



Autor: Sébastien Pauchon

Illustrationen: Arnaud Demaegd – Layout: Cyril Demaegd

Yspahan FAQ & Forum: <http://www.ystari.com>

Regelfragen und Ersatzteilservice: info@huchandfriends.de

Übersetzung aus dem Englischen: Birgit Irgang

Der Autor bedankt sich bei Malcolm Braff, Stéphane Rochat, Thierry Thonney und Oliver Vulliamy sowie bei allen, die das Spiel getestet haben. Ein besonderer Dank gilt Bruno Cathala und David Pernot, die mich zum „11. Ludopathic Gathering“ eingeladen beziehungsweise mich Ystari Games empfohlen haben.

Dieses Spiel ist Serge Krieger gewidmet, der unzählige Neujahrsnächte Monopoly spielend mit einem Kind verbracht hat, und meinem Vater, dessen Schachtricks einfach wunderbar sind.

Der Verlag bedankt sich bei seinem Team (insbesondere bei William, Thomas Dom & Slim), das alles möglich gemacht hat!

Inhalt

- 1 Stadtplan
- 1 Würfel-Tableau und 1 Karawanen-Tableau
- 4 Spielertafeln
- ca. 100 Steine (Waren) in 4 Farben (blau, rot, grün, gelb)
- 2 weiße Steine (Tages- und Wochenmarker)
- 1 weiße Aufseher-Figur und 1 schwarze Startspieler-Figur
- ca. 25 Kamele und 25 gelbe, hölzerne Scheiben (Goldmünzen)
- 9 weiße Würfel und 3 gelbe Würfel
- 18 Karten
- 1 Spielübersicht
- dieses Regelheft

Es war einmal ...

1598. Yspahan [Isfahan] wird zur Hauptstadt des persischen Reichs. Die Stadt im Zentrum der Welt erlebt nun eine kulturelle und wirtschaftliche Blütezeit. Auch die Dörfer und Städte der Umgebung wollen von dieser Entwicklung profitieren. Mit Waren und Edelsteinen beladene Karawanen machen sich auf den Weg in die Wüste – voller Hoffnung auf eine wunderbare Zukunft.

Ziel des Spiels

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Kaufleuten, die mit Yspahan Handel treiben. Der Aufseher des Schahs kommt in die Gegend, und diese Gelegenheit wollen sie nutzen. So sammeln die Spieler Punkte, indem sie ihre Waren zu verschiedenen Läden bringen, an die Karawanen schicken und diverse Gebäude errichten. Am Ende der Partie gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Spielvorbereitung

Anmerkung: Je nach Anzahl der Spieler (2, 3 oder 4) muss das entsprechende Kapitel am Ende dieser Spielregel beachtet werden, um die Spielvorbereitung anzupassen.

- Spielbrett, Tableaus und Tafeln werden gemäß der Abbildung auf der nächsten Seite auf den Tisch gelegt. Der Aufseher (weiße Figur) steht auf dem Mittelfeld der Straße auf dem Stadtplan. Die Würfel werden neben das Würfel-Tableau gelegt. Die Tages- und Wochenmarker kommen auf die entsprechenden Felder des Stadtplans.
- Goldmünzen und Kamele werden aussortiert und bereit gelegt; sie bilden den allgemeinen Vorrat. Aus den gemischten Karten wird ein Stapel gebildet und verdeckt für alle erreichbar auf den Tisch gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechenden Steine sowie die dazugehörige eigene Spielertafel. Jeder legt einen Stein seiner Farbe als Punktemarker auf Feld 0 der Zählleiste auf dem Stadtplan. Außerdem erhält jeder Spieler zwei Goldmünzen.
- Der älteste Spieler beginnt und bekommt die schwarze Startspieler-Figur.



A – Stadtplan

Die Stadt ist in vier Viertel unterteilt, denen der Sack, das Fass, die Truhe und die Amphore (1) zugeordnet sind. Die Viertel werden durch die Straße voneinander abgetrennt, auf der sich der Aufseher bewegt (2). In jedem Viertel gibt es **Basare** (Ansammlungen von Läden) mit unterschiedlichen Farben (im Stadtviertel der Truhe existieren z.B. ein gelber, ein blauer und ein pinkfarbener Basar).

Auf diesem Spielplan gibt es außerdem eine Zählleiste (3), den Wochenzähler (4) und den Tageszähler (5).

