

Rüdiger Dorn

Istanbul

2-5 игроков ♦ от 10 лет ♦ время игры: 40-60 минут

ВВЕДЕНИЕ

Шум и суета на базаре Стамбула: купцы и их помощники спешно двигаются по узким переулкам, пытаясь преуспеть раньше конкурентов. Хорошая организация является ключём к успеху: тележки должны быть заполнены товарами на складах, а затем быстро отвезены помощниками в различных направлениях. Цель торговцев - первыми собрать определенное количество рубинов.

ИДЕЯ ИГРЫ

Вы проведете купца и его четырех помощников через 16 мест на базаре. В каждом месте вы можете выполнить определенное действие. Трудность состоит в том, что для выполнения действия ваш купец должен задействовать помощника, и затем оставить его в этом месте. Чтобы снова использовать этого помощника позже, ваш купец должен вернуться за ним в то место и забрать его. Поэтому планируйте свои действия заранее, чтобы не остаться без помощников, а значит, и без возможности выполнять действия.

КОМПОНЕНТЫ



МЕСТА

Номера: используются в различных раскладках. Большое число также используется для указания нового места при броске кости.

Символы мест (на некоторых местах): Эти символы отражены на ряде бонусных карт и тайлах мечети.



Название Места

Доступное действие

Рубины (на некоторых местах): могут быть получены в качестве награды при выполнении условий.

ТЕЛЕЖКА

Индикатор товаров показывает сколько товаров у вас есть. Левый значок индикатора товаров (см. желтый товар) показывает, что у вас нет этого товара. Если вы получаете товар переместите индикатор вправо.

Если платите товаром - влево.

Т.о. на примере справа, у вас 1 синий и 2 зеленых товара.

Собранные рубины хранятся здесь



СИМВОЛЫ

Мы используем следующие символы на тайлах мест, мечети и бонусных картах:

- переместить фишку или ресурс (Купец, Помощник, ...)
- оплатить то, что показано на левой стороне, и взять то, что - на правой стороне
- Как следствие...
- "и" "или"
- отображает связь между местами и картами бонусов или Мечетями
- 1 товар на ваш выбор
- бросить обе кости

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Зеленый текст: правила для разного числа игроков

Выложите 16 тайлов мест сеткой 4x4. Это и будет игровое поле.

Во время первой игры рекомендуется использовать раскладку **"Короткие пути"**: разложите тайлы в порядке синих номеров на тайлах Мест. Вы можете найти другие доступные раскладки на последней странице этих правил.



При игре вдвоем разместите фишки купцов неиспользуемых цветов на **Мечетях** и **Торговце камнями**

Первый игрок получает 2 Лир и жетон первого игрока. Каждый следующий игрок берет на 1 Лир больше чем предыдущий. Затем каждый игрок тянет верхнюю карту бонусов.

Отсортируйте тайлы **Мечетей** в 4 стопки по цвету и по числу товаров, и разместите их на двух **Мечетях** **14** **15** так, чтобы сверху каждой стопки был тайл с 2 товарами. Поместите по 1 рубину на игрока на каждую из Мечетей.



5 игроков: Поместите 4 рубина на каждую из мечетей.

3 игрока: Удалите тайлы с 5 символами из игры.

2 игрока: Удалите тайлы с 3 и 5 символами из игры.

2

На игрока: разместите 1 рубин и 3 **Расширения тележки** на **Тележника** **1**.

Поместите рубины на **Ювелира** **16** и **Дворец султана** **13**, начиная с верхней правой ячейки. Продолжайте заполнять ячейки по 1 рубину до соответствующего числа игроков/Оставшиеся ячейки оставьте пустыми.

3



Поместите индикаторы почты в верхний ряд на **Почту** **5**



4

Перемешайте 5 темных тайлов спроса и разместите их лицом вверх стопкой на **Большом рынке** **10**.



Повторите это для **Малого рынка** **11**, используя светлые тайлы спроса.

5

Определите, начальные места для **Губернатора** и **Контрабандиста**. Для каждого из них: бросить обе кости и поместите маркеры на Места с выпавшими номерами.



6

Перемешайте бонусные карты и поместите их лицевой стороной вниз в стопке рядом с игровым полем, там же поместите монеты и кости.



7



Стопкой сложите ваших 4 **Помощников** и **Купца** поверх них. Затем поместите их на

тайл **Фонтан** **7**

Поместите пятого помощника каждого игрока рядом с игровым полем.

11

Поместите 4 индикатора товаров на серые ячейки вашей повозки



9



Поместите членов семьи на **Полицейский участок** **12**.

10

Каждый игрок выбирает цвет и берет деревянные компоненты этого цвета. Также возьмите тележку и памятку и положите их перед собой.



8

ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока ход передается по часовой стрелке.

Когда кто-то из игроков соберет 5 рубинов (*в игре на 2-х: 6 рубинов*) на ячейках своей тележки, текущий раунд доигрывается. После этого раунда игра заканчивается.

ХОД ИГРОКА

Ход состоит из 4 фаз, но, в большинстве случаев, происходят только 2 фазы "Движение" и "Действие". Остальные фазы, так называемые "встречи" (синие рамки ниже), будут иметь место только тогда, когда ваш Купец встречается с другими фишками. В свой ход вы можете использовать любое количество бонусных карт и специальных способностей ваших тайлов мечетей.

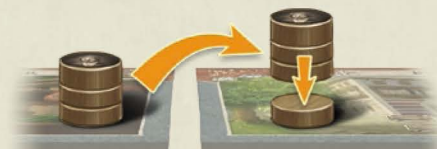
Вы всегда должны пройти следующие этапы в указанном порядке независимо от того, задействуете вы все из них или нет!

