

Rüdiger Dorn

İstanbul

2-5 oyuncu ♦ 10 yaş ve üzeri ♦ Oyun süresi: 40-80 dakika



İSTANBUL: ANA OYUN

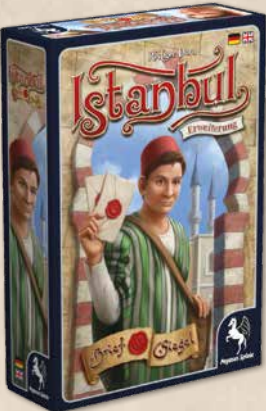
İstanbul'un çarşı semtinde koşuşturma: Tüccarlar ve yardımcıları, rakiplerinden daha başarılı olabilmek için dar sokaklarda koşuşturuyor. İyi bir organizasyon çok önemlidir: El arabalarının toptancılarda mallarla doldurulması ve daha sonra yardımcılar tarafından çeşitli yerlere hızla taşınması gerekir. Tüccarların amacı, belirli miktarda yakut toplayan ilk kişi olmaktır.



İSTANBUL: MOKA VE BAHŞİŞ

Kıymetli kumaşları, baharatların en güzelini, meyvelerin en tazesini İstanbul'da satmak ticaret için çok karlıydı. Ama şimdi çarşıdaki müşteriler yeni bir lezzet keşfettiler: kahve! Kurnaz bir tüccar olarak, lezzetli çekirdeği satarak servet kazanabileceğinizi hissediyorsunuz.

Bu yeni zorlukların üstesinden gelmek için yardımcılarınızdan daha fazla yardıma ihtiyacınız olacak. Neyse ki, bir bahşiş için, meyhanedeki konuklar küçük bir ek iş almaya istekli. Ayrıca lonca salonunda ihtiyacınız olan değerli yardımcı bulabilirsiniz.



İSTANBUL: MEKTUPLAR VE MÜHÜRLER

Siz İstanbul tüccarları, fazladan bir kuruş kazanmanın yeni ve oldukça kazançlı bir yolunu buldunuz: çarşı esnafına haber ulaştırmak! Bunu yaparken, gizli cemiyete yakut karşılığında satabileceğiniz bazı yararlı bilgileri burada yakalayabilirsiniz...

Normal işinizi devam ettirmek için, sizi aktif olarak destekleyen bir refakatçi tuttunuz. Doğru, istediğinizden biraz daha yavaş ama en azından herhangi bir yardımcıya ihtiyacı yoktur.

İÇİNDEKİLER

İlk Oyununuzdan Önce	3
Bileşenler	4

ANA OYUN

Oyun Fikri / Genel Notlar	5
Kurulum	6
Oyunun Akışı / Sıranız	8
Oyunun Sonu	9

MOKA VE BAHŞIŞ

Ek Bileşenler / Kurulum	10
Sıranız / Oyunun Sonu	12

MEKTUPLAR VE MÜHÜRLER

Ek Bileşenler	13
Kurulum	14
Sıranız / Oyunun Sonu	16

VARYANTLAR

"Nötr Yardımcı", "Kapalı Çarşı", "Kervanbaşı" ve diğerleri	17
--	----

MEKANLAR, KAROLAR VE AKSİYONLAR

Mekanlar (Ana Oyun)	18
Mekanlar (Moka ve Bahşış) ..	20
Mekanlar (Mektuplar ve Mühürler)	21
Cami karoları, Meyhane karoları, Büfe karoları	22
Lonca kartları	23
Bonus kartları	24

JENERİK

Yayıncı ve tasarımcı, değerli geri bildirimleri için tüm oyunu test edenlere ve düzelticilere teşekkür eder.

Tasarımcı: Rüdiger Dorn

Çizimler: Andreas Resch

Grafik Tasarım: Andreas Resch, Jens Wiese,
Hans-Georg Schneider

Gerçekleştirme: Ralph Bruhn

Türkçe Çeviri: Anıl Meşeli

Telif hakkı © 2018 Pegasus Games GmbH, Am
Straßbach 3, 61169 Friedberg, Almanya

www.pegasus.de

*Her hakkı saklıdır. Kural kitabının, oyun
bileşenlerinin veya çizimlerin önceden izin alınmadan
yeniden basılması veya yayınlanması yasaktır.*



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)

İLK OYUNUNUZDAN ÖNCE

Kuralları açıklamadan önce, Oyun Bileşenleri ve Kurulumu ile ilgili bazı önemli tavsiyeler vermek istiyoruz:

Oyun Bileşenlerinin Hazırlanması

- Oyun bileşenlerini dikkatlice çıkarın.
- Çıkartmaları karşılık gelen ahşap piyonlara yapıştırın.
 - 5 yuvarlak Tüccar çıkartmasını ilgili oyuncu rengindeki kalın ahşap disklerle yapıştırın.
 - İlgili oyuncu rengindeki ahşap piyonlara kare Refakatçi çıkartmalarını yapıştırın.
 - Kalan 4 yuvarlak çıkartmayı karşılık gelen renkteki ahşap piyonlara yapıştırın.



İstanbul'u İlk Defa Oynuyorsanız...

... tüm kuralları ve etkileşimleri öğrenmek için bir ek paket eklemeyen önce **Ana Oyunu birkaç kez oynayarak** başlamanızı öneririz.

Bunu yaparsanız, çok daha az yeni kural ve bileşen öğrenmek zorunda kalacaksınız. Ek paketleri eklediğinizde seçenekler daha çeşitli ve zorlayıcıdır.

Bu Kural Kitabıyla İlgili Genel Bir Not

Daha iyi bir referans için, belirli bir ek pakete ait parçalar bir sembol ve belirli bir arka plan rengiyle işaretlenmiştir:

Moka ve Bahşiş 

Mektuplar ve Mühürler 

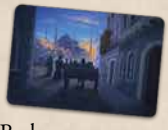
Bu ek paketi kullanmıyorsanız ilgili bölümleri atlayabilirsiniz.

Oyun Bileşenlerini Oyun Kutusunda Saklamak İçin İpuçları

Bileşenleri aşağıda açıklandığı gibi 4 bölmeye ayırmak, gerekli tüm oyun bileşenlerini bulup kurmak için gereken süreyi en aza indirmenize yardımcı olur:

1. Ana Oyundan Mekanlar (1-16), Referanslar, El arabaları
2. Ana Oyunun diğer bileşenleri: El arabası uzantıları, Bonus kartları (ek paket sembolü olmayan), Cami karoları, Talep karoları, Başlangıç oyuncusu pulu, Madeni paralar, Yakutlar, Posta göstergeleri, Zarlar, ahşap Oyuncu piyonları (küpler, diskler, 1 silindir), Kaçakçı, Vali
3. Moka ve Bahşiş ek paketinden bileşenler: Mekanlar (17-20), Kahve Torbaları, Lonca kartları, Bonus kartları (köşelerinde kahve çekirdeği ile işaretlenmiş), Meyhane karoları, Bahşiş karoları, Bariyer ve ilgili karo, Kahve tüccarı
4. Mektuplar ve Mühürler ek paketinden bileşenler: Mekanlar (21-25), Bonus kartları (köşelerinde bir mühür ile işaretlenmiş), Büfe karoları, Mektup karoları, Ulak