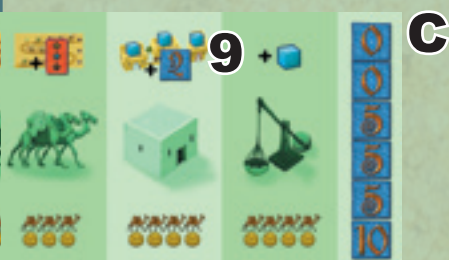
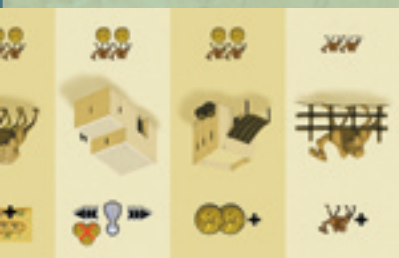
Am Ende jeder Woche bringt jeder Basar, der von einem Spieler vervollständigt wurde, Punkte (6).

B – Würfel-Tableau

Zu Beginn eines jeden Tages wirft der Startspieler die Würfel und verteilt sie gemäß ihrem Wert auf dem Würfel-Tableau (7).

In der Spielerreihenfolge wählt dann jeder Spieler eine Gruppe von Würfeln und führt eine der Aktionen aus, die der gewählten Gruppe zugeordnet sind.

Diese Aktionen ermöglichen es den Spielern, Steine in den Läden der Stadt zu platzieren, den Aufseher zu bewegen, Karten zu ziehen, Kamele und Gold zu nehmen.



C – Spielertafeln

Am Ende seines Zugs hat jeder Spieler die Möglichkeit, Gold und Kamele einzusetzen, um ein Gebäude zu bauen (8).

Diese Gebäude bringen Punkte und ermöglichen es den Spielern, für den Rest der Partie spezielle Fähigkeiten zu nutzen (9).



D – Karawanen-Tableau

Immer wenn der Aufseher zieht, endet seine Bewegung vor einem Laden (10) – manchmal auch vor zwei Läden (11). Wenn sich in dem Laden die Ware eines Spielers befindet, wird der Stein zur Karawane geschickt (12) und bringt seinem Besitzer Punkte (13).

Am Ende jeder Woche wird die Karawane gewertet und bringt den Spielern Punkte. Entscheidend dafür ist die Anzahl an Waren, die ein Spieler hier besitzt, sowie deren Position auf dem Karawanen-Tableau (14).

Spielverlauf

Das Spiel ist in **drei Wochen** unterteilt. Jede Woche besteht jeweils aus **sieben Tagen** (also sieben Runden). An jedem Tag ist jeder Spieler **genau einmal** an der Reihe.

Spielrunde

Eine Runde entspricht einem Tag. Sie ist in zwei Phasen unterteilt:

- I) Würfeln
- II) Aktionen der Spieler

I – Würfeln

- Der **Startspieler** nimmt die neun weißen Würfel. Er kann einen, zwei oder drei gelbe Würfel hinzunehmen, wenn er **je eine Goldmünze pro gelbem Würfel** bezahlt.

- Der Startspieler würfelt (die neun weißen und die gelben Würfel, für die er bezahlt hat) und sortiert sie nach den gewürfelten Zahlenwerten – die Farbe spielt dabei keine Rolle. Er bildet also aus allen Einsern eine Gruppe, aus allen Zweiern eine andere Gruppe, usw.

- Dann legt der Spieler die Würfelgruppen auf das Würfel-Tableau. Dabei **beginnt er mit der Würfelgruppe mit dem niedrigsten Wert** und nimmt **als letztes die Würfelgruppe mit dem höchsten Wert**. Das Tableau wird Feld für Feld aufgefüllt, **von unten nach oben**. Die Würfel mit der niedrigsten Zahl werden also immer auf das unterste Feld gelegt (Kamelfeld). Die Würfel mit der zweitniedrigsten Zahl platziert man auf dem Feld mit dem Sack, usw.

Besonderheit: Die Würfelgruppe mit dem höchsten Wert wird immer auf dem Goldfeld (ganz oben) platziert. So kann es vorkommen, dass einige Felder des Tableaus nicht belegt sind.

Anmerkung: Aufgrund dieser Zuordnungsmethode wird das Stadtviertel, das sich am weitesten oben befindet (Amphoren-Viertel) weniger oft beliefert. Andererseits sind das Kamel- und das Goldfeld fast immer belegt. (Wenn z.B. nur einige Zweier und einige Fünfer gewürfelt werden, kommen die Zweier auf das Kamelfeld, die Fünfer auf das Goldfeld.) Es besteht allerdings eine ganz kleine Chance, dass alle neun Würfel dieselbe Zahl zeigen! In diesem Fall werden alle Würfel auf das Kamelfeld gelegt.

