

Istanbul - KSR

Du führst einen Kaufmann und seine 4 Gehilfen durch 16 Orte des Basarviertels.
An jedem der Orte kannst Du 1 bestimmte Aktion ausführen, wofür Du aber 1 Gehilfen benötigst.
Die Gehilfen verbleiben zunächst am Ort der Aktion, müssen dort später wieder abgeholt werden.

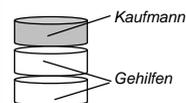
Beginnend mit dem Startspieler und danach im Uhrzeigersinn führt Ihr reihum Eure Spielzüge aus.

Ablauf eines Spielzuges in bis zu 4 Phasen in dieser Reihenfolge:

1 - Bewegung: ♦ Bewege Deinen Kaufmann inkl. Gehilfen-Stapel (falls vorhanden) zu einem anderen Ort (Zielort), max. 2 Schritte weit, aber nie diagonal.

➔ **ENTWEDER**
Ist dort schon ein Gehilfe von Dir, setze Deinen Stapel auf ihn.
Der Gehilfe verlässt bei nächster Bewegung mit dem Kaufmann den Ort.

➔ **ODER**
Ist dort kein Gehilfe von Dir, hinterlasse 1 dort neben dem Stapel.



! **Kannst/willst Du keinen Gehilfen abgeben: Dein Zug endet sofort.**

2 - Begegnung mit anderen Kaufleuten: ♦ Befindet sich am Zielort mind. 1 fremder Kaufmann, zahlst Du an jeden Kaufmann 2 Lira. Alternativ endet Dein Zug sofort.
Partie zu zweit: Zahle 2 Lira für jeden neutralen Kaufmann, danach würfel für jeden Neutralen einen neuen Standort.

3 - Aktion: ♦ Befindet sich Dein Kaufmann mit mind. 1 Deiner Gehilfen am Ort, darfst Du die entspr. Orts-Aktion ausführen (Ausnahme: Brunnen).

4 - Begegnung mit ...

- ♦ fremden Familienmitgliedern: Diese kommen zur Polizeiwache. Nimm je 3 Lira v. Vorrat / 1 Bonus-Karte.
- ♦ Gouverneur (lila): Du darfst 1 Bonus-Karte vom verdeckten Stapel auf die Hand nehmen: Nun zahle 2 Lira oder wirf 1 Bonus-Handkarte ab.
- ♦ Schmuggler (schwarz): Du darfst 1 beliebige Ware nehmen: Zahle 2 Lira / wirf 1 beliebige Ware ab.

in beliebiger Reihenfolge

Tuchlager

♦ Nach Nutzung von Gouverneur bzw. Schmuggler wird mittels beider Würfel jeweils eine neue Position (große Zahl auf Ortskarten) für diese Figuren ermittelt. Die kleineren Zahlen dienen Sortierzwecken.

Spielende: Sobald jemand 5 (bzw. zu zweit 6) Rubine auf seinem Handkarren gesammelt hat, wird die laufende Runde noch beendet. Danach dürfen noch Bonus-Karten eingesetzt werden, die Geld oder Waren bringen.

Es gewinnt, wer die meisten Rubine gesammelt hat.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Lira siegt bzw. dann wer mehr Waren auf seinem Handkarren hat bzw. dann wer mehr Bonus-Karten hat.
Ansonsten teilen sich die Beteiligten den Sieg.

BONUS-Karten sind

- ... jederzeit während Deines Zuges einsetzbar in beliebiger Anzahl.
- ... kommen nach Gebrauch auf den offenen Ablagestapel der Karawanserei.
- ... werden vom verdeckten Stapel gezogen, wenn man sie nehmen darf.
- ... ohne Hand-Limit.
- ... neu zu mischen aus Karten des Ablagestapels, wenn der Nachziehstapel leer ist.

ORTE und ihre Aktionen:

Wagnerei: Gib 7 Lira ab. Nimm 1 Handkarren-Erweiterung. Wenn Du 3mal erweiterst hast, dann lege 1 Rubin aus der Wagnerei auf Deinen Handkarren.

Tuch-/Gewürz-/Obstlager: Entspr. Anzeiger ganz nach rechts auf Handkarren schieben.

Postamt: Nimm 4 sichtbare Erträge. Linken Anzeiger n. unten. Später alle hochschieben.

Karawanserei: Nimm 2 Bonus-Karten auf die Hand; wirf von der Hand 1 Bonus-Karte ab.

Nur hier darf man auch die oben liegenden Bonuskarten des Abwurfstapels nehmen.

Brunnen: Nimm beliebig viele Deiner Gehilfen zu Deinem Kaufmann zurück.

Hier darf man Aktion ohne Gehilfen machen: Begegnung mit Kaufleuten ist kostenlos.

Schwarzmarkt: Nimm 1 rote/gelbe/grüne Ware. Dann würfel: Erhalte ggf. blaue Ware(n).

Teestube: Sag Zahl (3 .. 12), wirf 2 Würfel (>= Ansage: Nimm Lira lt. Ansage; oder 2 L.)

Kl./gr. Marktstand: Verkaufe 1 - 5 abgebildete Waren; nimm Lira; Plättchen unter Stapel.

Polizeiwache: Befreie Dein Familienmitglied. Schicke es an einen anderen Ort und

mache die Aktion des Ortes. Das Familienmitglied hat dabei keine Begegnungen.

Kl./gr. Moschee: Nimm 1 Moschee-Pl., gib Waren ab. Jede Pl.-Sorte = 1mal besitzbar.

2 Plättchen einer Moschee erworben: Setze 1 Rubin von Moschee auf Handkarren.

Sultanspalast: Gib Waren ab (nicht von Rubin verdeckt). Setze 1 Rubin auf Handkarren.

Edelsteinhändler: Kaufe 1 Rubin für Geld = höchste sichtbare (unabgedeckte) Zahl dort.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 14.04.14
Hinweise zur KSR bitte an roland.winner@gmx.de.
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de