

Rüdiger Dorn

Istanbul

2-5 graczy ♦ w wieku 10+ ♦ czas gry: 40-60 minut



ISTANBUL: GRA PODSTAWOWA

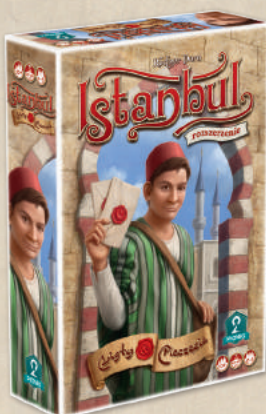
Wrzawa i zgiełk wypełniają bazyry Stambułu: kupcy oraz ich pomocnicy pędzą wąskimi alejkami pomiędzy straganami, aby okazać się lepszymi od swoich konkurentów. Dobra organizacja pracy to podstawa: wózki trzeba zapełnić towarami z magazynów, a następnie pomocnicy muszą je sprawnie przetransportować do różnych lokacji. Miarą skuteczności kupca jest zdobycie określonej liczby rubinów.



ISTANBUL: MOKKA & BAKSZYSZ

Sprzedaż cennych tkanin, najlepszych przypraw i świeżych owoców w Stambule szła świetnie. Ale teraz klienci na bazarze odkryli nowy przysmak: kawę!

Jako przebiegły kupiec, wyczułeś, że można zrobić na tym fortunę. Aby skorzystać z tej sposobności, będziesz potrzebował dodatkowego wsparcia. Na szczęście goście w tawernie chętnie przyjmą zlecenie w zamian za bakszysz. Ponadto w ratuszu udzielą ci bezcennej pomocy.



ISTANBUL: LISTY & PIECZĘCIE

Kupcy w Stambule odkryli nowy sposób na pomnażanie swojego majątku: dostarczanie wiadomości do sprzedawców na bazarze! Zdobywanie przy okazji informacji, które można później sprzedać tajemnemu stowarzyszeniu za rubiny, czyni to przedsięwzięcie jeszcze bardziej lukratywnym...

Rozszerzenie działalności wymagało znalezienia wspólnika do prowadzenia interesu. Co prawda, nie jest on tak rzutki jak ty, ale za to nie potrzebuje wsparcia Pomocników.

SPIS TREŚCI

Przed pierwszą rozgrywką	3
Komponenty	4
GRA PODSTAWOWA	
Cel gry / Uwagi ogólne	5
Przygotowanie do gry	6
Przebieg gry / Tura gracza	8
Zakończenie gry	9
MOKKA & BAKSZYSZ	
Przegląd nowych komponentów / Przygotowanie do gry	10
Tura gracza / Zakończenie gry	12
LISTY & PIECZĘCIE	
Przegląd nowych komponentów	13
Przygotowanie do gry	14
Tura gracza / Zakończenie gry	16
WARIANTY	
Losowa kolejność, Neutralny Pomocnik, Wielki Bazar, Przewodnik Karawany	17
LOKACJE, ŻETONY I AKCJE	
Lokacje oraz ich akcje (Gra podstawowa)	18
Lokacje oraz ich akcje (Mokka & Bakszysz)	20
Lokacje oraz ich akcje (Listy & Pieczęcie)	21
Żetony Meczetu, Tawerny i Kiosku	22
Karty Gildii	23
Karty Bonusowe	24

TWÓRCY

Autor gry:	Rüdiger Dorn
Ilustracje:	Andreas Resch
Projekt graf.:	Andreas Resch, Hans-Georg Schneider
Realizacja:	Ralph Bruhn
Przekład:	Grzegorz Polewka, Damian Mazur
Korekta:	Arek Maj, Darek Schneid

Autor gry oraz wydawnictwo Pegasus Spiele dziękują wszystkim testerom oraz korektorom za ich cenne uwagi.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

© 2020 Portal Games Sp z o.o.
(edycja polska na licencji Pegasus Spiele)
ul. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów,
www.portalgames.pl,
portal@portalgames.pl

© 2020 Pegasus Spiele GmbH, Germany,
www.pegasus.de
Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopowanie, powielanie, publikowanie instrukcji,
komponentów i wykorzystywanie ilustracji bez
wcześniejszej zgody zabronione.



Pegasus Spiele

www.2pionki.pl
www.facebook.com/2Pionki

PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

Zanim przeczytacie o zasadach rozgrywki, chcielibyśmy zaprezentować wam kilka informacji dotyczących komponentów gry i przygotowania do rozgrywki:

Przygotowanie elementów gry

- ▶ Ostrożnie wypchnijcie wszystkie elementy z wyprasek.
- ▶ Przyklejcie naklejki do odpowiednich drewnianych pionów.
 - Naklejkę Kupca przyklejcie na grubszych drewnianych dyskach w odpowiednich kolorach graczy.
 - Naklejkę Wspólnika naklejcie na drewniany kwadratowy pion w odpowiednich kolorach graczy.
 - Pozostałe 4 naklejki przyklejcie na drewnianych pionach w odpowiadających im kolorach.




Jeżeli gracze w Istanbuł po raz pierwszy...


... sugerujemy **rozegranie kilku partii w podstawową wersję gry**, aby poznać wszystkie zasady i zależności przed włączeniem do rozgrywki dodatków.

Dzięki takiemu rozwiązaniu nauczycie się podstawowych zasad i elementów rozgrywki. W grze z rozszerzeniami jest więcej opcji i są bardziej zróżnicowane.

Uwaga dotycząca tej instrukcji

Dla większej czytelności, części dotyczące konkretnych rozszerzeń zostały oznaczone symbolem oraz odpowiednim kolorem tła:

Mokka & Bakszysz 

Listy & Pieczęcie 

Możecie pominąć konkretny dział jeśli nie gracze z danym dodatkiem.

Rady dotyczące przechowywania elementów gry w pudełku








Układanie elementów w 4 komorach, jak opisano poniżej, pomoże Wam znaleźć odpowiednie elementy i skrócić czas rozkładania gry:

1. Płytki Lokacji z podstawowej gry (1 - 16), skróty zasad, Wózki.
2. Pozostałe elementy z gry podstawowej: Rozszerzenia Wózka, Żetony Meczetów, Żetony Popytu, Żeton Pierwszego gracza, Monety, Rubiny, Znaczniki Poczty, Kości, Elementy gracza (znaczniki, pion, dyski), Przemysł, Burmistrz.
3. Komponenty z rozszerzenia Mokka & Bakszysz: Płytki Lokacji (17 - 20), Worki z Kawą, Karty Gildii, Karty Bonusowe (oznaczone symbolem kawy w rogach), Żetony Tawerny, Żeton Bakszyszu, Blokada i żeton Właściciela Blokad, Handlarz Kawy.
4. Komponenty z rozszerzenia Listy & Pieczęcie: Płytki Lokacji (21 - 25), Karty Bonusowe (oznaczone symbolem pieczęci w rogu), Żetony Kiosku, Żetony Listów, Kuriera.

KOMPONENTY: GRA PODSTAWOWA

 <p>16x Płytki Lokacji zwane Lokacjami</p>	 <p>5x Wózki (plansze graczy)</p>	 <p>15x Rozszerzenia Wózka</p>	 <p>7x Naklejki Burmistrza, Przemynika oraz Kup- ców (należy je przykleić przed pierwszą grą)</p>	<p>Na gracza:</p>  <p>1 grubszy dysk Kupca (+ naklejka) 5 dysków Pomocników</p>  <p>1 pion Członka Rodziny 4 znaczniki Towarów</p>
 <p>26x Karty Bonusowe</p>	 <p>16x Żetony Meczetów</p>	 <p>10x Żetony Popytu</p>	 <p>Monety (Liry) o war- tości: 1 (x30), 5 (x15) oraz 10 (x12)</p>	 <p>4x Znaczniki Poczty</p>
 <p>5x Skróty zasad</p>	 <p>1x Żeton Pierwszego gracza</p>	 <p>1x Burmistrz (fioletowy) oraz Przemynnik (czarny)</p>	 <p>32x Rubiny</p>	 <p>2x Kości</p>