- **Gelbe Würfel:** Nach der Aktion des Startspielers (siehe Phase 2 unten), werden die gelben Würfel vom Tableau entfernt. Eventuell sind dadurch dann einige Felder leer. Von gelben Würfeln profitiert folglich nur der Startspieler.

II – Aktionen der Spieler

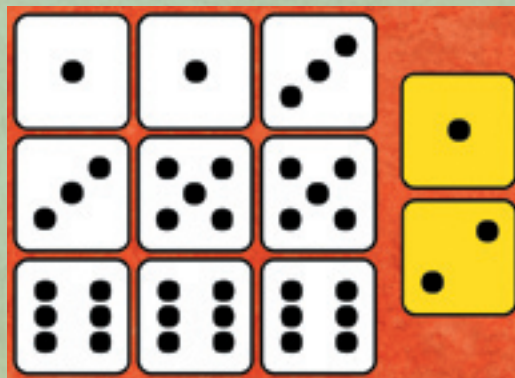
Beginnend mit dem Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn kann jeder Spieler bis zu zwei Aktionen durchführen:

- A) Eine Würfelgruppe wählen (verpflichtende Aktion)
- B) Ein Gebäude errichten (optionale Aktion)

A – Eine Würfelgruppe wählen

Der Spieler entfernt eine Gruppe von Würfeln vom Tableau. Diese Gruppe steht dann dem nächsten Spieler nicht mehr zur Verfügung. Je nach dem gewählten Feld kann der Spieler dann **eine der drei Aktionen** ausführen, die für diese Würfelgruppe zur Auswahl stehen.

Anmerkung: Nur die erste Aktion hängt vom gewählten Feld ab. Die anderen beiden Aktionen (Aufseher bewegen oder eine Karte ziehen) sind bei jedem Feld verfügbar.



Beispiel: Blau ist Startspieler. Bevor er würfelt, entscheidet er, zwei Goldmünzen an die Bank zu zahlen, um zu den neun weißen Würfeln noch zwei gelbe hinzuzunehmen. Blau würfelt und erhält das oben abgebildete Ergebnis ...



Beispiel (Fortsetzung): Blau sortiert die Würfel gemäß ihrem Wert und platziert sie auf dem Würfel-Tableau. Die drei Einser kommen auf das Kamelfeld. Dann legt Blau die Zwei auf das Sackfeld, die beiden Dreier auf das Fassfeld und die beiden Fünfer auf das Truhenfeld. Die drei Sechser werden auf dem Goldfeld platziert. (Auf dem Amphorenfeld liegt nichts.)

Nachdem Blau seine Aktion ausgeführt hat, werden die gelben Würfel entfernt. Sie stehen den anderen Spielern nicht mehr zur Verfügung.

Aktionen

Kamelfeld:

- Kamele nehmen
- Aufseher bewegen
- Karte ziehen

Goldfeld:

- Gold nehmen
- Aufseher bewegen
- Karte ziehen

Stadtviertelfelder

(Sack, Fass, Truhe, Amphore):

- Läden im Viertel beliefern
- Aufseher bewegen
- Karte ziehen

• Kamele nehmen

Der Spieler nimmt **so viele Kamele aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Würfel auf dem Kamelfeld befinden**. Er stellt die Kamele neben seine Spielertafel.

• Gold nehmen

Der Spieler nimmt **so viele Goldmünzen aus dem allgemeinen Vorrat, wie sich Würfel auf dem Goldfeld befinden**. Er legt die Goldmünzen neben seine Spielertafel.

• Läden im Viertel beliefern

Der Spieler nimmt **so viele Steine aus seinem persönlichen Vorrat, wie sich Würfel in der gewählten Gruppe befinden**. Dann legt er diese Steine in einige Läden **des entsprechenden Stadtviertels** (also des Viertels, das dem Feld zugeordnet ist, dessen Würfel er gewählt hat).

Anmerkung: Ein Spieler kann diese Aktion nicht wählen, wenn alle Läden des Viertels bereits voll oder von einem anderen Spieler besetzt sind (siehe auch weiter unten: Unmögliche Aktionen).

Steine in den Läden platzieren:

In jedem Stadtviertel sind die Läden zu **Basaren** gruppiert. Innerhalb eines Viertels gehören alle Läden derselben Farbe zum selben Basar.

