

Rüdiger Dorn

Istanbul

Mokka & Bakschisch

Erweiterung

EINLEITUNG

Edle Stoffe, feinste Gewürze und frisches Obst sorgten in **Istanbul** bereits für gute Geschäfte. Doch nun haben die Basarbesucher eine neue Köstlichkeit für sich entdeckt: Kaffee!

Als gewiefte Händler wittert ihr reiche Einkünfte und wollt in das Geschäft mit der köstlichen Bohne einsteigen.

Um der neuen Herausforderung gewachsen zu sein, benötigt ihr zusätzliche Unterstützung. Da kommen die Gäste der Taverne, die für ein Bakschisch gern zu Diensten sind, wie gerufen. Auch in der Gildenhalle wird euch Hilfe angeboten.

SPIELMATERIAL



UNTERSCHIEDE ZUM GRUNDSPIEL

Die Regeln des Grundspiels gelten weiterhin, mit folgenden Ausnahmen:

- Das Spielfeld bekommt 4 zusätzliche Orte, d.h. ihr legt zu Beginn **20 Orte** aus.
- Ihr ersetzt die Orte **Wagnerei 1** und **Karawanserei 6** durch die neuen Versionen (die *Karawanserei* hat ein zusätzliches Kaffeesymbol erhalten und die *Wagnerei* ein Ortssymbol).
- Das Spielende wird unabhängig von der Spielerzahl immer erst dann eingeleitet, wenn einer von euch **6 Rubine** hat.

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



IMPRESSUM

Verlag und Autor bedanken sich bei allen Testspielern und Korrekturlesern für ihr wertvolles Feedback.

Autor: Rüdiger Dorn

Illustration: Andreas Resch

Grafikdesign: Andreas Resch,
Hans-Georg Schneider

Realisation: Ralph Bruhn

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Copyright © 2015 Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3

61169 Friedberg

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

SPIELAUFBAU

Die im Folgenden genannten Regeln gelten zusätzlich zu den bisherigen Regeln, ihr benötigt also auch das Material des Grundspiels.

Legt die 20 nummerierten Orte in einem 5x4-Raster aus.

Bei der **ersten Partie** mit der Erweiterung ist es vorteilhaft, die Orte so auszulegen wie in der Abbildung rechts.

Für weitere Partien empfehlen wir, mit einer „zufälligen“ Aufstellung zu spielen. Hierfür gelten folgende Aufbauregeln:

16	15	18	3	10
8	1	7	17	4
2	19	6	12	9
20	11	5	14	13

- Legt die 20 Orte in zufälliger Reihenfolge in einem 5x4-Raster aus.
- Der Brunnen **7** muss auf einem der inneren 6 Felder liegen – tauscht ggf. den Brunnen mit einem anderen Ort aus, falls die Bedingung nicht erfüllt ist.
- Der Schwarzmarkt **8** und die Teestube **9** müssen mindestens 3 Felder voneinander entfernt liegen **und** dürfen nicht in der gleichen Reihe bzw. Spalte liegen – tauscht ggf. einen dieser Orte mit einem anderen Ort aus, falls die Bedingung nicht erfüllt ist.

1 Bereitet das Spiel wie im Grundspiel vor (s. dort S. 2/3, Schritte 2-13) und führt anschließend die folgenden, zusätzlichen Schritte aus. Fügt dabei die **neuen Bonuskarten** den alten hinzu.

2 Bestimmt den Startort des **Kaffeehändlers** durch Würfeln (wie bei Gouverneur und Schmuggler).

3 **Gildenhalle 18**

Mischt die **Gildenkarten** und legt sie als verdeckten Stapel auf die Gildenhalle. Für abgeworfene und ausgespielte Gildenkarten bildet ihr einen offenen Ablagestapel neben dem Spielplan.

4 **Taverne 19**

- Legt die **Sperre** und das zugehörige **Sperre-Plättchen** neben den Spielplan.
- Sortiert die **Tavernen-Plättchen** zuerst nach Art und dann nach Anzahl der Kaffeesymbole in 2 Stapel, so dass das oberste Plättchen jeweils 1 Kaffeesymbol zeigt. Legt die beiden Stapel griffbereit neben den Spielplan.
- Legt das **Bakschisch-Plättchen** (3 gelbe Waren nach oben) auf das dafür vorgesehene Feld.

5 **Kaffeehaus 20**

Füllt beginnend beim Rubinsymbol alle Felder mit je 1 Rubin (das Feld mit der „6“ bleibt frei).

6 Legt den Kaffee griffbereit neben den Spielplan.

ÜBERBLICK ÜBER DAS NEUE SPIELMATERIAL

- **Kaffee:** Von diesem könnt ihr beliebig viel sammeln, der Vorrat ist nicht begrenzt. Kaffee zählt nicht als „Ware“, wenn von einer „beliebigen Ware“ die Rede ist (z.B. bei der Abgabe einer beliebigen Ware im Sultanspalast **13**).
- **Gildenkarten:** Diese erlauben eigenständige Spielzüge, ohne den Kaufmann oder Gehilfen zu benötigen (vgl. S. 4, Spielzug Teil 1).
- **Tavernen-Plättchen:** Ähnliche wie die Moschee-Plättchen bringen sie dauerhafte Vorteile (vgl. S. 5, Ort Taverne).
- **Kaffeehändler:** Dieser Figur könnt ihr, ähnlich wie dem Gouverneur und dem Schmuggler, nach eurer Aktion begegnen. Ihr könnt bei ihm 1 Kaffee bekommen, wenn ihr dafür 2 Lira oder 1 beliebige Ware abgibt (vgl. S. 4, Spielzug Teil 2).

