

Стамбул

ВСТУП

Шум і гамір на базарі Стамбулу: купці та їх помічники гасають вузькими вуличками, прагнучи обігнати своїх конкурентів і заробити. Головне — правильна організація: спочатку потрібно до країв заповнити вози товарами, і вже потім помічники розвезуть їх по місту. Мета кожного купця — першим заробити певну кількість рубінів.

ПРО ГРУ

Ви прокладаєте шлях купця і його чотирьох помічників по базару. В кожному місці, де ви зупинитесь, ви можете виконати певну дію.

Проблема в тому, що ваш купець самотужки не впорається — він дуже залежить від помічників. Часом їх доведеться залишати в крамницях і далі рухатися без них. Помічники самі купця не знайдуть, тому за ними потрібно буде вертатися. Отже ретельно плануйте свої дії, бо без помічників ви будете безпорадні.

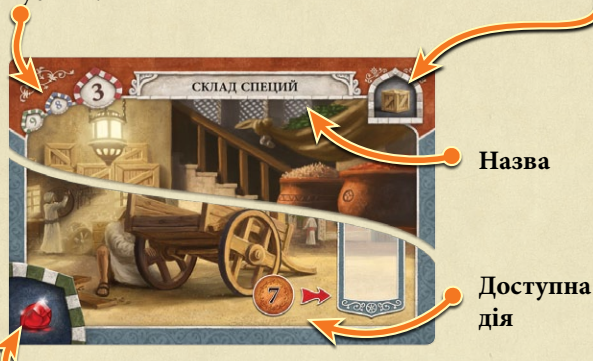
СКЛАД ГРИ



ПЛАНШЕТИ МІСТА

Числа: використовуються для різних розкладок ігрового поля. Велике темно-червоне число також визначає, якого саме планшету стосується результат кидка кубиків.

Символ: на ньому посилаються деякі карти бонусів і жетони мечетей.

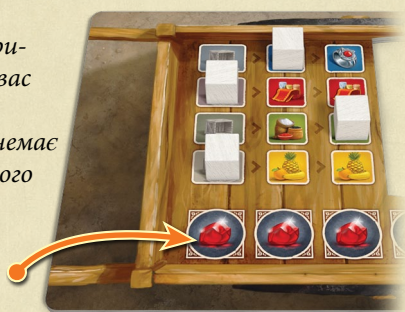


Рубіни (на деяких планшетах): тут зберігаються рубіни, які можна отримати як винагороду за виконання певних умов.

ВОЗИ

Позначає фішками товарів, скільки у вас товарів кожного типу. Якщо фішка знаходиться в крайній лівій частині рядка (на сірій поділці), то у вас немає цього товару. Коли ви отримуєте певний товар, рухайте фішку вправо. Коли ви продаєте товар, рухайте фішку вліво. У прикладі праворуч у вас є 1 синій і 2 зелених товари, але немає жовтого і червоного товарів.

Рубіни, які ви отримуєте в процесі гри, кладуть сюди.



СИМВОЛИ

На планшетах міста, жетонах мечетей і картах бонусів використовуються наступні символи:

перемістіть фішку або ресурс (купця, помічника, ...)

заплатіть стільки, скільки вказано зліва від стрілки, і отримайте те, що вказано справа від стрілки

як наслідок...

"+" "і" / "або"

показує зв'язок між планшетами міста і жетоном мечеті або картою бонусу

1 товар за вашим вибором

киньте два кубики

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Зелений текст: особливі правила для певної кількості гравців.

Розкладіть на столі **16 планшетів міста** у формі квадрату 4×4. Це ігрове поле. Якщо ви граєте вперше, радимо використовувати розкладку "**Короткі шляхи**", що показана нижче. Викладіть планшети міста за порядком синіх чисел. В кінці правил вказані інші варіанти розкладок.



У грі на двох покладіть фішки купців невикористаних кольорів на планшети мечетей 14 15 і торговця самовітами 16.

У випадковий спосіб визначіть **першого гравця**. Він отримує 2 ліри і жетон першого гравця. Кожен наступний гравець за годинниковою стрілкою отримує на 1 ліру більше, ніж попередній. Після цього кожен гравець бере з колоди одну карту бонусу.

Відсортуйте **жетони мечетей** за кольором на 4 стопки. Кожну стопку відсортуйте за кількістю товару, щоб жетони з двома товарами опинилися нагорі. Покладіть їх на планшети мечетей **14 15**. Покладіть на кожну мечеть **1 рубін** за кожного гравця.

5 гравців: покладіть **4 рубіни** на кожну мечеть.