KOMPONENTY: MOKKA & BAKSZYSZ

 <p>4x Płytki lokacji 17-20</p>	 <p>8x Żetony Tawerny</p>	 <p>18x Karty bonusowe</p>	 <p>20x Karty Gildii</p>	 <p>30x Worki z Kawą (w skrócie „Kawa”)</p>
 <p>1x Żeton Bakszyszu</p>	 <p>1x Blokada i żeton Właściciela Blokad</p>	 <p>1x Handlarz Kawy (naklejcie brązową naklejkę)</p>		

KOMPONENTY: LISTY & PIECZĘCIE

 <p>5x Płytki lokacji 21-25</p>	 <p>24x Żetony Kiosku</p>	 <p>28x Karty bonusowe</p>	 <p>36x Żetony Listów zwane Listami</p>	 <p>5x Wspólnicy (naklejcie naklejki)</p>
 <p>1x Kurier (naklejcie naklejkę z listem)</p>	 <p>1x Żeton Karawany (patrz str. 17, Warianty)</p>			

Istanbul

CEL GRY

Każdy gracz przewodzi Kupcowi oraz czterem jego Pomocnikom, którzy przemieszczają się pomiędzy 16 Lokacjami bazaru. W każdej Lokacji można wykonać inną akcję. Niektóre z tych akcji pozwalają graczowi zdobyć Rubiny. Grę wygra ten, kto pierwszy zdobędzie 5 Rubinów (6 w grze 2-osobowej).

Wyzwanie, jakie stoi przed graczem, polega na tym, że aby gracz wykonał akcję w Lokacji, to jego Kupiec potrzebuje wsparcia Pomocnika, którego musi pozostawić za sobą. Aby później ponownie użyć tego Pomocnika, Kupiec gracza musi powrócić do Lokacji i zabrać go ze sobą. Gracze powinni zatem starannie planować swoje akcje, aby nie zostać bez Pomocników, a tym samym bez możliwości wykonania żadnej akcji.

UWAGI OGÓLNE

LOKACJE

Ikona Lokacji (tylko niektóre ją posiadają): niektóre karty Bonusowe oraz żetony Meczetów wykorzystują te ikony.



Nazwa Lokacji

Dostępna akcja

Rubiny (tylko w niektórych Lokacjach): w tym miejscu układa się Rubiny, które są nagrodą dla gracza za spełnienie określonych warunków.

WÓZEK

Znaczniki Towarów układane na Wózku wskazują, ile Towarów gracz posiada. Znacznik Towarów ustawiony na skrajnym lewym polu oznacza, że gracz nie posiada danego Towaru (patrz: czerwone i żółte Towary na obrazku poniżej). Kiedy gracz zdobywa Towary, to przesuwa znacznik w prawo o tyle pól, ile zdobył Towarów. Kiedy gracz płaci Towarami, to przesuwa znacznik w lewo.

W przykładzie na obrazku gracz posiada 1 niebieski i 2 zielone Towary. Rubiny przechowuje się tutaj.



IKONY W GRZE

Na płytkach Lokacji, kartach Bonusowych i żetonach Meczetów pojawiają się następujące ikony:



przesuń żeton albo piona (Kupca, Pomocnika, itd.)



zapłać tym, co jest pokazane po lewej stronie, aby otrzymać to, co jest pokazane po prawej stronie



w konsekwencji...



„i”



„lub“



oznacza odniesienie do Lokacji na karcie Bonusowej albo żetonie Meczetu



1 wybrany Towar



rzuć kośćmi



wykonaj akcję lub zagraj kartę



zastąp standardowy ruch Kupca inną czynnością

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Tekst na zielono zawiera specjalne zasady dla różnej liczby graczy.

Ułóżcie 16 płytek Lokacji na środku stołu w układzie 4x4. Utworzą one planszę do gry. Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy użyć rozkładu tzw. „**Krótkich Ścieżek**” (układ pokazano poniżej). W przyszłych rozgrywkach możecie spróbować układu tzw. „**Długich Ścieżek**” lub ułożyć płytki Lokacji zgodnie z ich numerami (1-16).

Dla większej niepowtarzalności rozgrywek, możecie ułożyć płytki Lokacji losowo, z wytycznymi opisanymi na stronie 17.

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

Układ „Krótkie Ścieżki”

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

Układ „Długie Ścieżki”

W rozgrywce 2-osobowej na płytkach Meczetów 14 15 oraz Jubilera 16 należy rozłożyć po jednym dysku Kupca w nieużywanych kolorach.

W dowolny sposób wybierzcie gracza rozpoczynającego. Otrzyma on żeton Pierwszego gracza i 2 Liry. Każdy kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, otrzymuje o 1 Lirę więcej niż gracz poprzedni.



Każdy gracz umieszcza swoje 4 dyski Pomocników w stosie, a na jego wierzchu kładzie dysk Kupca. Tak przygotowane stosy ułóżcie na płytce Fontanny 7. 5. dysk Pomocnika każdy gracz kładzie obok planszy.



Każdy gracz umieszcza swój pion Członka Rodziny na płytce Posterunku policji 12.



Posortujcie **żetony Meczetów** według kolorów, a następnie ułóżcie odkryte w 4 osobnych stosach według liczby symboli Towarów (tak aby na wierzchu każdego stosu był żeton z 2 symbolami). Stosy żetonów połóżcie w odpowiednich polach na płytkach Meczetów **14 15**.



Na każdym Meczecie połóżcie tyle **Rubínów**, ilu jest graczy.

5 graczy: połóżcie na każdym Meczecie tylko 4 Rubiny.

3 graczy: usuńcie z gry żetony Meczetów z 5 symbolami Towarów.

2 graczy: usuńcie z gry żetony Meczetów z 3 i 5 symbolami Towarów.

2

Na płytce Kołodzieja **1** połóżcie po **1 Rubinie** oraz po **3 rozszerzenia Wózków** za każdego gracza.

Połóżcie Rubiny na płytce Jubilera **16** oraz Pałacu Sultana **13** począwszy od najwyższego pola z prawej strony, a skończywszy na polu odpowiadającym liczbie graczy. Na każdym polu może być tylko 1 Rubin, a pozostałe pola powinny zostać wolne.



3

Połóżcie 4 znaczniki Poczty w górnym rzędzie na płytce Poczty **5**.



4

Potasujcie 5 ciemnych **żetonów Popytu** i ułóżcie odkryte w stosie na płytce Dużego Targu **10**.



Tak samo przygotujcie jasne żetony Popytu i ułóżcie na płytce Małego Targu **11**.

5

Okreście pola startowe **Burmistrza** i **Przemysłownika**. Dla każdego z nich osobno rzućcie obiema kostkami i rozmieście ich pionki zgodnie z wynikiem rzutu.



6

Potasujcie karty **Bonusowe**, po czym ułóżcie je w zakrytym stosie obok planszy. Razem z **kostkami i monetami**. Następnie każdy gracz dobiera jedną wierzchnią kartę Bonusową.



7

Każdy gracz wybiera kolor i bierze wszystkie drewniane elementy w tym kolorze. Każdy gracz bierze także planszę Wózka oraz skrót zasad i układa przed sobą.



8

Każdy gracz umieszcza swoje 4 znaczniki Towarów na szarych polach na swoim Wózku.



9

PRZEBIEG GRY

Począwszy od gracza rozpoczynającego, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze będą po kolei rozgrywać swoje tury.

Kiedy któryś gracz zgromadzi na swoim Wózku 5 Rubinów (*W grze dwuosobowej i w rozgrywkach z dodatkiem: 6 Rubinów*) należy dokończyć kolejkę (aby każdy gracz rozegrał w ciągu gry taką samą liczbę tur), po czym gra się kończy.

TURA GRACZA

Tura gracza składa się z 4 faz, ale w większości przypadków gracz będzie rozgrywał tylko 2 fazy: Ruch oraz Akcję. Pozostałe fazy, tzw. Spotkania (opisane poniżej w niebieskich ramkach) będą rozpatrywane tylko, jeśli Kupiec gracza napotka w swoim ruchu inne piony.

W swojej turze gracz może wykorzystać dowolną liczbę kart Bonusowych oraz zdolności z żetonów Meczetów. Niezależnie od tego, czy gracz rozpatruje wszystkie 4 fazy, musi postępować według podanej kolejności faz.

1. Ruch

Przesuń swój stos Kupca (czyli Kupca oraz wszystkich Pomocników pod nim, jeśli takowi są) o **1 albo 2 Lokacje**. Nie możesz przesuwać się po skosie, ani zakończyć Ruchu na tym samym polu, z którego startowałeś.