- In jeden Laden kann **nur ein Stein** gelegt werden.
- Sind in einem Basar einige Läden bereits **von einem anderen Spieler** besetzt, können in die übrigen Läden dieses Basars **keine eigenen Steine** platziert werden.
- Wenn man in einem Stadtviertel bereits einen unvollendeten Basar besitzt, darf man in einen anderen Basar desselben Viertels keine Steine legen.
- Ein Basar muss nicht auf einmal vollendet werden. Es ist möglich, innerhalb derselben Runde einen Basar zu vollenden und einen neuen zu beginnen.
- Wenn ein Spieler aufgrund der gewählten Würfelgruppe mehr Steine platzieren dürfte, als Läden in diesem Viertel verfügbar sind, muss er die verbleibenden Steine zurück in seinen Vorrat legen.



Beispiel (Fortsetzung): Blau beschließt, die Kamele zu nehmen. Er erhält drei Kamele aus dem Vorrat (da sich drei Würfel auf dem Kamelfeld befinden) und legt sie vor sich auf den Tisch. Danach wird der letzte gelbe Würfel (auf dem Sackfeld) vom Würfel-Tableau entfernt.



Beispiel (Fortsetzung): Nachdem Blau seinen Zug beendet hat, ist Grün an der Reihe. Grün beschließt, Gold zu nehmen. Er bekommt drei Goldmünzen aus dem Vorrat (da sich drei Würfel auf dem Goldfeld befinden) und legt sie vor sich ab.



Beispiel (Fortsetzung): Nach Grün ist Rot an der Reihe. Rot möchte die Läden im Truhenviertel auffüllen. Er nimmt zwei Steine aus seinem Vorrat (da hier zwei Würfel mit dem Wert 5 liegen), um sie im entsprechenden Viertel unterzubringen ...



Beispiel (Fortsetzung): Im Truhenviertel sind noch sechs Läden übrig. (In den vorangegangenen Runden wurden bereits Steine in den anderen Läden platziert.) Es gibt noch einen Laden im gelben Basar (A), einen Laden im blauen Basar (B) und vier Läden im pinkfarbenen Basar (C).

Rot hat zwei Steine zum Einsetzen. Er hat in einer früheren Runde bereits den blauen Basar eröffnet und muss ihn nun vollenden. Rot platziert einen Stein in B und vollendet damit den blauen Basar.

Seinen zweiten Stein kann Rot nicht in A (Laden des gelben Basars) unterbringen, da Blau bereits Steine im gelben Basar besitzt. So kann Rot den zweiten Stein nur in einen der Läden des pinkfarbenen Basars legen und wählt den Laden links oben.

Ab jetzt dürfen die anderen Spieler keine Steine mehr in den Läden dieses pinkfarbenen Basars platzieren.

• **Aufseher bewegen:**

Der Spieler bewegt den Aufseher entlang der Straße **um so viele Felder, wie die Würfelzahl der gewählten Gruppe angibt**. Die Anzahl der Felder kann durch den Einsatz von Gold verringert oder vergrößert werden. **Pro Goldmünze, die der Spieler zahlt, kann er die Bewegungsweite um ein Feld verlängern oder verkürzen**. So ist es auch möglich, den Aufseher überhaupt nicht zu bewegen, indem man seine Bewegungsweite auf 0 herabsetzt. Allerdings darf der Aufseher nicht vor und zurück gezogen werden, so dass er innerhalb eines Zugs dasselbe Feld zweimal betritt.

Wenn die **Bewegung des Aufsehers** neben einem oder mehreren Läden endet, in denen sich Steine befinden, werden diese Steine automatisch zur Karawane geschickt – unabhängig davon, welchem Spieler die Steine gehören. Handelt es sich um mehrere Steine, entscheidet der Spieler, der den Aufseher bewegt hat, in welcher Reihenfolge sie zur Karawane geschickt werden (siehe „Die Karawane“).

Anmerkung: Alle Felder der Straße sind mit einem einzigen Laden verbunden; Ausnahmen sind das Mittelfeld, das an keinen Laden angrenzt, und zwei Felder (im Beispiel rechts mit A gekennzeichnet), die jeweils mit zwei Läden verbunden sind.

Wenn ein Spieler, dessen Stein zur Karawane geschickt werden soll, mindestens ein Kamel in seinem Vorrat hat, **kann er entscheiden, ein Kamel abzugeben, um dies zu verhindern**. Dann wird **ein Stein aus dem Vorrat des Spielers** zur Karawane geschickt, statt den Stein aus dem Laden zu entfernen.