BİLEŞENLER: ANA OYUN

 16x Mekanlar 1-16	 6x El Arabaları (oyuncu tahtaları)	 15x El Arabası uzantıları	 2x Vali, Kaçakçı ve Tüccar- lar için çıkartmalar (ilk oyununuzdan önce bunları yapıştırın)	Oyuncu başına ... 1 kalın Tüccar diski (+ çıkartma) 5 Yardımcı 1 Aile üyesi 4 Mal göstergesi
 26x Bonus kartları	 16x Cami karoları	 12x Talep karoları	 Madeni paralar (Lira) Değerleri: 1 (30x), 5 (15x) ve 10 (12x)	 4x Posta göstergeleri
 5x Referanslar	 1x Başlangıç oyuncusu pulu	 2x Vali (Mor) ve Kaçakçı (Siyah)	 42x Yakutlar	 2x Zarlar

BİLEŞENLER: MOKA VE BAHŞIŞ

 4x Mekanlar 17-20	 8x Meyhane karoları	 18x Bonus kartları	 20x Lonca kartları	 30x Kahve Torbaları, kısaca „kahve“
 1x Bahşış kerosu	 1x Bariyer ve ilgili karo	 1x Kahve tüccarı (kahverengi çıkartmayı üzerine yapıştırın)		

BİLEŞENLER: MEKTUPLAR VE MÜHÜRLER

 5x Mekanlar 21-25	 24x Büfe karoları	 28x Bonus kartları	 36x Mektup karoları	 5x Refakatçiler (çıkartma- ları yapıştırın)
 1x Ulak (çıkartmaları yapıştırın)	 1x Kervanbaşı kerosu (bkz. sayfa 17, Varyantlar)			

Istanbul

OYUN AMACI

Bir tüccar ve dört yardımcısını çarşının 16 mekanından geçiriyorsunuz. Her Mekanda belirli bir aksiyonu gerçekleştirebilirsiniz.

Buradaki zorluk, bu Mekanların herhangi birinde bir aksiyonu gerçekleştirmek için tüccarınızın bir yardımcının yardımına ihtiyacı olması ve onu geride bırakmak zorunda olmasıdır. Bu yardımcılığı daha sonra tekrar kullanmak için tüccarınızın o Mekana geri gelip onu alması gerekir. Bu yüzden yardımcısız kalmamak ve dolayısıyla hiçbir şey yapamamak için dikkatlice plan yapın...

GENEL NOTLAR

MEKANLAR

Mekan sembolü (bazı Mekanlarda): Bazı Bonus kartları ve Cami karoları bu sembollere atıfta bulunur.

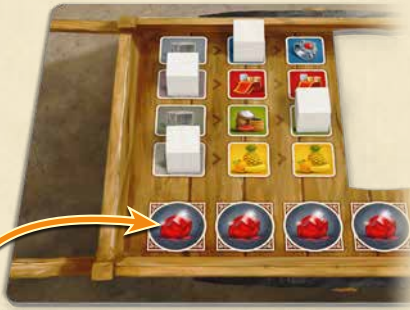


Yakutlar (bazı Mekanlarda): Bu alanlarda, belirli bir koşulu karşıladığınızda ödül olarak alınabilen Yakutlar bulunur.

EL ARABALARI

El Arabalarındaki Mal göstergeleri, ne kadar malınız olduğunu gösterir. En soldaki alanda bir Mal göstergesi (bkz. sarı mal), bu mallardan hiçbirine sahip olmadığınızı gösterir. Mal alırsanız, Mal göstergesini sağa kaydırın. Mal öderseniz, sola taşıyın. Örneğin. sağdaki örnekte 1 mavi ve 2 yeşil malınız var.

Topladığınız Yakutlar bu alanlarda tutulur.



SEMBOLLER

Mekan karoları, Cami karoları ve Bonus kartlarında aşağıdaki sembolleri kullanıyoruz:



Bir piyonu veya kaynağı taşıyın (Tüccar, Yardımcı, ...)



Sol tarafta gösterileni ödeyin ve sağ tarafta gösterileni alın



Sonuç olarak ...



"ve"



"veya"



Mekan ve Bonus kartları veya Cami karoları arasındaki bağlantıyı görüntüler



Seçtiğiniz 1 mal



2 zar atın



Bir aksiyon gerçekleştirin veya bir kart oynayın



Tüccarın düzenli hareketinin yerini başka bir şey alır

KURULUM

Yeşil metin: Farklı sayıda oyuncu için özel kurallar

16 Mekan karosunu 4x4'lük bir ızgaraya yerleştirin. Bu oyun tahtası olarak kabul edilir. İlk kez oynarken, Mekanları aşağıda gösterildiği gibi yerleştirdiğiniz "**Kısa yollar**" düzenini kullanmanızı öneririz. Diğer oyunlar için "**Uzun yollar**" düzenini deneyebilir veya Mekanları sayılarına göre (1-16) düzenleyebilirsiniz.

Daha da fazla çeşitlilik için, Mekanları sayfa 17'deki Varyantlarda açıklandığı gibi rastgele yerleştirmenizi öneririz.

„Kısa yollar” düzeni

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

„Uzun yollar” düzeni

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

2 kişilik bir oyunda: Kullanılmayan renklerin **Tüccar disklerini** Camiler (14) (15) ve Kuyumcu (16) üzerine yerleştirin.

Rastgele bir **Başlangıç oyuncusu** belirleyin. 2 Lira ve Başlangıç oyuncusu pulunu alır. Saat yönünde sırayla her oyuncu sağındaki oyuncudan 1 lira fazla alır. Sonra her oyuncu kapalı destenin en üstünden bir Bonus kartı çeker.

4 Yardımcı disk-nizi deste haline getirin ve **Tüccar diskini** bu destenin üstüne yerleştirin. Ardından bu desteleri Çeşme (7) üzerine yerleştirin. Her oyuncunun **5. Yardımcısını** oyun tahtasının yanına kolayca erişilebilir şekilde yerleştirin.

Aile üyelerinizi Karakol'a (12) yerleştirin.

2

Cami karolarını önce renklerine sonra mal sembollerinin sayısına göre 4 deste halinde sıralayın (böylece her destenin üstündeki karo 2 sembol gösterir) ve iki Cami (14) (15) üzerine yerleştirin.



Her Camiye oyuncu başına 1 **Yakut** yerleştirin.

5 oyuncu: Camilerin her birine sadece 4 Yakut yerleştirin.
3 oyuncu: 5 sembollü karoları oyundan çıkarın.
2 oyuncu: 3 ve 5 sembollü karoları oyundan çıkarın.

3

Oyuncu başına, Araba Tamircisi'ne (1) 1 **Yakut** ve 3 **El Arabası uzantısı** yerleştirin.

Yakutları Kuyumcu (16) ve Sultan'ın Sarayı'na (13) sağ üstteki alandan başlayarak yerleştirin. Uygun sayıda oyuncu için yerleştirmeye devam edin. Her alana 1 Yakut yerleştirin ve kalan alanları boş bırakın.



4

Posta göstergelerini Postane'nin (5) en üst satırına yerleştirin.



5

Koyu Talep karolarını karıştırın ve yüzleri yukarı bakacak şekilde Büyük Pazar'a (10) bir deste halinde yerleştirin.



Açık Talep karolarını kullanarak Küçük Pazar (11) için bu prosedürü tekrarlayın.

6

Vali ve Kaçakçının başlangıç Mekanlarını belirleyin. Her biri için, her iki zarı da atın ve piyonu uygun sayılı Mekan karosuna yerleştirin.



7

Bonus kartlarını karıştırın ve kapalı deste halinde oyun tahtasının yanına yerleştirin, ayrıca **madeni paraları** ve **zarları**da yerleştirin.



8

Her oyuncu bir renk seçer ve o renkteki ahşap bileşenleri alır. Ayrıca, bir El Arabası ve bir Referans alın ve önünüze yerleştirin.