3 гравців: приберіть з гри жетони мечетей на яких зображено **5 товарів**.

2 гравців: приберіть з гри жетони мечетей на яких зображено **3 і 5 товарів**.



Покладіть на планшет стельмаха **1** **1 рубін** і **3 жетони розширень** на кожного гравця. На планшети палацу султана **13** і торговця самоцвітами **16** покладіть рубіни, починаючи з правої верхньої поділки і закінчуючи поділкою, на якій позначено кількість гравців. На кожну поділку кладуть **1 рубін**. Решту поділок залиште порожніми.



Покладіть фішки пошти на верхній ряд поділок поштамту **5**.



Перемішайте **5 темних жетонів попиту** і покладіть їх в стопку лицьовою стороною донизу на великий ринок **10**. Так само покладіть світлі жетони попиту на малий ринок **11**.



Визначте початкове розташування **управителя** і **контрабандиста**. Для кожної з цих фішок киньте кубики і розмістіть фішку на планшет з числом, що відповідає сумі яка випала на кубиках.



Перемішайте **карти бонусів** і покладіть їх лицьовою стороною донизу поруч з ігровим полем. Покладіть **монети** і **кубики** поруч.



Кожен гравець складає **4 фішки своїх помічників** в стопку, зверху кладе фішку **купця** і ставить цю стопку на планшет **фонтану 7**. П'ять **фішок помічників** покладіть поруч з ігровим полем.



Покладіть **4 фішки товарів** на сірі поділки вашого возу.



Розмістіть **фішки родичів** у відділку поліції **12**.



Кожен гравець обирає колір і бере дерев'яні компоненти і пам'ятку цього кольору, а також бере планшет воза.



ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Гравці ходять по черзі, за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. Коли хтось збере в своєму возі 5 рубінів (**6 у грі на двох**), гравці дограють партію до того часу, поки право на хід не перейде до першого гравця. Після цього партія закінчується (перший гравець хід не робить).

ХІД ГРАВЦЯ

Хід складається з 4 фаз, але, як правило, розігруються тільки фази руху і дії. Дві фази зустрічей розігруються тільки тоді, коли ваш купець зустрів інших мешканців Стамбулу.

В свій хід ви можете розіграти будь-яку кількість ваших карт бонусів і застосувати будь-яку кількість здатностей ваших жетонів мечетей.

Фази завжди слідують одна за одною суворо в зазначеному порядку незалежно від того, скільки фаз ви граєте.

1. Рух

Перемістіть вашу стопку фішок купця і помічників (якщо такі є) на **1 або 2 планшети міста**. Не можна рухатися по діагоналі і завершувати хід на тому місці, де почали.

Після того як ви пересунете фішки, у вас є три варіанти:

а) Забрати помічника

Якщо на планшеті, де завершив рух ваш купець, вже є одна з ваших фішок помічників, заберіть її під низ вашої стопки. В наступний ваш хід в фазі руху цей помічник буде рухатися в складі стопки.



б) Залишити помічника

Якщо на планшеті, де завершив рух ваш купець, немає ваших фішок помічників, залиште там одну фішку помічника (найнижчу в стопці). В наступний ваш хід, коли ваша стопка буде рухатися, цей помічник залишиться на місці.



в) Якщо ви не можете або не хочете залишити або забрати помічника, ваш **хід негайно завершується**. Виняток становить фонтан **7** (див. стор. 6).

Якщо у вас є жовтий жетон мечеті, ви можете заплатити 2 ліри, щоб забрати помічника з іншого планшету міста і покласти його під низ вашої стопки.

2. Зустріч з іншими купцями (якщо є)

Якщо на планшеті, де завершив рух ваш купець, є купці інших гравців, ви повинні заплатити 2 ліри кожному з них. Якщо ви не можете або не хочете платити, ваш **хід негайно завершується**. Виняток становить фонтан **7**.

Особливе правило у грі на двох: якщо ви зустріли нейтрального купця (невикористаного кольору), заплатіть 2 ліри в банк. Після цього киньте кубики, щоб визначити, на який планшет перемістити нейтрального купця.



Приклад: червоний гравець повинен заплатити по 2 ліри зеленому і жовтому гравцеві, інакше його хід негайно завершиться.

3. Дія

Ви можете виконати дію планшету (див. стор. 6–7), на якому завершив рух ваш купець. Якщо ви не можете або не хочете виконувати дію, переходьте до фази 4.

4. Зустрічі (якщо є) в будь-якому порядку з...