1. Движение

Переместите Купца и стопку Помощников под ним (если таковые имеются) на 1 или 2 места. Вы не можете двигаться по диагонали, и вы должны в конечном итоге закончить движение на другом месте, а не том, с которого вы его начали. В итоге может быть два варианта:

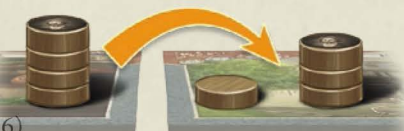
а) На месте уже есть один из ваших помощников

Поставьте всю вашу стопку на этого Помощника сверху (рис. справа). Таким образом, он присоединяется к вашей стопке и на следующем движении будет перемещаться вместе с вами.



б) На этом месте нет вашего Помощника

Снимите помощника снизу стопки и поместите его рядом с стопкой (рис. справа). Если вы не можете (потому что ваш Купец уже один) или не хотите этого делать, то ваш ход заканчивается сразу (исключение: **Фонтан 7**, см. стр. 6)



В следующий ход вам придется оставить Помощника в этом месте.

Примечание:

Если у вас есть желтый тайл мечети, вы можете заплатить 2 лиры, чтобы взять Помощника из другого Места и добавить его в свою стопку Купца.

2. Встреча с другими купцами (если таковые имеются)

Если в месте назначения есть другие Купцы, вы должны заплатить каждому из них 2 лиры. Ваш ход заканчивается сразу же, если вы не можете или не хотите платить.

Исключение: не надо платить другим купцам у **Фонтана 7**.

Особое правило при игре вдвоем: Если вы столкнулись с нейтральными Купцами (т.е. неиспользованного цвета), оплатите 2 лиры в общий запас. Затем бросьте обе кости, чтобы определить новое место для этого Нейтрального Купца и разместите его там.



Пример: красный игрок должен заплатить по 2 лиры желтому и зеленому игрокам, в противном случае его ход закончится сразу же.

3. Действие

Если ваш ход не закончился на стадии 1 или 2, вы можете теперь произвести действие, которое обеспечивает место на которое вы пришли (см. стр. 6/7).

4. Встречи в любом порядке (если таковые происходят) с ...

... другими членами семьи



После вашего действия, если на месте назначения есть Члены Семей других игроков, вы ловите их всех и отправляете в **Полицейский участок 12** (если только вы не на этом Месте). В качестве награды за поимку вы можете взять **1 бонусную карту** или **3 лиры** из общего запаса за каждого схваченного Члена Семей. Если вы поймали более 1 Члена Семей, вы можете взять разные или одни и те же награды за каждого из них (вы не получаете вознаграждения на **Полицейском участке**).



... Губернатором

Вы **можете** взять 1 бонусную карту из закрытой стопки. Если вы это делаете, то: либо сбросьте **1 бонусную карту**, либо заплатите **2 лиры**.



... Контрабандистом

Вы **можете** взять 1 любой товар (переместите индикатор на тележке). Если вы это делаете, то: либо отдайте **1 товар**, либо заплатите **2 лиры**.

Если вы использовали способности Губернатора или Контрабандиста, бросьте обе кости и переместите их на новое место в соответствии с результатом броска. Бросайте кости за каждого из них, если вы использовали их обоих.

Примечание: Вы можете сбросить бонусную карту или товар полученные от Губернатора или Контрабандиста, для того, чтобы переместить их на новое место.

БОНУСНЫЕ КАРТЫ

В свой ход вы можете сыграть **любое число бонусных карт**:

- Сыграв бонусную карту, сбросьте её лицом вверх в сброс на **Караван-сарай 6**.
- При получении карты, тяните её лицом вниз из колоды (исключение: **Караван-сарай 6**, см. стр. 6).
- Перемешайте сброс, чтобы сформировать новую игровую колоду, когда старая иссякнет.
- Вы можете держать любое количество бонусных карт в руке.



Возьмите 1 товар на ваш выбор. *Может быть сыграна только до или после действия, но не во время него.*



Возьмите 5 Лир из запаса.



При выполнении действия на тайле **Дворец султана 13**, после завершения действия можете выполнить его ещё один раз. *Количество товара, отправляемого султану увеличивается с каждым действием.*



Если вы выполняете действие на **Почте 5**, то после завершения действия можете выполнить его ещё один раз. *Индикатор почты перемещается после каждого действия как обычно.*



При выполнении действия на тайле **Ювелира 16**, после завершения действия можете выполнить его ещё один раз. *Цена рубинов увеличивается после каждого действия.*



Поместите на **Полицейский участок 12** своего Члена Семей и получите награду. *Не играет, если ваш Член Семей уже на Полицейском участке 12.*



Оставайтесь на месте, вместо того, чтобы двигаться (в 1-ой фазе хода). *Ваш Купец остаётся на своем текущем месте, но вы должны снова использовать Помощника.*



Переместитесь на 3-4 места, вместо 1-2 (в 1-ой фазе хода).



Верните 1 вашего Помощника назад к Купцу (в 1-ой фазе хода).



Если вы выполняете действие на **Малом рынке 11**, продавая необходимое количество товаров, вы можете использовать товары другого типа.

МЕСТА И ИХ ДЕЙСТВИЯ



Тележник

Заплатив 7 лир в запас, возьмите расширение и поместите его на вашу тележку.

Как только вы полностью укомплектуете свою тележку, т.е. после покупки 3-го расширения, сразу и только один раз возьмите 1 Рубин с тайла и разместите его на своей тележке.



Склады тканей/Специй/Фруктов

Переместите индикатор товара вправо, насколько это возможно.

