siehe Seite 17, Variante “zufällige Ortsverteilung”.

16	15	18	3	10
8	1	7	17	4
2	19	6	12	9
20	11	5	14	13

1. Bereitet das Spiel wie im Grundspiel vor (siehe Seiten 6/7, Schritte 2-13) und führt anschließend die folgenden, zusätzlichen Schritte aus. Fügt dabei die **zusätzlichen Bonuskarten** den alten hinzu.

2. Bestimmt den Startort des **Kaffeehändlers** durch Würfeln (wie bei Gouverneur und Schmuggler).

3. **Gildenhalle** 18
Mischt die **Gildenkarten** und legt sie als verdeckten Stapel auf die Gildenhalle. Für abgeworfene und ausgespielte Gildenkarten bildet ihr einen offenen Ablagestapel neben dem Spielplan.

4. **Taverne** 19
   - Legt die **Sperre** und das zugehörige **Sperre-Plättchen** neben den Spielplan.
   - Sortiert die **Tavernen-Plättchen** zuerst nach Art und dann nach Anzahl der Kaffeesymbole in 2 Stapel, so dass das oberste Plättchen jeweils 1 Kaffeesymbol zeigt. Legt die beiden Stapel griffbereit neben den Spielplan.
     2 Spieler: Verwendet nur die Plättchen mit 1 und 3 Kaffeesymbolen.
   - Legt das **Bakschisch-Plättchen** (3 gelbe Waren nach oben) auf das dafür vorgesehene Feld.

5. **Kaffeehaus** 20
Füllt, beginnend beim Rubinsymbol, alle Felder mit je 1 Rubin (das Feld mit der „6“ bleibt frei).

6. Legt den Kaffee griffbereit neben den Spielplan.

SPIELZUG

Für den Spielzug gelten dieselben Regeln wie beim Grundspiel. Dazu kommen 2 Ergänzungen:

1. Ihr habt jetzt eine Alternative zum Zug des Kaufmanns:
   Ihr verzichtet auf alle 4 Abschnitte eures Kaufmannszuges und spielt stattdessen eine Gildenkarte aus. Führt in diesem Fall das aus, was auf der Gildenkarte geschrieben steht und legt sie danach auf einem offenen Ablagestapel neben dem Spielplan ab.

   Wichtig:
   - Das Ausführen einer Gildenkarte ersetzt euren gesamten Zug, d. h. ihr bewegt euren Kaufmann nicht und ihr habt auch keine Begegnungen – außer, der Text auf der Gildenkarte besagt etwas anderes.
   - Wenn ihr eine Gildenkarte ausspielt, dürft ihr keine Bonuskarten und Moschee-Plättchen nutzen, für deren Ausführung ihr euch an einem bestimmten Ort befinden müsst. Andere Bonuskarten dürfen aber gespielt werden.
   - Ihr müsst die Gildenkarte komplett ausführen, ansonsten dürft ihr sie nicht nutzen.



Beispiel (Gildenkarte 16): *Nach der Zahlung von 15 Lira erhältst du zusätzlich zum Rubin 3 Kaffee.*

2. Im Abschnitt 4 (Begegnung) könnt ihr nun einer weiteren Figur begegnen, dem **Kaffeehändler**. Er wird genauso behandelt wie Gouverneur und Schmuggler.
   Seine Funktion: Du **darfst** dir 1 Kaffee nehmen, wenn du dafür 2 Lira oder 1 Ware abgibst.

SPIELENDE

Das Spielende wird unabhängig von der Spielerzahl eingeleitet, wenn der erste Spieler **6 Rubine** gesammelt hat. Ansonsten gelten dieselben Regeln wie beim Grundspiel.

Die genauen Erklärungen zu den zusätzlichen Orten findet ihr auf Seite 20, die Tavernen-Plättchen sind auf Seite 22 erklärt, die Gildenkarten auf Seite 23 und die Bonuskarten auf Seite 24.



Istanbul

Erhältlich als App für Android, PC, Mac, Linux & iOS!

GET IT ON Google Play

DOWNLOAD ON STEAM

Download on the App Store

ACRAM

Rüdiger Dorn

Istanbul

Brief & Siegel

Erweiterung

ÜBERBLICK ÜBER DAS ZUSÄTZLICHE SPIELMATERIAL



- **Briefe:** Briefe bieten einen neuen Weg, um **Rubine** zu erhalten oder **Doppelzüge** durchzuführen. Auf der Vorderseite zeigen die Briefe 1 Siegel und die Nummer eines Ortes, auf der Rückseite zeigen sie 2 Siegel. Immer, wenn ihr einen Brief erhaltet, legt ihr ihn so vor euch ab, dass die Vorderseite oben liegt. Liefert ihr einen Brief ab (siehe Seite 16, Spielzug, Nr. 2), dreht ihr ihn um.
  Die sichtbaren Siegel dürft ihr einsetzen, um sie gegen Rubine einzutauschen (siehe Seite 21, Ort Geheimbund 24) oder ihr dürft sie für Doppelzüge einsetzen (siehe Seite 16, Spielzug, Nr. 4).



