

Yspahan - KSR

Startkapital je Spieler: 2 Gold.

Es werden 21 Runden gespielt = 3 Wochen zu je 7 Tagen. Jeder Spieler hat 1 Zug je Tag.

Ablauf eines Zuges:

1.) WÜRFELN:

- Der Startspieler nimmt die 9 weißen Würfel + ggf. 1 - 3 gelbe Würfel (Kosten: je 1 Gold).
- Alle Würfel gleichzeitig werfen und nach Werten gruppieren (z.B.: 4, 4, 4).
- Würfel-Tableau mit den Würfelgruppen befüllen. Die Gruppe mit dem niedrigsten Wert kommt auf die unterste Reihe (mit dem Kamel), jede weitere Gruppe eine Reihe höher. Die Gruppe mit dem höchsten Wert wird aber in die oberste Reihe gelegt (mit dem Gold).
- Gelbe Würfel nutzen nur dem Startspieler und werden nach seinem Zug entfernt.

2.) AKTIONEN:

- Der Startspieler beginnt, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler muss 1 Aktion (A) wählen und darf danach 1 weitere Aktion (B) machen.

A - Eine Würfelgruppe wählen (PFLICHT-Aktion):

Der Spieler am Zug nimmt eine beliebige Würfelgruppe komplett vom Würfel-Tableau. Ein Feld des Tableaus ermöglicht je nach Art eine der folgenden Aktionen:

Kamele nehmen:

Aus allgem. Vorrat soviele Kamele nehmen wie Würfel auf dem Kamelfeld liegen. Kamele neben eigener Spielertafel ablegen.

Gold nehmen:

Aus allgem. Vorrat soviele Goldmünzen nehmen wie Würfel auf dem Goldfeld liegen. Goldmünzen neben eigener Spielertafel ablegen.

Läden im Viertel beliefern:

Aus dem persönlichen Vorrat soviele Steine nehmen, wie Würfel in der gewählten Würfelgruppe liegen und die Steine in Läden des zugeordneten Viertels platzieren.

- Läden gehören zu Basaren. Jeder Basar hat eine eigene Farbe.
- Jeder Laden kann max. 1 Stein insgesamt beinhalten.
- Hat schon ein Spieler 1 Stein in mind. einem Laden eines Basars platziert, dürfen andere Spieler in keinen Laden dieses Basars noch Steine abliefern.
- Man muss nicht in einer einzigen Runde einen Basar komplett befüllen.
- In einem Viertel muss man zuerst einen unvollendeten Basar befüllen, bevor man einen anderen Basar im gleichen Viertel belegt.
- Könnte ein Spieler mehr Steine einsetzen, als Läden in dem vorgegeben Viertel frei sind, muss er überzählige Steine in den eigenen Vorrat zurücknehmen.

Aufseher bewegen:

- Aufseher entlang der Straße GENAU soviele Felder bewegen, wie Würfelzahl (also der Wert eines Würfels) der gewählten Würfelgruppe (also 1 - 6) vorgibt.
- Bei Zahlung je 1 Goldmünze kann je 1 Feld der Bewegung verlängert/verkürzt werden. Die Gesamtbewegung muss aber eine Richtung haben (vor oder zurück).
- Endet die Bewegung neben einem/mehreren Läden, in denen sich Steine befinden, werden diese Steine zu den untersten freien Plätzen der Karawanen-Tafel geschickt. Sind mehrere Steine betroffen, entscheidet der aktuelle Spieler die Reihenfolge. ABER: Gegen Zahlung 1 Kamels in den allg. Vorrat bleibt ein Stein im Laden stehen. Dafür geht 1 Stein des betroffenen Spielers aus seinem Vorrat zur Karawane.

KARAWANEN-Tafel:

Man beginnt links unten. Jedes Kamel trägt max. 1 Stein. Der Besitzer des Steins erhält sofort die angegebenen Punkte. Sind alle Kamele beladen, erfolgt Wertung außer der Reihe. Die Steine werden danach entfernt und an ihre Besitzer gegeben.

