

Rüdiger Dorn

Istanbul

2-5 players ♦ aged 10 and up ♦ playing time: 40-60 minutes

ВВЕДЕНИЕ

Шум и суета на базаре Стамбула: купцы и их помощники спешно двигаются по узким переулкам, пытаясь стать более успешным, чем их конкуренты. Хорошая организация является ключём к успеху: тачки должны быть заполнены товарами на складах, а затем быстро транспорированы помощниками в различных направлениях. Цель торговцев - первыми, собрать определенное количество рубинов.

ИДЕЯ ИГРЫ

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

КОМПОНЕНТЫ



МЕСТА

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

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



Название Места

Доступное действие

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

ТАЧКА

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

Если платите товаром - влево.

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

Собранные рубины хранятся здесь



СИМВОЛЫ

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



переместить токен или ресурс (Купец, Помощник, ...)



платить то, что показано на левой стороне и взять то, что - на правой стороне



Как следствие...



”и”



”или”



отображает связь между местами, бонусными картами и мечетью



1 товар на ваш выбор



бросить обе кости

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Зеленый текст: правила для разного числа игроков

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

Во время первой игры рекомендуется использовать раскладку “Короткие пути”, разложите тайлы в порядке синих номеров на тайлах мест. Вы можете найти другие доступные раскладки на последней странице этих правил



13 При игре вдвоем разместите токены купцов неиспользуемых цветов на **1415** и Gemstone Dealer **16**.

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

Отсортируйте тайлы мечети по цвету в 4 стопки и по числу товаров (так чтобы сверху был тайл с 2 товарами) и разместите их в две мечети **14 15**.



Поместите по 1 рубину на игрока на каждую из мечетей.

5 игроков: Поместите 4 рубина на каждую из мечетей.

3 игрока: Удалите тайлы с 5 символами из игры.

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

2

На игрока, разместите **1 рубин** и **3 Расширения тачки** на Wainwright **1**.

Кладите рубины на Gemstone Dealer **16** и Sultan's Palace **13** начиная с верхней правой ячейки. Продолжайте заполнять ячейки по 1 рубину до соответствующего числа игроков, оставьте оставшиеся ячейки пустыми.



3

Кладите индикаторы почты в верхний ряд на Post Office **5**.



4

Перемешайте 5 темных тайлов спроса и разместите их лицом вверх стопкой на Large Market **10**.

Повторите это для Small Market **11** используя светлые тайлы спроса



5

Определите, начальные места для губернатора и контрабандиста. Для каждого из них, бросить обе кости и поместить маркеры на тайлы с выпавшими номерами.



6

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



7

Стопкой сложите ваших 4 помощников и купца сверху них. Затем поместите их на тайл Fountain **7**.

Поместите пятого помощника каждого игрока рядом с игровым полем.



11

Поместите 4 индикатора товаров на серые ячейки вашей повозки



9

Поместите членов семьи на Police Station **12**.



10

Каждый игрок выбирает цвет и берет деревянные компоненты этого цвета. Также, возьмите тачку и памятку и положите их перед вами.



8

ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока ход передается по часовой стрелке.

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

ХОД ИГРОКА

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

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

1. Движение

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

а) Есть уже один из ваших помощников в этом месте

Кладите вашу стопку сверху этого помощника (рис. справа). Таким образом, он присоединяется к вашей стопке, и на следующем движении он будет двигаться вместе с вами.



б) Нет вашего помощника на этом месте

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



В следующий ход, вам придется оставить помощника в этом месте.

Примечание:

Если у вас есть желтый тайл мечети, вы можете заплатить 2 лиры взять помощника назад из другого места и добавить его в свою стопку.

2. Встреча с другими купцами (если таковые имеются)

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

Исключение: не надо платить другим купцам на Fountain 7.

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



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

3. Действие

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

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

... другими членами семьи

 После вашего действия, если на месте назначения есть члены семей других игроков, вы ловите их всех и отправляете в Police Station **12** (если они уже не там). В качестве награды за поимку, вы можете взять 1 бонусную карту или 3 Лиры из общего запаса за каждого схваченного члена семьи. Если вы поймала более 1 члена семьи, вы можете взять разые или одни и те же награды за каждого из них (вы не получаете вознаграждения на Police Station).

... Губернатором

 Вы **можете** взять 1 бонусную карту, если вы это делаете, то: либо сбросьте 1 бонусную карту, либо заплатите 2 Лиры. Затем бросьте кости и отправьте его в новое место.

... Контрабандистом

 Вы **можете** взять 1 любой товар, если вы это делаете, то: либо отдайте 1 товар, либо заплатите 2 Лиры. Затем бросьте кости и отправьте его в новое место.

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

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

БОНУСНЫЕ КАРТЫ

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

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



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



Возьмите 5 Лир из запаса.



Если вы выполняете действие на Sultan's Palace **13**, после завершения действия можете выполнить его ещё один раз.
Количество товара отправляемого Султану увеличивается с каждым действием.



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



Если вы выполняете действие на Gemstone Dealer **16**, после завершения действия можете выполнить его ещё один раз.
Цена рубинов увеличивается после каждого действия.



Помести своего члена семьи на Police Station **12** и получи награду.
*Не играет, если ваш член семьи уже на Police Station **12**.*



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



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



Верните 1 вашего помощника назад к купцу (в 1-ой фазе хода).



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

МЕСТА И ИХ ДЕЙСТВИЯ

1

Wainwright (Мастерская)

Заплатите 7 лир в запас и возьмите расширение для тачки с Wainwright и поместите его на вашу тачку. Как только вы полностью укомплектуете свою тачку, т.е. однажды после 3-го расширения, сразу и только один раз возьмите 1 Рубин с Wainwright и разместите его на своей тачке.



