Rüdiger Dorn

Istanbul

Brief & Siegel

Erweiterung

EINLEITUNG

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.

SPIELMATERIAL

UNTERSCHIEDE ZUM GRUNDSPIEL

Die vorliegende Erweiterung kann nur gemeinsam mit dem Grundspiel verwendet werden.
Ihr könnt diese Erweiterung auch mit dem Grundspiel und der Erweiterung „Mokka & Bakschisch“ kombinieren – genauere Erklärungen findet ihr auf Seite 6 unter der Variante „Der Große Basar“.

Die Regeln des Grundspiels gelten weiterhin, mit folgenden Ausnahmen:

- Das Spielfeld bekommt 4 zusätzliche Orte (die mit den Nummern **21** - **24**). Ihr legt also zu Beginn **20 Orte** aus. Der Ort **Katakomben** **25** wird nur für die Variante „Der Große Basar“ benötigt.
- Das Spielende wird unabhängig von der Spielerzahl immer erst dann eingeleitet, wenn einer von euch **6 Rubine** hat.
- Wenn ihr den letzten Rubin von einem der Orte **Sultanspalast** **13** , **Edelsteinhändler** **16** oder **Kaffeehaus** **20** nehmt, ersetzt ihr ihn mit einem Rubin aus dem Vorrat.

Anmerkung: Wenn auf Karten oder Plättchen Kaffee abgebildet ist, wird das nur für die Variante „Der Große Basar“ benötigt.

SPIELAUFBAU

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

Legt die 20 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. Hierfür gelten folgende Aufbauregeln:

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

- Legt die 20 Orte in zufälliger Reihenfolge in einem 5x4-Raster aus.
- Der Brunnen **7** muss auf einem der inneren 6 Felder liegen – tauscht ggf. den Brunnen mit einem anderen Ort aus, falls die Bedingung nicht erfüllt ist.
- Der Schwarzmarkt **8** und die Teestube **9** müssen mindestens 3 Felder voneinander entfernt liegen **und** dürfen nicht in der gleichen Reihe bzw. Spalte liegen – tauscht ggf. einen dieser Orte mit einem anderen Ort aus, falls die Bedingung nicht erfüllt ist.

1. Bereitet das Spiel wie im Grundspiel vor (s. dort S. 2/3, 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 auseinander sortieren.

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.

ÜBERBLICK ÜBER DAS NEUE 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 4, Spielzug, Nr. 2), dreht ihr ihn um.
  Die sichtbaren Siegel dürft ihr einsetzen, um sie gegen Rubine einzutauschen (siehe Seite 5, Ort Geheimbund **24**) oder ihr dürft sie für Doppelzüge einsetzen (siehe Seite 4, 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 4, Spielzug, Nr. 1).
  Jedes Mal, wenn ihr die Brunnen-Aktion 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 5, 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 4, Spielzug, Nr. 3).

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.

1 2 3

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.

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

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

2. Wenn sich eine eurer Figuren (egal, ob Kaufmann, Familienmitglied oder Kompagnon) an einem Ort befindet, der auf einem oder mehreren Briefen 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 gibt euch 1 Brief, wenn ihr dafür 2 Lira oder 1 Brief abgebt. Würfelt danach beide Würfel für seine Position.
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, ist aber nur **einmal pro Spielzug** möglich.

SPIELENDE

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

NEUE BONUSKARTEN

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 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.

NEUE ORTE UND DEREN AKTIONEN

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. Beginnend mit dir führt im Uhrzeigersinn jeder Spieler folgende Schritte aus:

- Wähle 1 Kiosk-Plättchen.
- Du **darfst** die darauf abgebildete Aktion ausführen (siehe Seite 6: Übersicht 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 dem Mitspieler 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: *Gelb nimmt 1 blaue Ware. Gelb bietet 1 Lira auf die 2 Bonuskarten. Rot passt, Blau bietet 5 Lira. Jetzt passt auch Gelb und erhält 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 zu einem Ort deiner Wahl. Dort führt er keine Aktion aus und hat keine Begegnungen.

IMPRESSUM

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

Autor: Rüdiger Dorn
Illustration: Andreas Resch
Grafikdesign: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider
Realisation: Ralph Bruhn

Copyright © 2016 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

ÜBERSICHT 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 Karrenausbau.

Gib 1 blaue, gelbe, grüne und rote Ware ab und nimm 1 Karrenausbau.

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.

VARIANTE „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: Wählt, ob ihr ausschließlich die neuen Bonuskarten verwenden oder ob ihr sie mit den Bonuskarten des Grundspiels und der Mokka & Bakschisch-Erweiterung mischen möchtet. Im letzteren Fall könnt ihr die Karten bei Bedarf anhand der Symbole in den Ecken wieder auseinander sortieren.
- 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.