W docelowej Lokacji masz do wyboru:

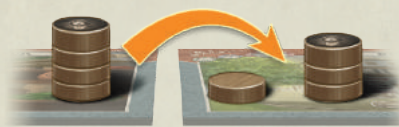
a) Zabrać Pomocnika

Jeżeli w docelowej Lokacji znajdował się już twój Pomocnik, to postaw swój stos Kupca na dysku tego Pomocnika (jak na ilustracji po prawej). W następnym Ruchu zabierzesz tego Pomocnika razem z całym twoim stosem Kupca.



b) Pozostawić Pomocnika

Jeżeli w docelowej Lokacji nie masz żadnego swojego Pomocnika, to zostaw dolnego Pomocnika ze stosu Kupca i połóż go osobno, obok swojego stosu (jak na ilustracji po prawej). W następnym Ruchu pozostawisz tego Pomocnika w tej Lokacji.



c) Jeżeli nie chcesz albo nie możesz zabrać czy pozostawić Pomocnika, to twoja tura natychmiast się kończy (wyjątek: Fontanna **7**, więcej na str. 6).

Uwaga! Jeśli posiadasz żółty żeton Meczetu, to możesz zapłacić 2 Liry, żeby zabrać Pomocnika z dowolnej Lokacji z powrotem do swojego stosu Kupca.

2. Spotkanie z innymi Kupcami (jeśli wystąpi)

Jeżeli w docelowej Lokacji znajdują się już Kupcy innych graczy, to musisz zapłacić każdemu graczowi 2 Liry.

Jeżeli nie chcesz albo nie możesz zapłacić, to twoja tura natychmiast się kończy (wyjątek: nie płacisz w Lokacji Fontanna **7**, więcej na str. 6).

Specjalny zasada w grze 2-osobowej:

Jeżeli spotkasz neutralnych Kupców (w kolorach nieużywanych przez graczy), zapłać za każdego 2 Liry do zasobów ogólnych. Następnie dla każdego neutralnego Kupca rzuć obiema kośćmi, aby określić nową Lokację, do której go przeniesiesz.



Przykład: Czerwony gracz musi zapłacić po 2 Liry graczowi żółtemu i zielonemu. W przeciwnym wypadku jego tura natychmiast się kończy.

3. Akcja

Niezależnie od tego czy zabrałeś czy pozostawiłeś kupca, możesz wykonać akcję dostępną w docelowej Lokacji (opisy akcji znajdują się na str. 18-19). Jeżeli nie chcesz lub nie możesz wykonać akcji, to przejdź do punktu 4 (Spotkań).

4. Spotkania (jeśli wystąpią) w dowolnej kolejności...



... z Członkiem innej Rodziny

Jeżeli w docelowej Lokacji znajdują się Członkowie Rodzin innych graczy, to **musisz** ich „schwytać” i odesłać na Posterunek policji **12**, chyba że właśnie tam się znajdujecie. W nagrodę za każdego schwytanego Członka Rodziny możesz dobrać 3 Liry z zasobów ogólnych albo 1 kartę Bonusową z zakrytego stosu. Jeżeli schwytałeś więcej niż 1 Członka Rodziny, to za każdego z nich możesz dobrać tę samą albo inną nagrodę. Jeżeli zatrzymałeś się na Posterunku policji, to nie otrzymujesz żadnej nagrody.



... z Burmistrzem

Jeżeli w docelowej Lokacji znajduje się Burmistrz, **możesz** dobrać 1 kartę Bonusową z zakrytego stosu i wziąć na rękę. Jeśli tak zrobisz, to musisz zapłacić za nią, odrzucając 2 Liry albo 1 kartę Bonusową z ręki.



... z Przemycnikiem

Jeżeli w docelowej Lokacji znajduje się Przemycnik, **możesz** zdobyć 1 wybrany Towar. Jeśli tak zrobisz, to musisz za niego zapłacić 2 Liry albo 1 dowolny Towar.

Po skorzystaniu ze zdolności Burmistrza albo Przemycnika rzuć obiema kośćmi. Wynik określi numer nowej Lokacji (zgodnie z brązową numeracją), do której musisz przenieść odpowiedni pion. Jeżeli użyłeś zdolności zarówno Burmistrza, jak i Przemycnika, to dla każdego z nich oddzielnie rzucasz kośćmi.

Uwaga! *Placąc za zdobytą od Burmistrza kartę Bonusową albo za Towar od Przemycnika, możesz odrzucić dokładnie tę kartę czy ten Towar, który właśnie otrzymałeś, tylko po to, żeby przemieścić dany pion.*

ZAKOŃCZENIE GRY

Kiedy któryś gracz zgromadzi na swoim Wózku 5 Rubinów (*W grze dwuosobowej i w rozgrywkach z dodatkiem: 6 Rubinów*) należy dokończyć kolejkę (aby każdy gracz rozegrał w ciągu gry taką samą liczbę tur), po czym gra się kończy. Następnie każdy gracz może użyć swoich pozostałych na ręce kart Bonusowych, które dostarczają Towarów albo monet. Mogą one mieć znaczenie dla rozstrzygnięcia remisów.

Wygrywa gracz, który zgromadził największą liczbę Rubinów. Remisy rozstrzygane są w następującej kolejności:

- ▶ wygrywa gracz z największą liczbą pozostałych Lir,
- ▶ wygrywa gracz z największą liczbą pozostałych na Wózku Towarów,
- ▶ wygrywa gracz z największą liczbą niewykorzystanych kart Bonusowych.



Przykład: Żółty gracz zebrał 5 Rubin. Gracz kończy się, kiedy gracze dognają kolejkę do końca.

Jeśli powyższe kryteria nie wyłonią zwycięzcy, to remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Szczegółowe opisy płytek Lokacji znajdują się na str. 18-19, wyjaśnienia żetonów Meczetów są na str. 22, a wyjaśnienia Kart Bonusowych na str. 24.

Rüdiger Dorn

Istanbul

Mohka & Bahçayış

Rozszerzenie

6



4



4





PRZEGLĄD NOWYCH KOMPONENTÓW

- ▶ **Kawa:** możecie posiadać dowolną liczbę worków z Kawą, ponadto jej zapas nie jest limitowany. Kawa nie jest uważana za Towar, nie można jej użyć jako „dowolnego Towaru” (np. płacąc za akcję w Pałacu Sułtana **13**).
- ▶ **Karty Gildii:** Podczas swojej tury, zamiast ruchu Kupcem i Pomocnikami, możecie zagrać kartę Gildii (patrz str. 4, „Twoja tura”).
- ▶ **Żetony Tawerny:** Podobnie jak w przypadku żetonów Meczetów, przynoszą one trwałe korzyści (patrz str. 5, „Tawerna”).
- ▶ **Handlarz Kawy:** Podobnie jak w przypadku Burmistrza i Przemysłowca, po wykonaniu akcji może dojść do Spotkania z Handlarzem Kawy. Możecie wymienić u niego 2 Liry lub 1 dowolny Towar na 1 Kawę (patrz str. 4, „Twoja tura”).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Do zasad obowiązujących w grze podstawowej dochodzą następujące:

Ułóżcie 20 płytek **Lokacji** w układzie 5x4. Podczas **pierwszej rozgrywki** zalecamy rozkład płytek zgodny z ilustracją po prawej stronie. Podczas kolejnych rozgrywek polecamy wariant „Losowa kolejność” z wytycznymi opisanymi na stronie 17.

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

Przygotujcie grę zgodnie z zasadami gry podstawowej (str. 2/3, kroki 2-13) i następnie wykonajcie następujące czynności:

- 1 Dodajcie **nowe karty Bonusowe** do starych.
- 2 Rzućcie kostkami, by określić pole startowe **Handlarza Kawy** (identycznie jak w przypadku Burmistrza i Przemysłowca).
- 3 **Ratusz 18**
Przetasujcie **karty Gildii**, po czym ułóżcie je w zakrytym stosie na płytce Ratusza. Zagrane i odrzucone karty Gildii układajcie w odkryty stos obok planszy.
- 4 **Tawerna 19**
 - ▶ Połóżcie **Blokadę** i adekwatny **żeton Blokadę** obok planszy.
 - ▶ Przygotujcie dwa stopy **żetonów Tawerny**, każdy rodzaj osobno, ułożone rosnąco według liczby symboli Kawy tak, by na górze każdego stosu znajdował się żeton z 1 symbolem Kawy. Oba stopy połóżcie obok planszy.
 - ▶ Połóżcie **plytkę Bakszyszu** na wyznaczonym miejscu (3 żółtymi Towarami do góry).
- 5 **Kawiarnia 20**
Połóżcie po 1 Rubinie na każdym polu Kawiarni, za wyjątkiem tego oznaczonego cyfrą „6”.
- 6 Połóżcie worki z Kawą obok planszy.