Fabric/Spice/Fruit Warehouse

2-4

Склады тканей/Специй/Фруктов

Переместите индикатор товара вправо, насколько это возможно.

Если у вас есть плитка зеленой Мечети, вы можете заплатить 2 лиры, и получить 1 дополнительный товар, любого типа.



5

Post Office (Почта)

Получите ресурсы, изображенные на 4-ех раскрытых ячейках. Затем переместите левый почтовый индикатор верхнего ряда вниз. Если все почтовые индикаторы уже внизу, переместите их все обратно вверх.

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



6

Caravansary (Караван-сарай)

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

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

7

Fountain (Фонтан)

Верните любое количество ваших помощников в вашу стопку Купца.

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

8

Black Market (Черный рынок)

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

Если 7 или 8: Получите 1 синий товар.

Если 9 или 10: Получите 2 синих товара.

Если 11 или 12: Получите 3 синих товара.

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

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

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



9

Tea House (Чайхана)

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

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

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

10/11

Small/Large Market (Малый/Большой рынок)

Продайте 1-5 товаров, отображенных на тайле Спроса. Передвиньте индикаторы товаров на вашей тачке в соответствии с этим. Затем возьмите доход из запаса в соответствии с таблицей.

После этого, переместите текущий тайл Спроса под низ стопки.

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



Small/Great Mosque (Малая/Большая Мечеть)

12 **Police Station (Полицейский участок)**
Если член вашей семьи находится в участке, освободите его и отправьте в другое место. После выполнения действия этого места, член вашей семьи **не имеет ни с кем встреч** (см стр. 4-5 "Порядок хода")!

В то же время в другом месте он может быть **пойман другим купцом** и отправлен назад в полицейский участок. Игрок же получит награду - 1 бонусную карту или 3 лиры.

Пример: Вы присылаете своего члена семьи из полицейского участка на склад специй. Вы пополняете свою тележку зеленым товаром. Но вы не должны платить 2 лиры противнику (белый), и вы не можете использовать губернатора.



14/15 Возьмите 1 плитку мечети. Чтобы сделать это, ваша тачка должна привезти товар, который изображен на плитке мечети в необходимом количестве. Затем заплатите 1 из изображенных товаров. Каждый тайл мечети даёт особые способности (см.ниже). На руках у игрока может быть не больше одного тайла мечети каждого типа. Как только вы приобретете **обе плитки одной мечети**, сразу и только один раз возьмите **1 Рубин** из этой мечети и разместите его на своей тачке.

Пример: Для того чтобы получить этот тайл мечети, ваша тачка должна нести по крайней мере, 3 синих товара и вы должны заплатить 1 из них. После оплаты, вы получаете тайл, а затем добавляете пятого помощника вашего цвета в низ вашей стопки.



13 **Sultan's Palace (Дворец Султана)**
Отправьте все товары не накрытые рубинами Султану.

В качестве награды, возьмите следующий доступный рубин с дорожки и разместите его на своей тачке. Следующий рубин уже будет дороже.

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



16 **Gemstone Dealer (Ювелир)**
Заплатите лиры в запас в количестве равном наибольшему номеру не покрытому рубином.

Затем возьмите следующий доступный рубин с дорожки и поместите на свою тачку. Следующий рубин будет уже дороже.

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



ТАЙЛЫ МЕЧЕТИ



Красный тайл
В Tea House **9** а и на Black Market **8**, можете повернуть на "4" одну кость после броска или перебросить об кости (1x).



Зеленый тайл
Когда используете один из трёх Warehouses **2** **3** **4**, вы можете заплатить 2 лиры и получить 1 дополнительный товар любого типа.



Синий тайл
Сразу же возьмите пятого помощника вашего цвета из запаса и поместите его под купца.



Желтый тайл
Ондажды в ваш ход вы можете заплатить 2 лиры и вернуть помощника в вашу стопку купца.

КОНЕЦ ИГРЫ

Первый игрок собравший 5 рубинов (**в игре на 2-их: 6 рубинов**) запускает окончание игры. Когда это происходит, текущий раунд доигрывается до конца. Затем каждый игрок может использовать свои оставшиеся бонусные карты которые дают товары и деньги. Это может понадобиться при ничьей.

Игрок с наибольшим числом рубинов побеждает.

При ничьей побеждает игрок с:

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



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

Если по всем этим пунктам равенство, то победителей несколько.

ВАРИАНТЫ (ДЛЯ 2-4 ИГРОКОВ)

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

- В начале игры, замените самого нижнего помощника своей стопки помощником нейтрального цвета (рекомендуется белый).



- Если ваш купец заканчивает движение в месте с нейтральным помощником, он может забрать его, как если бы это был один из ваших помощников.
- Если в месте назначения есть и нейтральный и один из ваших помощников, вы можете решить, кого из них забрать чтобы произвести действие.
- Можно иметь более одного нейтрального помощника под вашим купцом.
- На Fountain 7, вы можете собрать только своих помощников.

ВАРИАНТЫ РАЗМЕЩЕНИЯ ПЛИТОК МЕСТ

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

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

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

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

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

Этот формат также более сложный: похожие места сгруппированы вместе.

- **Случайным образом**

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

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

Fountain 7 h должен быть на одном из 4-ех мест в центре сетки.

Black Market 8 и Tea House 9 s должны быть на расстоянии ни менее 3-ех мест друг от друга.

CREDITS

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

Designer: Rüdiger Dorn

Illustrations: Andreas Resch

Graphic Design: Andreas Resch,
Hans-Georg Schneider

Realization: Ralph Bruhn

English Translation: Grzegorz Kobiela

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

Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH

Straßheimer Str. 2

61169 Friedberg

www.pegasus.de



Pegasus Spiele