

Rötiger Dorn

Istanbul

Choose & Write

EINLEITUNG

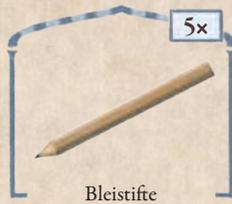
Willkommen auf dem Basar von Istanbul!

In diesem Spiel geht es für dich darum, am schnellsten an die begehrten Rubine zu gelangen.

Durch das Ausspielen von Ortskarten besuchst du Orte, um dort Waren und Lira zu bekommen. Diese tauschst du dann später gegen Rubine. Die Konkurrenz ist dir aber auf den Fersen und versucht das Gleiche.

Triffst du die erfolgreicheren Entscheidungen?

SPIELMATERIAL



100 Karten



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

VORBEREITUNG

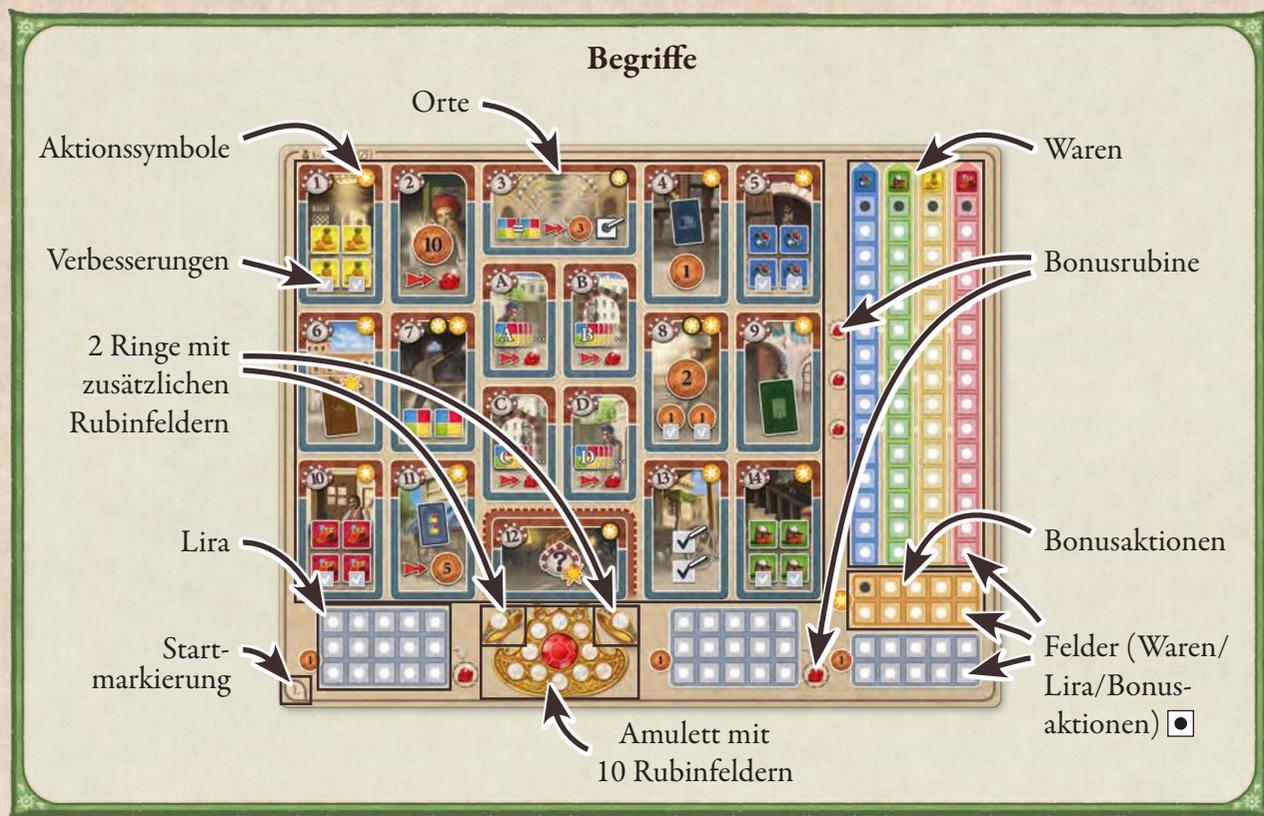
Gibt es Sonderregeln für eine bestimmte Personenzahl, so sind diese in Grün angegeben.