9

4 Mal göstergesini El Arabanızın gri alanlarına yerleştirin.



OYUNUN AKIŞI

Başlangıç oyuncusundan başlayarak saat yönünde sırayla oynarsınız.

Bir oyuncu El Arabasının uygun alanlarında 5 Yakut topladığında **(2 kişilik bir oyunda ve bir ek paket ile oynarken: 6 Yakut)** mevcut turu tamamlarsınız. Bu turdan sonra oyun sona erer.

TURUNUZ

Cami Karoları açıklamaları **mavi ve italik** olarak sunulmuştur.

Bir tur 4 aşamadan oluşur, ancak çoğu zaman yalnızca 2 aşama "Hareket" ve "Aksiyon" oynanır.

"Karşılaşmalar" (aşağıda mavi arka plan) olarak adlandırılan diğer aşamalar, yalnızca Tüccarınız diğer piyonlarla aynı yerde olduğunda gerçekleşecektir.

Tur size geldiğinde istediğiniz sayıda Bonus kartı ve Cami karolarınızın özel yeteneklerini kullanabilirsiniz.

Tüm aşamaları oynasanız da oynamasanız da **aşağıdaki aşamaları mutlaka verilen sırayla oynamalısınız!**

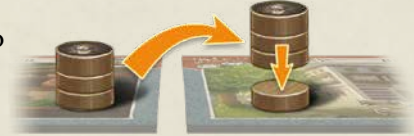
1. Hareket

Tüccarınızı ve onun altındaki Yardımcı destesini (varsa) **1 veya 2 Mekan** hareket ettirin. Çapraz olarak hareket edemeyebilirsiniz ve başladığınızdan **farklı** bir Mekanda bitirmelisiniz.

Ardından, Tüccarın Hedef Mekanda aşağıdaki üç seçeneğiniz vardır:

a) Bir Yardımcı alın

Yardımcılarınızdan biri zaten Hedef Mekanda bulunuyorsa, destenizi o Yardımcının üstüne koyun (bkz. sağdaki şekil). Bir sonraki Hareket aşamasında destenin bir parçası olarak o Mekani terk edecek.



b) Bir Yardımcıyı geride bırakın

Yardımcılarınızdan hiçbiri Hedef Mekanda yoksa, destenizden en alttaki Yardımcıyı çıkarın ve yanına yerleştirin (bkz. sağdaki şekil). Bir sonraki Hareket aşamasında o Mekanda geride bırakılacak.



c) Bir Yardımcıyı alamıyorsanız veya almak istemiyorsanız veya geride bırakmak istiyorsanız, **sıranız hemen sona erer** (istisna: Çeşme (7) , bkz. sayfa 18).

Not: Sarı Cami karonuz varsa, 2 Lira ödeyerek başka bir Yerden bir Yardımcı alıp Tüccar destenize ekleyebilirsiniz.

2. Diğer Tüccarlarla karşılaşmalar (varsa)

Hedef Mekanda başka Tüccar varsa her birine 2 Lira ödemek zorundasınız. Ödeyemezseniz veya ödemek istemezseniz **sıranız hemen sona erer**.

İstisna: Çeşme'de (7) diğer Tüccarlara ödeme yapmak zorunda değilsiniz.

2 kişilik bir oyunda özel durum:

Nötr bir Tüccarla (yani kullanılmamış bir renkte) karşılaşırsanız, 2 Lirayı genel tedarike ödeyin. Ardından, bu nötr Tüccar için yeni bir konum belirlemek için iki zarı da atın ve onu oraya yerleştirin.



Örnek: Sarı ve yeşil oyuncuya 2 Lira ödemeniz gerekir, aksi takdirde sıranız hemen sona erer.

3. Aksiyon

Hedef Mekanın sağladığı aksiyonu (sayfa 18/19) gerçekleştirebilirsiniz - bir Yardımcı almış veya bırakmış olmanız fark etmez. Bunu yapamıyorsanız veya yapmak istemiyorsanız 4. aşamaya (Karşılaşmalar) geçebilirsiniz.

4. ... ile herhangi bir sırayla Karşılaşmalar (varsa)

Diğer Aile Üyeleri ...



Hedef Mekanda başka oyuncuların Aile üyeleri varsa, onları yakalamalı ve hepsini Karakol'a (12) göndermelisiniz (zaten orada değilse). Bunları yakalamanın ödülü olarak her Aile üyesi için 1 Bonus kart veya genel tedarikten 3 Lira alabilirsiniz. 1'den fazla Aile üyesi yakalarsanız, her biri için farklı veya aynı ödülü alabilirsiniz (Karakol'da herhangi bir ödül almazsınız).

Vali ...



Kapalı desteden 1 Bonus kartı çekip elinize **koyabilirsiniz**. Yaparsanız ya 2 Lira ödeyin ya da elinizden 1 Bonus kartı iskartaya çıkarın.

Kaçakçı ...



Seçtiğiniz 1 malı **kazanabilirsiniz**.

Yaparsanız ya 2 Lira ya da 1 mal ödeyin.

Vali veya Kaçakçının yeteneğini kullandıysanız, her iki zarı da atın ve ilgili piyonu, zar atma sonucunda gösterilen Mekana yerleştirin (büyük kahverengi sayıya göre). İkisini de kullandıysanız ayrı ayrı atın.

Not: Yeteneklerini kullanırken Validen aldığınız bonus kartı iskartaya çıkarabilir veya Kaçakçıdan aldığınız malı ödeyebilirsiniz.

OYUNUN SONU

5 Yakut toplayan ilk oyuncu **(2 oyunculu bir oyunda ve bir ek paket ile oynarken: 6 Yakut)** oyunun sonunu tetikler. Bu olduğunda, mevcut turu tamamlayın. Daha sonra her oyuncu, mal veya para sağlayan arta kalan Bonus kartlarını kullanabilir. Bu, beraberliği bozmak için önemli olabilir.

En çok Yakuta sahip olan oyuncu kazanır.

Beraberlikler aşağıdaki sırayla bozulur:

- en çok kalan Lira
- El Arabasında en çok kalan mal
- en çok kalan Bonus kartları



Örnek: 5. Yakutunuzu topladınız. Mevcut tur tamamlandıktan sonra oyun sona erer.

Bunlar beraberliği çözmediyse, birden fazla kazanan vardır.

Yerlerin detaylı açıklamasını 18/19. sayfalarda, Cami karoları ile ilgili açıklamaları 22. sayfada ve Bonus kartlarla ilgili açıklamayı 24. sayfada bulabilirsiniz.

Rüdiger Dorn

Istanbul

Mocha & Bahğheesh

Expansion



EK BİLEŞENLER

- **Kahve:** İstedığınız kadar kahve toplayabilirsiniz, tedarik sınırlı değildir. Bir etki “herhangi bir mal” diyorsa (örneğin, Sultan'ın Sarayı'nda (13) herhangi bir mal öderken) kahve “mal” sayılmaz.
- **Lonca kartları:** Hareket edip Tüccar veya Yardımcıları kullanmak yerine sıra size geldiğinde oynayabilirsiniz (bkz, sayfa 12, Sıranız, madde 1).
- **Meyhane karoları:** Cami karoları gibi sürekli fayda sağlarlar (bkz. sayfa 20, “Meyhane”).
- **Kahve tüccarı:** Vali veya Kaçakçı gibi, aksiyonunuzdan sonra onunla karşılaşabilirsiniz. Size 1 kahveyi 2 Liraya veya herhangi bir 1 mala takas edebilir (bkz. sayfa 12, Sıranız, madde 2).

KURULUM

Aşağıdaki kurallar Ana Oyun kurallarına eklenir, dolayısıyla Ana Oyun bileşenlerine de ihtiyacınız olacaktır.