SPIELZUG

Für den Spielzug gelten dieselben Regeln wie beim Grundspiel. Dazu kommen 2 Ergänzungen:

1. Ihr habt jetzt eine Alternative zum Zug des Kaufmanns:

Ihr verzichtet auf die 4 Abschnitte eures Kaufmannszuges und spielt stattdessen eine Gildenkarte aus. Führt in diesem Fall das aus, was auf der Gildenkarte geschrieben steht und legt sie danach auf einem offenen Ablagestapel neben dem Spielplan ab.

Wichtig:

- Das Ausführen einer Gildenkarte ersetzt euren gesamten Zug, d.h. ihr bewegt euren Kaufmann nicht und ihr habt auch keine Begegnungen – außer, der Text auf der Gildenkarte besagt etwas anderes.
- Wenn ihr eine Gildenkarte ausspielt, dürft ihr keine Bonuskarten und Moschee-Plättchen nutzen, für deren Ausführung ihr euch an einem bestimmten Ort befinden müsst. Andere Bonuskarten dürfen aber gespielt werden.
- Ihr müsst die Gildenkarte komplett ausführen, ansonsten dürft ihr sie nicht nutzen.



Beispiel (Gildenkarte 16): Nach der Zahlung von 15 Lira erhältst du zusätzlich zum Rubin 3 Kaffee.

2. Im Abschnitt 4 (Begegnung) könnt ihr nun einer weiteren Figur begegnen, dem **Kaffeehändler**. Er wird genauso behandelt wie Gouverneur und Schmuggler.

Seine Funktion: Du darfst dir 1 Kaffee nehmen, wenn du dafür 2 Lira oder 1 Ware abgibst.

SPIELENDE

Das Spielende wird unabhängig von der Spielerzahl eingeleitet, wenn der erste Spieler **6 Rubine** gesammelt hat. Ansonsten gelten dieselben Regeln wie beim Grundspiel.

NEUE BONUSKARTEN



Nimm dir 2 Kaffee aus dem Vorrat.



Gib 2 Kaffee ab und nimm dir dafür 1 Gildenkarte vom verdeckten Stapel.



Gib 1 Kaffee ab und nimm dir dafür 8 Lira.



Wirf 2 Würfel und nimm dir die beiden entsprechenden Erträge.



Gib bis zu 3 beliebige Waren ab (auch Kaffee). Nimm anschließend gleich viele beliebige Waren (auch Kaffee).

Bsp.: Gib 3 gelbe Waren ab und nimm 2 blaue Waren und 1 Kaffee.



Drehe nach einem Wurf einen der Würfel auf „6“ (gilt nicht beim Versetzen der neutralen Figuren).



Bewege deinen Kaufmann beim Abschnitt „Bewegung“ in einen Eck-Ort deiner Wahl anstatt um 1 oder 2 Schritte.



Wenn du in der Wagnererei **1** bist, darfst du die Aktion sofort ein weiteres Mal ausführen.



Wenn du im Kaffeehaus **20** bist, darfst du die Aktion sofort ein weiteres Mal ausführen.

NEUE ORTE UND DEREN AKTIONEN

17

Kaffeerösterei

Wähle 1-3 verschiedene der folgenden 3 Optionen:

- ▶ Gib 2 Lira ab und erhalte 2 Kaffee.
- ▶ Gib 1 beliebige Ware ab und erhalte 2 Kaffee.
- ▶ Gib 1 Bonus- oder Gildenkarte ab und erhalte 2 Kaffee.

So kannst du insgesamt bis zu 6 Kaffee erhalten.



Beispiel: Du gibst 2 Lira und 1 Bonuskarte ab und erhältst dafür 4 Kaffee aus dem Vorrat.

18

Gildenhalle

Nimm dir 1 Kaffee aus dem Vorrat. Nimm dir die obersten beiden Karten vom verdeckten Stapel der Gildenkarten. Lege eine deiner Gildenkarten (das muss nicht eine der neu gezogenen Karten sein) ungenutzt auf den offenen Ablagestapel neben dem Spielplan.