- **Kompagnon:** Der Kompagnon ist eine neue Spielfigur, die zunächst im allgemeinen Vorrat wartet. Erst, wenn ihr das erste Mal die Aktion am Brunnen 7 ausführt, nehmt ihr ihn in euren eigenen Vorrat. Von hier dürft ihr ihn zu Beginn eines eigenen Zuges ins Spiel bringen, indem ihr ihn zu eurem Kaufmann stellt. Dabei entstehen keine Kosten, auch wenn sich fremde Figuren an diesem Ort befinden.
  Ab dann habt ihr bei jedem Zug die Wahl, ob ihr den Kaufmann **oder** den Kompagnon für eure Aktion nutzt (siehe Seite 16, Spielzug, Nr. 1).
  Jedes Mal, wenn ihr die Aktion am Brunnen erneut ausführt, dürft ihr den Kompagnon wieder zurück in den eigenen Vorrat nehmen und später wieder wie beschrieben beim Kaufmann ins Spiel bringen.



- **Kiosk-Plättchen:** Diese zeigen Belohnungen, die ihr bei der Ausführung des Ortes Kiosk 22 erhaltet (siehe Seite 21, Ort Kiosk 22).



- **Kurier:** Dieser Figur könnt ihr, ähnlich wie dem Gouverneur und dem Schmuggler, nach eurer Aktion begegnen. Ihr bekommt bei ihm 1 Brief, wenn ihr dafür 2 Lira oder 1 Brief abgebt (siehe Seite 16, Spielzug, Nr. 3).

Anmerkung: Wenn auf Karten oder Plättchen Kaffee abgebildet ist, wird das nur für die Variante „Der Große Basar" benötigt (siehe Seite 17).





Ebenfalls im Sortiment von Pegasus Spiele:

ISTANBUL – DAS WÜRFELSPIEL

Die Verwürfelung des *Kennerspiel des Jahres* 2014!

Einfacherer Zugang, schnelleres Spielerlebnis, gleicher Suchtfaktor - der Würfelspaß in der Welt von **ISTANBUL**!



Pegasus Spiele

SPIELAUFBAU

Die im Folgenden genannten Regeln gelten zusätzlich zu den bisherigen Regeln, ihr benötigt also auch das Material des Grundspiels.

9	1	4	21	3
15	6	7	11	22
13	24	12	14	8
10	2	23	5	16

Legt die mit 1-16 und 21-24 nummerierten **Orte** in einem 5x4-Raster aus.
Bei der **ersten Partie** mit der Erweiterung ist es vorteilhaft, die Orte so auszulegen wie in der Abbildung rechts.
Für weitere Partien empfehlen wir, mit einer „zufälligen" Aufstellung zu spielen, siehe Seite 17, Variante "zufällige Ortsverteilung".

1. Bereitet das Spiel wie im Grundspiel vor (siehe Seiten 6/7, Schritte 2-13) und führt anschließend die folgenden, zusätzlichen Schritte aus. Wählt dabei, ob ihr ausschließlich die **neuen Bonuskarten** verwenden oder ob ihr sie mit den Bonuskarten des Grundspiels mischen möchtet. Im letzteren Fall könnt ihr die Karten bei Bedarf anhand eines Symbols in der Ecke schnell wieder auseinandersortieren.



2. Bestimmt den Startort des **Kuriers** durch Würfeln (wie bei Gouverneur und Schmuggler).

3. **Kiosk** 22
Mischt die **Kiosk-Plättchen** und legt sie in 2 verdeckten Stapeln auf den Kiosk. Benutzte Kiosk-Plättchen legt ihr auf einen offenen Ablagestapel neben dem Spielplan, der bei Bedarf neu gemischt wird.

4. **Geheimbund** 24
Stapelt unter den Platzierungen 1./2./3. die angezeigte Anzahl von Lira.

5. Dreht die **Briefe** mit der Rückseite nach oben (2 Siegel sind sichtbar) und mischt sie. Bildet daraus einen oder mehrere Nachziehstapel und legt diese neben dem Spielplan aus. Benutzte Briefe legt ihr auf einen Ablagestapel, der bei Bedarf neu gemischt wird.