Numaralı 20 **Mekanı** (1-20) 5x4'lük bir ızgaraya yerleştirin.

Bu ek pakete sahip **ilk oyununuz** için sağda gösterilen kurulumu öneririz.

Gelecekteki oyunlar için “Rastgele düzen” varyantını kullanmanızı öneririz, bkz. sayfa 17.

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

- Gerisini Ana Oyundaki gibi kurun (buraya bakın: sayfa 6/7, adımlar 2-13) ve aşağıdaki adımları uygulayın. Ana Oyundaki kartlara **ek Bonus kartları** ekleyin.
- Vali ve Kaçakçı ile yaptığınız gibi, **Kahve tüccarının** başlangıç konumunu belirlemek için zarları atın.
- **Lonca Salonu (18)**
Lonca kartlarını karıştırın ve Lonca Salonu'na kapalı deste halinde yerleştirin. Oynadığınız veya iskartaya çıkardığınız Lonca kartları, oyun tahtasının yanında, açık iskarta destesine yerleştirilir.
- **Meyhane (19)**
 - **Bariyeri** ve ilgili **Bariyer Kontrolü karosunu** oyun tahtasının yanına koyun.
 - **Meyhane karolarını** türe göre ve ardından kahve sembollerinin sayısına göre 2 deste halinde sıralayın, böylece her destenin üstündeki karo 1 kahve sembolü gösterir. Her iki desteyi de oyun tahtasının yanına hazır şekilde koyun.
 - **Bahşiş karosunu** (3 sarı mal yukarı bakacak şekilde) belirlenen alana yerleştirin.
- **Kahvehane (20)**
Kahvehane'nin her alanına yakut sembolü olan alandan başlayarak (“6” yazan alan hariç) 1 yakut yerleştirin.
- Kahveyi oyun tahtasının yanına hazır şekilde yerleştirin.

SIRANIZ

Sıranızı, aşağıdaki 2 ilave ile Ana Oyundaki gibi oynarsınız:

1. Artık Tüccarınızı kullanmak için bir alternatifiniz var:

Sıranızın normal 4 aşamasını oynamak yerine, bir Lonca kartı oynayabilirsiniz. Lonca kartının etkisini gerçekleştirin ve ardından oyun tahtasının yanındaki ıskarta destesine yerleştirin.

Önemli:

- Bir Lonca kartı oynamak tüm sıranızın yerini alır, böylece Tüccarınızı hareket ettirmezsiniz ve herhangi bir karşılaşmanız olmaz – Lonca kartının etkisi aksini söylemediği sürece.
- Bir Lonca kartı oynadığınızda, belirli bir Mekanda olmanızı gerektiren herhangi bir Bonus kartı veya Cami karosu kullanamazsınız. Diğer Bonus kartlarını oynayabilirsiniz.
- Lonca kartındaki tüm talimatları yerine getirmelisiniz. Yapamıyorsanız, oynamayabilirsiniz.



Örnek (Lonca kartı #16):

15 Lira ödedikten sonra fazladan 3 kahve ve bir Yakut alırsınız.

2. Sıranızın 4. aşamasında (Karşılaşmalar), artık başka bir piyonla, **Kahve tüccarıyla** karşılaşabilirsiniz. Vali ve Kaçakçı ile aynı şekilde kullanılmaktadır. Etkisi: 2 Lira veya herhangi 1 mal öderseniz 1 kahve alabilirsiniz.

OYUNUN SONU

Oyuncu sayısına bakılmaksızın herhangi bir oyuncu **6 yakut** sahibi olduğunda oyunun sonu tetiklenir. Bunun dışında Ana Oyun kuralları geçerlidir.

Ek Mekanların 20. sayfada, Meyhane karolarının 22. sayfada, Lonca kartlarının 23. sayfada ve Bonus kartlarının 24. sayfada açıklamaları bulunabilir.



Rüdiger Dorn
Istanbul



**İstanbul uygulamasını
Android, PC, Mac,
Linux ve iOS'ta
edinin!**

ACRAM

GET IT ON
Google Play

DOWNLOAD ON
STEAM

Download on the
App Store

Rüdiger Dorn

Istanbul

Letters & Seals Expansion

EK BİLEŞENLER

- **Mektuplar:** Mektuplar, **Yakut** almanın ek bir yolunu sağlar ve **çift hareket** için kullanılabilir. Her Mektubun ön tarafında 1 Mühür ve bir Yer numarası, arka tarafında 2 Mühür gösterilir. Bir Mektup aldığınızda, onu önünüze yüzü açık şekilde yerleştirmelisiniz. Bir Mektubu teslim ettiğinizde (bkz. sayfa 16, Sıranız, madde 2), onu arka tarafına çevirmelisiniz. Mektuplarınızda görünen Mühürler, Yakutlarla değiştirilebilir (bkz. sayfa 21, Gizli Cemiyet (24)) veya çift hareket için kullanılabilir (bkz. sayfa 16, Sıranız, madde 4).



- **Refakatçi:** Refakatçi, genel tedarikte bekleyen yeni bir piyondur. Çeşme'deki (7) aksiyonu ilk kez kullandığınızda, onu kişisel tedarikinize taşıyabilirsiniz. Oradayken, sıranızın başında, onu Tüccarınızla aynı Mekana yerleştirebilirsiniz. O Mekanda başka Tüccarlar olsa bile bunu yapmanın hiçbir maliyeti yoktur. Refakatçiniz oyun tahtasına çıktığında, hareket etmesi için onu mu **yoksa** Tüccarınızı mı hareket ettireceğinizi seçmelisiniz (bkz. sayfa 16, Sıranız, madde 1). Çeşme aksiyonunu her gerçekleştirdiğinizde, ek olarak Refakatçinizi tedarikinize geri götürebilirsiniz. Oradan, onu yukarıda açıklandığı gibi tekrar yerleştirebilirsiniz.



- **Bûfe karoları:** Bûfe'yi (22) kullanmanın ödülleri gösterirler (bkz. sayfa 21).



- **Ulak:** Bu, aksiyonlarınızdan sonra karşılaşılabileceğiniz yeni bir piyondur (Vali ve Kaçakçı gibi). 2 Lira öderseniz veya 1 Mektup ıskartaya çıkarırsanız 1 Mektup verir (bkz. sayfa 16 Sıranız madde 3).

Not: Bir kart veya piyon 1 veya daha fazla kahve çekirdeği gösteriyorsa, kahve çekirdeği sembolünü dikkate almayın. Bu semboller sadece "Kapalı Çarşı" varyantında geçerlidir (bkz. sayfa 17).



Ayrıca mevcut:

İSTANBUL – ZAR OYUNU

Kennerspiel des Jahres 2014'ün zarlı yeniden uygulaması!

Daha kolay erişilebilirlik, daha hızlı oynanış, aynı bağımlılık yaratan yapı – İSTANBUL dünyasında son derece eğlenceli bir zar oyunu!



Pegasus Spiele

KURULUM



Aşağıdaki kurallar Ana Oyun kurallarına eklenir, dolayısıyla Ana Oyun bileşenlerine de ihtiyacınız olacaktır.

Numaralı 20 **Mekanı** (1-16 ve 21-24) 5x4 şeklinde yerleştirin.

Bu ek pakete sahip **ilk oyununuz** için sağda gösterilen kurulumu öneririz.

Gelecekteki oyunlar için "Rastgele düzen" varyantını kullanmanızı öneririz, bkz. sayfa 17.