Die Karawane:

Die Karawane nach Yspahan besteht insgesamt aus 12 Kamelen und unterteilt sich entlang der Straße in drei Gruppen mit jeweils vier Kamelen. Steine, die zur Karawane geschickt werden, müssen entsprechend der Reihenfolge der Kamele dem Straßenverlauf folgend platziert werden; begonnen wird damit links unten in der Ecke des Karawanen-Tableaus. **Jedes Kamel kann genau einen Stein tragen**. Wenn ein Stein auf einem Kamel liegt, bekommt der Besitzer des Steins sofort Punkte für dieses Kamel: 2 Punkte für die untere Reihe, 1 Punkt für die mittlere Reihe und keine Punkte für die oberste Reihe.

Sobald alle Kamele der Karawane mit Steinen belegt sind, kommt es zu einer Extrawertung. Die Steine auf den Kamelen werden außer der Reihe gewertet (siehe „Ende der Woche“) und dann vom Karawanen-Tableau entfernt. Nun kann die Karawane wieder auf dieselbe Weise neu mit Steinen bestückt werden.

• **Karte ziehen:**

Der Spieler zieht **die oberste Karte** vom Stapel und nimmt sie auf die Hand (siehe „Karten“ weiter unten).

• **Unmögliche Aktionen:**

Wenn keine Würfelgruppe mehr verfügbar ist, **zieht der Spieler die oberste Karte vom Stapel**, ohne Würfel vom Würfel-Tableau zu entfernen.

B – Ein Gebäude errichten

Wenn ein Spieler ein Gebäude errichtet, verleiht ihm dies bis zum Ende der Partie besondere Fähigkeiten. Die sechs verschiedenen Gebäude und deren Funktionen und Kosten sind auf den Tafeln der Spieler angegeben.

Nachdem der Spieler eine Würfelgruppe ausgesucht und eine Aktion ausgeführt hat (Pflichtaktion), kann er ein Gebäude bauen. Dafür muss er den Preis des gewählten Gebäudes mit Goldmünzen und Kamelen aus seinem Vorrat bezahlen. Anschließend platziert der Spieler einen Stein auf dem entsprechenden Gebäude auf seiner Tafel. Eventuell erhält er dafür auch Siegpunkte (siehe unten).

Anmerkung: Die auf der Spielertafel angegebene Reihenfolge der Gebäude muss beim Bauen nicht eingehalten werden. Jeder Spieler kann jedes Gebäude pro Partie nur einmal bauen.



Beispiel (Fortsetzung): Nachdem Rot seinen Zug beendet hat, ist Gelb an der Reihe. Er beschließt, den Aufseher mit der Dreier-Würfelgruppe zu bewegen. Deshalb kann Gelb den Aufseher genau drei Felder weit bewegen – die Felderanzahl entspricht dem Wert der gewählten Würfel.



Beispiel (Fortsetzung): ... Gelb zieht die Figur des Aufsehers. Bei einer Bewegung von drei Feldern würde der Aufseher eines der mit A gekennzeichneten Felder erreichen. Dadurch würde in beiden Fällen ein blauer Stein zur Karawane geschickt werden. (In einem der Fälle würde sowohl ein gelber, als auch ein blauer Stein in der von Gelb gewählten Reihenfolge zur Karawane geschickt werden.) Gelb beschließt, eine Goldmünze zu zahlen, um den Aufseher vier Felder weit zu bewegen. So erreicht die Figur Feld B, und es wird ausschließlich ein gelber Stein zur Karawane geschickt. Wenn Gelb ein Kamel abgibt, bleibt der Stein im Laden liegen, und er platziert stattdessen einen Stein aus seinem Vorrat auf der Karawanen-Tafel.



Beispiel (Fortsetzung): ... Gelb legt den Stein auf das erste freie Kamel und bekommt dafür sofort zwei Punkte.



Beispiel (Fortsetzung): Gelb hätte nach der Wahl dieser Würfelgruppe auch eine Karte ziehen oder zwei Steine in dem Fassviertel platzieren können.



Beispiel (Fortsetzung): Am Ende seines Zugs beschließt Gelb, die Karawanserei zu bauen. Er bezahlt den Preis, indem er drei Kamele und drei Goldmünzen aus seinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat legt, und platziert einen seiner Steine auf dem entsprechenden Feld seiner Spielertafel.

• **Siegpunkte:**

Durch das Errichten von Gebäuden bekommen die Spieler auch Siegpunkte. Die ersten beiden von einem Spieler erbauten Gebäude bringen keine Punkte – unabhängig davon, um welche Gebäude es sich handelt. Für das dritte, vierte und fünfte Gebäude gibt es jeweils fünf Punkte. Wird das sechste Gebäude errichtet, erhält man dafür zehn Punkte. Wer für ein Gebäude Punkte bekommt, zieht seinen Punkte-marker sofort entsprechend auf der Zählleiste vorwärts.

