

# Yspahan: Die Basare

## Spielvorbereitung

- Die 18 Karten der Yspahan-Erweiterung (violetter Rahmen) werden gemischt. Sie ersetzen die Karten des Grundspiels.

*Anmerkung: Manche Karten wurden aus dem Grundspiel übernommen, während andere leicht verändert sind. Entsprechende Erläuterungen finden sich in der Spielregel des Grundspiels.*

## Sonderregeln

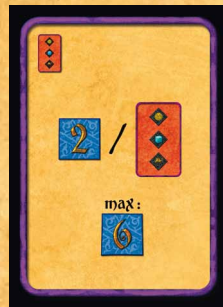
Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- Immer wenn ein Spieler den Aufseher bewegen möchte, darf dieser nicht auf demselben Feld stehen bleiben – weder durch das Zahlen von Gold, noch aufgrund des Badehauses.
- Wählt ein Spieler auf dem Würfel-Tableau die Aktion „Karte ziehen“, zieht er **die obersten beiden Karten**, sucht sich eine davon aus und legt die andere offen ab.
- Besitzt ein Spieler die Karawanserei und schickt einen oder mehrere seiner Steine zur Karawane, zieht er immer nur **eine** Karte.

## Die neuen Karten

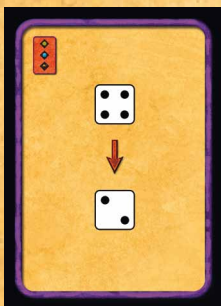


3/5/8 Punkte bekommen, wenn man mindestens 1 Ware in 2/3/4 verschiedenen Stadtvierteln in einem Laden liegen hat.



2 Punkte pro Karte auf der Hand (diese nicht inbegriffen).

*Anmerkung: Mit Hilfe dieser Karte kann man nicht mehr als 6 Punkte bekommen.*



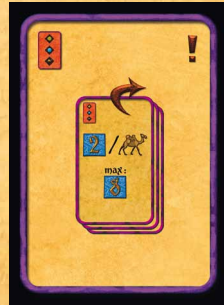
Den Wert eines Würfels auf dem Würfel-Tableau in einen anderen Wert umändern, der auf dem Tableau **bereits vorhanden** ist.



1 Punkt pro Gebäude, das man gebaut hat.



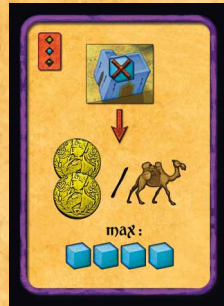
2 Punkte pro Basar, den man vollendet hat.  
*Anmerkung: Mit Hilfe dieser Karte kann man nicht mehr als 6 Punkte bekommen.*



Die Karte aufnehmen, die ein anderer Spieler soeben abgelegt hat.  
*Anmerkung: Diese Karte wird nicht während des eigenen Zugs gespielt. Bei der aufgenommenen Karte kann es sich um eine nicht gewählte Karte handeln, die bei der Aktion „Karte ziehen“ abgelegt wurde, oder aber um eine ausgespielte Karte.*



Bis zu 4 eigene Waren abgeben, die bereits in Läden platziert sind, und 2 Punkte pro Ware erhalten.



Bis zu 4 eigene Waren abgeben, die bereits in Läden platziert sind, und entweder 1 Kamel oder 2 Gold pro Ware erhalten.  
*Anmerkung: Wer mehrere Waren abgibt, kann sich bei jeder Ware separat entscheiden, ob er Gold oder Kamele haben möchte.*



Nachdem jeder Spieler eine Würfelgruppe gewählt hat, eine weitere Aktion ausführen mit einer Würfelgruppe, die noch auf dem Tableau liegt. Wenn keine Würfelgruppe mehr vorhanden ist, kann nur die Aktion „Karte ziehen“ ausgeführt werden.  
*Anmerkung: Nach dieser zweiten Aktion darf der Spieler kein Gebäude errichten.*