

Yspahan

Yspahan zu zweit

Spielvorbereitung: Anstatt mit 9 wird nur mit 8 Würfeln gespielt.

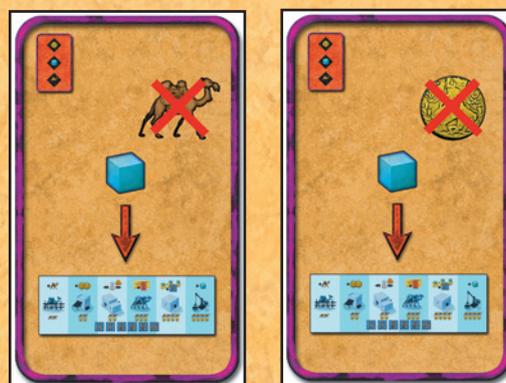
Startspieler: Der Startspieler wechselt zu Beginn jeder Runde. Am letzten Tag der dritten Woche wird der Spieler zum Startspieler, der zu Beginn der Runde weniger Punkte hat. Sollten beide Spieler gleich viele Punkte haben, wechselt der Startspieler normal.

Spielrunde: Der Startspieler würfelt und wählt anschließend eine Aktion. Dann wählt der zweite Spieler eine Aktion und schließlich ist noch einmal der Startspieler an der Reihe und wählt eine zweite Aktion. Danach ist die Spielrunde beendet.

Gelbe Würfel: Die gelben Würfel, die vom Startspieler bezahlt wurden, bleiben für die komplette Spielrunde auf dem Würfel-Tableau. Sie stehen aber nur diesem Spieler zur Verfügung. Wählt der zweite Spieler eine Würfelgruppe, die gelbe Würfel beinhaltet, werden diese gelben Würfel mit vom Tableau entfernt, ohne dass der zweite Spieler sie nutzen kann (keinesfalls ist es möglich, dass der zweite Spieler eine Gruppe nur von gelben Würfeln von dem Würfel-Tableau entfernt).

Gebäude errichten: Das Errichten von Gebäuden ist nicht länger eine zusätzliche Aktion. Um ein Gebäude zu bauen, muss der Spieler eine Würfelgruppe vom Tableau entfernen und dann die erforderliche Menge an Kamelen und Gold bezahlen. Der Startspieler kann so zwei Gebäude in einer Runde bauen (eines pro Aktion).

Die Karawane: Im Spiel zu zweit werden pro Reihe nur 2 Kamele der Karawane verwendet.



Anmerkung: Im Spiel zu zweit befreit ein Ausspielen dieser beiden Karten zusammen nicht davon, eine Würfelgruppe vom Tableau zu nehmen, um ein Gebäude zu bauen.