• **Gebäude-Übersicht:**

Die Weide:

(kostet 2 Kamele)

Ein Spieler, der die Weide besitzt, profitiert davon jedes Mal, wenn er als Aktion des Würfel-Tableaus Kamele nimmt. Entsprechend der Anzahl an Würfeln auf dem Kamelfeld des Tableaus nimmt er sich Kamele und erhält „kostenlos“ ein weiteres, zusätzliches Kamel. Wenn das Kamelfeld leer ist, kann diese Sonderfähigkeit nicht eingesetzt werden.

Das Geschäft:

(kostet 2 Kamele und 2 Goldmünzen)

Wer das Geschäft gebaut hat, profitiert davon jedes Mal, wenn er als Aktion des Würfel-Tableaus Goldmünzen nimmt. Entsprechend der Anzahl an Würfeln auf dem Goldfeld des Tableaus nimmt er sich Münzen und erhält „kostenlos“ zwei weitere, zusätzliche Goldmünzen. Wenn das Goldfeld leer ist, kann diese Sonderfähigkeit nicht eingesetzt werden.

Das Badehaus:

(kostet 2 Kamele und 2 Goldmünzen)

Wenn ein Spieler das Badehaus errichtet hat, kann er die Bewegungsweite des Aufsehers – wenn er die Aktion „Aufseher bewegen“ wählt – um bis zu drei Felder verändern, ohne dafür bezahlen zu müssen. Der Spieler darf darüber hinaus Goldmünzen bezahlen, um die Bewegungsweite um mehr als drei Felder zu verändern.

Die Karawanserei:

(kostet 3 Kamele und 3 Goldmünzen)

Wer die Karawanserei besitzt, zieht jedes Mal eine Karte, wenn einer seiner Steine zur Karawane geschickt wird.

Der Markt:

(kostet 4 Kamele und 4 Goldmünzen)

Hat ein Spieler den Markt errichtet, erhält er am Ende der Woche (siehe unten) einen Bonus für jeden Basar, den er vollendet hat.

Der Lastenaufzug:

(kostet 4 Kamele und 4 Goldmünzen)

Wenn ein Spieler den Lastenaufzug gebaut hat, bekommt er einen Bonus, wenn er Steine in die Stadtviertel legt. Entsprechend der Anzahl an Würfeln in der gewählten Gruppe platziert er Steine in dem entsprechenden Viertel und darf „kostenlos“ einen weiteren, zusätzlichen Stein in diesem Viertel einsetzen. Bei einem leeren Stadtviertelfeld des Tableaus kann diese Sonderfähigkeit nicht eingesetzt werden.

Ende eines Tages

Ein Tag ist vorüber, wenn jeder Spieler einmal an der Reihe war. Sollten dann noch Würfel auf Feldern des Würfel-Tableaus liegen, werden diese entfernt.

Sobald der siebte Tag vorüber ist, endet die Woche (siehe „Ende der Woche“).

Bei Abschluss jedes anderen Tags wird der Tagesmarker um ein Feld vorwärts gezogen. Der linke Nachbar des vorigen Startspielers beginnt dann die neue Runde.



Beispiel (Fortsetzung): ... Gelb bekommt Punkte für den Bau der Karawanserei. Der Spieler besitzt bereits die Weide und den Markt, so dass dies sein drittes Gebäude ist. Die Leiste am rechten Rand der Spielertafel zeigt an, dass die Errichtung des dritten Gebäudes fünf Punkte bringt. Gelb zieht seinen Punkte-marker auf der Zählleiste des Stadtplans fünf Felder weiter.



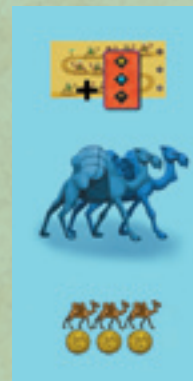
Die Weide



Das Geschäft



Das Badehaus



Die Karawanserei



Der Markt



Der Lastenaufzug

Ende der Woche

Am Ende der Woche zählen die Spieler reihum ihre Punkte für Stadtviertel und Karawane und ziehen ihre Punktemarker auf der Zählleiste entsprechend vorwärts.

