

Istanbul - Choose & Write - KSR

Ziel: Habe zuerst mind. 10 Rubin-Felder auf dem Amulett markiert.



Karawane



Orts-Karten



Waren-Karten



Rubin-Karten



Gilden-Karten

Ablauf eines Spielzuges:

40 Orts-Karten: 18 Orte je 2-mal plus 4 Brunnen

Spieler ENTWEDER 1 ORTS-KARTE:

ODER

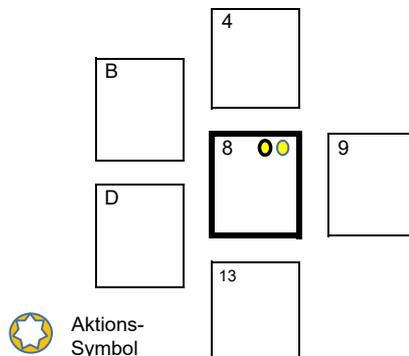
Spieler 1 GILDEN-KARTE aus:



NUR DU NUTZT die Karte, die anderen Spieler haben KEINE Aktion. Zahle den Preis in Lira (1 - 10) und führe die Karten-Aktion aus.

- Die Karte kommt von Deiner Hand ODER aus der Auslage (2 Karten). Lege sie auf den Ablagestapel.
- Du DARFST die Aktion des ausgespielten Ortes ODER eines daran waagrecht / senkrecht angrenzenden Ortes auf Deinem Spielplan ausführen (nicht: Katakomben).
- Du STREICHST KEIN AKTIONSSYMBOL DURCH.
- Alle Mitspieler dürfen DIESE ausgespielte Karte ebenfalls auf gleiche Weise nutzen. Aber sie müssen je 1 Aktion wie folgt STREICHEN: Entweder 1 Aktions-Symbol des ausgeführten Ortes* oder 1 markierte Bonus-Aktion**.

- Gleichzeitiges Ausführen ist erlaubt.
- VERZICHT:** Wer die ausgespielte Karte nicht ausführen will bzw. kann, erhält 1 Bonus-Aktion (1 Kreis ausmalen).



Aktions-Symbol

nur ab 3 Spieler gültig

Beispiel:

Gespielte Karte "8" ODER jeder der 5 umliegenden Orte ist nutzbar.

- Nutze Karte erhalten
- Nutzung
- nicht aktiv



1 Aktion markiert

Waren-Karten: Du kannst die 2 Waren bei Bedarf einsetzen (ggf. verfällt 1 Ware). Keine Markierung ist in den Warenspalten möglich.

Ende der Aktion:

- Erhalte 1 RUBIN, wenn Du alle Felder in 1 Deiner 2 großen Lira-Kästen markiert und/oder durchgestrichen hast. Streiche den Bonus-Rubin durch. Ebenso gibt es 1 RUBIN; wenn Du bei allen 4 Waren-Spalten alle Felder bis zu einer Zeile mit Bonus-Rubin markiert hast (das geht 3-mal).
- Hast Du die ORTS-Karte aus der Hand gespielt, ziehst Du vom Nachzieh-Stapel 1 Karte oder aus der Auslage. Im letzteren Fall fülle die Auslage auf. BRUNNEN gezogen? ALLE Spieler erhalten dessen Bonus. Brunnen-Karte abwerfen. Du ziehst 1 weitere ORTS-Karte.
- SULTANS-PALAST: Lege bei allen Buchstaben dort, bei denen in diesem Spielzug mind. 1 Rubin genommen wurde, genau 1 zusätzliche Rubin-Karte dazu. Nur die oberste Ware der neuen Karte sollte sichtbar bleiben.
- Wurde die KARAWANEN-Karte ausgeführt (von wem auch immer), kommt sie verdeckt unter ihren Stapel und die nächste Karte wird aufgedeckt.
- Die Karte "DU BIST DRAN" wird im U-Sinn weitergegeben.

*das ist dann der tatsächlich gewählte Ort, nicht unbedingt der Ort der ausgespielten Karte

**wenn es kein Aktions-Symbol gibt, wie zB auf den Sultanspalast-Karten.

Spielende:

Hat jemand mind. seinen 10. Rubin genommen, wird die laufende Runde noch beendet. Weitere Rubine ggf. oben seitlich im Amulett markieren.

Sofort endet das Spiel jedoch, wenn die Auslage der Ortskarten nicht aufgefüllt werden kann oder jemand nicht nachziehen kann.

ES GEWINNT, wer die MEISTEN RUBINE hat.
Patt: Beteiligter mit mehr markierten (nicht durchgestrichenen Feldern) und Waren auf Warenkarten gewinnt. Andernfalls gilt der Sieg als geteilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 26.07.23