6. Platziert die **Kompagnons** und die **restlichen Rubine** neben den Spielplan.



SPIELZUG

Für den Spielzug gelten dieselben Regeln wie beim Grundspiel. Dazu kommen folgende Ergänzungen:

1. Ihr habt jetzt ggf. eine Alternative zum Zug des Kaufmanns:
   Wenn sich euer **Kompagnon** im Spiel, also auf einem der Orte befindet, dürft ihr ihn **anstelle des Kaufmanns** nutzen.
   Für den Kompagnon gelten die gleichen Regeln wie für den Kaufmann, bis auf folgende Ausnahmen:
   a) Der Kompagnon kann nur **um genau 1 Ort** in senkrechter oder waagerechter Richtung bewegt werden.
   b) Er arbeitet allein, d. h. er hat und benötigt keine Gehilfen, um eine Aktion auszuführen.
   c) Bonuskarten und Plättchen, die den Kaufmann zeigen oder nennen, gelten **nicht** für den Kompagnon, wenn er nicht explizit genannt oder abgebildet ist.



Beispiel: *Der Kompagnon befindet sich im Spiel, darf also beim nächsten Zug benutzt werden.*

Anmerkung: Wenn Kaufleute oder Kompagnons fremden Kaufleuten oder Kompagnons begegnen, müssen Sie diesen jeweils 2 Lira zahlen, bevor sie die Ortsaktion ausführen können!

2. Wenn sich eine eurer Figuren (egal, ob Kaufmann, Familienmitglied oder Kompagnon) an einem Ort befindet, der auf einem oder mehreren eurer Briefe genannt ist, dreht ihr den Brief bzw. diese Briefe um – ihr habt sie „überbracht". Dabei ist es egal, ob die Figur in diesem Zug bewegt wurde und ob ihr die Briefe vor oder nach der Bewegung umdreht.
3. Im Abschnitt 4 (Begegnung) könnt ihr nun einer weiteren Figur begegnen, dem Kurier. Er wird genauso behandelt wie Gouverneur und Schmuggler. Seine Funktion: Du erhältst von ihm 1 Brief. Entscheide, ob du diesen für 2 Lira kaufst oder 1 beliebigen deiner Briefe abgibst.
4. Am Ende des Zuges: Ihr erhaltet sofort **1 Bonuszug**, wenn ihr Briefe abgebt, die insgesamt **3 oder 4 Siegel** zeigen. Ein Bonuszug läuft wie ein Spielzug ab, ihr dürft aber nur jeweils **einen Bonuszug pro Runde** ausführen.



SPIELENDE

Das Spielende wird unabhängig von der Spielerzahl eingeleitet, wenn der erste Spieler **6 Rubine** gesammelt hat. Ansonsten gelten dieselben Regeln wie beim Grundspiel.

Die genauen Erklärungen zu den zusätzlichen Orten findet ihr auf Seite 21, die Kiosk-Pättchen sind auf Seite 22 erklärt und die Bonuskarten auf Seite 24.

VARIANTEN

Die folgenden Varianten können einzeln oder beliebig miteinander kombiniert verwendet werden:

Zufällige Ortsverteilung

- Legt die Orte in zufälliger Reihenfolge aus.
- Der Brunnen darf nicht am Rand liegen. Tauscht, falls nötig, den Brunnen mit einem anderen Ort aus.
- Der Schwarzmarkt 8 und die Teestube 9 müssen mindestens 3 Felder voneinander entfernt liegen **und** dürfen nicht in der gleichen Zeile bzw. Spalte liegen. Tauscht, falls nötig, einen dieser Orte mit einem anderen Ort aus.

Neutrale Gehilfen

Diese etwas taktischere Variante empfehlen wir, wenn ihr „Istanbul“ bereits einige Male gespielt habt:

- Ersetzt bei Spielbeginn die unterste Gehilfen-Scheibe eures Stapels durch einen Gehilfen einer nicht mitspielenden, also neutralen Farbe (wir empfehlen hierfür die weißen Gehilfen - siehe Abbildung).
- Findest du am Zielort deines Kaufmanns einen neutralen Gehilfen vor, darfst du diesen benutzen, als ob es dein eigener Gehilfe wäre.
- Befinden sich ein eigener und ein neutraler Gehilfe am Zielort, darfst du wählen, welchen du für die Aktion nutzt.
- Du darfst mehrere neutrale Gehilfen unter deinem Kaufmann sammeln.
- Am Brunnen 7 erhältst du nur die Gehilfen der eigenen Farbe zurück.



Der große Basar

Diese Variante empfehlen wir Spielern, die sowohl mit dem Grundspiel als auch mit beiden Erweiterungen gut vertraut sind. Hierfür kombiniert ihr das Grundspiel mit **beiden** Erweiterungen, also „Mokka & Bakschisch“ und „Brief & Siegel“.

- Legt die Orte mit den Nummern 1-25 zufällig verteilt in einem 5x5-Raster aus.
- Legt dabei den Brunnen 7 in die Mitte des Feldes und beachtet die Abstandsregel für Schwarzmarkt 8 und Teestube 9 .
- Bonuskarten: Verwendet alle Bonuskarten des Grundspiels und der beiden Erweiterungen.
- Ansonsten gelten alle Regeln des Grundspiels und der Erweiterungen.

