

Istanbul Würfelspiel - KSR

Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Spielzuges:

- 1) **Nimm das Einkommen** für Deine Moscheeplättchen (falls vorhanden).
- 2) **Wirf Deine Würfel** (i.d.R. 5 Stück, weitere können durch Moscheeplättchen dazukommen).
Jetzt kannst Du beliebig oft für 1 Kristall beliebig viele Würfel erneut werfen.
- 3) **Führe Aktionen aus.**
In der Regel hast Du 2 Aktionen, weitere können durch Moscheeplättchen dazukommen.
- 4) Gib 5 Würfel an den nächsten Spieler weiter.

AKTIONEN:

- ◆ Du führst mit den Würfelsymbolen, Deinen Warenplättchen und Deinem Geld Aktionen aus.
- ◆ Jeder Würfel darf nur 1-mal im Zug verwendet werden.
- ◆ Du darfst jederzeit Warenplättchen abgeben, um sie als Würfelsymbole der jeweil. Farbe zu nutzen.
- ◆ Je 1 BRAUNES Warenplättchen darfst Du für je eine beliebige Farbe einsetzen.
- ◆ In einem Zug darf die gleiche Aktion mehrfach ausgeführt werden.
- ◆ Jede Aktion muss erst beendet sein, bevor die nächste beginnt.
- ◆ Wenn Du Warenplättchen, Kristalle oder Geld nehmen möchtest und der Vorrat reicht nicht aus, dann muss jeder Spieler, der mind. 1 Ressource dieser Sorte besitzt, 1 davon in den Vorrat geben. Das geschieht ggf. wiederholt. Danach nimmst Du Dir Deine Ressourcen.

Aktionsübersicht:

- ◆ Links steht, was man benötigt, um das, was rechts steht, zu erhalten.
- ◆ Gestreifte Würfelsymbole stehen für die 4 Warensymbole.
- ◆ Verschiedene Buchstaben stehen für unterschiedliche Waren.
- ◆ Waren stehen sowohl für Warensymbole auf den Würfeln als auch für Warenplättchen.

Spielende:

- ◆ Sobald ein Spieler mind. 6 Rubine (5 Rubine bei 4 Spielern) gesammelt hat, wird die lfd. Runde noch zu Ende gespielt.
- ◆ Es gewinnt, wer die meisten Rubine sammeln konnte.
Patt: Verkauft aus Eurem Vorrat ggf. Warenplättchen für 3 Lira, Kristalle für 2 Lira.
Wer von den Beteiligten nun mehr Lira besitzt, gewinnt. Andernfalls ist der Sieg geteilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 10.01.18

Hilfstexte zur Anlage links an Eure Aktionsübersichten

Gib 2 gleiche Waren ab. Nimm Dir 1 Warenplättchen in der Farbe der gleichen Waren.
Gib 2 unterschiedliche Waren ab. Nimm Dir 1 Kristall.
Gib 3 unterschiedliche Waren ab. Nimm Dir 1 BRAUNES Warenplättchen.
Gib 4 unterschiedliche Waren ab. Nimm Dir 2 beliebige Warenplättchen, aber nicht braune.
Gib alle gewürfelten Geldsymbole ab. Nimm Dir 2 Lira pro Geldsymbol.
Gib beliebig viele Kartensymbole ab. Decke pro Symbol 1 Basarkarte vom Nachziehstapel auf. Wähle 1 und führe sie aus.
Nimm 1 aufgedecktes Moscheeplättchen. Gib die Waren ab, die da am oberen Rand abgebildet sind. Erhalte ggf. 1 Rubin.
Gib geforderte Anzahl an Waren ab. Nimm Dir 1 Rubin. Art und Anzahl der Waren: siehe Rubinleisten auf Spielplan
Rubinleiste auf rotem Teppich: Gib Anzahl an Lira ab, die auf freiem Feld neben dem Rubin abgebildet sind. Nimm den Rubin.
BRAUNE Ware = Jokerware. A ist eine Ware, B eine andere, C wieder eine andere, D noch eine andere