19

Taverne

Wähle eine der folgenden 3 Optionen, wobei du je nach Option ein „Bakschisch“ in Form von 1-4 Kaffee abgeben musst:

- ▶ Gib 2 Kaffee ab und lege die **Sperre** zwischen 2 Orte. Führe die Aktion von einem der beiden an die Sperre angrenzenden Orte aus. Du hast dabei keine Begegnungen. Nimm dir das **Sperre-Plättchen**. Dieses zeigt an, dass du als einziger die Sperre überqueren darfst. Deine Mitspieler dürfen dies nicht, auch nicht mit dem Tavernen-Plättchen **Bewegung**.
- ▶ Nimm dir eines der beiden oben liegenden Tavernen-Plättchen und gib die darauf angezeigte Menge an Kaffee ab. Du darfst jede Plättchensorte nur einmal haben. Das Tavernen-Plättchen verleiht dir bis zum Ende des Spiels einen dauerhaften Vorteil:



Beispiel: Du gibst 2 Kaffee ab und nimmst dir das Sperre-Plättchen. Du legst die Sperre zwischen Postamt und Tuchlager und führst die Aktion des Tuchlagers aus.



▶ Plättchen **Bewegung**:

Anstatt in deinem Zug 1-2 Schritte weit zu ziehen, darfst du geradlinig beliebig weit ziehen (aber nicht über die Sperre, wenn sie dir nicht gehört).



▶ Plättchen **Begegnung**:

Wenn du den neutralen Figuren Gouverneur, Schmuggler und/oder Kaffeehändler begegnest und etwas von ihnen erhältst, musst du nichts mehr dafür abgeben.

- ▶ Gib 4 Kaffee und die auf dem Bakschisch-Plättchen angezeigten Waren ab. Nimm dir dafür den nächsten Rubin von einem der Orte Sultanspalast **13**, Edelsteinhändler **16** oder Kaffeehaus **20**. Drehe anschließend das Bakschisch-Plättchen um.



20

Kaffeehaus

Beliefere das Kaffeehaus mit der höchsten nicht durch einen Rubin verdeckten Zahl an Kaffee (6-10). Nimm dir als Belohnung den nächsten Rubin der Reihe und lege ihn auf deinem Handkarren ab.

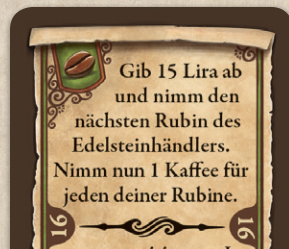
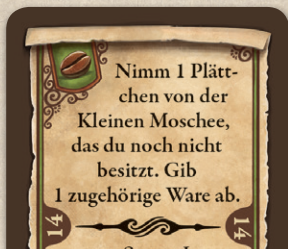
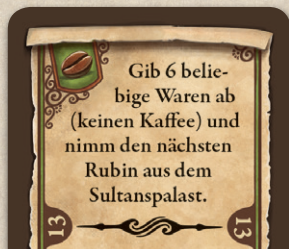
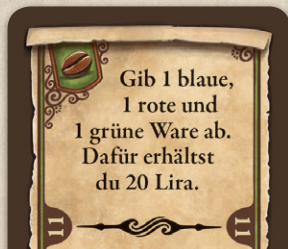
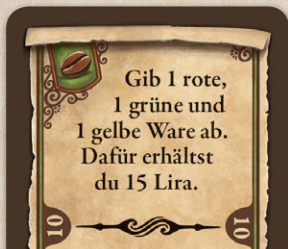
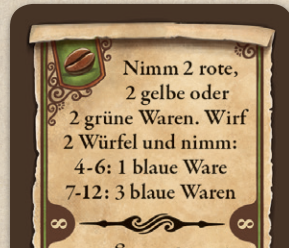
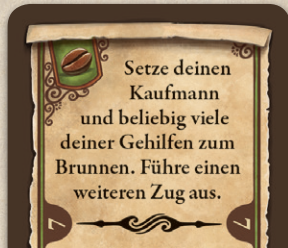
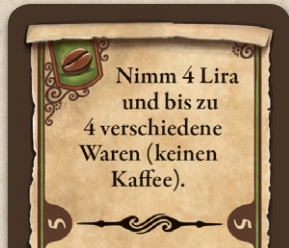
6

Karawanserei

Zusätzlich zur aus dem Grundspiel bekannten Funktion: Nimm dir 1 Kaffee aus dem Vorrat.

5

ÜBERSICHT GILDENKARTEN



Anmerkungen zu den Gildenkarten:

- Es ist egal, wo sich dein Kaufmann zum Zeitpunkt des Ausspielens der Gildenkarte befindet.
- Karten 8 und 9: Du darfst das rote Moschee-Plättchen nicht nutzen.
- Beispiel zu 9: Du sagst „7“ an und würfelst „5“. Anstatt der üblichen 2 Lira erhältst du 4 Lira.
- Karte 12: Du erhältst keine Belohnung für das Zurücksetzen deines Familienmitglieds. Du darfst die Karte auch nutzen, wenn sich dein Familienmitglied bereits in der Polizeiwache befindet.
- Beispiel zu 14: Du nimmst das rote Moschee-Plättchen und gibst dafür 1 rote Ware ab.
- Beispiel zu 19: Du nimmst dir ein Tavernen-Plättchen, auf dem 2 Kaffee abgebildet sind. Außerdem versetzt du die Sperre und führst die Aktion eines daran angrenzenden Ortes aus. Anstatt der üblichen 4 Kaffee brauchst du nur 3 Kaffee abzugeben.