Anmerkung: Das Tavernen-Plättchen, das sich auf Gouverneur, Schmuggler und Kaffeehändler bezieht, gilt auch für den Kurier.

Der Karawanenführer



Es gibt ein neues Plättchen im Spiel, und zwar das Karawanen-Plättchen.

Der Besitzer des Karawanen-Plättchens ist der **Karawanenführer**.

Legt das Plättchen zu Beginn des Spiels auf die Karawanserei 6 .

Wenn du die Aktion in der Karawanserei ausführst, nimmst du **am Ende** deines Zuges das Karawanen-Plättchen in deinen Vorrat und wirst somit zum Karawanenführer. Das bleibst du so lange, bis ein anderer Spieler die Aktion in der Karawanserei ausführt.

Wenn du bereits der Karawanenführer bist, **bevor** du die Aktion in der Karawanserei ausführst, bekommst du den **Bonus des Karawanenführers**: „Du wirfst nach dem Nehmen der 2 Bonuskarten keine Karte ab.“

ORTE (GRUNDSPIEL)

Ortssymbol (an einigen Orten): Diese Symbole werden auf Bonuskarten und Moschee-Plättchen genutzt, die sich auf solche Orte beziehen.



Rubin (an einigen Orten): Hier platziert ihr Rubine, die ihr durch Erfüllen einer Bedingung bekommen könnt.

1 Wagnerei

Bezahle 7 Lira in den Vorrat. Nimm dir dafür 1 Handkarren-Erweiterung von der Wagnerei und füge sie in deinen Handkarren ein.



Sobald du deinen Handkarren komplett, d. h. **3-mal erweitert hast**, erhältst du sofort **1-malig 1 Rubin** von der Wagnerei. Lege ihn auf deinem Handkarren ab.

2-4 Tuch-, Gewürz-, Obstlager

Fülle deinen Handkarren mit der angegebenen Ware auf, indem du den Warenanzeiger in deinem Handkarren ganz nach rechts verschiebst.



Besitzt du das grüne Moschee-Plättchen, darfst du für 2 Lira eine beliebige Ware kaufen.

5 Postamt

Nimm den Ertrag der 4 sichtbaren, d. h. nicht von einem Postanzeiger bedeckten Felder. Schiebe dann den linken Postanzeiger der oberen Zeile nach unten. Sind bereits alle Postanzeiger unten, schiebe alle nach oben.

Beispiel: *Du erhältst 3 Lira, 1 rote und 1 gelbe Ware. Anschließend verschiebst du den Postanzeiger von der blauen Ware auf die gelbe.*



6 Karawanserei

Nimm 2 Bonuskarten auf die Hand und lege eine 1 Bonuskarte aus der Hand ab.

Achtung: Bei dieser Aktion (**und ausschließlich bei dieser**) darfst du beim Ziehen auch die oben liegenden Bonuskarten des offenen Ablagestapels nehmen!

Wenn du mit der Erweiterung Mokka & Bakschisch spielst: Nimm dir zusätzlich 1 Kaffee.

7 Brunnen

Nimm beliebig viele deiner Gehilfen zurück unter deinen Kaufmann.

Der Brunnen ist der einzige Ort, an dem der Kaufmann ohne einen Gehilfen die Aktion ausführen darf und an dem die Begegnung mit Kaufleuten kein Geld kostet.

Wird das Familienmitglied zum Brunnen geschickt, sammeln sich die Gehilfen trotzdem beim Kaufmann.

8 Schwarzmarkt

Nimm dir 1 rote, gelbe oder grüne Ware. Wirf beide Würfel:

Bei einer **7 oder 8:** Nimm dir **1 blaue Ware**
Bei einer **9 oder 10:** Nimm dir **2 blaue Waren**
Bei einer **11 oder 12:** Nimm dir **3 blaue Waren**

Du darfst auch zuerst würfeln und anschließend die zusätzliche einzelne Ware nehmen.

Besitzt du das rote Moschee-Plättchen, darfst du nach dem Wurf einen der Würfel auf die „4" drehen oder beide Würfel erneut werfen.

Beispiel: *Du hast eine 2 und eine 5 gewürfelt. Da du das rote Moschee-Plättchen besitzt, hast du die 2 auf eine 4 gedreht. Damit hast du 9 Punkte erzielt und darfst dir 2 blaue Waren und eine nicht-blaue Ware nehmen.*



9 Teestube

Sage eine Zahl zwischen 3 und 12 an. Wirf anschließend beide Würfel.

Ist die Würfelsumme mindestens so groß wie die angesagte Zahl, bekommst du die angesagte Anzahl an Lira aus dem Vorrat ausbezahlt.
Falls nicht, erhältst du 2 Lira.

Besitzt du das rote Moschee-Plättchen, darfst du nach dem Wurf einen der Würfel auf die „4" drehen oder beide Würfel erneut werfen.