Если у вас есть зеленый тайл мечети, вы можете заплатить 2 лиры и получить 1 дополнительный товар любого типа.



Почта

Получите ресурсы, изображенные на 4-х открытых ячейках. Затем переместите крайний левый почтовый индикатор с верхнего ряда в нижний. Если все почтовые индикаторы уже внизу, переместите их все обратно вверх.

Пример: Вы получаете 3 лиры, 1 желтый и 1 красный товар. Затем перемещаете почтовый индикатор с синего товара на желтый.



Караван-сарай

Возьмите 2 бонусные карты, затем сбросьте 1 бонусную карту с руки.

Примечание: Когда берете бонусные карты этим действием (**и только этим**), вы также можете брать их с верха стопки сброса (в ней они лежат лицевой стороной вверх)!



Фонтан

Верните любое количество ваших Помощников в вашу стопку Купца.

Фонтан - единственное место, где вам не нужен помощник, чтобы выполнить действие, и вы не должны платить другим купцам, если они здесь присутствуют.



Черный рынок

Получите 1 красный или 1 желтый или 1 зеленый товар. Бросьте обе кости:

Если 7 или 8: Получите 1 синий товар.

Если 9 или 10: Получите 2 синих товара.

Если 11 или 12: Получите 3 синих товара.

Вы также можете сначала бросить кости, а затем получить один дополнительный товар.

Если у вас есть красный тайл мечети, вы можете повернуть одну кость на "4" после броска или перебросить обе кости.

Пример: игрок выбросил 2 и 5. Так как у него есть красный тайл мечети, он может повернуть 2 на 4. Следовательно, его результат броска 9, за что может получить 2 синих товара и 1 любой другой не синий товар.



Чайхана

Объявите число от 3 до 12. Затем бросьте обе кости.

Если выпавшее значение равняется или больше объявленного числа, возьмите из запаса лиры в количестве равном объявленному. В противном случае возьмите только 2 лиры.

Если у вас есть красный тайл мечети, вы можете повернуть одну кость на "4" после броска или перебросить обе кости.



Малый/Большой рынок

Продайте 1-5 товаров, которые изображены на верхнем тайле спроса. Переместите индикаторы товаров на вашей тележке в соответствии с количеством проданных товаров. Затем возьмите доход из запаса в соответствии с таблицей.

После этого переместите текущий тайл спроса под низ стопки.

Пример: Вы продаете 1 красный, 1 зеленый и 2 желтых товара и в обмен получаете 14 лир.





Полицейский участок

Если член вашей семьи находится в участке, освободите его и отправьте в другое Место. После выполнения действия этого Места, член вашей семьи **не имеет ни с кем встреч** (см стр. 4-5 "Ход игрока")!

В то же время в другом месте он может быть **пойман другим Купцом** и отправлен назад в Полицейский участок. Этот игрок получает награду - 1 бонусную карту или 3 лиры.

Пример: Вы присылаете своего члена семьи из полицейского участка на склад специй. Вы пополняете свою тележку зеленым товаром. При этом вы не платите 2 лиры сопернику (белый), но и не используете свойство Губернатора.



Дворец султана

Доставьте все незакрытые рубинами товары султану.

В качестве награды возьмите следующий доступный рубин с дорожки и разместите его на своей тележке. Следующий рубин уже будет стоять дорожке.

Пример: Вы должны заплатить 2 синих, 2 красных, 1 желтый, 1 зеленый и 1 товар любого типа, чтобы получить следующий рубин с дорожки.



Малая/Великая мечеть

Возьмите 1 тайл мечети. Чтобы сделать это, ваша тележка должна привезти товар, который изображен на тайле мечети в необходимом количестве. Затем заплатите 1 из изображенных товаров. Каждый тайл мечети даёт особые способности (см.ниже). На руках у игрока может быть не больше одного тайла мечети каждого типа. Как только вы приобретете **оба тайла одной Мечети** сразу и только один раз возьмите **1 рубин** из этой Мечети и разместите его на своей тележке.

Пример: Для того чтобы получить этот тайл мечети, ваша тележка должна нести хотя бы 3 синих товара и вы должны заплатить 1 из них. После оплаты вы получаете тайл, а затем добавляете 5-го Помощника вашего цвета под низ вашей стопки.



Ювелир

Заплатите в запас лиры в количестве равном наибольшему числу, не закрытому рубинами.

Затем возьмите следующий доступный рубин с дорожки и поместите на свою тележку. Следующий рубин уже будет стоит дорожке.

Пример: Наибольшее не закрытое рубином число - 15. Таким образом, вы должны заплатить 15 лир, чтобы получить следующий рубин с дорожки.



ТАЙЛЫ МЕЧЕТИ



Красный тайл

В Чайхане **9** и на Черном рынке **8** вы можете повернуть одну кость после броска на "4" или перебросить обе кости (1x).



Синий тайл

Сразу же возьмите пятого помощника вашего цвета из запаса и поместите его под Купца.



Зеленый тайл

При отоваривании в одном из трех Складов **2 34**, вы можете заплатить 2 лиры, чтобы получить 1 дополнительный товар любого типа.



Желтый тайл

Раз в свой ход вы можете заплатить 2 лиры, чтобы вернуть Помощника в вашу стопку Купца.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только игрок первым собирает 5 рубинов (**в игре на 2-х: 6 рубинов**), игра заканчивается. Текущий раунд доигрывается до конца, и каждый игрок может использовать свои оставшиеся бонусные карты, которые дают товары и деньги. Это может иметь значение при ничьей.