TWOJA TURA

Obowiązują zasady z gry podstawowej, z dwiema nowymi regułami:

1. Pojawiła się alternatywa dla Ruchu Kupcem i Pomocnikami:

Zamiast wykonywać 4 fazy tury, możecie zagrać kartę Gildii. Po wprowadzeniu jej efektów do gry, odrzucicie ją na stos kart odrzuconych koło planszy.

Ważne:

- Zagranie Karty Gildii zastępuje całą turę, nie wykonujecie Ruchu Kupcem i pomijacie fazy Spotkań – chyba, że Karta Gildii mówi inaczej.
- Zagrywając Kartę Gildii, nie możecie korzystać z kart Bonusowych i żetonów Meczetów, które działają tylko w określonej Lokacji lub Lokacjach. Użycie pozostałych kart i żetonów jest dozwolone.
- Musicie wykonać wszystkie polecenia na karcie Gildii. Jeśli nie jesteście w stanie – nie możecie zagrać danej karty.



Przykład (karta Gildii #16):

Po zapłaceniu 15 Lir, otrzymujesz Rubin i 3 dodatkowe Kawy.

2. W fazie 4 (Spotkanie) możecie napotkać **Handlarza Kawy**. Ogólne zasady Spotkania są identyczne jak w przypadku Burmistrza i Przemysłowca. Działanie Handlarza Kawy: możecie zapłacić 2 Liry lub 1 dowolny Towar w zamian za 1 Kawę.

KONIEC GRY

Kiedy któryś z graczy zgromadzi na swoim Wózku 6 Rubinów (niezależnie od liczby graczy) następuje koniec gry, wszystkie zasady z gry podstawowej mają normalne zastosowanie.

Szczegółowy opis nowych Lokacji znajduje się na stronie 20, Tawerny na 22, Kart Gildii na 23 i kart Bonusowych na 24.



Rüdiger Dorn
Istanbul

Dostępna jest również aplikacja Istanbul na Android, PC, MAC, Linux oraz iOS!



ACRAM

Rüdiger Dorn

Istanbul

Listy & Pieczęcie

rozszerzenie

PRZEGLĄD NOWYCH KOMPONENTÓW

- ▶ **Listy:** Listy to dodatkowy sposób na pozyskanie Rubinów. Dodatkowo można dzięki nim wykonać **podwójny ruch**. Na awersie każdego Listu widnieje pieczęć i numer Lokacji, na rewersie widnieją dwie pieczęcie. Po otrzymaniu Listu, natychmiast umieszczasz go odkrytego przed sobą. Po dostarczeniu Listu (patrz strona 4, „Twoja tura”, punkt 2), musisz odwrócić go rewersem do góry.

Pieczęcie widoczne na Listach można wymienić na Rubiny (patrz strona 5, „Tajne stowarzyszenie”) lub użyć do wykonania podwójnego ruchu (patrz strona 4, „Twoja tura”, punkt 4).



- ▶ **Wspólnicy:** Wspólnik jest reprezentowany przez nowy rodzaj pionka, który na początku gry czeka na ciebie w zasobach ogólnych. Gdy po raz pierwszy skorzystasz z akcji Lokacji Fontanna 7, możesz go dodać do swoich zasobów. Na początku twojej dowolnej kolejnej tury możesz położyć go obok swojego Kupca na tej samej płytce Lokacji. Nie ponosisz przy tym żadnych kosztów, nawet jeśli w tej Lokacji znajduje się inny Kupiec. Od tego momentu w swojej turze musisz zdecydować, **czy poruszasz Kupca, czy Wspólnika** (patrz strona 4, „Twoja tura”, punkt 1).

Jeśli ponownie skorzystasz z akcji Lokacji Fontanna, możesz ponownie przemieścić Wspólnika do swoich zasobów i umieścić go później na planszy, zgodnie z powyższymi zasadami.

- ▶ **Żetony Kiosku:** Skorzystanie z akcji Lokacji Kiosk pozwala na otrzymanie nagrody wskazanej przez dany żeton Kiosku (patrz strona 5, „Kiosk” 22).



- ▶ **Kurier:** Podobnie jak w przypadku Burmistrza i Przemysłowca, po wykonaniu akcji może dojść do Spotkania z Kurierem. Możesz otrzymać od niego List, pod warunkiem, że zapłacisz mu 2 Liry lub odrzucisz inny List ze swoich zasobów (patrz strona 4, „Twoja tura”, punkt 3).

Uwaga: Jeśli nie korzystacie z wariantu „Wielki Bazar”, zignorujcie wszystkie symbole kawy w grze.



Dostępne również:

ISTANBUL: GRA KOŚCIANA

Kościana wersja Istanbulu - gry, która zdobyła nagrodę Kennerspiel des Jahres 2014!

Prostsze zasady, szybsza rozgrywka, tak samo wciągający temat - szybka i przyjemna gra kościana w klimacie ISTANBULU!



PRZYGOTOWANIE DO GRY



Do zasad obowiązujących w grze podstawowej dochodzą następujące:

Ułóżcie 20 płytek **Lokacji** w układzie 5x4.

Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy rozkład płytek zgodny z ilustracją po prawej stronie.

Podczas kolejnych rozgrywek polecamy wariant „Losowa kolejność” z wytycznymi opisanymi na stronie 17.

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

Przygotujcie grę zgodnie z zasadami gry podstawowej (str. 2/3, kroki 2-13), a następnie wykonajcie następujące czynności:

- 1** Zdecydujcie, czy chcecie skorzystać tylko z **nowych Kart Bonusowych**, czy też wstawić je do kart z gry podstawowej. Jeśli wybierzeecie tę drugą opcję, symbole umieszczone w rogu karty pomogą wam je później rozdzielić.
- 2** Rzućcie kostkami, by określić pole startowe **Kuriera** (identycznie jak w przypadku Burmistrza i Przemysłownika).
- 3** **Kiosk 22**
Potasuj **żetony Kiosku** i ułóż z nich 2 zakryte stosy na płytce Kiosku. Wykorzystane żetony Kiosku są odrzucane na stos obok planszy. Jeśli w czasie gry zabraknie wam żetonów Kiosku, potasujcie odrzucone żetony i utwórzcie z nich nowe stosy.
- 4** **Tajne stowarzyszenie 24**
Umieść na płytce wskazaną liczbę Lir pod 1., 2., i 3. miejscem.
- 5** Odwróćcie wszystkie **Listy** rewersem do góry (czyli stroną z dwiema pieczęciami) i potasujcie je. Utwórzcie z nich stos (lub stosy) i połóżcie go obok planszy. Wykorzystane Listy są odrzucane na stos obok planszy. Jeśli w czasie gry zabraknie wam Listów, potasujcie odrzucone żetony i utwórzcie z nich nowy stos.
- 6** Połóżcie **Wspólników** oraz **niewykorzystane Rubiny** obok planszy.



TWOJA TURA



Obowiązują zasady z gry podstawowej z następującymi zmianami:

1. Pojawiła się nowa opcja Ruchu:

Jeśli wzięłeś już swojego **Wspólnika**, tzn. znajduje się on na jednej z płytek Lokacji, możesz się nim poruszyć **zamiast wykonywać Ruch Kupcem**. Wspólnik wykonuje Ruch na tych samych zasadach co Kupiec, z następującymi wyjątkami:

- Może poruszyć się maksymalnie o **1 Lokację** – czyli przejść do sąsiadującej (nie po skosie!) Lokacji.
- Pracuje samodzielnie – czyli nie korzysta, ani nie potrzebuje Pomocników.
- Karty i żetony odnoszące się do Kupca **nie wpływają** na Wspólnika, chyba, że jest to wyraźnie napisane.