10/11 Kleiner/Großer Markt

Verkaufe 1-5 der auf dem Nachfrage-Plättchen abgebildeten Waren aus deinem Handkarren. Du erhältst Lira laut Tabelle.
Anschließend wird das Nachfrage-Plättchen unter den Stapel geschoben.



Beispiel: *Du gibst 1 rote, 1 grüne und 2 gelbe Waren ab und bekommst 14 Lira dafür.*

12 Polizeiwache

„Befreie" dein Familienmitglied aus der Polizeiwache und schicke es an einen beliebigen Ort, dessen Aktion du dann ausführst. Das Familienmitglied hat dabei **keine Begegnungen** (siehe Seite 9, Spielzug)!

Du kannst die Aktion nur durchführen, wenn sich dein Familienmitglied in der Polizeiwache befindet.

Das Familienmitglied kann von **anderen Kaufleuten wieder eingefangen** und zur Polizeiwache zurückgeschickt werden. Belohnung für den Einfangenden: **1 Bonuskarte oder 3 Lira.**



Beispiel: *Du schickst dein Familienmitglied von der Polizeiwache zum Gewürzlager. Du füllst deinen Handkarren mit grünen Waren auf. Du brauchst weder dem Kaufmann des Mitspielers 2 Lira zu zahlen noch kannst du den Gouverneur nutzen.*

13 Sultanspalast *

Beliefere den Sultan mit allen Waren, die nicht durch einen Rubin verdeckt sind.

Nimm dir als Belohnung den nächsten Rubin der Reihe und lege ihn auf deinem Handkarren ab. Der nächste Rubin beim Sultan wird somit teurer.



Beispiel: *Du musst 2 blaue, 2 rote, 1 gelbe, 1 grüne und 1 beliebige Ware abgeben, um den nächsten Rubin aus der Reihe zu bekommen.*

14/15 Kleine/Große Moschee

Nimm dir 1 Moschee-Plättchen. Dafür musst du die auf dem gewünschten Moschee-Plättchen abgebildeten Waren in der angezeigten Anzahl in deinem Handkarren **besitzen** und 1 Ware davon **abgeben**. Das Moschee-Plättchen verschafft dir ab sofort Vorteile (siehe Seite 22, Moschee-Plättchen oder ***blaue Texte***).

Du darfst jede Plättchensorte nur einmal haben.

Sobald du **beide Plättchen einer Moschee** erworben hast, erhältst du sofort **1-malig 1 Rubin** von der Moschee. Lege ihn auf deinem Handkarren ab.



Beispiel: *Um dieses Plättchen zu erhalten, musst du 3 blaue Waren im Handkarren haben und 1 davon abgeben. Nach dem Abgeben der Ware erhältst du das Plättchen und nimmst dir den 5. Gehilfen aus dem Vorrat unter deinen Kaufmann.*

16 Edelsteinhändler *

Kaufe den nächsten Rubin der Reihe. Gib dafür so viele Lira ab, wie die höchste, nicht durch einen Rubin abgedeckte Zahl anzeigt.

Lege den Rubin auf deinem Handkarren ab. Der nächste Rubin beim Edelsteinhändler wird somit teurer.



Beispiel: *Die höchste nicht durch einen Rubin abgedeckte Zahl ist 15, also musst du 15 Lira zahlen, um den nächsten Rubin aus der Reihe zu bekommen.*

* Wenn du den letzten Rubin einer der Orte Sultanspalast 13, Edelsteinhändler 16 oder Kaffeehaus 20 genommen hast: Lege einen Rubin aus dem Vorrat auf das Rubinsymbol des Ortes.

ORTE (MOKKA & BAKSCHISCH)

17 Kaffeerösterei

Wähle 1-3 verschiedene der folgenden 3 Optionen:

- Gib 2 Lira ab und erhalte 2 Kaffee.
- Gib 1 beliebige Ware ab und erhalte 2 Kaffee.
- Gib 1 Bonus- oder Gildenkarte ab und erhalte 2 Kaffee.

So kannst du insgesamt bis zu 6 Kaffee erhalten.



Beispiel: *Du gibst 2 Lira und 1 Bonuskarte ab und erhältst dafür 4 Kaffee aus dem Vorrat.*

18 Gildenhalle

Nimm dir 1 Kaffee aus dem Vorrat. Nimm dir die obersten beiden Karten vom verdeckten Stapel der Gildenkarten. Lege eine deiner Gildenkarten (das muss nicht eine der neu gezogenen Karten sein) ungenutzt auf den offenen Ablagestapel neben dem Spielplan.

19 Taverne

Wähle eine der folgenden 3 Optionen, wobei du je nach Option ein „Bakschisch" in Form von 1-4 Kaffee abgeben musst:

- Gib 2 Kaffee ab und lege die **Sperre** zwischen 2 Orte.