...родичами інших купців;

Якщо на планшеті, де завершив рух ваш купець, є фішки родичів інших гравців, ви **зобов'язані** відправити їх до відділку поліції **12** (виняток: якщо вони **вже** у відділку поліції). Як винагороду за спіймання ви можете отримати 1 карту бонусу або 3 ліри з банку за кожного. Обирайте самі, яку з двох винагород отримати за кожного арештанта. Якщо ви знаходитесь у відділку поліції, то жодної винагороди не отримуєте.



...управителем;

Ви **можете** отримати 1 карту бонусу. Якщо ви це зробили, заплатіть 2 ліри в банк або скиньте 1 карту бонусу з руки.



...контрабандистом.

Ви **можете** отримати 1 товар на вибір. Якщо ви це зробили, заплатіть 2 ліри в банк або розплатіться 1 будь-яким товаром.

Якщо ви застосували здатність управителя або контрабандиста, киньте кубики, щоб визначити, на який планшет перемістити відповідну фішку. Якщо ви скористалися послугами обох, кидайте кубики для кожного окремо.

Примітка: ви можете отримати карту бонусу від управителя і її ж скинути. Аналогічно ви можете отримати товар від контрабандиста і ним же розплатитись. Цим ви домагаєтесь того, що просто переміщуєте управителя/контрабандиста на нове місце.

КАРТИ БОНУСІВ

- В свій хід ви можете розіграти **будь-яку кількість** ваших карт бонусів.
- Кладіть всі розіграні або скинуті карти бонусів в стопку скидання в караван-сараї **6** лицьовою стороною догори.
- Коли ви повинні отримати карту бонусу, беріть її з колоди бонусів. Виняток становить дія у караван-сараї **6** (див. стор. 6).
- Якщо колода бонусів скінчилась, перемішайте стопку скидання і покладіть її лицьовою стороною донизу поруч з ігровим полем. Тепер це нова колода бонусів.
- У руці можна тримати скільки завгодно карт бонусів.



Отримайте 1 товар на вибір. Можна зіграти до або після виконання дії, але не під час.



У фазі руху вашого ходу пересуньте стопку вашого купця на 3 або 4 планшети міста (замість 1 або 2).



У фазі руху вашого ходу поверніть одну з ваших фішок помічників під низ стопки купця.



Виконавши дію на поштамті **5**, виконайте її ще раз. Як зазвичай, пересуньте фішки пошти після кожної дії.



Візьміть 5 лір з банку.



Перемістіть вашу фішку родича у відділок поліції **12** і отримайте винагороду. Не можна зіграти, якщо ваша фішка родича вже у відділку поліції **12**.



Виконуючи дію на малому ринку **11**, можете продати будь-які типи товарів, а не тільки зазначені на жетоні попиту. Число товарів залишається незмінним.



У фазі руху вашого ходу не пересувайте вашу стопку купця. Купець залишається там де був, але фішку помічника все одно доведеться забрати/залишити.



Виконавши дію в палаці султана **13**, виконайте її ще раз. Кількість товару, яку потрібно доставити султану, збільшується з кожною дією.



Виконавши дію у торговця самоцвітами **16**, виконайте її ще раз. Кількість лір, яку потрібно заплатити за рубін, збільшується з кожною дією.

ДІЇ НА ПЛАНШЕТАХ МІСТА

1

Стельмах

Заплатіть 7 лір в банк, щоб отримати жетон розширення і встановити його на ваш віз. Як тільки ви повністю розширите віз (візьмете третій жетон розширення), негайно візьміть у стельмаха 1 рубін. Більше рубінів з цього планшета ви отримати не зможете.



2-4

Склад тканин/спецій/фруктів

Перемістіть фішку відповідного товару на вашому возі до упору вправо.

Якщо у вас є зелений жетон мечеті, можете заплатити 2 ліри, щоб отримати 1 додатковий товар будь-якого типу.



5

Поштамт

Ви отримуєте ресурси, зображені на відкритих поділках поштамту. Після цього пересуньте крайню ліву з фішок пошти верхнього ряду у нижній ряд. Якщо після отримання ресурсів всі фішки пошти вже у нижньому ряду, пересуньте їх всі у верхній ряд.

Приклад: ви отримуєте 3 ліри, 1 жовтий і 1 червоний товар. Після цього ви пересуваєте фішку пошти з синього на жовтий товар.



6

Караван-сарай

Отримайте на руку 2 карти бонусів. Після цього скиньте 1 карту бонусу з руки.

Примітка: коли ви отримуєте карти бонусів цією (і тільки цією) дією, ви можете брати їх не тільки з колоди, але і з верху стопки скидання бонусів.