- 1 Legt die beiden Karten **Sultanspalast** nebeneinander aus.
- 2 Sortiert alle anderen Karten nach ihren Rückseiten und mischt die 5 Kartenstapel verdeckt.
- 3 Legt den Stapel mit den **Rubinkarten** verdeckt neben die Karten **Sultanspalast**.
- 4 Deckt 4 **Rubinkarten** auf und ordnet sie den Buchstaben A-D zu.
Bei 1 oder 2 Personen: Deckt 4 weitere Rubinkarten auf und schiebt sie so unter die ersten 4, dass nur deren oberste Waren zu erkennen sind.
- 5 Legt den Stapel mit den **Ortskarten** verdeckt neben die Rubinkarten und deckt 2 Karten auf. Diese beiden Karten bilden die **Auslage**. Deckt ihr dabei einen **Brunnen** auf: Geht so vor, wie auf Seite 11 oben beschrieben.
- 6 Legt die Stapel **Gildenkarten**, **Warenkarten** und **Karawanenkarten** verdeckt aus. Lasst unterhalb der Orts-, Gilden- und Warenkarten etwas Platz für Ablagestapel.
- 7 Deckt die oberste **Karawanenkarte** auf und legt sie offen auf den Stapel.
- 8 Nehmt euch je 1 **Blatt des Spielplans** und 1 Stift.
Dreht den Plan auf die Seite, die eurer Personenzahl entspricht.



1-3 [1-2 → ∅]

- 9** Bei 1 oder 2 Personen: Streicht die dick umrandeten Aktionssymbole an den Orten 3, 7, 8 und 12 durch, sie gelten nur für das Spiel zu dritt.
Bei 4 Personen: Streicht das dick umrandete Feld bei den Bonusaktionen durch, dieses gilt nur für das Spiel zu fünft.
- 10** Nehmt euch je 1 **Ortskarte** vom Nachziehstapel der Ortskarten.
Deckt ihr dabei einen **Brunnen** auf: Geht so vor, wie auf Seite 11 oben beschrieben.
- 11** Lost aus, wer beginnt. Beginnst du, kreuzt du die Startmarkierung links unten auf dem Spielplan an und nimmst dir die „Du bist dran“-Karte.



SPIELABLAUF

Euer Ziel ist es, die meisten Rubine zu sammeln, sie also auf dem Amulett auf euren Spielplänen zu markieren.

Dazu spielt ihr im Uhrzeigersinn Orts- oder Gildenkarten aus und führt deren Aktionen aus.

Sobald jemand die 10 Rubinfelder auf dem Amulett markiert hat, spielt ihr die laufende Runde noch zu Ende. Danach endet das Spiel.

Es gewinnt, wer dann die meisten Rubine markiert hat.



Allgemeine Hinweise

- 1 Wenn ihr **Waren, Lira und Bonusaktionen nehmt**: Markiert die runden weißen Felder in den entsprechenden Kästchen. Wenn ihr einen **Rubin nehmt**: Markiert ein Rubinfeld auf eurem Amulett.
- 2 Wenn ihr eine **Aktion ausführt** und nicht selbst am Zug seid, oder wenn ihr **Waren oder Lira ausgeben**: Streicht die entsprechende Markierung durch.
- 3 Wenn ihr eine **Verbesserung** durchführt: Macht ein Häkchen in die grauen Kästchen. Diese gelten für den Rest des Spiels und werden nicht wieder durchgestrichen.



- 4 Wenn ihr eine **Gilden- oder Warenkarte** nehmt, müsst ihr sie vom jeweiligen Nachziehstapel nehmen. Ist dieser leer, mischt den jeweiligen Ablagestapel und bildet einen neuen Nachziehstapel daraus.

SPIELZUG

Wenn du am Zug bist, spielst du entweder 1 **Ortskarte** oder, sofern vorhanden, 1 **Gildenkarte** aus.

Nach deinem Spielzug geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Ortskarte ausspielen

Du spielst entweder die Ortskarte aus deiner Hand aus, oder 1 der 2 Karten aus der Auslage.

Lege die gewählte Karte auf den Ablagestapel.

Du darfst dann entweder die Aktion des ausgespielten Ortes oder die eines daran senkrecht oder waagrecht angrenzenden Ortes auf deinem Spielplan ausführen (Ausnahme: *Katakomben*, Seite 10).

Alle Anderen dürfen diese Karte ebenfalls auf die gleiche Weise nutzen!