  Führe die Aktion von einem der beiden an die Sperre angrenzenden Orte aus. Du hast dabei keine Begegnungen.

  Nimm dir das **Sperre-Plättchen**. Dieses zeigt an, dass du als einziger die Sperre überqueren darfst. Deine Mitspieler dürfen dies nicht, auch nicht mit dem Tavernen-Plättchen **Bewegung**.



Beispiel: *Du gibst 2 Kaffee ab und nimmst dir das Sperre-Plättchen. Du legst die Sperre zwischen Postamt und Tuchlager und führst die Aktion des Tuchlagers aus.*

- Nimm dir eines der beiden oben liegenden Tavernen-Plättchen und gib die darauf angezeigte Menge an Kaffee ab. Du darfst jede Plättchensorte nur einmal haben.
  Das Tavernen-Plättchen verleiht dir bis zum Ende des Spiels einen dauerhaften Vorteil:



- Plättchen **Bewegung**:
  Anstatt in deinem Zug 1-2 Schritte weit zu ziehen, darfst du geradlinig beliebig weit ziehen (aber nicht über die Sperre, wenn du nicht das Sperre-Plättchen hast).



- Plättchen **Begegnung**:
  Wenn du den neutralen Figuren Gouverneur, Schmuggler und/oder Kaffeehändler begegnest und etwas von ihnen erhältst, musst du nichts mehr dafür abgeben.

Falls ihr mit der Erweiterung „Brief & Siegel" spielt, gilt diese Regel auch für den Kurier.

- Gib 4 Kaffee und die auf dem Bakschisch-Plättchen angezeigten Waren ab. Nimm dir dafür den nächsten Rubin von einem der Orte Sultanspalast 13, Edelsteinhändler 16 oder Kaffeehaus 20 . Drehe anschließend das Bakschisch-Plättchen um.



20 Kaffeehaus *

Beliefere das Kaffeehaus mit der höchsten nicht durch einen Rubin verdeckten Zahl an Kaffee (6-10). Nimm dir als Belohnung den nächsten Rubin der Reihe und lege ihn auf deinem Handkarren ab.

ORTE (BRIEF & SIEGEL)



21 Botschaft

Nimm 2 Briefe vom Vorrat und lege sie offen (mit der Nummer des Ortes nach oben) vor dir ab.

22 Kiosk

Nimm 1 Brief vom Vorrat und lege ihn offen vor dir ab.
Decke 1 Kiosk-Plättchen mehr auf, als Spieler mitspielen (bei Bedarf Ablagestapel mischen). Beginnend mit dir führt im Uhrzeigersinn jeder Spieler folgende Schritte aus:

- Wähle 1 Kiosk-Plättchen.
- Du **darfst** die darauf abgebildete Aktion ausführen (siehe Seite 22: Kiosk-Plättchen).
- Drehe das Plättchen um. Es kann von den anderen Spielern nicht mehr gewählt werden.

Du darfst das letzte offene Plättchen ausführen. Lege die verwendeten Plättchen danach auf den Ablagestapel.

23 Auktionshaus

Nimm 1 beliebige Ware. Danach versteigerst du 2 Bonuskarten:
Gib ein Gebot von mindestens 1 Lira ab. Die im Uhrzeigersinn folgenden Spieler sind genau 1x an der Reihe und können passen oder das aktuelle Gebot überbieten. Du bist als letztes noch einmal an der Reihe, zu passen oder zu überbieten.
Wenn ein Mitspieler das Höchstgebot hat, dann erhältst du von ihm das Gebot.
Wenn du selbst das Höchstgebot hast, gibst du dein Gebot in den allgemeinen Vorrat ab.
Der Höchstbietende zieht 2 Bonuskarten vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand.

Beispiel für 3 Spieler: *Du nimmst 1 blaue Ware und bietest 1 Lira auf die 2 Bonuskarten. Rot passt, Blau bietet 5 Lira. Jetzt passt auch du und erhältst 5 Lira von Blau. Blau zieht 2 Bonuskarten vom Nachziehstapel.*

24 Geheimbund

Gib Briefe ab, die insgesamt 6 Siegel zeigen. Nimm als Belohnung den nächsten Rubin einer der Orte Sultanspalast 13, Edelsteinhändler 16 oder Kaffeehaus 20 (bei der Variante „Der Große Basar“) und lege ihn auf deinem Handkarren ab *. Der erste Spieler, der diese Aktion ausführt, nimmt 3 Lira vom Geheimbund, der zweite 2 Lira und der dritte Spieler 1 Lira. Danach kann die Aktion weiterhin ausgeführt werden, die Spieler erhalten aber keine zusätzlichen Lira.

25 Katakomben

Nimm 1 beliebige Ware (auch Kaffee). Bewege deinen Kaufmannsstapel oder deinen Kompagnon (also die Figur, mit der du die Aktion ausführst) zu einem Ort deiner Wahl. Dort führt er keine Aktion aus und hat keine Begegnungen.