Uwaga: Jeśli poruszysz Kupca lub Wspólnika do Lokacji, w której znajdują się Kupcy i/lub Wspólnicy innych graczy, musisz zapłacić 2 Liry za każdego z nich, zanim będziesz mógł wykonać akcję tej Lokacji!

- Jeśli twój Kupiec, Wspólnik lub Członek Rodziny znajduje się w Lokacji wymienionej na przynajmniej jednym twoim Liście, musisz odwrócić te Listy rewersem do góry - są uważane za „dostarczone”. Nie ma znaczenia, czy właśnie poruszyłeś się do tej Lokacji. Możesz obrócić List zarówno przed, jak i po swoim Ruchu.
- W fazie 4 (Spotkanie) możecie napotkać Kuriera. Ogólne zasady Spotkania są identyczne jak w przypadku Burmistrza i Przemysłowca. Działanie Kuriera: możecie zapłacić 2 Liry lub odrzucić 1 List w zamian za 1 List. Po skorzystaniu ze zdolności Kuriera rzućcie kostkami, by określić, gdzie on się przemieści.
- Na końcu swojej tury: **raz na rundę** możesz odrzucić Listy, na których widnieją co najmniej **3 Pieczęcie** (nadwyżka przepada), by natychmiast rozegrać **dodatkową turę** (to tak zwany „podwójny ruch”).



Przykład: twój Wspólnik znajduje się już na planszy. Możesz go użyć w swojej następnej turze.

KONIEC GRY

Kiedy któryś z graczy zgromadzi na swoim Wózku **6 Rubinów** (niezależnie od liczby graczy) następuje koniec gry. Wszystkie zasady z gry podstawowej mają normalne zastosowanie.



Szczegółowy opis nowych Lokacji znajduje się na stronie 21, żetonów Kiosku na 22, a kart Bonusowych na 24.

WARIANTY

Poniższe warianty rozgrywki mogą być grane osobno lub możecie je łączyć według własnego uznania.

Losowa kolejność

- ▶ Potasujcie płytki Lokacji i ułóżcie z nich planszę.
- ▶ Fontanna **7** musi być jedną z płytek w centrum układu.
- ▶ Pomiedzy Czarnym Rynkiem **8** oraz Herbaciarnią **9** powinien być zachowany dystans 3 Lokacji. Ponadto nie mogą znajdować się one w tym samym rzędzie lub kolumnie.

Neutralny Pomocnik (2-4 graczy)

Graczom, którzy zegrali już kilka partii

w Istanbul polecamy wypróbować bardziej taktyczny wariant:

- ▶ Podczas przygotowania gry gracze odkładają do pudełka po 1 swoim Pomocniku, a zamiast tego na spodzie swojego stosu Kupca kładą po 1 neutralnym Pomocniku (zalecamy użyć koloru białego jako neutralnego, jak na obrazku obok).
- ▶ Kiedy gracz kończy Ruch w Lokacji, w której jest już neutralny Pomocnik, to może zabrać go do swojego stosu Kupca w taki sam sposób, jakby to był jego Pomocnik.
- ▶ Jeśli w Lokacji jest zarówno Pomocnik gracza, jak i neutralny, to gracz wybiera, którego zabierze do stosu Kupca.
- ▶ Gracz może mieć w swoim stosie Kupca więcej niż jednego neutralnego Pomocnika.
- ▶ W ramach akcji Fontanny **7**, gracz może zebrać tylko swoich Pomocników.



Wielki Bazar

Jeśli znacie już dobrze oba rozszerzenia do gry Istanbul, polecamy wypróbować grę w wariantcie „Wielki Bazar”. W tym wariantcie łączycie elementy gry podstawowej z oboma rozszerzeniami „Mokka & Bakszysz” oraz „Listy & Pieczęcie”.

- ▶ Ułóżcie losowo płytki Lokacji o numerach **1 - 25** w układzie 5x5.
- ▶ Upewnijcie się, że Fontanna **7** jest umieszczona w samym środku planszy, i spełnione są wymagania minimalnego dystansu między Czarnym Rynkiem **8** oraz Herbaciarnią **9**.
- ▶ Zdecydujcie, czy chcecie skorzystać tylko z nowych Kart Bonusowych, czy też potasować je razem z kartami z gry podstawowej i rozszerzenia „Mokka & Bakszysz”. Jeśli wybierzeecie tę drugą opcję, symbole umieszczone w rogu karty pomogą wam je później rozdzielić.
- ▶ Pozostałe zasady gry podstawowej i rozszerzenia „Mokka & Bakszysz” nadal obowiązują.

Uwaga: działanie Tawerny odnoszące się do Burmistrza, Przemysłownika i Handlarza Kawy obejmuje także Kuriera.

Przewodnik Karawany

W pudełku znajdziecie nowy element, żeton Karawany, używany w nowym wariantcie rozgrywki. Podczas przygotowania rozgrywki, połóżcie żeton Karawany na płytce Karawanseraj **6**. Jeśli skorzystasz z akcji płytki Karawanseraju, **na koniec swojej tury** weź żeton Karawany.

Graczy który posiada żeton Karawany jest uznawany za **Przewodnika Karawany**.

Jeżeli jesteś Przewodnikiem Karawany i wykonujesz akcję na płytce Karawanseraju, to zatrzymujesz obie pociągnięte karty. Gracz pozostaje Przewodnikiem Karawany do momentu, aż inny z graczy nie wykona akcji na płytce Karawanseraju.



LOKACJE ORAZ ICH AKCJE (GRA PODSTAWOWA)

LOKACJE

Ikona Lokacji (tylko niektóre ją posiadają): niektóre karty Bonusowe oraz żetony Meczetów wykorzystują te ikony.



Nazwa Lokacji

Dostępna akcja

Rubiny (tylko w niektórych Lokacjach): w tym miejscu układa się Rubiny, które są nagrodą dla gracza za spełnienie określonych warunków.



Kołodziej

Zapłać 7 Lir do zasobów ogólnych, aby dobrać rozszerzenie Wózka z Kołodzieja i dołączyć do swojego Wózka. W ramach 1 akcji możesz kupić tylko 1 rozszerzenie.

Jak tylko będziesz miał maksymalnie rozbudowany Wózek (czyli dołożysz do niego trzecie rozszerzenie), natychmiast zabierz 1 Rubin z Kołodzieja i połóż na swoim Wózku. Jeden gracz może tu zdobyć tylko 1 Rubin.



Skład tkanin / przypraw / owoców

Przesuń znacznik odpowiedniego Towaru maksymalnie w prawo.

Jeśli posiadasz zielony żeton Meczetu, to możesz zapłacić 2 Liry, aby zdobyć 1 dodatkowy Towar dowolnego typu.



Poczta

Otrzymujesz zasoby widoczne we wszystkich 4 odkrytych polach. Następnie przesuń skrajny lewy znacznik górnego rzędu do dolnego rzędu. Jeśli wszystkie znaczniki Poczty są już w dolnym rzędzie, to przesuń z powrotem wszystkie do górnego rzędu.

Przykład: W sytuacji na obrazku otrzymujesz 3 Liry, 1 żółty i 1 czerwony Towar. Następnie przesuwasz znacznik Poczty z pola niebieskiego na pole żółte.



Karawanseraj

Dobierz 2 karty Bonusowe, zachowaj jedną z nich i odrzuć drugą.

Uwaga! Tylko w przypadku tej akcji gracz może dobierać karty również z odkrytego stosu kart odrzuconych. Może nawet wybrać 1 kartę zakrytą i 1 odkrytą.



Fontanna

Przywróć do swojego stosu Kupca dowolną liczbę Pomocników.

Fontanna to jedyna Lokacja, w której nie musisz mieć żadnego Pomocnika, aby wykonać tam akcję, ani nie musisz tam płacić innym Kupcom, jeżeli się tam znajdują. Jeżeli wyślesz do Fontanny Członka Rodziny, żeby wykonać tam akcję, to twoi Pomocnicy wracają normalnie do twojego stosu Kupca.



Czarny rynek

Zdobywasz 1 czerwony albo 1 żółty, albo 1 zielony Towar.