• **Stadtviertel:** In jedem Stadtviertel gibt es für jeden vollendeten Basar Punkte. Die Anzahl der Punkte ist jeweils neben dem Basar in einem farbigen Feld angegeben. Spieler, die das Gebäude Markt errichtet haben, erhalten außerdem für jeden eigenen vollendeten Basar zwei zusätzliche Punkte. **Für nicht vollendete Basare bekommen die Spieler keine Punkte.** Wenn alle Spieler ihre Punkte gezählt haben, **werden die Steine aus den Stadtvierteln abgeräumt** und an die jeweiligen Spieler zurückgegeben. Anschließend werden die Punkte für die Karawane vergeben.

• **Karawane:** Für jeden Spieler werden die Punkte für die Karawane folgendermaßen ermittelt: Die Anzahl der eigenen Steine in der Karawane wird mit der höchsten Reihe, in der mindestens ein eigener Stein vertreten ist, multipliziert. **Die Steine auf dem Karawanen-Tableau werden am Ende der Woche nicht abgeräumt.**

Dann wird der Wochenmarker um ein Feld nach rechts verschoben, und der Tagesmarker wird auf den ersten Tag zurückgesetzt. **Der Aufseher kommt wieder auf das Mittelfeld der Straße.** Der linke Nachbar des vorigen Startspielers beginnt die neue Runde.

Ende der Partie

Die Partie endet nach Ablauf der dritten Woche. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gibt es mehrere Sieger.

Spiel zu dritt

Die einzige Änderung der Regel betrifft die Karawane: Das erste Kamel in jeder Reihe (etwas heller dargestellt) wird nicht verwendet.

Infolgedessen gibt es nur drei Kamele pro Reihe.

Spiel zu viert

Die einzige Änderung der Regeln betrifft den siebten Tag der dritten Woche. An diesem letzten Tag wird nicht reihum im Uhrzeigersinn gespielt. In dieser Runde sind die Spieler in umgekehrter Reihenfolge zum Punktstand zu **Beginn der Runde** an der Reihe. Das bedeutet: Der Spieler mit den wenigsten Punkten ist Startspieler, würfelt und führt seine Aktionen durch. Dann ist der Spieler mit dem zweitniedrigsten Punktstand an der Reihe, usw. Der Spieler mit den meisten Punkten führt als letzter seinen Zug aus.

Wenn mehrere Spieler gleich viele Punkte haben, ist derjenige der am Gleichstand beteiligten Spieler als erster an der Reihe, der am sechsten Tag im Uhrzeigersinn am weitesten vom Startspieler entfernt saß.



Beispiel: Die Stadtviertel werden gewertet. Blau hat im Truhenviertel den gelben Basar vollendet und bekommt dafür sechs Punkte. Rot bekommt lediglich vier Punkte (der blaue Basar ist vollendet, der pinkfarbene nicht.) Dann werden die Steine dieses Stadtviertels vom Plan genommen, die Punkte auf der Zählleiste vorwärts gezogen und das nächste Viertel gewertet.

Anmerkung: Wenn die Spieler beide einen Markt besitzen würden, bekäme Blau acht Punkte (statt sechs) und Rot sechs Punkte (statt vier).



Beispiel (Fortsetzung): Nun werden die Steine der Karawane gewertet. Grün erhält vier Punkte (2 Steine x 2, da der höchstgelegene grüne Würfel sich in der zweiten Reihe befindet), ebenso wie Blau. Gelb bekommt zwölf Punkte (4 x 3) und Rot zwei Punkte (1 Würfel in der zweiten Reihe). Die Steine vom Karawanen-Tableau werden nicht abgeräumt.



Beispiel: In der Partie zu dritt wird das erste Kamel jeder Reihe nicht genutzt.

Karten

Während eines Spielzuges gibt es zwei Möglichkeiten, seine Karten einzusetzen:

• **Bei der Auswahl einer Würfelgruppe:** Wenn ein Spieler eine Würfelgruppe aussucht, kann er genau eine seiner Karten ablegen (ohne ihre Wirkung zu nutzen), um die Anzahl der Würfel der gewählten Gruppe um eins zu erhöhen. Auf diese Weise kann der Spieler beispielsweise ein Kamel oder eine Goldmünze mehr bekommen, beziehungsweise einen zusätzlichen Stein in einem Stadtviertel einsetzen. Diese Möglichkeit kann zusätzlich zu den Spezialeffekten von Gebäuden genutzt werden (Weide, Geschäft, Lastenaufzug). Allerdings ist diese Möglichkeit zum Einsatz einer Karte bei einem leeren Feld auf dem Würfel-Tableau nicht möglich.