* Wenn du den letzten Rubin einer der Orte Sultanspalast 13, Edelsteinhändler 16 oder Kaffeehaus 20 genommen hast: Lege einen Rubin aus dem Vorrat auf das Rubinsymbol des Ortes.

MOSCHEE-PLÄTTCHEN



Rotes Plättchen
Im Schwarzmarkt 8 und in der Teestube 9 darfst du nach dem Würfeln 1 Würfel auf eine „4“ drehen **oder** beide Würfel erneut werfen (1x).



Blaues Plättchen
Nimm sofort deinen 5. Gehilfen aus dem Vorrat und lege ihn unter deinen Kaufmann.



Grünes Plättchen
Bei Nutzung eines Lagers 2 3 4 darfst du dir für 2 Lira **1** beliebige zusätzliche Ware kaufen.



Gelbes Plättchen
Einmal pro Zug darfst du dir für 2 Lira 1 eigenen Gehilfen zurück zum Kaufmann nehmen.

TAVERNEN-PLÄTTCHEN



Plättchen **Bewegung**:
Anstatt in deinem Zug 1-2 Schritte weit zu ziehen, darfst du geradlinig beliebig weit ziehen (aber nicht über die Sperre, wenn sie dir nicht gehört).



Plättchen **Begegnung**:
Wenn du den neutralen Figuren Gouverneur, Schmuggler und/oder Kaffeehändler begegnest und etwas von ihnen erhältst, musst du nichts mehr dafür abgeben.

KIOSK-PLÄTTCHEN



Nimm 1 gelbe Ware und 1 Lira.



Nimm 1 grüne Ware und 1 Lira.



Nimm 1 rote Ware und 1 Lira.



Nimm 2 gelbe Waren.



Nimm 2 grüne Waren.



Nimm 2 rote Waren.



Nimm 1 gelbe Ware.



Nimm 1 grüne Ware.



Nimm 1 rote Ware.



Nimm 1 blaue Ware.



Nimm 1 Bonuskarte.



Nimm 2 Lira.



Nimm 1 Kaffee oder 2 Lira.



Nimm 1 Kaffee oder 3 Lira.



Nimm deinen Kompagnon in deinen persönlichen Vorrat.



Wirf 1 Würfel und nimm so viele Lira, wie der Würfel zeigt.



Gib 10 Lira ab und nimm 1 Handkarren-Erweiterung.



Gib 1 blaue, gelbe, grüne und rote Ware ab und nimm 1 Handkarren-Erweiterung.



Setze deinen Kaufmannsstapel an den Brunnen 7, sammle aber keine Gehilfen dabei ein.



Entscheide: Gib 1 Ware ab (auch Kaffee) und nimm 1 Brief oder gib 1 Brief ab und nimm 1 Ware (auch Kaffee).



Entscheide: Gib 1 Bonuskarte ab und nimm 1 Brief oder gib 1 Brief ab und nimm 1 Bonuskarte.



Entscheide: Gib 2 Lira ab und nimm 1 Brief oder gib 1 Brief ab und nimm 3 Lira.



Entscheide: Gib 2 Lira ab und nimm 1 Ware (auch Kaffee) oder gib 1 Ware ab (auch Kaffee) und nimm 3 Lira.



Entscheide: Gib 2 Lira ab und nimm 1 Bonuskarte oder gib 1 Bonuskarte ab und nimm 3 Lira.

GILDENKARTEN



Anmerkungen zu den Gildenkarten:

- Es ist egal, wo sich dein Kaufmann zum Zeitpunkt des Ausspielens der Gildenkarte befindet.
- Karten **8** und **9**: Du darfst das rote Moschee-Plättchen nicht nutzen.
- Beispiel zu Karte **9**: Du sagst „7“ an und würfelst „5“. Anstatt der üblichen 2 Lira erhältst du 4 Lira.
- Karte **12**: Du erhältst keine Belohnung für das Zurücksetzen deines Familienmitglieds. Du darfst die Karte auch nutzen, wenn sich dein Familienmitglied bereits in der Polizeiwache befindet.
- Beispiel zu Karte **14**: Du nimmst das rote Moschee-Plättchen und gibst dafür 1 rote Ware ab.
- Beispiel zu Karte **19**: Du nimmst dir ein Tavernen-Plättchen, auf dem 2 Kaffee abgebildet sind. Außerdem versetzt du die Sperre und führst die Aktion eines daran angrenzenden Ortes aus.
  Anstatt der üblichen 4 Kaffee musst du nur 3 Kaffee abgeben.