Allerdings müssen sie – im Gegensatz zu dir – dafür je 1 Aktion durchstreichen: Entweder 1 Aktionssymbol des ausgeführten Ortes oder 1 Bonusaktion.

Kann oder möchte jemand die ausgespielte Karte nicht ausführen, nimmt diese Person stattdessen 1 **Bonusaktion**.

Anmerkung: Ihr dürft eure Aktionen während eines Spielzuges gleichzeitig ausführen, ihr braucht nicht „der Reihe nach“ zu spielen. Im Zweifel gilt aber auch hier der Uhrzeigersinn.

Die Beschreibung aller Orte und ihren Funktionen findet ihr auf Seite 10, **Ortskarten**.



Beispiel: Du hast die Teestube (8) ausgespielt. Ihr habt nun die Auswahl zwischen den Aktionen der Orte 8, 4, 9, 13, B und D.



oder



Aktionssymbol oder Feld für Bonusaktion durchstreichen



Bonusaktion nehmen

Gildenkarte ausspielen

Wenn du eine Gildenkarte ausspielst, nutzt **nur du** die Karte, die Anderen machen während dieses Spielzugs keine Aktion.

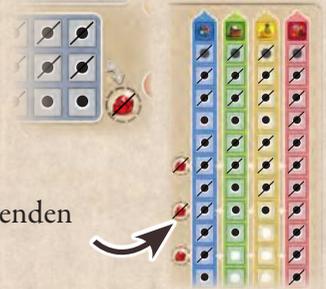
Jede Gildenkarte zeigt oben links einen Preis von 1–10 Lira. Diese müsst ihr ausgeben, bevor ihr die darunter abgebildete Aktion ausführt.

Zu den Gildenkarten und ihren Aktionen siehe Seite 12, *Gildenkarten*.



Ende der Aktion

- Wenn du alle Felder in einem deiner 2 großen Lira-Kästen markiert und/oder durchgestrichen hast, oder wenn du bei den Waren in allen 4 Spalten alle Felder bis zu einer mit einem Bonusrubin versehenen Zeile markiert hast: Streiche den entsprechenden **Bonusrubin** durch und **nimm 1 Rubin**.
- Hast du die Ortskarte aus der Hand ausgespielt: Entscheide, ob du 1 der 2 ausliegenden Karten auf die Hand nimmst oder 1 Karte vom Nachziehstapel der Ortskarten ziehst.
- Fülle nun, falls nötig, die Auslage auf 2 Karten auf.
- Immer, wenn du einen **Brunnen** ziehst: Lege ihn auf den Ablagestapel. **Ihr alle** nimmt, was darauf abgebildet ist. Ziehe 1 weitere Ortskarte.
- Lege bei allen Buchstaben des **Sultanspalastes**, bei denen in diesem Spielzug mindestens 1 Rubin genommen wurde, genau 1 zusätzliche Rubinkarte dazu. Schiebe dabei die Karten so unter die bisherigen Karten bei diesen Buchstaben, dass nur die oberste Ware davon zu sehen ist. Damit erhöht sich die Anzahl der zu liefernden Waren für diese Buchstaben um 1.



Anmerkung: Wenn der Stapel leer ist, entfällt das Nachlegen der weiteren Karten.

- Hat jemand in diesem Spielzug die **Karawanenkarte** ausgeführt, schiebst du diese verdeckt unter den Stapel und deckst die nächste auf.
- Gib die „**Du bist dran**“-Karte im Uhrzeigersinn weiter.



SPIELENDENDE

Hat jemand seinen **10. Rubin** genommen: Spielt die laufende Runde noch zu Ende, d. h. vor der Person mit der Startmarkierung endet das Spiel.

Anmerkung: Wer mehr als 10 Rubine hat, markiert das mit den Rubinfeldern auf den Ringen.

Das Spiel endet jedoch sofort, wenn ihr die Auslage der Ortskarten nicht mehr auffüllen könnt oder jemand nicht mehr nachziehen kann.

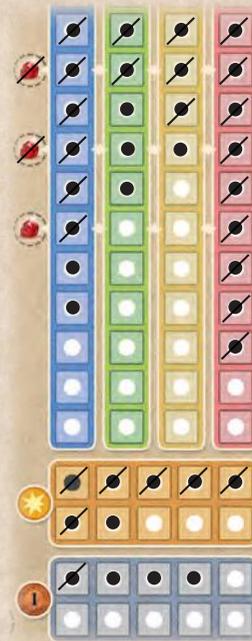
Es gewinnt, wer dann die meisten Rubine hat.