• **Bei einer Aktion:** Zu jedem anderen Zeitpunkt während seines Spielzuges kann ein Spieler eine Karte spielen, so dass die darauf beschriebene Wirkung eintritt. (Die einzelnen Karten werden auf der beiliegenden Spielübersicht erläutert.) Die Anzahl der Karten, die ein Spieler während seines Zuges spielen kann, ist nicht begrenzt – auch wenn der Spieler bereits bei der Wahl einer Würfelgruppe eine Karte abgelegt hat.

Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, werden die abgelegten Karten gemischt und bilden einen neuen Nachziehstapel.

Die Karten und ihre Bedeutung



Bei der Auswahl einer Würfelgruppe kann man eine einzige seiner Karten ablegen, um die Anzahl der Würfel der gewählten Gruppe um eins zu erhöhen. So kann der Spieler ein Kamel oder eine Goldmünze mehr bekommen beziehungsweise einen zusätzlichen Stein in einem Stadtviertel platzieren.

Achtung: Bei leeren Feldern ist es nicht möglich, eine Karte auf diese Weise einzusetzen!



Kamele oder Goldmünzen mit dem allgemeinen Vorrat tauschen. Für jede Goldmünze, die man in den Vorrat legt, erhält man ein Kamel – für jedes Kamel, das man abgibt, bekommt man eine Goldmünze.



Drei Kamele aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

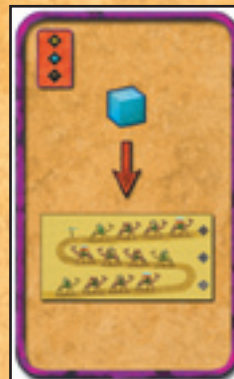


Drei Goldmünzen aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.



Einen Stein aus dem eigenen Vorrat nehmen und in einen beliebigen Laden der Stadt legen.

Achtung: Es ist nicht möglich, den Stein in einem Laden innerhalb eines Basars zu platzieren, in dem ein anderer Spieler bereits Steine besitzt. Außerdem darf man keinen Stein in einen neuen Basar platzieren, wenn man in demselben Stadtviertel bereits einen unvollendeten Basar besitzt.



Einen Stein vom eigenen Vorrat auf das erste freie Feld der Karawane legen und die entsprechenden Punkte dafür erhalten.

Achtung: Auch wenn der Spieler die Karawanserei besitzt, darf er für diese Aktion keine neue Karte ziehen.



Eigene Kamele abgeben und jeweils zwei Punkte pro abgelegtem Kamel bekommen.

Achtung: Es dürfen maximal vier Kamele abgegeben werden.



Eigene Goldmünzen abgeben und jeweils einen Punkt pro abgelegter Münze bekommen.

Achtung: Es dürfen maximal zehn Goldmünzen abgegeben werden.



Genau ein Gebäude errichten, ohne die Kamel-Kosten zahlen zu müssen. Nur die angegebenen Goldmünzen müssen gezahlt werden. Für das Gebäude gibt es die üblichen Punkte.



Genau ein Gebäude errichten, ohne die Gold-Kosten zahlen zu müssen. Nur die angegebenen Kamele müssen gezahlt werden. Für das Gebäude gibt es die üblichen Punkte.

YSTARI Games



YS

ein Spiel von Cyril Demaegd

Eines Tages vor langer Zeit ließ der König Gradlon für seine Tochter Dahut die herrliche Stadt Ys errichten. Große Deiche schützten die Stadt gegen das Wüten der Gezeiten. Dahut beschloss, Ys zum mächtigsten Ort der Bretagne zu machen. Hierzu sandte sie ihre Drachen los, um sich der Handelsschiffe zu bemächtigen, die beladen mit Edelsteinen die Küste von Ys passierten...



CAYLUS

ein Spiel von William Attia

1289. Um die Grenzen des Französischen Reiches zu festigen, beschließt König Philipp der Schöne ein neues Schloß bauen zu lassen. Zur Zeit ist Caylus nur eine unbedeutende Siedlung, aber bald werden Arbeiter und Baumeister in großer Zahl heranströmen, angezogen von den Reichtümern die das geplante Bauwerk ihnen einbringen kann. Um die Baustelle herum beginnt sich langsam eine Stadt zu entwickeln...



MYKERINOS

ein Spiel von Nicolas Oury

1899. Seit mehr als einem Jahrhundert waren die Europäer fasziniert von der Ägyptologie, von den Entdeckungen durch Denon, Champollion, Petrie und all den anderen.

Auf der Suche nach Abenteuer und Ruhm durchsuchen Gruppen von Archäologen den Sand Ägyptens.