Rzuć obiema kośćmi:

- jeśli wypadło **7 albo 8**: zdobywasz **1 niebieski Towar**,
- jeśli wypadło **9 albo 10**: zdobywasz **2 niebieskie Towary**,
- jeśli wypadło **11 albo 12**: zdobywasz **3 niebieskie Towary**.

Możesz najpierw wybrać Towar, a potem rzucić kośćmi albo odwrotnie.

Jeśli masz czerwony żeton Meczetu, możesz po rzucie zmienić wartość na jednej z kości na „4” albo jednorazowo przetrzucić obie kości.

Przykład: Wyrzuciłeś 2 oraz 5. Masz czerwony żeton Meczetu, więc zmieniasz 2 na 4. W konsekwencji twój wynik to łącznie 9. Zdobywasz 2 niebieskie Towary i 1 Towar inny niż niebieski.





Herbaciarnia

Podaj liczbę między 3 a 12. Następnie rzuć oboma kośćmi. Jeśli wyrzucisz dokładnie tyle, ile podałeś albo więcej, to dobierz z zasobów ogólnych tyle Lir, ile podałeś. W przeciwnym wypadku, dobierz 2 Liry.

Jeśli masz czerwony żeton Meczetu, możesz po rzucie zmienić wartość na jednej z kości na „4” albo jednorazowo przerzucić obie kości.



Mały / Duży targ

Sprzedaj od 1 do 5 Towarów przedstawionych na żetonie Popytu. Zaznacz ich sprzedaż odpowiednio na swoim Wózku. Następnie, w zależności od liczby sprzedanych Towarów, dobierz zysk z zasobów ogólnych. Po akcji przełóż wierzchni żeton Popytu na spód stosu.

Przykład: Sprzedajesz 1 czerwony, 1 zielony i 2 żółte Towary, a w zamian otrzymujesz 14 Lir.



Posterunek policji

Jeżeli twój Członek Rodziny znajduje się na Posterunku policji, to „uwolnij” go i wyślij do dowolnej innej Lokacji. Następnie wykonaj akcję w tej Lokacji. Uwaga! Członek Rodziny **nie rozpatruje żadnych Spotkań** (patrz: fazy 2 i 4 na stronach 4-5).

Kiedy wykonujesz akcję Członkiem Rodziny, możesz normalnie korzystać z kart Bonusowych i/lub żetonów Meczetu.

Kiedy twój Członek Rodziny znajduje się w innych Lokacjach, to może zostać schwytyany przez innych Kupców i odesłany z powrotem na Posterunek policji. Gracz, który to robi, otrzyma nagrodę za schwytywanie Członka Rodziny: 1 kartę Bonusową albo 3 Liry.

Przykład: Wysłasz swojego Członka Rodziny z Posterunku policji do Składu przypraw. Napębniasz maksymalnie swój Wózek zielonymi Towarami. Nie musisz płacić 2 Lir graczowi, który ma tam Kupca, ani nie możesz skorzystać ze zdolności Burmistrza. Kiedy inny gracz wejdzie do tej Lokacji swoim Kupcem, to odeśle twój Członek Rodziny na Posterunek i otrzyma za to nagrodę.



Pałac Sultana

Dostarcz Sultanowi wszystkie Towary widoczne na polach niezakrytych przez Rubiny. Jako nagrodę zabierz kolejny Rubin z toru i połóż na swoim Wózku. W konsekwencji następny Rubin będzie droższy. W ramach 1 akcji możesz kupić 1 Rubin.

Przykład: Musisz zapłacić 2 niebieskie, 2 czerwone, 1 żółte, 1 zielony oraz 1 dowolny Towar, aby zdobyć Rubin z kolejnego pola na torze.



Mały / Duży meczet

Weź 1 żeton Meczetu. Aby móc to zrobić, musisz mieć na Wózku Towary pokazane na żetonie. Musisz mieć ich co najmniej tyle, ile przedstawia żeton, a następnie zapłacić 1 sztukę tego Towaru. Każdy żeton Meczetu zapewnia inną zdolność specjalną (opisaną na stronie 22 oraz w instrukcji *niebieskim kolorem*).

Możesz mieć tylko 1 sztukę każdego żetonu.

Jak tylko będziesz miał **oba żetony z danego Meczetu**, natychmiast zabierz **1 Rubin** z tego Meczetu i połóż na swoim Wózku. Jeden gracz może zdobyć tylko po 1 Rubinie z każdego Meczetu.

Przykład: Aby zdobyć przedstawiony żeton Meczetu, musisz mieć na Wózku co najmniej 3 niebieskie Towary i zapłacić 1 z nich. Po zapłacie Towarem zabierasz żeton i dodajesz piątego Pomocnika na spód swojego stosu Kupca.



Jubiler

Zapłać do zasobów ogólnych liczbę Lir równą najwyższej widocznej liczbie na torze (niezakrytej przez Rubin).

Następnie weź kolejny Rubin z toru i połóż na swoim Wózku. W konsekwencji następny Rubin będzie droższy. W ramach 1 akcji możesz kupić 1 Rubin.

Przykład: Najwyższa widoczna liczba to 15. Musisz więc zapłacić 15 Lir, aby zabrać kolejny Rubin z toru.



***** Jeśli weźmiesz ostatni Rubin z Pałacu Sultana **13**, Jubilera **16** lub Kawiarni **20**, to połóż 1 Rubin z zasobów ogólnych na symbolu Rubina na tej płytce Lokacji.

LOKACJE I ICH AKCJE (MOKKA & BAKSZYSZ)



17

Palarnia Kawy

Wykonaj od 1 do 3 następujących Akcji:

- ▶ Zapłać 2 Liry i weź 2 Kawy.
- ▶ Odrzuć 1 dowolny Towar i weź 2 Kawy.
- ▶ Odrzuć 1 kartę Gildii lub Bonusową i weź 2 Kawy.

W ten sposób podczas jednej akcji możesz uzyskać do 6 Kaw.



Przykład: Płacisz 2 Liry i odrzucasz kartę Bonusową, by wziąć 4 Kawy.

18

Ratusz

Weź 1 Kawę z zasobów ogólnych. Dobierz 2 karty Gildii z zakrytego stosu. Następnie odrzuć 1 kartę Gildii z ręki na stos kart odrzuconych (nie musi to być jedna z właśnie dobranych kart), bez rozpatrywania jej efektu.

19

Tawerna

Wybierz jedną z następujących 3 opcji (niektóre z nich wymagają zapłacenia Bakszyszu w postaci 1-4 Kaw):

- ▶ Oddaj 2 Kawy i połącz **Blokadę** między 2 Lokacjami. Wykonaj akcję jednej z tych Lokacji, nie rozpatrując żadnych Spotkań. Weź żeton **Właściciela Blokad**, który daje tylko Tobie prawo do przekraczania Blokad. Pozostali gracze nie mogą przez nią przechodzić, nawet jeśli posiadają żeton **Ruchu** (patrz niżej).
- ▶ Weź odkryty żeton Tawerny z jednego ze stosów, oddając wskazaną liczbę worków z Kawą. Możesz posiadać tylko 1 żeton Tawerny danego rodzaju. Każdy żeton zapewnia trwały efekt, z którego możesz korzystać przez resztę rozgrywki:



▶ Żeton **Ruchu**:

Zamiast poruszyć swój Stos o 1 lub 2 Lokacje, możesz przenieść go na dowolną Lokację w linii prostej (nie możesz przekroczyć Blokad, chyba że masz żeton Właściciela Blokad).



▶ Żeton **Spotkania**:

Podczas Spotkania z Burmistrzem, Przemysłowcem i/lub Handlarzem Kawy możesz skorzystać z ich zdolności, nic za to nie płacąc.



Przykład: Płacisz 2 Kawy i bierzesz żeton Właściciela Blokad. Układasz Blokadę między Poczta a Składem Tkanin, po czym wykonujesz akcję w Składzie.



Grając w wariantcie „Wielki Bazar“ ta zasada dotyczy również Kuriera.

- ▶ Oddaj 4 Kawy oraz Towary przedstawione na żetonie Bakszyszu. Następnie weź kolejny Rubin z toru znajdującego się w Pałacu Sułtana 13, u Jubilera 16 lub w Kawiarni 20 (twój wybór). Na końcu obróć żeton Bakszyszu na drugą stronę.