Игрок с наибольшим количеством рубинов побеждает. При ничьей побеждает игрок:

- с наибольшим числом оставшихся лир
- с наибольшим числом товаров на тачке
- с наибольшим числом бонусных карт

Если по всем этим пунктам равенство, то победителей несколько.



Пример: Желтый игрок получил свой пятый рубин. Игра заканчивается после того, как текущий раунд завершится.

ВАРИАНТЫ (ДЛЯ 2-4 ИГРОКОВ)

Если вы уже играли в Istanbul несколько раз, мы рекомендуем вам попробовать эти тактические варианты:

- В начале игры замените самого нижнего Помощника своей стопки на Помощником нейтрального цвета (рекомендуется белый).



- Если ваш Купец заканчивает движение в Месте с нейтральным Помощником, он может забрать его, как если бы это был один из ваших помощников.
- Если в Месте назначения есть и нейтральный, и один из ваших Помощников, вы можете решить, кого из них забрать чтобы выполнить действие.
- У Фонтана 7 вы можете собрать только своих помощников.
- Под стопкой Купца может быть более 1 нейтрального Помощника.

ВАРИАНТЫ РАЗМЕЩЕНИЯ ТАЙЛОВ МЕСТ

- **Короткий путь** (по синим номерам)

Используйте этот формат, когда обучаетесь игре или когда вы хотите сыграть быструю игру. Расстояния между местами, которые хорошо работают вместе, малы, что делает игру проще.

- **Длинный путь** (по зеленым номерам)

Этот формат предназначен для опытных игроков. Места, которые хорошо работают вместе, далеки друг от друга, что заставляет вас тщательнее планировать размещение своих Помощников.

- **По порядку** (в порядке возрастания номеров)

Этот формат также более сложный: похожие места сгруппированы вместе.

- **Случайным образом**

Этот формат предлагает большое разнообразие: перетасуйте тайлы мест и выложите их решеткой 4x4. Задача состоит в том, чтобы выяснить, какие пути являются наиболее эффективными в данном случае.

Обратите внимание: даже со случайным расположением, рекомендуется использовать ограничения:

Фонтан 7 должен занимать одно из четырех мест в центре сетки.

Черный рынок 8 и Чайхана 9 должны быть на расстоянии не менее 3 мест друг от друга.

CREDITS

The publisher and the designer would like to thank all play-testers and proof-readers for their valuable feedback.

Designer: Rüdiger Dorn

Illustrations: Andreas Resch

Graphic Design: Andreas Resch,
Hans-Georg Schneider

Realization: Ralph Bruhn

English Translation: Grzegorz Kobiela

Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH

Straßheimer Str. 2

61169 Friedberg

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

All rights reserved. Reprinting or publishing of the rule book, game components or illustrations is prohibited without prior permission.

Rüdiger Dorn

Istanbul

Mocha & Baksheesh

Expansion

ВВЕДЕНИЕ

Продавая дорогие ткани, превосходные специи и свежие фрукты можно было заключать отличные сделки. Но теперь покупатели на рынке открыли новый деликатес: кофе! Как искусный купец, вы можете поймать удачу, торгуя вкусными зернами.

Чтобы принять вызов, вам потребуется больше помощи, чем вы получаете от своих помощников. К счастью, за бакшиш гости в таверне готовы взяться за небольшую подработку. Кроме того, вы сможете найти ценную помощь в Гильдии.

СОСТАВ



ОТЛИЧИЯ ОТ БАЗОВОЙ ИГРЫ

Правила основной игры остаются прежними, за исключением следующих изменений:

- Игровое поле включает 4 доп. места, т.е. во время раскладки выкладывается 20 тайлов Мест.
- Замените места **Тележник 1** и **Караван-сарай 6** из базовой игры версиями из дополнения (новый тайл Тележник имеет доп. символ кофе и новый Караван-сарай - символ места).
- Конец игры наступает, когда игрок собирает 6 рубинов, независимо от количества игроков.



CREDITS

The publisher and the designer would like to thank all play-testers and proof-readers for their valuable feedback.

Designer: Rüdiger Dorn

Illustrations: Andreas Resch

Grafik Design: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider

Realization: Ralph Bruhn

Translation: Grzegorz Kobiela

Copyright © 2015 Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3

61169 Friedberg

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

All rights reserved. Reprinting or publishing of the rule book, game components or illustrations is prohibited without prior permission.

ПОДГОТОВКА

Следующие правила добавлены к правилам основной игры, поэтому вам также будут нужны компоненты базовой игры.

Выложите 20 пронумерованных тайлов мест сеткой 5x4.

Для вашей **первой игры** с дополнением, мы рекомендуем раскладку, указанную на рисунке справа. Помимо этого, мы рекомендуем играть "случайную" раскладку по следующим правилам:

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

- Выложите 20 тайлов мест случайным образом сеткой 5x4
 - Фонтан **7** должен быть внутри сетки, одним из 6 мест. Если понадобится, поменяйте местами Фонтан и другой тайл Места.
 - Черный рынок **8** и Чайхана **9** - оба места не могут находиться в одной строке или столбце и между ними должно быть не менее 3-х тайлов Мест. Если понадобится, поменяйте один из них местами с другим тайлом Места.
- 1 Подготовьте остальные компоненты как в базовой игре (см. там: стр. 2/3, шаги 2-13) и выполните следующие шаги. Добавьте **новые бонусные карты** к картам базовой игры.
 - 2 Бросьте кубик, чтобы определить начальную позицию **Торговца кофе**, так же как вы это делали в базовой игре для Губернатора и Контрабандиста.
 - 3 **Гильдия 18**
Перемешайте **карты гильдии** и выложите их лицом вниз на Гильдию. Карты гильдии, которые вы играете или сбрасываете, размещайте лицом вверх в сброс рядом с полем.
 - 4 **Таверна 19**
 - Поместите **Барьер** и соответствующий ему **тайл** рядом с игровым полем.
 - Отсортируйте в 2 стопки **тайлы таверны** по типу и количеству символов кофе так, чтобы верхние плитки в стопке имели 1 символ кофе. Положите стопки рядом с полем.
 - Поместите тайл бакшиша (3-мя желтыми товарами вверх) в указанное место.
 - 5 **Кофейня 20**
Начиная с клетки, имеющей символ рубина, положите по 1 рубину на каждую клетку Кофейни (за исключение клетки с цифрой "6").
 - 6 Положите кофе рядом с игровым полем.