Bei Gleichstand entscheidet zwischen den beteiligten Personen, wer noch mehr markierte, aber nicht durchgestrichene Felder hat (die beiden Waren auf den Warenkarten zählen mit).

Besteht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die beteiligten Personen den Sieg.



Beispiel: Du hast noch 1 Warenkarte, 3 Lira, 6 Waren und 1 Bonusaktion übrig. Beim Auflösen eines Gleichstandes sind das 12 Punkte.



IMPRESSUM

Verlag und Autor bedanken sich bei allen, die mit Testspielen, Korrekturlesen und wertvollem Feedback geholfen haben!

Autor: Rüdiger Dorn

Illustrationen: Andreas Resch

Grafikdesign: Jessy Töpfer

Realisation: Ralph Bruhn

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.

© 2023 Pegasus Spiele GmbH



Pegasus Spiele

v1.0 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

SOLOREGEL

Beim Solospiel versuchst du zum einen, wie im Mehrpersonenspiel, möglichst viele Rubine zu sammeln. Zum anderen versuchst du aber auch, gleichzeitig zusätzliche Herausforderungen zu erfüllen.

Deine Ergebnisse kannst du in der folgenden Tabelle festhalten – dein Ziel ist es, die Tabelle zumindest in den Spalten 10 und 11 im Laufe mehrerer Partien komplett zu füllen!

Nr.	Aufgabe	Anzahl Rubine		
		10	11	12
1	Höchstens 3 Verbesserungs-Häkchen			
2	35 Lira markiert			
3	35 Lira markiert + 1 Warensorte komplett markiert			
4	35 Lira markiert + 2 Bonusrubine bei Waren			
5	35 Lira markiert + keine Gildenkarten ausgespielt			
6	2 Warensorten komplett markiert			
7	3 Bonusrubine bei Waren			
8	3 Bonusrubine bei Waren + 1 Warensorte komplett markiert			
9	Alle Ortsaktionen durchgestrichen			
10	Alle Ortsaktionen durchgestrichen + 1 Warensorte komplett markiert			
11	4 Gildenkarten ausgespielt + 1 Bonusrubin bei Waren			
12	Keine Warenkarte eingesetzt			
13	8 Rubine über beliebige Sultanspaläste A, B, C und D erhalten			
14	5 Rubine über genau 1 Sultanspalast erhalten + 20 Lira markiert			

Leicht

Mittel

Schwer

Anmerkung: Außer bei Nr. 1 gelten alle bei den Aufgaben angegebenen Ziffern als Mindestwerte. Durchgestrichene Lira und Waren zählen auch als „markiert“.

Beispiel: Wenn du in einer Partie 11 Rubine gesammelt hast, und dabei 3 Bonusrubine bei Waren und alle Ortsaktionen durchgestrichen hast, dann machst du in der Spalte „11“ Häkchen in den Zeilen 7 und 9.

Es gelten die Spielregeln des Spiels zu zweit, mit folgenden Ausnahmen:

Spielzug

- Nach jedem deiner Spielzüge legst du die **linke Ortskarte** der Auslage auf den Ablagestapel. Diese kannst du dann so nutzen, als ob sie eine andere Person im Mehrpersonenspiel ausgespielt hätte, also durch Durchstreichen von 1 Aktionssymbol oder 1 Bonusaktion, bzw. durch Markieren einer Bonusaktion.
- Beim Auffüllen der Auslage: Auf jeder Ortskarte findest du unten eine kleine Markierung. Diese gibt an, ob du die Karte links oder rechts von der ausliegenden Karte in die Auslage legst.



Spielende

- Das Spiel endet sofort, wenn du die Auslage nicht mehr auf 2 Karten auffüllen oder du nicht mehr nachziehen kannst.

Alternative

Du kannst auch versuchen, auf einen persönlichen Highscore zu spielen: Versuche, so viele Rubine wie möglich zu sammeln!

Bei gleicher Anzahl der Rubine ist das zweite Kriterium die höhere Summe von markierten, aber nicht durchgestrichenen Feldern und ungenutzten Waren.

Gelingt es dir, 13 Rubine in einer Partie zu sammeln?

ORTSKARTEN

Jeder der 18 Orte des Spielplans ist 2× im Stapel enthalten, dazu kommen 4 Karten **Brunnen**.