20

Kawiarnia *

Dostarcz tyle worków z Kawą, ile wynosi najwyższa liczba na torze, niezakryta przez Rubin (6-10). Następnie weź następny Rubin z toru i połącz go na swoim Wózku.

LOKACJE I ICH AKCJE (LISTY & PIECZĘCIE)



21

Ambasada

Weź 2 Listy z zasobów ogólnych i umieść je odkryte przed sobą (stroną z numerem Lokacji).

22

Kiosk

Weź 1 List z zasobów ogólnych i umieść go odkrytego przed sobą. Następnie odkryj żetony Kiosku w liczbie o 1 większej od liczby graczy. Zaczynając od siebie i działając zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy musi kolejno:

- ▶ Wybrać 1 żeton Kiosku.
- ▶ Wykonać jego akcję (patrz strona 22, „Przegląd żetonów Kiosku”), **jeśli tego chce**.
- ▶ Odwrócić żeton rewersem do góry. Inni gracze nie mogą go wybrać.

Na końcu możesz skorzystać z ostatniego niewybranego żetonu Kiosku. Następnie odrzućcie te żetony Kiosku.



23

Dom aukcyjny

Weź 1 wybrany Towar. Następnie rozpocznij licytację o 2 karty Bonusowe.

Zaczynasz oferując minimum 1 Lirę. Następnie każdy gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, może przelicytować twoją ofertę lub spasować. Każda kolejna oferta musi być wyższa od poprzedniej. Po tym jak każdy z graczy miał możliwość złożenia oferty, ty masz ostatnią okazję, by przelicytować ofertę lub spasować.

Zwycięzca licytacji dobiera 2 karty Bonusowe ze stosu na rękę. Jeśli twoja oferta była najwyższa – płacisz ją do zasobów ogólnych, natomiast jeśli inny gracz cię przelicytował – ty otrzymujesz od niego Liry.

Uwaga: Nie możesz skorzystać z akcji Domu Aukcyjnego **23**, jeśli nie masz choć 1 Liry.

Przykład licytacji pomiędzy trzema graczami: Żółty gracz bierze niebieski Towar i rozpoczyna licytację oferując 1 Lirę. Czerwony gracz pasuje, Niebieski gracz przelicytowuje Żółtego oferując 5 Lir. Żółty gracz może go przelicytować, ale z tego rezygnuje. Niebieski gracz dociąga 2 karty Bonusowe i płaci 5 Lir Żółtemu graczowi.

24

Tajne stowarzyszenie

Odrzuć Listy, na których widnieje łącznie minimum 6 Pieczęci. W nagrodę weź pierwszy od lewej Rubin z Pałacu Sułtana **13**, Jubilera **16** lub Kawiarni **20** (jeśli korzystacie z wariantu „Wielki Bazar”) i umieść go na swoim Wózku. Pierwszy gracz, który skorzysta z tej akcji, otrzymuje dodatkowo 3 Liry, drugi 2 Liry, trzeci 1 Lirę. Każda kolejna akcja zakończy się jedynie zdobyciem Rubinu.

25

Katakumby

Weź 1 wybrany Towar (lub Kawę), następnie przemieść swój stos Kupca lub kupca do dowolnej Lokacji. Nie rozpatrujesz jej akcji i nie odbywasz żadnych Spotkań (włączając brak opłat dla przebywających tam Kupców), możesz dostarczyć natomiast List „zaadresowany” do tej Lokacji.

* Jeśli weźmiesz ostatni Rubin z Pałacu Sułtana **13**, Jubilera **16** lub Kawiarni **20**, to połóż 1 Rubin z zasobów ogólnych na symbolu Rubina na tej płytce Lokacji.

ŻETONY MECZETÓW



Czerwony żeton

Raz na turę, kiedy wykonujesz akcję w Herbaciarni **9** albo na Czarnym rynku **8**, możesz po rzucie zmienić wartość na jednej z kości na „4” albo jednorazowo przerzucić obie kości.



Zielony żeton

Raz na turę, kiedy wykonujesz akcję w jednym z trzech Składow **2 3 4**, możesz zapłacić 2 Liry, aby zdobyć 1 dodatkowy Towar dowolnego typu.



Niebieski żeton

Natychmiast po zdobyciu tego żetonu dodajesz piątego Pomocnika z zasobów ogólnych na spód swojego stosu Kupca.



Żółty żeton

Raz na turę możesz zapłacić 2 Liry, żeby zabrać Pomocnika z dowolnej Lokacji z powrotem do swojego stosu Kupca.

ŻETONY TAWERNY



Żeton ruchu

Zamiast poruszyć swój Stos o 1 lub 2 Lokacje, możesz przenieść go na dowolną Lokację w linii prostej (nie możesz przekroczyć Blokady, chyba że masz żeton Właściciela Blokady).



Żeton spotkania

Podczas Spotkania z Burmistrzem, Przemynikiem i/lub Handlarzem Kawy możesz skorzystać z ich zdolności, nic za to nie płacąc.

ŻETONY KIOSKU



Weź 1 żółty Towar i 1 Lirę.



Weź 1 zielony Towar i 1 Lirę.



Weź 1 czerwony Towar i 1 Lirę.



Weź 2 żółte Towary.



Weź 2 zielone Towary.



Weź 2 czerwone Towary.



Weź 1 żółty Towar.



Weź 1 zielony Towar.



Weź 1 czerwony Towar.



Weź 1 niebieski Towar.



Weź 1 kartę Bonusową.



Weź 2 Liry.



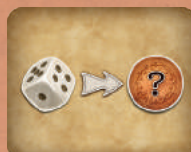
Weź 1 Kawę lub 2 Liry.



Weź 1 Kawę lub 3 Liry.



Przesuń swojego Wspólnika do swoich zasobów.



Rzuć kostką i weź tyle Lir, ile oczek wyrzuciłeś.



Zapłać 10 Lir za rozszerzenie Wózka.



Zapłać po 1 Towarze z każdego rodzaju za rozszerzenie Wózka.



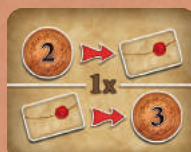
Przesuń swój stos Kupca do Fontanny **7**, nie zbierając Pomocników.



Wybierz: Zapłać 1 Towar (lub Kawę) i weź 1 List, albo odrzuć 1 List i weź 1 wybrany Towar (lub Kawę).



Wybierz: Odrzuć 1 kartę Bonusową i weź 1 List, albo odrzuć 1 List i dobierz kartę Bonusową.



Wybierz: Zapłać 2 Liry i weź 1 List, albo odrzuć 1 List i weź 3 Liry.



Wybierz: Zapłać 2 Liry i weź 1 wybrany Towar (lub Kawę), albo odrzuć 1 Towar (lub Kawę) i weź 3 Liry.



Wybierz: Zapłać 2 Liry i dobierz 1 kartę Bonusową, albo odrzuć 1 kartę Bonusową i weź 3 Liry.

KARTY GILDII



1 Weź za darmo 1 rozszerzenie Wózka z Kołodzieja i dodaj je do swojego Wózka.

2 Przesuń czerwony znacznik Towaru maksymalnie w prawo. Weź dodatkowo 3 różne Towary (oprócz Kawy).

3 Przesuń zielony znacznik Towaru maksymalnie w prawo. Weź dodatkowo 3 różne Towary (oprócz Kawy).

4 Przesuń żółty znacznik Towaru maksymalnie w prawo. Weź dodatkowo 3 różne Towary (oprócz Kawy).

5 Weź 4 Liry i do 4 różnych Towarów (oprócz Kawy).

6 Weź do ręki 3 karty Bonusowe z zakrytego stosu.

7 Przemieść Kupca i dowolną liczbę Pomocników na płytkę Fontanny i rozegraj kolejną turę.

8 Otrzymujesz 2 czerwone albo 2 żółte, albo 2 zielone Towary. Rzuć kostkami i otrzymaj dodatkowo: (4-6): 1 niebieski Towar, (7-12): 3 niebieski Towary.