7

Фонтан

Поверніть в стопку купця будь-яку кількість ваших фішок помічників з планшетів міста. Фонтан — єдиний планшет, де не потрібно використовувати фішки помічників, щоб виконати дію, і не потрібно платити іншим купцям.

Якщо ви відправляєте до фонтану фішку вашого родича, ваші помічники все одно повертаються в стопку до вашого купця.

8

Чорний ринок

Отримайте 1 червоний, або 1 зелений, або 1 жовтий товар. Киньте кубики:

Якщо випало 7–8, отримайте 1 синій товар.

Якщо випало 9–10, отримайте 2 синіх товари.

Якщо випало 11–12, отримайте 3 синіх товари.

Ви також можете спочатку кинути кубики і отримати за них сині товари і тільки потім отримати товар на вибір (червоний, зелений або жовтий).

Якщо у вас є червоний жетон мечеті, можете після кидка повернути один з кубиків на значення "4" або один раз перекинути обидва кубики.

Приклад: гравець викинув на кубиках "2" і "5". У нього є червоний жетон мечеті, і він може повернути кубик зі значенням "2" на "4". Його результат "9", таким чином він отримує 2 синіх товари і 1 товар іншого кольору на вибір.



9

Чайхана

Назвіть будь-яке число від 3 до 12. Після цього киньте кубики. Якщо ваш результат дорівнює названому або більше названого, отримайте стільки лір, скільки назвали. Якщо результат менше названого, отримайте 2 ліри.

Якщо у вас є червоний жетон мечеті, можете після кидка повернути один з кубиків на значення "4" або один раз перекинути обидва кубики.

10/11

Малий/великий ринки

Продайте від 1 до 5 товарів, зображених на жетоні попиту. Перемістіть фішки товарів на вашому планшеті воза на відповідні місця. Потім отримайте ліри з банку, як зазначено в таблиці. Після цього перекладіть верхній жетон попиту під низ стопки.

Приклад: ви продаєте 1 червоний, 1 зелений і 2 жовтих товари, щоб отримати 14 лір.

Потім перекладіть верхній жетон попиту під низ стопки.



12

Відділок поліції

Якщо ваша фішка родича знаходиться у відділку поліції, "звільніть" цього родича і відправте його на будь-який інший планшет міста. Виконайте дію цього планшету. Фішки родичів **ні з ким не зустрічаються** (див. "Ваш хід" на стор. 4–5). Якщо ваша фішка родича знаходиться не у відділку поліції, інші купці можуть в свій хід переміститись на планшет з цим родичем, **відправити його назад** у відділок поліції і отримати як винагороду 1 карту бонусу або 3 ліри.

Приклад: ви відправили родича на склад спецій і до країв заповнюєте віз зеленим товаром. Вам не потрібно платити суперникові 2 ліри, але і послугами управителя ви скориста-тися не можете.



13

Палац султана

Доставте всі товари, не закриті рубіна-ми, до палацу султана. Як винагороду отримайте найлівіший з доступних рубінів. Наступні рубіни будуть дорожчі.

Приклад: ви достав-ляєте султану 2 синіх, 2 червоних, 1 жовтий, 1 зеле-ний і ще 1 товар будь-якого кольору, після чого отриму-єте крайній лівий рубін в ряду.



14/15

Мала/велика мечеті

Щоб взяти 1 жетон мечеті, у вашому возі має бути стільки товарів потрібного кольору, скільки вказано на жетоні. Якщо у вас є товари в достатній кількості, заплатіть 1 відповідний товар і візьміть жетон. Кожен жетон мечеті дає вам особливу здатність (див. нижче або **синій текст**). У вас не може бути більше одного жетону кож-ного кольору. Як тільки ви отримуєте **другий жетон з одного планшету**, негайно візьміть з нього 1 рубін. Більше рубінів з цього планшету ви отримати не зможете.

Приклад: щоб отри-мати цей жетон мечеті, у вашому возі має бути 3 або більше синіх товарів і вам потрібно запла-тити 1 синій товар. Отримавши жетон, ви негайно додаєте п'яту фішку помічника до вашої стопки.



16

Торговець самоцвітами

Заплатіть в банк стільки лір, скільки вказано на найбільшому числі з не закритих рубінами, і отримайте найлівіший з доступних рубінів. Наступні рубіни будуть дорожчі.

Приклад: най-більше число з не закритих рубі-нами — 15. Ви повинні заплатити 15 лір, щоб отри-мати крайній лівий рубін в ряду.