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

- 1 Oyunu Ana Oyun kurallarında açıklandığı gibi kurun (bkz. sayfa 6/7, 2-13. adımlar). Ardından aşağıdaki ek adımlarla devam edin. Yalnızca yeni **Bonus kartlarını** mı kullanmak istediğinize yoksa Ana Oyun kartlarıyla birlikte karıştırmak mı istediğinize karar verin. İkincisini yaparsanız, kartların köşelerinde bulunan bir sembol, oyundan sonra kartları ayırmanıza yardımcı olacaktır.
- 2 **Ulağın** başlangıç konumunu belirlemek için zarları atın (Vali ve Kaçakçı ile yaptığınız gibi).
- 3 **Büfe (22)**
Büfe karolarını karıştırın ve Büfe'ye kapalı şekilde 2 deste halinde yerleştirin. Kullanılmış Büfe karoları, oyun tahtasının yanındaki ıskarta destesine yerleştirilir. Oyun sırasında Büfe karolarınız biterse, yeni çekme desteleri oluşturmak için ıskarta destesini karıştırın.
- 4 **Gizli Cemiyet (24)**
1., 2. ve 3. sıranın altına gösterilen Lira miktarlarını yerleştiriniz.
- 5 **Mektupları** arka tarafına çevirin (2 Mühür gösterilen) ve karıştırın. Bunları bir veya daha fazla çekme destesi oluşturacak şekilde oyun tahtasının yanına yerleştirin. Kullanılmış Mektuplar bir ıskarta destesine yerleştirilir. Mektuplarınız biterse, yeni çekme desteleri oluşturmak için ıskarta destesini karıştırın.
- 6 **Refakatçileri** ve **kalan Yakutları** oyun tahtasının yanına hazır şekilde yerleştirin.



SIRANIZ

Sıranızı, aşağıdaki 2 ilave ile Ana Oyundaki gibi oynarsınız:

1. Yeni bir hareket seçeneği var:

Refakatçiniz oyundaysa, yani bir Mekan karosunun üzerinde duruyorsa, **Tüccarınız yerine** onu hareket ettirebilirsiniz. Refakatçi, aşağıdaki istisnalar dışında Tüccar ile aynı kurallara uyar:

- Refakatçi sadece **1 Mekan** hareket edebilir, yani bir dikey olarak bitişik Mekan.
- Yalnız çalışır. Herhangi bir Yardımcısı yoktur ve buna ihtiyaç duymaz.
- Tüccarı gösteren bonus kartları ve karolar, aksi açıkça belirtilmediği sürece Refakatçi için geçerli **değildir**.



Örnek: Refakatçiniz zaten oyundadır. Bir sonraki turda onu kullanabilirsiniz.

Not: Bir Tüccar veya Refakatçi, diğer oyuncuların Tüccarları veya Refakatçileri ile birlikte bir Mekana taşınırsa, Mekanın aksiyonunu yapabilmek için bu piyonların her biri için 2 Lira ödemeniz gerekir!

- Bir piyon (Tüccar, Aile Üyesi veya Refakatçi) Mektuplarınızdan biri veya daha fazlası tarafından belirtilen bir Mekanda olduğunda, bu Mektupları arka tarafına çevirmelisiniz - "teslim edilmiş" sayılırlar. Piyonun hareket ettirilip ettirilmediği ve Mektubu hareket etmeden önce mi yoksa sonra mı çevirdiğiniz önemli değildir.
- Sıranızın 4. aşamasında (Karşılaşmalar), yeni bir piyon olan Ulak ile karşılaşabilirsiniz. Vali ve Kaçakçı ile aynı şekilde kullanılmaktadır. Etkisi: 2 Lira öderseniz veya 1 Mektup ıskartaya çıkarırsanız 1 Mektup alabilirsiniz.
- Sıranızın sonu: **Her turda bir kez**, hemen **ek bir sıra** oynamak için toplam **3 Mühür** gösteren Mektupları ıskartaya çıkarabilirsiniz ("çift hareket" olarak adlandırılır). Fazla ödenen Mühürler kaybedilir.

OYUNUN SONU

Oyuncu sayısına bakılmaksızın herhangi bir oyuncu **6 yakut** sahibi olduğunda oyunun sonu tetiklenir. Bunun dışında Ana Oyun kuralları geçerlidir.



Ek Mekanların 20. sayfada, Meyhane karolarının 22. sayfada, Lonca kartlarının 23. sayfada ve Bonus kartlarının 24. sayfada açıklamaları bulunabilir.

VARYANTLAR

Aşağıdaki varyantlar ayrı ayrı oynanabilir veya tercihinize göre birleştirilebilir.

Rastgele düzen

- Mekan karolarını karıştırın ve yerleştirin.
- Çeşme (7) iç Mekanlardan biri olmalıdır. Gerekirse, başka bir Mekan ile değiştirin.
- Karaborsa (8) ve Çayhane (9) birbirinden en az 3 Mesafede olmalı ve aynı sütun veya sıraya yerleştirilmemelidir. Gerekirse bunları diğer Mekanlarla değiştirin.

Nötr Yardımcılar

İstanbul'u birkaç kez oynadıysanız, bu daha taktiksel varyantı denemenizi öneririz:

- Kurulum sırasında, destenizin en altındaki Yardımcıyı nötr renkli bir Yardımcı ile değiştirin (nötr renk olarak beyaz kullanmanızı öneririz, sağdaki şekle bakın).
- Tüccarınız, bir Mekandaki hareketini nötr bir Yardımcıyla sonlandırır, sanki Yardımcınızdan biriymiş gibi onu alabilir.
- İlgili Mekanda hem bir nötr hem de Yardımcılarınızdan biri varsa, aksiyonu gerçekleştirmek için hangi Yardımcıyı alacağınıza karar verebilirsiniz.
- Destenizde birden fazla nötr Yardımcınız olmasına izin verilir.
- Çeşme'de (7) sadece kendi Yardımcılarınızı geri alabilirsiniz.



Kapalı Çarşı

Bu varyantı, Ana Oyun ve ek paketlerinde yeterince deneyimli olan tüm oyunculara tavsiye ediyoruz. Bu varyantta Ana Oyun, **hem** "Moka ve Bahşiş" **hem de** "Mektuplar ve Mühürler" ek paketleriyle birleştirilmiştir.

- 1-25 Numaralı Mekanları rastgele 5x5 şeklinde düzenleyin.
- Çeşme'yi (7) oyun tahtasının ortasına yerleştirin. Karaborsa (8) ve Çayhane (9) minimum mesafe kısıtlamasına uyulduğundan emin olun.
- Tüm Bonus kartlarını kullanın.
- Bunun dışında normal Ana Oyun ve ek paket kuralları geçerlidir.

Not: Vali, Kaçakçı ve Kahve tüccarı ile ilgili Meyhane karosu Ulak için de geçerlidir.

Kervanbaşı

Bu kutu, yeni bir oyun çeşidiyle birlikte yeni bir karo olan Kervan karosunu tanıtır. Oyunun başında Kervansaray'ın (6) üzerine Kervan karosunu koyun. Kervansaray aksiyonunu gerçekleştirerseniz **sıranızın sonundaki** Kervan karosunu alın.

Kervan karosunu elinde tutan oyuncu **Kervanbaşıdır**.

Kervansaray aksiyonunu gerçekleştirdiğinizde zaten Kervanbaşısınız, aksiyonunuz değiştirilir:

Çektiğiniz her iki kartı da tutarsınız, böylece bir kart ıskartaya çıkarmak zorunda kalmazsınız.

Bir oyuncu, başka bir oyuncu Kervansaray'daki aksiyonu gerçekleştirene kadar Kervanbaşı olarak kalır.



MEKANLAR (ANA OYUN)

MEKANLAR

Mekan sembolü (bazı Mekanlarda): Bazı Bonus kartları ve Cami karoları bu sembollere atıfta bulunur.