9 Wykonaj akcję Herbaciarni, podwajając otrzymany dochód.

10 Zapłać 1 czerwony, 1 zielony oraz 1 żółty Towar. Weź w zamian 15 Lir.

11 Zapłać 1 niebieski, 1 czerwony oraz 1 zielony Towar. Weź w zamian 20 Lir.

12 Wybierz Lokację i wykonaj jej akcję. Jeśli to możliwe, odesłaj swojego Członka Rodziny na Posterunek Policji.

13 Zapłać 6 dowolnymi Towarami (ale nie Kawą) i weź następny Rubin z toru Pałacu Sultana.

14 Zapłać 1 wymagany Towar, aby wziąć 1 żeton Małego Meczetu, którego jeszcze nie posiadasz.

15 Zapłać 1 wymagany Towar, aby wziąć 1 żeton Dużego Meczetu, którego jeszcze nie posiadasz.

16 Zapłać 15 Lir i weź następny Rubin z toru Jubilera. Następnie weź 1 Kawę za każdy Rubin, który posiadasz.

17 Weź 5 Kaw.

18 Weź 1 Kawę. Następnie weź na rękę 2 karty Gildii z zakrytego stosu.

19 Wykonaj jedną lub dwie różne akcje Tawerny, płacąc za całość jedną Kawę mniej niż normalnie.

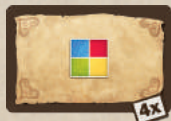
20 Weź następny Rubin z Kawiarni i zapłać połowę kosztu (zaokrąglając w górę).

Uwagi do kart Gildii:

- ▶ Gdy zagrywasz kartę Gildii, Lokacja, w której znajduje się twój Kupiec, nie ma znaczenia.
- ▶ Karty 8 i 9: Nie możesz skorzystać z czerwonego żetonu Meczetu.
- ▶ Przykład dla karty 9: Mówisz 7 i wyrzucasz 5 – otrzymujesz 4 Liry zamiast 2.
- ▶ Karta 12: Nie otrzymujesz nagrody za odesłanie Członka Rodziny. Możesz użyć tej karty, nawet jeśli Członek Rodziny znajduje się już na Posterunku Policji.
- ▶ Przykład dla karty nr 14: Weź czerwony żeton Meczetu i zapłać 1 czerwony Towar.
- ▶ Przykład dla karty nr 19: Dobierasz żeton Tawerny, który kosztuje 2 Kawy oraz przesuwasz Blokadę i wykonujesz akcję sąsiadującej z nią Lokacji. Za wszystko płacisz 3 Kawy zamiast 4.

KARTY BONUSOWE

- ▶ W swojej turze gracz może zagrać **dowolną liczbę kart Bonusowych**.
- ▶ Każdą wykorzystaną, jak i odrzuconą kartę Bonusową należy kłaść odkrytą na stosie kart odrzuconych w Lokacji Karawanseraj **6**.
- ▶ Karty Bonusowe dobiera się z zakrytego stosu (wyjątkiem jest akcja w Lokacji Karawanseraj **6**, więcej na str. 6).
- ▶ Kiedy talia kart Bonusowych się wyczerpie, to należy od razu przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć nową talię kart Bonusowych.
- ▶ Nie ma limitu kart Bonusowych, jakie gracz może mieć na ręce.



Otrzymujesz 1 wybrany Towar. *Ta karta może być zagrana tylko przed akcją albo po akcji, ale nie w trakcie jej wykonywania.*



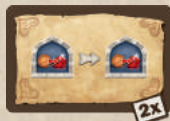
Otrzymujesz 5 Lir z zasobów ogólnych.



Jeżeli wykonujesz akcję w Pałacu Sultana **13**, to po rozpatrzeniu jej do końca, wykonaj tam jeszcze jedną akcję. *Liczba Towarów, które trzeba dostarczyć Sultanowi wzrasta po każdej akcji.*



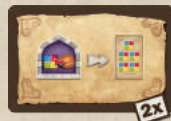
Jeżeli wykonujesz akcję na Poczcie **5**, to po rozpatrzeniu jej do końca, wykonaj tam jeszcze jedną akcję. *Po każdej akcji przesuń standardowo znacznik Poczty.*



Jeżeli wykonujesz akcję u Jubilera **16**, to po rozpatrzeniu jej do końca, wykonaj tam jeszcze jedną akcję. *Liczba Lir, które trzeba zapłacić za Rubin wzrasta po każdej akcji.*



Odeślij Członka swojej Rodziny z powrotem na Posterunek policji **12** i odbierz nagrodę (dobierz 1 kartę Bonusową albo 3 Liry). *Nie możesz tego zagrać, jeśli twój Członek Rodziny jest już na Posterunku policji **12**.*



Jeżeli wykonujesz akcję na Małym Targu **11**, to musisz sprzedać wymaganą liczbę Towarów, ale mogą to być Towary dowolnego typu.



W 1. fazie swojej tury nie przesuwasz swojego stosu Kupca z danej Lokacji. *W celu wykonania akcji musisz normalnie pozostawić/zabrać Pomocnika (tak jakbys dopiero poruszył się do tej Lokacji).*



W 1. fazie swojej tury przesuń swój stos Kupca o 3-4 Lokacje (zamiast tylko o 1-2).



W 1. fazie swojej tury przywróć 1 Pomocnika do swojego stosu Kupca.



Otrzymujesz 2 Kawy.



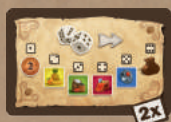
Zapłać 2 Kawy i weź 1 Kartę Gildii z zakrytego stosu.



Zapłać 1 Kawę i weź 8 Lirów.



Wymień do 3 Towarów (lub Kaw) na tę samą liczbę innych Towarów lub Kaw. *Np. Wymieniasz 3 złote Towary na 2 niebieskie Towary i 1 Kawę.*



Rzuć 2 kostkami i weź wylosowane nagrody.



Po rzuceniu kostkami (za wyjątkiem rzutu na ruch neutralnego piona) możesz zmienić wynik na jednej kości na „6”.



Zamiast Ruchu Kupcem o 1 lub 2 Lokacje, przenieś go do dowolnej narożnej Lokacji.



Jeśli wykonujesz akcję u Kolodzieja **1**, to natychmiast po rozpatrzeniu jej do końca wykonaj tam jeszcze jedną akcję.



Jeśli wykonujesz akcję w Kawiarni **20**, to natychmiast po rozpatrzeniu jej do końca wykonaj tam jeszcze jedną akcję.



Otrzymujesz 1 List.



Rzuć 2 kostkami i weź wylosowane nagrody.



Zapłać 1 Towar (lub 1 Kawę) i weź 7 Lir.



Otrzymujesz wskazany Towar i 3 Liry.



Wykonaj akcję z pierwszej odkrytej Karty Bonusowej ze stosu kart odrzuconych.



Podczas fazy Ruchu porusz swojego Członka Rodziny do sąsiedniej Lokacji (nie po skosie) i rozpatrz jej Akcję (pomijając wszystkie Spotkania). Użycie tej karty zastępuje twoją turę – nie możesz już poruszyć Kupca czy Wspólnika. Ponadto nie możesz przesuwać Członka Rodziny na Posterunek policji **12**, co więcej, jeśli znajdujesz się on tam na początku twojej tury, nie możesz użyć tej karty.



Podczas fazy Ruchu wybierz Kupca innego gracza i przenieś do jego Lokacji swój stos Kupca. Nie wykonujesz już zwykłego Ruchu o 1 lub 2 Lokacje. Nie musisz nic płacić temu Kupcowi, inne Spotkania rozpatrujesz zgodnie z zasadami.



Podczas fazy Ruchu możesz poruszyć Wspólnika o 2 Lokacje zamiast o 1.



Skorzystaj ze zdolności Burmistrza, Przemysłowca, Kuriera, Handlarza Kawy (jeśli korzystacie z wariantu „Wielki Bazar”). Następnie rzuć kostkami, by określić, gdzie on się przemieści.



Jeśli wykonujesz akcję w jednym z Meczetów **14 / 15**, to natychmiast po rozpatrzeniu jej do końca wykonaj tam jeszcze jedną akcję.



Jeśli wykonujesz akcję w Tajnym stowarzyszeniu **24**, to natychmiast po rozpatrzeniu jej do końca wykonaj tam jeszcze jedną akcję.



Podczas fazy Ruchu zapłać 3 Liry i przenieś swój stos Kupca do dowolnej Lokacji. Nie wykonujesz już zwykłego Ruchu o 1 lub 2 Lokacje.