ОБЗОР НОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

- **Кофе:** Можете собрать любое количество кофе, запас не ограничен. Кофе не считается "товаром", если указано "любой товар". (Например, при оплате любым товаром во **Дворце султана 13**).
- **Карты гильдии:** Можете сыграть их в свой ход **вместо** использования Купца с Помощниками (см. стр. 4, часть 1 "Ваш ход").
- **Тайлы таверны:** Как и тайлы мечети, приносят постоянную выгоду (см. стр. 5, "Таверна").
- **Торговец кофе:** Как и с Губернатором/Контрабандистом, вы можете встретиться с ним после выполнения вашего действия. Он может продать вам 1 кофе за 2 лиры или 1 любой товар (см. стр. 4, часть 2 "Ваш ход").

ВАШ ХОД

В свой ход вы совершаете действия как и в базовой игре, но со следующими 2 дополнениями:

1. Появилась альтернатива использования вашего Торговца:

Вместо того, чтобы играть обычные 4 шага вашего хода, вы можете сыграть карту гильдии, выполнить ее условие и сбросить в отбой рядом с игровым полем.

Важно:

- ▶ Разыгрывая карту гильдии, вы заменяете весь свой ход, поэтому двигать Купца не нужно, встреч не произойдет, если не указано иное в самой карте.
- ▶ Разыгрывая карту гильдии, вы не можете использовать бонусные карты или тайлы мечети, которые требуют быть на определенном тайле места, но можете играть другие бонусные карты.
- ▶ Вы должны выполнить все условия карты гильдии, иначе вы не можете ее разыгрывать.



2. На 4 шаге своего хода (Встреча), вы можете встретить торговца кофе. Он работает так же как Губернатор и Контрабандист. При встрече с ним можете взять 1 кофе, если заплатите 2 лиры или 1 любой товар.

Пример (карта гильдии #16): После оплаты 15 лир вы получаете дополнительно 3 кофе: по одному за каждый рубин на тележке.

КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает, как только один из игроков соберет 6 рубинов, независимо от количества игроков. Помимо этого правила базовой игры применяются как обычно.

НОВЫЕ БОНУСНЫЕ КАРТЫ



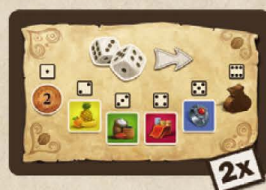
Возьмите 2 кофе из запаса



Заплатите 2 кофе и возьмите 1 карту гильдии из стопки



Заплатите 1 кофе и возьмите 8 лир



Бросьте оба кубика и возьмите соответствующие награды



Обменяйте до 3 товаров (или кофе) на такое же количество других товаров (или кофе).

Пример: Меняете 3 желтых товара на 2 синих и 1 кофе



После броска кубиков можете повернуть один на значение 6 (за исключением, когда передвигаете нейтральную фишку)



Вместо того, чтобы переместить купца на 1 или 2 места, передвиньте его на угловой тайл Места.



Если вы у Тележника 1, можете сразу же выполнить действие еще раз.



Если вы в Кофейне 20, можете сразу же выполнить действие еще раз.

НОВЫЕ МЕСТА И ИХ ДЕЙСТВИЯ

17

Обжарочный цех

Выберите 1-3 из следующих 3 вариантов:

- ▶ Заплатите 2 лиры и возьмите 2 кофе.
 - ▶ Заплатите 1 любой товар и возьмите 2 кофе.
 - ▶ Сбросьте бонусную или карту гильдии и возьмите 2 кофе.
- Таким образом, вы можете получить до 6 кофе.



Пример: Вы платите 2 лиры и скидываете бонусную карту, чтобы получить 4 кофе из запаса

18

Гильдия

Возьмите 1 кофе из запаса. Возьмите 2 верхние карты из стопки карт гильдии. Затем положите любую карту гильдии с руки (не обязательно из тех карт, которые вы только что вытянули) в стопку сброса рядом с полем, не выполняя ее условие.

19

Таверна

Выберите 1 из следующих 3 вариантов. Возможно придется заплатить "бакшиш" в размере 1-4 кофе, смотря что вы выберете:

- ▶ Заплатите 2 кофе и поместите **Барьер** между двумя местами. Выполните действие одного из мест. Встреч не будет. Возьмите **Тайл барьера**, он указывает, что только вы можете проходить через барьер. Другие игроки не могут через него проходить, даже если имеют **Тайл движения** (см. ниже).
- ▶ Возьмите верхний тайл таверны из любой стопки и оплатите кофе. Можете иметь только один из каждого типа тайлов таверны. Тайлы имеют постоянный бонус, используйте его во время игры:



▶ Тайл движения:

Вместо перемещения стопки Купца на 1-2 места, можете переместить на любое количество мест по прямой линии (через барьер идти нельзя, если нет тайла барьера).