Gib 2 gleiche Waren ab. Nimm Dir 1 Warenplättchen in der Farbe der gleichen Waren.
Gib 2 unterschiedliche Waren ab. Nimm Dir 1 Kristall.
Gib 3 unterschiedliche Waren ab. Nimm Dir 1 BRAUNES Warenplättchen.
Gib 4 unterschiedliche Waren ab. Nimm Dir 2 beliebige Warenplättchen, aber nicht braune.
Gib alle gewürfelten Geldsymbole ab. Nimm Dir 2 Lira pro Geldsymbol.
Gib beliebig viele Kartensymbole ab. Decke pro Symbol 1 Basarkarte vom Nachziehstapel auf. Wähle 1 und führe sie aus.
Nimm 1 aufgedecktes Moscheeplättchen. Gib die Waren ab, die da am oberen Rand abgebildet sind. Erhalte ggf. 1 Rubin.
Gib geforderte Anzahl an Waren ab. Nimm Dir 1 Rubin. Art und Anzahl der Waren: siehe Rubinleisten auf Spielplan
Rubinleiste auf rotem Teppich: Gib Anzahl an Lira ab, die auf freiem Feld neben dem Rubin abgebildet sind. Nimm den Rubin.
BRAUNE Ware = Jokerware. A ist eine Ware, B eine andere, C wieder eine andere, D noch eine andere

Gib 2 gleiche Waren ab. Nimm Dir 1 Warenplättchen in der Farbe der gleichen Waren.
Gib 2 unterschiedliche Waren ab. Nimm Dir 1 Kristall.
Gib 3 unterschiedliche Waren ab. Nimm Dir 1 BRAUNES Warenplättchen.
Gib 4 unterschiedliche Waren ab. Nimm Dir 2 beliebige Warenplättchen, aber nicht braune.
Gib alle gewürfelten Geldsymbole ab. Nimm Dir 2 Lira pro Geldsymbol.
Gib beliebig viele Kartensymbole ab. Decke pro Symbol 1 Basarkarte vom Nachziehstapel auf. Wähle 1 und führe sie aus.
Nimm 1 aufgedecktes Moscheeplättchen. Gib die Waren ab, die da am oberen Rand abgebildet sind. Erhalte ggf. 1 Rubin.
Gib geforderte Anzahl an Waren ab. Nimm Dir 1 Rubin. Art und Anzahl der Waren: siehe Rubinleisten auf Spielplan
Rubinleiste auf rotem Teppich: Gib Anzahl an Lira ab, die auf freiem Feld neben dem Rubin abgebildet sind. Nimm den Rubin.
BRAUNE Ware = Jokerware. A ist eine Ware, B eine andere, C wieder eine andere, D noch eine andere

Gib 2 gleiche Waren ab. Nimm Dir 1 Warenplättchen in der Farbe der gleichen Waren.
Gib 2 unterschiedliche Waren ab. Nimm Dir 1 Kristall.
Gib 3 unterschiedliche Waren ab. Nimm Dir 1 BRAUNES Warenplättchen.
Gib 4 unterschiedliche Waren ab. Nimm Dir 2 beliebige Warenplättchen, aber nicht braune.
Gib alle gewürfelten Geldsymbole ab. Nimm Dir 2 Lira pro Geldsymbol.
Gib beliebig viele Kartensymbole ab. Decke pro Symbol 1 Basarkarte vom Nachziehstapel auf. Wähle 1 und führe sie aus.
Nimm 1 aufgedecktes Moscheeplättchen. Gib die Waren ab, die da am oberen Rand abgebildet sind. Erhalte ggf. 1 Rubin.
Gib geforderte Anzahl an Waren ab. Nimm Dir 1 Rubin. Art und Anzahl der Waren: siehe Rubinleisten auf Spielplan
Rubinleiste auf rotem Teppich: Gib Anzahl an Lira ab, die auf freiem Feld neben dem Rubin abgebildet sind. Nimm den Rubin.
BRAUNE Ware = Jokerware. A ist eine Ware, B eine andere, C wieder eine andere, D noch eine andere