Yakutlar (bazı Mekanlarda): bu alanlarda, belirli bir koşulu karşıladığınızda ödül olarak alınabilen Yakutlar bulunur.



Araba Tamircisi

Araba Tamircisi'nden bir El Arabası uzantısı almak ve El Arabanıza yerleştirmek için genel tedarike 7 Lira ödeyin. El Arabanızı tamamladığınızda, yani 3. kez uzattığınızda, hemen ve sadece bir kez Araba Tamircisi'nden 1 Yakut alıp El Arabanıza yerleştirin.



Kumaş/Baharat/Meyve Toptancısı

İlgili malın Mal göstergesini mümkün olduğu kadar sağa kaydırın.

Yeşil Cami karosuna sahipseniz, 2 Lira ödeyerek herhangi bir maldan 1 adet daha kazanabilirsiniz.



Postane

4 açık alanda gösterilen kaynakları alırsınız. Ardından, üst satırın en soldaki Posta göstergesini alt satıra taşıyın. Tüm Posta göstergeleri zaten alt satırdaysa, hepsini tekrar üst satıra taşıyın.

Örnek: 3 Lira, 1 sarı ve 1 kırmızı mal alırsınız. Ardından Posta göstergesini mavi maldan sarı olana taşırsınız.



Kervansaray

Elinize 2 Bonus kartı alın ve elinizden 1 Bonus kartı ıskartaya çıkarın.

Not: Bu aksiyonla (**yalnızca bununla**) Bonus kartları alırken, onları açık ıskarta destesinin üstünden de alabilirsiniz!



Kahve ve Bahşiş ek paketi dahil olarak oynuyorsanız, Ana Oyundan bilinen etkinin yanı sıra kaynaktan 1 kahve alın.



Çeşme

İstedığınız sayıda Yardımcınızı Tüccar destenize geri koyun.

Çeşme, aksiyonu gerçekleştirmek için orada bir Yardımcıya ihtiyaç duymadığınız ve varsa diğer Tüccarlara ödeme yapmanız gerekmeyen tek Mekandır. Aile Üyenizi Çeşme'ye gönderirseniz, Yardımcılarınız yine de Tüccar destenize geri döner.



Karaborsa

1 kırmızı veya 1 sarı veya 1 yeşil mal kazanın. Her iki zarı da atın:

7 veya 8 attıysanız: 1 mavi mal kazanın.

9 veya 10 attıysanız: 2 mavi mal kazanın.

11 veya 12 attıysanız: 3 mavi mal kazanın.

Ayrıca önce zar atabilir ve ardından 1 ek mal kazanabilirsiniz.

Kırmızı Cami karonuz varsa, zarları attıktan sonra 1 zarı "4"e çevirebilir veya her iki zarı da (1x) yeniden atabilirsiniz.

Örnek: 2 ve 5 attınız.

Kırmızı Cami karonuz olduğu için 2'yi 4'e çevirebilirsiniz. Sonuç olarak, toplamda 9 attınız ve 2 mavi mal ve 1 başka mavi olmayan mal kazanabilirsiniz.





Çayhane

9

3 ile 12 arasında bir sayı söyleyin. Ardından her iki zarı da atın. Söylenilen sayıya eşit veya daha büyük atarsanız, söylenilen sayıdaki Lirayı genel tedarikten alın. Aksi takdirde sadece 2 Lira alın.

Kırmızı Cami karonuz varsa, zarlardan birini attıktan sonra "4"e çevirebilir veya her iki zarı da (1x) yeniden atabilirsiniz.



Küçük/Büyük Pazar

10/11

Talep karosunda gösterilen malların 1-5'ini satın. El Arabanızdaki Mal göstergelerini buna göre hareket ettirin. Daha sonra tabloya göre genel tedarikten elde edilen geliri alın.

Son olarak, mevcut Talep karosunu destenin en altına koyun.

Örnek: 1 kırmızı, 1 yeşil ve 2 sarı mal satarsınız ve karşılığında 14 Lira alırsınız.



Karakol

12

Aile üyeniz Karakol'daysa onu "serbest bırakın" ve başka bir Mekana gönderin. Sonra o Mekanın aksiyonunu yapın. Aile üyenizin herhangi bir karşılaşması yoktur (bkz. sayfa 9, Sıranız)!

Diğer Mekanlardayken, Aile üyeniz diğer Tüccarlar tarafından yakalanıp Karakola geri gönderilebilir. Ödül olarak yakalayan oyuncuya 1 Bonus kart veya 3 Lira verilir.

Örnek: Aile üyenizi Karakol'dan Baharat Toptancısı'na gönderirsiniz. El Arabanızı yeşil mallarla doldurursunuz.

Rakibinize 2 Lira ödemek zorunda değilsiniz ve Vali kullanamazsınız.



Sultan'ın Sarayı *

13

Yakutun kapatmadığı tüm malları Sultan'a teslim edin.

Ödül olarak, pistten bir sonraki mevcut Yakutu alın ve El Arabanıza yerleştirin. Sonuç olarak, bir sonraki Yakut daha pahalı olacak.

Örnek: Pistten sonraki Yakutu almak için 2 mavi, 2 kırmızı, 1 sarı, 1 yeşil ve herhangi bir türden 1 mal ödemeniz gerekir.



Küçük/Ulu Cami

14/15

1 Cami karosu alın. Bunun için El Arabanızın Cami karosunda gösterilen malı gereken miktarda taşıması gerekmektedir. Ardından, gösterilen malların 1'ini ödeyin. Her Cami karosu özel bir yetenek sağlar (bkz. sayfa 22, Cami karoları veya mavi metinler).

Her karonun yalnızca bir kopyasına sahip olabilirsiniz.

Bir Caminin iki karosunu da alır almaz, hemen ve sadece bir kez o Camiden 1 Yakut alıp El Arabanıza yerleştirin.

Örnek: Bu Cami karosunu alabilmek için El Arabanızın en az 3 adet mavi mal taşıması ve 1 tanesini ödemeniz gerekmektedir. Malı ödedikten sonra karoyu alırsınız ve renginizin 5. Yardımcısını Tüccar destenizin en altına eklersiniz.



Kuyumcu *

16

Bir Yakutun kapatmadığı en büyük sayıya eşit miktarda genel tedarike bir miktar Lira ödeyin.

Ardından pistten bir sonraki mevcut Yakutu alın ve El Arabanıza yerleştirin. Sonuç olarak, bir sonraki Yakut daha pahalı olacak.

Örnek: Bir Yakutun kapatmadığı en büyük sayı 15'tir. Yani bir sonraki Yakutu pistten almak için 15 Lira ödemeniz gerekiyor.



Sultan'ın Sarayı (13), Kuyumcu (16) veya Kahvehane'den (20) son Yakutu aldığınızda, o Mekanın Yakut sembolüne tedarikten 1 Yakut yerleştirin.

MEKANLAR (MOKA VE BAHŞIŞ)

17

Kurukahveci

Aşağıdaki 3 seçenektan 1-3'ünü seçin:

- 2 Lira ödeyin ve 2 kahve alın.
- Herhangi 1 mal ödeyin ve 2 kahve alın.
- Bir Bonus veya Lonca kartını ıskartaya çıkarın ve 2 kahve alın.

Bu sayede 6 adete kadar kahve elde edebilirsiniz.



Örnek: 2 Lira ödeyip bir Bonus kartını ıskartaya çıkarırsınız ve 4 kahve elde edersiniz.