▶ Тайл встреч:

Всякий раз встречая Губернатора, Контрабандиста и/или Торговца кофе и получая что-то от них, вы ничего за это не платите.

- ▶ Заплатите 4 кофе и товары, указанные на тайле Бакшиша. Возьмите следующий доступный рубин из Дворца султана 13, у Ювелира 16 или из Кофейни 20. Затем переверните тайл Бакшиша на другую сторону.



Пример: Заплатите 2 кофе и возьмите тайл барьера. Поместите Барьер между Почтой и Складом тканей, используя действие последнего.

20

Кофейня

Переместите в Кофейню количество кофе, равное наибольшему числу, которое не закрыто рубинами (6-10). В качестве награды возьмите следующий доступный рубин с дорожки и поместите у себя на тележке.

6

Караван-сарай

Дополнительно к действию места, известному из базовой игры, возьмите 1 кофе из запаса.



ОБЗОР КАРТ ГИЛЬДИИ



Заметки к картам гильдии:

- Не имеет значения где находится ваш Купец, когда вы играете карту гильдии.
- Карты #8 и #9: Вы можете не использовать красный тайл мечети.
- Пример для #9: Говорите “7”, а выбрасываете “5”. Но получаете 4 лиры, а не 2, как обычно.
- Карта #12: Не получаете награды за возвращение члена вашей семьи в Полицейский участок. Можете использовать эту карту, даже если член семьи находится в Полицейском участке.
- Пример для карты #14: Возьмите красный тайл мечети и заплатите 1 красный товар.
- Пример для карты #19: Возьмите тайл таверны стоимостью 2 кофе. А также переместите Барьер и выполните действие на соседнем месте. Заплатите 3 кофе вместо 4.

Rüdiger Dorn

Istanbul

Letters & Seals Expansion

ВСТУПЛЕНИЕ

Вы, стамбульские купцы, придумали новый и весьма прибыльный способ заработать больше монет путем доставки сообщений торговцам базара! При этом вы можете подслушать некоторую полезную информацию, за которую члены тайного общества вам заплатят рубинами...

А чтобы избежать потерь в бизнесе, вы наняли преданного компаньона. Правда, работает он медленнее, чем вам бы того хотелось, но при этом обходится без помощников.

КОМПОНЕНТЫ



ОТЛИЧИЯ ОТ БАЗОВОЙ ИГРЫ

Данное расширение может играть только с базовой игрой. Также оно может быть совмещено с базовой игрой и расширением "Mocha & Baksheesh" (см. стр. 6, вариант «Гранд Базар»).

Правила основной игры остаются прежними за исключением следующих изменений:

- Поле из тайлов расширено на 4 дополнительные Места (21-24) до 20 Мест. Катакомбы 25 используются исключительно в варианте "Гранд Базар".
- Конец игры инициируется, как только любой игрок приобретает 6-й рубин (для 2-5 игроков).
- Как только игрок берет последний рубин с тайлов Дворец султана 13, Ювелир 16 или Кофейня 20, на его место немедленно помещают рубин из общего запаса.

Примечание: Игнорируйте любые символы кофе на тайлах и картах, если вы не играете в вариант "Гранд Базар".



ПОДГОТОВКА

Следующие правила добавлены к правилам основной игры, поэтому вам также будут нужны компоненты базовой игры.

Выложите **20** пронумерованных Мест сеткой 5x4.

Для вашей **первой** игры с дополнением мы рекомендуем раскладку, указанную на рисунке справа.

Помимо этого, мы рекомендуем играть "случайную" раскладку по следующим правилам:

- Выложите 20 Мест случайным образом сеткой 5x4
- Фонтан **7** должен быть внутри сетки, одним из 6 мест. Если понадобится, поменяйте местами Фонтан и другое Место.
- Черный рынок **8** и Чайхана **9** **не могут** находиться в одной строке или столбце и между ними должно быть не менее 3-х Мест. Если понадобится, поменяйте один из них местами с другим Местом.

9	1	4	21	3
15	6	7	11	22
13	24	12	14	8
10	2	23	5	16

- 1 Подготовьте остальные компоненты как в базовой игре (см. там: стр. 2/3, шаги 2-13) и выполните следующие шаги. Определите, будете использовать только **новые бонусные карты** или добавьте к ним карты базовой игры. Символы печатей помогут вам разделить колоды после игры.
- 2 Бросьте кубик, чтобы определить начальную позицию Курьера, так же, как вы это делали в базовой игре для Губернатора и Контрабандиста.
- 3 **Киоск 22**
Перемешайте **тайлы киоска** и поместите их в 2 стопки лицевой стороной вниз на Киоск. Использованные тайлы киоска складываются рядом с игровым полем. Когда у вас закончатся тайлы в игре, перемешайте сброс и заново поместите их на Киоск.
- 4 **Тайное общество 24**
Поместите лиры соответственно указанному на тайле количеству: 3/2/1
- 5 Поверните все **Письма** обратной стороной вверх (где изображено 2 печати) и перемешайте. Сложите их рядом с игровым полем стопками. Использованные Письма уходят в стопку сброса. Когда у вас закончатся Письма в игре, перемешайте сброс и заново сформируйте стопки.
- 6 Поместите **Компаньонов** и **неиспользованные рубины** рядом с игровым полем.