ЖЕТОНИ МЕЧЕТЕЙ



Червоний жетон

У чайхані 9 і на чорному рин-ку 8 можете після кидка повер-нути один з кубиків на "4" або 1 раз перекинути обидва кубики.



Синій жетон

Негайно візьміть п'яту фішку помічника вашого кольору із відкладених на початку гри і покладіть її під низ стопки ва-шого купця.



Жовтий жетон

Раз у хід можете заплатити 2 ліри в банк, щоб повернути фішку помічника під низ стопки вашого купця.



Зелений жетон

Виконуючи дію на будь-якому з трьох складів 2 3 4, можете заплатити 2 ліри, щоб отримати 1 додатковий товар будь-якого типу.

КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо один з гравців зібрав на планшеті воза 5 рубінів (*у грі на двох — 6 рубінів*), це сигнал до закінчення партії. Догrajте поточний раунд (як тільки право ходу перейде до першого гравця, партія закінчується). Після цього гравці можуть розіграти свої карти бонусів, які дають товари або ліри. Це може допомогти вирішити нічию на чийсь користь.

Гравець, який зібрав найбільше рубінів, переміг.

Нічий вирішуються в наступному порядку:

- найбільше лір, що залишилися;
- найбільше товарів, що залишилися на возі;
- найбільше карт бонусів, що залишилися.

Якщо і ці критерії не вирішили нічию, переможців декілька.



Приклад: жовтий гравець взяв свій п'ятий рубін. Гра закінчується в кінці цього раунду, як тільки черга ходити дійде до першого гравця.

ВАРІАНТ ГРИ (ДЛЯ 2-4 ГРАВЦІВ)

Якщо це не перша ваша партія в "Стамбул", радимо спробувати такі зміни в правилах.

- Під час підготовки до гри замініть найнижчу фішку помічника у вашій стопці фішкою нейтрального кольору (радимо використовувати білий).



- Якщо ваш купець закінчує рух на планшеті міста з нейтральною фішкою помічника, ви можете забрати її як одного з ваших помічників.
- Якщо на планшеті міста присутні фішки помічників вашого і нейтрального кольорів, ви самі обираєте, яку з них забрати для виконання дії.
- У вашій стопці може опинитись кілька фішок нейтральних помічників.
- У фонтані **7** ви можете повернути тільки фішки помічників вашого кольору.

ВАРІАНТИ РОЗКЛАДОК ПЛАНШЕТІВ МІСТА:

- **Короткі шляхи** (сортування за синіми числами)

Використовуйте цю розкладку, якщо тільки почали вивчати гру або хочете зіграти коротку партію. Відстані між планшетами міста, які добре один з одним взаємодіють, невеликі, тому грати буде простіше.

- **Довгі шляхи** (сортування за зеленими числами)

Ця розкладка призначена для досвідчених гравців.

Планшети міста, які добре один з одним взаємодіють, лежать далеко один від одного, тому вам доведеться ретельно планувати, де ви будете залишати ваші фішки помічників.

- **По порядку** (сортування за темно-червоними числами)

Теж досить складна розкладка, тому що схожі планшети міста лежать поруч один з одним.

- **Випадкова розкладка**

Ця розкладка пропонує велику різноманітність варіантів. Перемішайте планшети міста і розкладіть їх у довільному порядку у формі квадрату 4×4. Складність полягає в тому, щоб з'ясувати, які шляхи найбільш ефективні для такої розкладки.

Примітка: навіть для випадкової розкладки рекомендовано дотримуватись наступних обмежень:

- фонтан **7** повинен знаходитись в середині поля;
- чорний ринок **8** і чайхана **9** повинні знаходитись на відстані як мінімум трьох планшетів один від одного.

Це обіцяні правила гри українською мовою, які ви не зможете знайти на сайті hobbyworld.ru.

ТВОРЦІ ГРИ

Видавець і розробник гри хотіли б подякувати всім тестувальникам і коректорам за цінні відгуки.

Розробник: Рюдигер Дорн

Ілюстрації: Андреас Реш

Графічний дизайн: Андреас Реш, Ханс-Георг Шнайдер

Продюсер: Ральф Брун

Used under license of Pegasus Spiele.

© 2016 by Pegasus Spiele GmbH, Germany,
www.pegasus.de. All rights reserved.

Всі права захищені. Передрук і публікація правил, компонентів і ілюстрацій гри без дозволу правовласника заборонені.



Переклад на українську мову

виконано на основі

правил настільної гри

"Стамбул" російською мовою

видавництва ТОВ "Світ Хобі"

(hobbyworld.ru),

а також правил гри

англійською мовою

видавництва Pegasus Spiele.

