

Rüdiger Dorn

Istanbul



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".



On Your Turn

1. Move your stack (Merchant + Assistant) 1 or 2 Places and...
 - stop if your Assistant is there is once or
 - place it near your Assistant's stack
 - otherwise your turn ends immediately
2. If you encounter other Merchant...
 - pay 2 LB to each Merchant...
 - otherwise your turn ends immediately
3. Carry out the action of the Place optional
4. If you encounter...

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.



Пример: Ваш Компаньон уже в игре. Вы можете использовать его в ваш следующий ход.

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 Компаньона.



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.



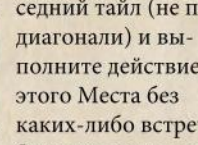
Если вы находитесь на одной из Мечетей 14 15, вы можете немедленно повторить действие Места.



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

Copyright © 2016 Pegasus Spiele GmbH

Illustrations: Andreas Resch

Am Straßbach 3

Graphic Design: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider

61169 Friedberg

Realization: Ralph Bruhn

www.pegasus.de

Translation: Grzegorz Kobiela

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



Pegasus Spiele

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



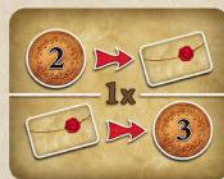
Передвиньте стопку вашего Купца к Фонтану 7 без сбора Помощников



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").