18

Lonca Salonu

Tedarikten 1 kahve alın. Lonca kartlarının kapalı destesinin en üstünden 2 kart alın. Ardından elinizden bir Lonca kartını (az önce çektiğiniz kartlardan biri olması gerekmez) oyun tahtasının yanındaki açık ıskarta destesine etkisini kullanmadan yerleştirin.

19

Meyhane

Aşağıdaki 3 seçenektan birini seçin. Seçiminize bağlı olarak 1-4 kahve şeklinde bir "bahşış" ödemeniz gerekebilir:

- 2 kahve ödeyin ve **Bariyeri** 2 Mekan arasına yerleştirin. Bu Mekanlardan 1'inin aksiyonunu gerçekleştirin. Herhangi bir karşılaşmanız yoktur. Bariyeri geçebilecek tek oyuncu olduğunuzu gösteren **Bariyer Kontrolü** karosunu alın. Diğer oyuncular, **Hareket karosuna** sahip olsalar bile Bariyerden geçemezler (aşağıya bakın).
- Destelerin birinden en üstteki Meyhane karosunu alın ve gösterilen miktarda kahveyi ödeyin. Her bir Meyhane karosu türünden yalnızca bir tane sahip olabilirsiniz. Meyhane karosu, oyunun geri kalanında kullanabileceğiniz sürekli bir etki sağlar:



➤ **Hareket** karosu: Destenizi 1 veya 2 Mekan taşımak yerine, düz bir çizgide istediğiniz sayıda Mekan taşıyabilirsiniz (ancak Bariyer Kontrol karosuna sahip değilseniz Bariyerden geçemezsiniz).



➤ **Karşılaşma** karosu: Vali, Kaçakçı ve/veya Kahve tüccarı ile karşılaştığınızda ve onlardan bir şey aldığınızda, artık bunun için herhangi bir ödeme yapmanıza gerek yoktur.



Örnek: 2 kahve ödersiniz ve Bariyer Kontrolü karosunu alırsınız. Bariyeri Postane ile Kumaş Deposu arasına ikincisinin aksiyonunu kullanarak yerleştirirsiniz.



"Kapalı Çarşı" varyantını oynuyorsanız, bu kural Ulak için de geçerlidir.

- 4 kahve ve Bahşış karosunda gösterilen malları ödeyin. Sultan'ın Sarayı (13), Kuyumcu (16) veya Kahvehane'den (20) bir sonraki mevcut Yakutu alın . Daha sonra Bahşış karosunu diğer tarafa çevirin.



20

Kahvehane

Yakutun kapatmadığı en büyük sayıya (6-10) eşit miktarda kahveyi Kahvehane'ye teslim edin. Ödül olarak, pistten bir sonraki mevcut yakutu alın ve El Arabanıza yerleştirin.

MEKANLAR (MEKTUPLAR VE MÜHÜRLER)



21

Elçilik

Genel tedarikten 2 Mektup alın ve açık şekilde önünüze yerleştirin (yani Mekan numarası açık şekilde).



22

Büfe

Genel tedarikten 1 Mektup alın ve önünüze açık şekilde yerleştirin.

Ardından oyuncu başına 1 Büfe karosu artı 1 çevirin (gerekirse ıskartaya çıkarılan karoları karıştırın). Sizden başlayarak ve saat yönünde, her oyuncu aşağıdakileri yapmalıdır:

- Bu Büfe karolarından 1 tanesini seçin.
- Aksiyonunu gerçekleştirin (bkz. sayfa 6: Büfe Karoları Genel Bakış) veya **gerçekleştirmeyin**.
- Yüzünü kapalı şekilde çevirin. Diğer oyuncular onu seçemez.

Kalan Büfe karosunu da kullanabilirsiniz. Ardından, tüm bu Büfe karolarını ıskartaya çıkarın.

23

Müzayede Evi

Seçtiğiniz 1 Malı alın. Ardından 2 Bonus kartını açık artırmaya çıkarın:

En az 1 Liralık teklif verin. Daha sonra diğer oyuncular saat yönünde sırayla tam olarak 1 teklif verebilir veya pas geçebilir. Her yeni teklif bir öncekinden daha yüksek olmalıdır. Diğer tüm oyuncular teklif verme şansına sahip olduktan sonra, son bir teklif verebilir veya pas geçebilirsiniz.

Müzayedeyi kazanan çekme destesinden 2 Bonus kartı çeker ve ellerine alır. Kazanırsanız, teklifinizi genel tedarike ödeyin. Başka bir oyuncu kazanırsa, teklifini size ödemesi gerekir.

3 oyunculu örnek: Sarı 1 mavi Mal alır ve 1 Liralık ilk teklifi verir. Kırmızı pas geçer; Mavi 5 lira teklif verir. Sarı son bir teklif verebilir ama pas geçer. Mavi, çekme destesinden 2 Bonus kartı çeker ve Sarıya 5 Lira öder.

24

Gizli Cemiyet

Toplam 6 Mühür gösteren Mektupları ıskartaya çıkarın. Ödül olarak Sultan'ın Sarayı (13) , Kuyumcu (16) veya Kahvehane'den (20) (yalnızca "Kapalı Çarşı" varyantında mevcuttur) bir sonraki Yakutu alın ve El Arabanıza koyun 🌟. Bu aksiyonu yapan 1. oyuncu 3 lira, 2. oyuncu 2 lira ve 3. oyuncu 1 lira alır. Sonraki herhangi bir oyuncu yalnızca Yakut alır ve ek Lira almaz.

25

Yer Altı Mezarlığı

Seçtiğiniz 1 Malı (veya Kahve) alın. Ardından, bu aksiyonu gerçekleştiren Tüccar destenizi veya Refakatçinizi istediğiniz bir Yere taşıyın. O Mekanın aksiyonunu yapamazsınız ve orada herhangi bir karşılaşmanız olmaz.



Sultan'ın Sarayı (13), Kuyumcu (16) veya Kahvehane'den (20) son Yakutu aldığınızda, o Mekanın Yakut sembolüne tedarikten 1 Yakut yerleştirin.

CAMİ KAROLARI



Kırmızı karo

Çayhane (9) ve Karaborsa'da (8), zarları attıktan sonra 1 zarı "4"e çevirebilir veya her iki zarı da (1x) yeniden atabilirsiniz.



Mavi karo

Renginizin 5. Yardımcısını hemen genel tedarikten alın ve Tüccar destenizin altına yerleştirin.



Yeşil karo

Üç Toptancıdan (2) (3) (4) birini kullandığınızda, 2 Lira ödeyerek herhangi bir türden 1 ek mal kazanabilirsiniz.



Sarı karo

Turunuz geldiğinde, 1 Yardımcınızı Tüccar destenizin altına geri koymak için 2 Lira ödeyebilirsiniz.

MEYHANE KAROLARI



Hareket karosu

Destenizi 1 veya 2 Mekan taşımak yerine, düz bir çizgide istediğiniz sayıda Mekan taşıyabilirsiniz (ancak Bariyer Kontrol karosuna sahip değilseniz Bariyerden geçemezsiniz).



Karşılaşma karosu

Vali, Kaçakçı ve/veya Kahve tüccarıyla karşılaştığınızda ve onlardan bir şey aldığınızda, artık bunun için herhangi bir ödeme yapmanıza gerek yoktur.

BÜFE KAROLARI



1 sarı Mal ve 1 Lira alın.



1 yeşil Mal ve 1 Lira alın.



1 kırmızı Mal ve 1 Lira alın.



2 sarı Mal alın.



2 yeşil Mal alın.



2 kırmızı Mal alın.



1 sarı Mal alın.



1 yeşil Mal alın.



1 kırmızı Mal alın.



1 mavi Mal alın.



