

In 80 Spielen um die Welt

PEGASUS: ISTANBUL von Rüdiger Dorn

für 2 - 5 Kaufleute

KAUFT, GUTE LEUTE, KAUF BEI MIR!

Im Basar von Istanbul herrscht buntes Treiben. Die Kaufleute eilen mit ihren diversen Gehilfen durch die Straßen und trachten danach, ihre Handkarren mit Waren zu füllen und möglichst geschickt Reichtum in Form von Rubinen zu erwerben. Dumm nur, dass die Gehilfen nach getätigten Geschäften erst mal an Ort und Stelle bleiben müssen ...

16 verschiedene, hochwertig illustrierte Ortskärtchen bilden den 4x4-Raster-Spielplan, dem es gelingt, zumindest einen Hauch des Flairs eines verwinkelten Basars zu vermitteln. Stimmig auch der „Handkarren“, den jeder erhält und auf dem er seine Waren sammelt, sowie der eigene Kaufmann und die vier dazu gehörigen Gehilfen, die am Brunnenfeld losstarten. Am Zug bewegt sich der eigene Tross ein oder zwei Orte weit, egal in welche Richtung, nur ein Kaufmannkonkurrent sollte dort nicht gerade seinen Einkauf tätigen – das kostet zwei Lira. Angekommen nutzt man die Möglichkeiten, die der Ort einem bietet, natürlich nicht direkt persönlich, dazu hat man ja seine Gehilfen, und führt so Aktionen aus: Beispielsweise der Ausbau des Handkarrens für sieben Lira in der Wagnerei, der Erwerb zweier Bonuskarten in der Karawanserei, Warenkauf in einem der Warenlager, die später beim Sultanspalast gegen einen Rubin getauscht oder am Marktstand gegen Lira verkauft werden können oder auch ein Besuch in der Teestube, wo man sein Würfelglück versuchen kann, wobei mir ein vielleicht zuvor in der Moschee gekauftes Moschee-Plättchen helfen könnte. An all diesen Orten lasse ich meine Gehilfen zurück, die ich entweder einzeln am Weg zurück, oder durch Besuch des Brunnenfeldes auf Kosten eines Zugs gemeinsam wiederbekomme, um so meine Einkaufstour anschließend munter fortsetzen zu können.

VIEL GEDRÄNGE, VIEL INTERAKTION!

Am Weg zu den fünf Rubinen, was Siegbedingung ist, kommt es immer wieder zu Begegnungen – nicht

nur mit Lira-gierigen Kaufmann-Konkurrenten, sondern auch mit eigenen oder fremden Familienmitgliedern, mit dem Gouverneur und dem Schmuggler, was diverse Belohnungen einbringt. Zudem herrscht mitunter Stau vor manchen Orten, schließlich kosten Rubine beim Edelsteinhändler anfangs weniger oder will etwa der Postamtsbesuch wohl abgestimmt sein. Flexibel in der Taktik sollte man sein, dazu immer ein Auge ohne Scheuklappen auf die durchaus erahnbaren Vorhaben der Konkurrenten haben und die durchdachte Rubinjagd im etwas anderen Worker-Placement Spiel läuft erfolgreich. Und man bekommt Lust darauf, wieder einmal einen Basar zu besuchen – oder zumindest den nächst gelegenen Bauernmarkt.



FAZIT

9

THOMAS BAREDER

Istanbul ist ein hochwertiges, interaktives, eher komplexeres aber nicht kompliziertes Lauf- und Sammelspiel für anspruchsvollere Gelegenheits- und Vielspieler. Varianten für die Startaufstellung der Ortsplättchen und den Einsatz von eigenen und neutralen Gehilfen machen das Spiel langfristig reizvoll. Die gelungene Umsetzung des Themas ist hervorragend und trägt zudem viel zum Spielspaß bei.