**1, 5, 10, 14 Lager/
Schwarzmarkt:**
Nimm so viele Waren, wie
abgebildet und markiert sind
(also 2-4 Waren).



**2 Edelstein-
händler:**
Gib 10 Lira ab.
Nimm 1 Rubin.



3 Großer Markt:
Gib 2 gleiche
Waren ab.
Nimm 3 Lira und
markiere 1 Feld.



4 Postamt:
Nimm 1 Waren-
karte vom Nach-
ziehstapel und
1 Lira.



6 Karawanserei:
Führe die auf der offen aus-
liegenden Karawanenkarte
abgebildete Aktion aus.



7 Kaffeerösterei:
Nimm 2 Waren
deiner Wahl.



8 Teestube:
Nimm so viele Lira, wie ab-
gebildet und markiert sind.



9 Gildehalle:
Nimm 1 Gilde-
karte vom Nach-
ziehstapel.



11 Marktstand:
Gib 1 Waren-
karte ab. Nimm
5 Lira.



12 Katakomben:
Führe 1 Ort deiner Wahl aus; an dem gewählten Ort musst
du kein Aktionssymbol durchstreichen.
Wichtig: Dieser Ort hat keine Nachbarn! Er kann also nicht
ausgeführt werden durch Ausspielen der Karten 11, 13, C, D.



13 Wagnerei:
Markiere insgesamt 2 Verbesserungen an den Orten 1, 5, 8, 10
und 14. Damit erhöhst du dein Einkommen an diesen Orten.
Du darfst die beiden Verbesserungen an verschiedenen Orten
machen.



A, B, C, D Sultanspalast:
Gib die bei dem jeweiligen
Buchstaben angezeigten
Waren ab. Nimm 1 Rubin.



Brunnen:

Immer wenn du einen Brunnen aufdeckst: Lege ihn sofort auf den Ablagestapel und ihr alle nehmt, was abgebildet ist:
1 Lira / 1 Ware eurer Wahl / 1 Warenkarte / 1 Verbesserung.

KARAWANENKARTEN



Nimm 3 gleiche Waren



Nimm 3 verschiedene Waren



Nimm 2 Lira und 1 Warenkarte.



Nimm 2 Gildenkarten. Behalte 1 und lege 1 ab.



Nimm 4 Lira.



Führe die Aktion Sultanspalast A oder B aus. Nimm danach 1 Warenkarte.



Führe die Aktion Sultanspalast C oder D aus. Nimm danach 1 Ware deiner Wahl.



Nimm 1 Warenkarte oder 1 Ware deiner Wahl. Nimm 1 Verbesserung oder markiere 1 Feld. Nimm 1 Lira.

WARENKARTEN

Sie zeigen 2 Waren, die du bei Bedarf einsetzen kannst, zum Beispiel, wenn du im Sultanspalast Waren gegen einen Rubin eintauschst. Solltest du nur 1 von den 2 Waren benötigen, verfällt die andere.

Diese Waren darfst du nie in Feldern markieren!



GILDENKARTEN



Nimm 2 Waren deiner Wahl und 1 Verbesserung.



Markiere 2 Felder.



Nimm 4 verschiedene Waren und 1 Lira.



Nimm 4 Waren deiner Wahl.



Führe die Aktion Sultanspalast A aus. Nimm danach 5 Lira.



Führe die Aktion Sultanspalast B aus. Nimm danach 1 Gildenkarte.



Führe die Aktion Sultanspalast C aus. Nimm danach 1 Ware deiner Wahl und markiere 1 Feld.



Führe die Aktion Sultanspalast D aus. Nimm danach 1 Warenkarte und 1 Verbesserung.



Nimm 2 Warenkarten, 1 Ware deiner Wahl und markiere 1 Feld.



Gib 3 Waren deiner Wahl ab. Nimm danach 1 Rubin.



Gib 1 Warenkarte und 1 Ware deiner Wahl ab. Nimm danach 1 Rubin.



Führe 1 der Aktionen Sultanspalast aus. Nimm danach 1 Warenkarte und 1 Gildenkarte.



Gib 1 Warenkarte ab. Nimm danach 1 Rubin und markiere 1 Feld.



Nimm 1 Rubin.



Nimm 1 Rubin und 1 Ware deiner Wahl.



Nimm 1 Rubin, 1 Warenkarte und 1 Gildenkarte.