1 Bonus kartı alın.



2 Lira alın.



1 Kahve veya 2 Lira alın.



1 Kahve veya 3 Lira alın.



Refakatçinizi kişisel tedarikünüze taşıyın.



1 zar atın ve gelen kadar Lira alın.



Bir El Arabası uzantısı için 10 Lira ödeyin.



Bir El Arabası uzantısı için 1 mavi, sarı, yeşil ve kırmızı mal ödeyin.



Tüccar destenizi herhangi bir Yardımcı toplamadan Çeşme'ye (7) taşıyın.



Birini seçin: 1 Mal (veya Kahve) ödeyin ve 1 Mektup alın veya 1 Mektup ıskartaya çıkarın ve 1 Mal (veya Kahve) alın.



Birini seçin: 1 Bonus kartı ıskartaya çıkarın ve 1 Mektup alın veya 1 Mektup ıskartaya çıkarın ve 1 Bonus kartı alın.



Birini seçin: 2 Lira ödeyin ve 1 Mektup alın veya 1 Mektup ıskartaya çıkarın ve 3 Lira alın.



Birini seçin: 2 Lira ödeyin ve 1 Mal (veya Kahve) alın veya 1 Mal (veya Kahve) ödeyin ve 3 Lira alın.



Birini seçin: 2 Lira ödeyin ve 1 Bonus kart alın veya 1 Bonus kartı ıskartaya çıkarın ve 3 Lira alın.

LONCA KARTLARI



Lonca Kartları ile ilgili notlar:

- Bir Lonca kartı oynarken Tüccarınızın nerede olduğu önemlidir.
- Kart #8 ve #9: Kırmızı Cami karosunu kullanamazsınız.
- Kart #9 için örnek: "7" dersiniz ama "5" atarsınız. Her zamanki 2 Lira yerine 4 Lira alırsınız.
- Kart #12: Aile üyenizi Karakol'a gönderdiğiniz için herhangi bir ödül almazsınız. Aile üyeniz Karakol'da olsa bile bu kartı kullanabilirsiniz.
- Kart #14 için örnek: Kırmızı Cami karosunu alırsınız ve 1 kırmızı mal ödersiniz.
- Kart #19 için örnek: 2 kahveye mal olan bir Meyhane karosu alırsınız. Ayrıca Bariyeri hareket ettirirsiniz ve bitişik bir Mekanın aksiyonunu gerçekleştirirsiniz. Toplam 4 kahve yerine sadece 3 kahve ödersiniz.

BONUS KARTLARI

- Sıra size geldiğinde **istediğiniz sayıda Bonus kartı** oynayabilirsiniz.
- Kullanılmış veya ıskartaya çıkarılmış her Bonus kartını Kervansaray'a (6) açık ıskarta destesine yerleştirin.
- Bir Bonus kartı alırken, kapalı çekme destesinden çekin (istisna: Kervansaray (6) , bkz. sayfa 18).
- Çekme destesi biter bitmez yeni bir kapalı çekme destesi oluşturmak için ıskarta destesini karıştırın.
- Elinizde istediğiniz sayıda Bonus kartı bulundurabilirsiniz.



Seçtiğiniz 1 malı kazanın.
Yalnızca bir aksiyondan önce veya sonra oynanabilir, ancak bir aksiyon gerçekleştirilirken oynanamaz.



Genel tedarikten 5 Lira alın.



Aksiyonu Sultan'ın Sarayı'nda (13) gerçekleştirirseniz, aksiyonu tamamladıktan sonra bir kez daha gerçekleştirin.
Her aksiyondan sonra Sultan'a teslim edilecek mal sayısı artar.



Aksiyonu Postane'de (5) gerçekleştiriyorsanız, aksiyonu tamamladıktan sonra bir kez daha gerçekleştirin.
Her aksiyondan sonra bir Posta göstergesini her zamanki gibi taşıyın.



Aksiyonu Kuyumcu'da (16) gerçekleştirirseniz, aksiyonu tamamladıktan sonra bir kez daha gerçekleştirin.
Yakut için ödenecek Lira miktarı her aksiyondan sonra artar.



Aile üyenizi Karakol'a (12) yerleştirin ve ödülü alın.
Aile üyeniz zaten Karakol'daysa (12) oynanamaz.



Küçük Pazar'da (11) aksiyon yaparsanız, gerekli sayıda mal satmanız gerekir, ancak gerekenden farklı türde mallar kullanabilirsiniz.



Sıranızın 1. aşamasında Tüccarınızı hareket ettirmeyin. Tüccarınız mevcut Mekanında kalır ancak yine bir Yardımcı kullanmanız gerekir.



Sıranızın 1. aşamasında Tüccar destenizi 3 veya 4 Mekan ilerletin (1 veya 2 yerine).



Sıranızın 1. aşamasında, 1 yardımcınızı Tüccar destenize geri koyun.



Tedarikten 2 kahve alın.



2 kahve ödeyin ve kapalı desteden 1 Lonca kartı alın.



1 kahve ödeyin ve 8 Lira alın.



En fazla 3 malı (veya kahveyi) aynı sayıda başka malla (veya kahveyle) değiştirin.
Örn: 3 sarı malı 2 mavi mal ve 1 kahve karşılığında değiştirirsiniz.



2 zar atın ve gösterilen ödülleri alın.



Zarı attıktan sonra (nötr bir piyonu hareket ettirdiğiniz zamanlar hariç), bir zarı "6"ya çevirebilirsiniz.



Tüccarınızı 1 veya 2 Mekan taşımak yerine onu bir köşe Mekana taşıyın.



Araba Tamircisi'ndeyseniz (1), aksiyonu hemen bir kez daha gerçekleştirebilirsiniz.



Kahvehane'deyseniz (20), aksiyonu hemen bir kez daha gerçekleştirebilirsiniz.



1 Mektup alın.



2 zar atın ve karşılık gelen ödülü alın.



1 Mal (veya Kahve) ödeyin ve 7 Lira kazanın.



Gösterilen Malı ve 3 Lirayı alın.



ıskarta destesindeki en üstteki Bonus kartın aksiyonunu gerçekleştirebilirsiniz.



"Hareket" aşamasında, Aile Üyenizi dikey olarak bitişik bir Mekana taşıyın ve herhangi bir karşılaşma yaşamadan Mekanın aksiyonunu gerçekleştirebilirsiniz. Bu, normal sıranızın yerini alır, yani Tüccarınızı veya Refakatçinizi hareket ettirmezsiniz. Bunun için Aile Üyeniz Karakol'da (12) bulunmamalı ve oraya taşınmamalıdır.



"Hareket" aşamasında, başka bir oyuncunun Tüccarını seçin ve Tüccar destenizi o Mekana taşıyın. Bu, normal hareketinizi 1 veya 2 Mekanla değiştirir. Belirli bir Tüccara ödeme yapmanız gerekmez, ancak varsa diğer piyonlarla karşılırsınız.



"Hareket" aşamasında, Refakatçinizi sadece 1 yerine 2 Mekan hareket ettirebilirsiniz.



Vali, Kaçakçı, Ulak veya Kahve tüccarını ("Kapalı Çarşı" varyantında) kullanın ve bedelini ödeyin. Ardından, piyonun yeni konumunu belirlemek için zarları atın.



Camilerden (14) (15) birindeyseniz, hemen bir kez daha aksiyon alabilirsiniz.



Gizli Cemiyet'teyseniz (24), hemen bir kez daha aksiyon alabilirsiniz.



"Hareket" aşamasında, Tüccar destenizi herhangi bir Mekana taşımak için 3 Lira ödeyebilirsiniz. Bu, normal hareketinizi 1 veya 2 Mekanla değiştirir.