BONUSKARTEN

- Du darfst während deines Zuges **beliebig viele Bonuskarten** einsetzen.
- Lege jede ausgespielte oder abgelegte Bonuskarte auf den offenen Ablagestapel auf der Karawanserei 6 .
- Wenn du 1 Bonuskarte nehmen darfst: Ziehe sie vom verdeckten Nachziehstapel auf die Hand (Ausnahme: Karawanserei 6 , siehe Seite 18).
- Mische den kompletten Ablagestapel, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist.
- Du darfst beliebig viele Bonuskarten auf der Hand halten.



Nimm dir 1 Ware deiner Wahl.
Dieses darfst du nur vor oder nach, aber nicht während einer Ortsaktion ausführen.



Nimm dir 5 Lira aus dem Vorrat.



Wenn du beim Sultanspalast 13 die Ortsaktion ausführst: Führe die Ortsaktion ein weiteres Mal aus.
Die Kosten ändern sich nach jeder Aktion.



Wenn du beim Postamt 5 die Ortsaktion ausführst: Führe die Ortsaktion ein weiteres Mal aus.
Verschiebe den Postmarker nach jeder Aktion.



Wenn du beim Edelsteinhändler 16 die Ortsaktion ausführst: Führe die Ortsaktion ein weiteres Mal aus.
Die Kosten ändern sich nach jeder Aktion.



Setze dein Familienmitglied in die Polizeiwache 12 und nimm dir die Belohnung dafür.
Nicht spielbar, wenn dein Familienmitglied in der Polizeiwache 12 ist.



Wenn du am Kleinen Markt 11 die Ortsaktion ausführst: Verkaufe beliebige Waren anstatt der auf dem Nachfrageplättchen angezeigten.



Bleibe beim Abschnitt „Bewegung“ stehen.
Dein Kaufmann bleibt am gleichen Ort, du musst aber erneut einen Gehilfen nutzen.



Bewege deinen Kaufmann beim Abschnitt „Bewegung“ um 3 oder 4 Schritte anstatt um 1 oder 2.



Im Abschnitt „Bewegung“: Nimm 1 deiner Gehilfen zu deinem Kaufmann zurück.



Nimm dir 2 Kaffee aus dem Vorrat.



Gib 2 Kaffee ab und nimm dir dafür 1 Gildenkarte vom verdeckten Stapel.



Gib 1 Kaffee ab und nimm dir dafür 8 Lira.



Gib bis zu 3 beliebige Waren ab (auch Kaffee). Nimm anschließend gleich viele beliebige Waren (auch Kaffee).
Bsp.: Gib 3 gelbe Waren ab und nimm 2 blaue Waren und 1 Kaffee.



Wirf 2 Würfel und nimm dir die beiden entsprechenden Erträge.



Drehe nach einem Wurf einen der Würfel auf „6“ (gilt nicht beim Versetzen der neutralen Figuren).



Bewege deinen Kaufmann beim Abschnitt „Bewegung“ in einen Eck-Ort deiner Wahl anstatt um 1 oder 2 Schritte.



Wenn du in der Wagnerei 1 bist, darfst du die Aktion sofort ein weiteres Mal ausführen.



Wenn du im Kaffeehaus 20 bist, darfst du die Aktion sofort ein weiteres Mal ausführen.



Nimm 1 Brief.



Wirf 2 Würfel und nimm den auf der Karte genannten Ertrag.



Gib 1 Ware ab (auch Kaffee) und erhalte 7 Lira.



Nimm die abgebildete Ware und 3 Lira.



Führe die oberste Bonuskarte des offenen Abwurfstapels aus.



Bewege dein Familienmitglied beim Abschnitt „Bewegung“ in einen senkrecht oder waagerecht benachbarten Ort und führe die Aktion dort ohne Begegnungen aus. Dein normaler Zug mit Kaufmann oder Kompagnon entfällt. Das Familienmitglied darf sich dafür weder in der Polizeiwache 12 befinden noch dorthin gehen.



Bewege deinen Kaufmann samt Gehilfen beim Abschnitt „Bewegung“ in einen Ort, in dem ein gegnerischer Kaufmann steht, anstatt um 1 oder 2 Schritte. Diesen Kaufmann brauchst du nicht zu bezahlen. Allen anderen anwesenden Figuren begegnest du wie üblich.



Bewege deinen Kompagnon beim Abschnitt „Bewegung“ um 2 Schritte anstatt um 1.



Nutze den Gouverneur, Schmuggler, Kurier oder Kaffeehändler (bei der Variante „Der Große Basar“) und zahle die Kosten. Würfle danach die neue Position aus.



Wenn du in einer der beiden Moscheen 14 , 15 bist, darfst du die Aktion sofort ein weiteres Mal ausführen.



Wenn du im Geheimbund 24 bist, darfst du die Aktion sofort ein weiteres Mal ausführen.



Zahle 3 Lira. Bewege deinen Kaufmann beim Abschnitt „Bewegung“ in einen beliebigen Ort, anstatt um 1 oder 2 Schritte.