ОБЗОР НОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

- **Письма:** Письма обеспечивают новый способ получения **рубинов**, и также могут использоваться для **удвоенных ходов**. На лицевой стороне каждого Письма изображены 1 печать и номер Места, на обратной стороне – 2 печати. Всякий раз, когда вы получаете Письмо, вы должны положить его перед собой лицевой стороной вверх. Как только вы доставите Письмо (см. стр. 4, «Ваш ход», пункт 2), вы должны перевернуть тайл письма обратной стороной вверх. Видимые печати на ваших Письмах можно поменять на рубины (см. стр. 5, **Тайное общество 24**) или использовать для удвоенных ходов (см. стр. 4, «Ваш ход», пункт 4).
- **Компаньон:** Компаньон – это новая фишка, которая в начале игры находится в общем запасе. Когда вы в первый раз используете действие **Фонтана 7**, вы можете переместить его в свой личный запас. Теперь, в начале своего хода, вы можете поставить его рядом со своим Купцом. Это действие ничего вам не стоит, если на Месте также окажутся другие Купцы. Как только ваш Компаньон оказывается на игровом поле, вы решаете, кого будете перемещать для совершения действий – его **или** вашего Купца (см. стр. 4, «Ваш ход», пункт 1). Каждый раз, когда вы снова используете действие Фонтана, вы **можете** снова переместить Компаньона в свой личный запас. Оттуда вы снова можете помещать его на игровое поле, как описано выше.
- **Тайлы киоска:** На них указывается награда при применении действий **Киоска 22** (см. стр. 5, Киоск).
- **Курьер:** Как и с Губернатором/Контрабандистом, вы можете встретиться с ним после выполнения вашего действия. Он отдаст вам 1 Письмо, если вы заплатите 2 лиры или сбросите 1 Письмо (см. стр. 4, «Ваш ход», пункт 3).

ВАШ ХОД

В свой ход совершаете действия, как и в базовой игре, но со следующими дополнениями:

1. Появляется новый способ передвижения: если ваш **Компаньон** в игре, т.е. находится на Месте, вы можете ходить ним **вместо вашего Купца**. Компаньон следует тем же правилам, что и Купец, но со следующими исключениями:

- Компаньон может перемещаться только **на 1 место**, т.е. на соседнюю область (не по диагонали).
- Он работает в одиночку, т.е. ему не требуются Помощники
- Бонусные карты и тайлы, указывающие на Купца, **не применяются** к Компаньону, если не указано иное.

*Примечание: Если ваш Купец или Компаньон перемещается на Место, где уже есть Купцы или Компаньоны других игроков, вы **обязаны** заплатить 2 лиры за каждую из присутствующих фишек перед тем, как применить действие Места.*

- Когда фишка Купца/Члена Семьи/Компаньона оказывается на Месте, указанном на одном из ваших Писем, вы должны перевернуть эти Письма обратной стороной вверх – они считаются «доставленными». Не имеет значения, перевернули вы Письмо до того, как походили или уже после.
- В 4-й фазе вашего хода (Встречи) вы можете повстречать новую фишку – Курьера. Он отдает вам 1 Письмо, если вы платите 2 лиры или сбрасываете 1 Письмо. После этого бросьте кубики, чтобы определить его новую позицию.
- Конец вашего хода: **Один раз за раунд** вы можете сбросить Письма с **3 печатями**, чтобы немедленно совершить дополнительный ход (так называемый «удвоенный ход»). Излишние печати тоже идут в счет уплаты (например, если сброшено 2 письма с двумя печатями).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только игрок первым собирает 6 рубинов (вне зависимости от количества игроков). Все остальные правила базовой игры остаются в силе.

НОВЫЕ БОНУСНЫЕ КАРТЫ



Возьмите 1 письмо



Бросьте 2 кубика и возьмите соответствующую награду



Заплатите 1 товар (или 1 кофе) и получите 7 лир



Возьмите указанный товар и 3 лиры



Выполните действие верхней бонусной карты из стопки сброса.



Во время фазы «Движение» передвиньте вашего члена семьи на соседний тайл (не по диагонали) и выполните действие этого Места без каких-либо встреч. Этот ход заменяет ваше обычное передвижение, то есть вы не можете двигать вашего Купца или Ком-зона.



Во время фазы «Движение» выберите Купца другого игрока и переставьте свою стопку Купца на то место, где тот находится. Этот ход заменяет ваше обычное передвижение на 1 или 2 места. Вы не платите этому Купцу, но при наличии на тайле других фишек, встречи оплачиваются согласно правилам.



Во время фазы «Движение» вы можете передвинуть вашего Компаньона на 2 места вместо 1.



Используйте свойство Губернатора, Контрабандиста, Курьера или Торговца кофе (в варианте "Гранд Базар") и заплатите стоимость его услуг. Затем бросьте кубики, чтобы определить новую позицию фишки.



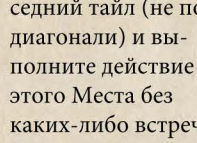
Если вы находитесь на одной из Мечетей 14 15, вы можете немедленно повторить действие Места.



Если вы находитесь в Тайном обществе 24, вы можете немедленно повторить действие Места.



В течение фазы «Движение» вы можете заплатить 3 лиры, чтобы переставить вашу стопку Купца на любое Место. Этот ход заменяет ваше обычное передвижение на 1 или 2 места.



Выполняется при условии, что ваш член семьи не находится в Полицейском участке 12 и данным действием не передвигается на этот тайл.

НОВЫЕ МЕСТА И ДЕЙСТВИЯ

21

Посольство

Возьмите 2 Письма из общего запаса и поместите перед собой лицевой стороной вверх (где указан номер Места).



22

Киоск

Возьмите 1 Письмо из общего запаса и поместите перед собой лицевой стороной вверх. Затем откройте тайлы киоска по количеству игроков плюс 1. Начиная с вас и по часовой стрелке каждый игрок должен выполнить следующее:

- Выбрать 1 тайл киоска из выложенных.
- Выполнить указанное на тайле действие (см. стр. 6, «Обзор тайлов киоска») или отказаться.
- Перевернуть тайл лицевой стороной вниз. Другие игроки больше не могут его выбрать.