Karte ziehen:

Oberste Karte vom Stapel ziehen und auf die Hand nehmen.

Diese Aktion wird auch gewählt, wenn keine Würfelgruppe mehr zur Auswahl steht.

B - Genau 1 Gebäude errichten (DARF-Aktion):

Man zahlt Kamele bzw. Kamele + Goldmünzen lt. Gebädetafel, um dort 1 Stein zu platzieren. Jedes Gebäude trägt genau 1 Stein. Die Reihenfolge der Bauten ist egal.

Siegpunkte:

0, 0, 5, 5, 5, 10 für das 1. bis 6. gebaute Gebäude (es ist egal, wo das Gebäude steht). Punkte sofort auf Zählleiste abtragen.

Gebäude (wirken, wenn mit 1 Stein besetzt):

	Kosten	
Weide	2 Kamele	Nutzt der Besitzer das Würfel Feld zum Aufnehmen von Kamelen, erhält er 1 Kamel extra.
Geschäft	2 Kamele + 2 Gold	Nutzt der Spieler das Würfel Feld zum Aufnehmen von Goldmünzen, erhält er 2 Gold extra.
Badehaus	2 Kamele + 2 Gold	Nutzt der Spieler die Aktion "Aufseher bewegen", kann er dessen Reichweite bis zu 3 Felder +/- kostenlos ändern.
Karawanserei	3 Kamele + 3 Gold	Kommt ein eigener Stein zur Karawanen-Tafel, zieht der Spieler 1 Karte.
Markt	4 Kamele + 4 Gold	Der Spieler erhält zum Ende der Woche 2 Punkte extra je Basar, den er bisher vollendet hat.
Lastenaufzug	4 Kamele + 4 Gold	Nutzt der Spieler die Aktion "Läden ..beliefern", darf er 1 Stein zusätzlich platzieren.

3.) Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Ende des Tages (der Runde):

War jeder Spieler 1x am Zug, werden die evtl. restlichen Würfel vom Tableau genommen.

Tagesmarker weiterrücken. Nachbar links vom alten Startspieler beginnt die neue Runde.

Ende der Woche = Wertung:

Viertel:

Punkte für vollendete Basare auf Zählleiste abtragen.

Alle Steine aus den Basaren werden an die Spieler zurückgegeben.

Karawane:

Anzahl Steine eines jeden Spielers dort mit Nummer der höchsten Ebene (1, 2 oder 3), die ein Stein des Spielers erreicht hat, multiplizieren. Steine liegen lassen! Wochenmarker weiterrücken. Tagesmarker auf 1. Tag setzen. Aufseher: in die Mitte.

Nach Ende einer Woche beginnt linker Nachbar des alten Startspielers die neue Runde.

Ende des Spieles:

Nach 21 Tagen siegt der Spieler mit den meisten Punkten. Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Karte nutzen:

ENTWEDER genau 1x im Zug 1 Karte abwerfen = ergibt 1 Würfel mehr bei einer gewählten Würfelgruppe in Phase A. Die Würfelgruppe muss aber vorhanden sein.

ODER während des eigenen Zuges nutzen. Es gibt kein Limit beim Besitz/Ausspielen.

Leerer Nachziehstapel: Ablagestapel neu mischen.

Sonderbedingungen:

Spiel zu dritt: Das 1. Kamel jeder Reihe der Karawane (mit hellblauer Ware) wird nicht genutzt.
Spiel zu viert: Am allerletzten Tag wird nicht reihum gespielt, sondern nach dem niedrigsten bis höchsten Punktstand. Patt: Es ist eher dran, wer am 6. Tag zuvor am weitesten vom Startspieler (im Uhrzeigersinn) entfernt saß.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 29.01.07/Nr. 841

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de