Вы также можете использовать оставшийся тайл киоска. После отправьте все использованные тайлы в стопку сброса.

23

Аукцион

Возьмите 1 товар по вашему выбору. Затем выставьте на аукцион 2 бонусные карты:

Сделайте ставку в сумме от 1 лиры. Затем каждый игрок по часовой стрелке может сделать 1 ставку или спасовать. Каждая новая ставка должна быть выше предыдущей. После того, как все игроки сделали ставки, вы можете добавить завершающую ставку или спасовать. Победитель аукциона тянет 2 бонусные карты из колоды и берет на руку. Если победили вы, оплатите вашу ставку в общий запас. Если победил другой игрок, он оплачивает свою ставку вам.

Пример для 3-х игроков: Желтый берет 1 синий товар и делает начальную ставку в 1 лиру. Красный пасует. Синий ставит 5 лир. Желтый может поставить завершающую ставку, но пасует. Синий тянет из колоды 2 бонусные карты и платит 5 лир Желтому.

24

Тайное общество

Сбросьте Письма, на которых в сумме изображено 6 печатей. В качестве награды возьмите следующий рубин из **Дворца султана 13**, у **Ювелира 16** или из **Кофейни 20** (доступна только при игре в вариант "Гранд Базар") и поместите на вашу тележку. Первый игрок, выполнивший это действие, получает 3 лиры, второй – 2 лиры, третий – 1 лиру. Остальные игроки получают только рубины.

25

Катакомбы

Возьмите 1 товар на ваш выбор (или кофе). Затем переместите стопку вашего Купца на выбранное Место. Вы не можете выполнить действие Места, и у вас нет на нем никаких встреч.

CREDITS

The publisher and designer would like to thank all play-testers and proofreaders for their valuable feedback.

Designer: Rüdiger Dorn

Illustrations: Andreas Resch

Graphic Design: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider

Realization: Ralph Bruhn

Translation: Grzegorz Kobiela

Copyright © 2016 Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3

61169 Friedberg

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

All rights reserved. Reprinting or publishing of the rule book, game components or illustrations is prohibited without prior permission.

ОБЗОР ТАЙЛОВ КИОСКА



Возьмите 1 желтый товар и 1 лиру.



Возьмите 1 зеленый товар и 1 лиру



Возьмите 1 красный товар и 1 лиру



Возьмите 2 желтых товара



Возьмите 2 зеленых товара



Возьмите 2 красных товара



Возьмите 1 желтый товар



Возьмите 1 зеленый товар



Возьмите 1 красный товар



Возьмите 1 синий товар



Возьмите 1 бонусную карту



Возьмите 2 лиры



Возьмите 1 кофе или 2 лиры



Возьмите 1 кофе или 3 лиры



Переместите вашего Компаньона в личный запас



Бросьте 1 кубик и возьмите по 1 лире за каждую выпавшую точку



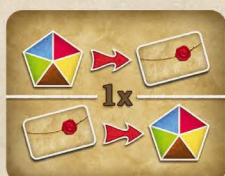
Заплатите 10 лир за 1 расширение для тележки



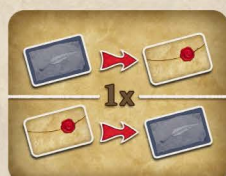
Заплатите 1 синий, 1 желтый, 1 зеленый и 1 красный товар за расширение для тележки



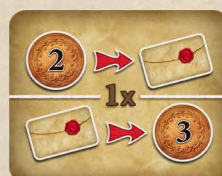
Передвиньте стопку вашего Купца к Фонтану 7 без сбора Помощников



Выберите: Заплатить 1 товар (или 1 кофе) и взять 1 Письмо или сбросить 1 Письмо и взять 1 товар (или 1 кофе)



Выберите: Сбросить 1 бонусную карту и взять 1 Письмо или сбросить 1 Письмо и взять 1 бонусную карту



Выберите: Заплатить 2 лиры и взять 1 Письмо или сбросить 1 Письмо и взять 3 лиры



Выберите: Заплатить 2 лиры и взять 1 товар на свой выбор (или 1 кофе) или заплатить 1 товар на свой выбор (или 1 кофе) и взять 3 лиры



Выберите: Заплатить 2 лиры и взять 1 бонусную карту или сбросить 1 бонусную карту и взять 3 лиры

ВАРИАНТ ИГРЫ "ГРАНД БАЗАР"

Мы рекомендуем данный вариант игры для всех игроков, успешно освоивших базовую игру и **оба** дополнения "Mocha & Baksheesh" и "Brief & Siegel", которые комбинируются в "Гранд Базар".

- Выложите Места под номерами 1-25 в сетку 5x5.
- Поместите **Фонтан 7** в центр игрового поля. Убедитесь, что **Черный рынок 8** и **Чайхана 9** не находятся в одной строке или столбце и между ними не менее 3-х Мест.
- Бонусные карты: Решите, будете вы использовать только новые бонусные карты или замешаете в колоду карты из базовой игры и дополнения "Mocha & Baksheesh". После игры символы печатей и кофе в углах карт помогут вам разделить колоды.
- Все остальные правила базовой игры и дополнений остаются в силе.

Примечание: Свойство тайла таверны, который позволяет не платить за услуги Губернатора, Контрабандиста и Торговца кофе, также относится к Курьеру (см. правила дополнения "Mocha & Baksheesh").