

Rüdiger Dorn

Istanbul

2-5 игроков ♦ Возраст 10+ ♦ Время игры: 40-80 минут



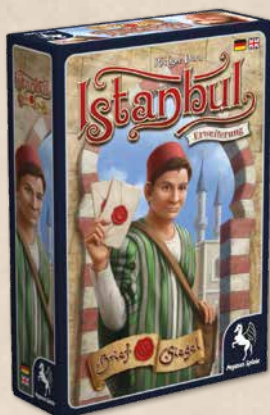
ISTANBUL (базовая игра)

Шум и гам на базаре Стамбула: Купцы и их Помощники носятся по узким улочкам, стремясь обойти своих конкурентов и заработать. Главное — чёткая организация: сначала нужно до краёв наполнить свои Тележки Товаром, и уже потом Помощники развезут их по городу. Цель каждого Купца — первым заработать определённое количество Рубинов.



ISTANBUL: МОЧА & БАКСШЕЕШ (дополнение)

В Стамбуле уже давным-давно продаются прекрасные ткани, изысканные специи и свежие фрукты, но теперь посетители базара могут попробовать новинку - Кофе (Моча). Спрос на ароматный напиток возрос настолько, что даже самые консервативные торговцы закупают эти восхитительные зёрна. Однако, чтобы выстоять в новом испытании, они нуждаются в поддержке, которую не могут оказать их Помощники. К счастью, за вознаграждение (Baksheesh), завсегдатаи Таверны готовы немного подработать. К тому же, помощь могут оказать и в Гильдии.



ISTANBUL: LETTERS & SEALS (дополнение)

Вы, Купцы Стамбула, 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 готовы заплатить вам Рубинами... А чтобы избежать потерь в бизнесе, вы наняли преданного Компаньона. Правда, работает он медленнее, чем вам бы хотелось, но при этом обходится без Помощников.

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|----|
| Перед вашей первой партией | 3 |
| Компоненты | 4 |
| ISTANBUL (Базовая игра: Стамбул) | |
| Об игре | 5 |
| Подготовка к игре | 6 |
| Игровой процесс / Ход игрока | 8 |
| Конец игры | 9 |
| МОЧА & ВАКСШЕЕШ (Дополнение: Кофе и Бакишиш) | |
| Дополнительные компоненты / Подготовка к игре | 11 |
| Ход игрока / Конец игры | 12 |
| LETTERS & SEALS (Дополнение: Письма и Печати) | |
| Дополнительные компоненты | 13 |
| Подготовка к игре | 15 |
| Ход игрока / Конец игры | 16 |
| ВАРИАНТЫ ИГРЫ | |
| “Случайная раскладка”, “Нейтральные помощники”, “Гранд базар”, и другие | 17 |
| МЕСТА, ЖЕТОНЫ, КАРТЫ, И ИХ ДЕЙСТВИЯ | |
| Места (Базовая игра) | 18 |
| Места (Mocha & Baksheesh) | 20 |
| Места (Letters & Seals) | 21 |
| Жетоны Мечетей (Mosque), жетоны Таверны (Tavern), жетоны Киоска (Kiosk) | 22 |
| Карты Гильдии (Guild) | 23 |
| Бонусные карты | 24 |

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Издатель и разработчик игры хотели бы поблагодарить всех тестировщиков и корректоров за ценные отзывы.

Разработчик: Рюдигер Дорн

Иллюстрации: Андреас Рёш

Графический дизайн: Андреас Рёш, Ханс-Георг Шнайдер

Продюсер: Ральф Брун

Перевод: Виктор Шеремет, Илья Семёнов, др.

Copyright © 2018 Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany

www.pegasus.de

Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

15 Oct 2019

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



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



Pegasus Spiele

ПЕРЕД ВАШЕЙ ПЕРВОЙ ИГРОЙ

Перед тем как объяснить правила, мы хотели бы предоставить немного важной информации о компонентах игры и подготовке к игре:

Подготовка компонентов игры

- Осторожно извлеките компоненты игры из картонных форм.
- Разместите наклейки на соответствующих деревянных фишках:
 - Наклейте 5 круглых наклеек с изображениями Купцов на более толстые деревянные диски соответствующих цветов.
 - Наклейте 5 квадратных наклеек с изображением Компаньонов на крупные деревянные кубы соответствующих цветов.
 - Наклейте 4 оставшихся круглых наклейки на деревянные цилиндры соответствующих цветов.



Если Вы играете в игру Стамбул (*Istanbul*) впервые, то...

... мы советуем для начала сыграть несколько раз базовым комплектом игры, прежде чем добавлять дополнения, чтобы изучить все правила и понять взаимодействия.

После этого, при добавлении дополнений вам придётся изучать гораздо меньше новых правил и компонентов. Вариации игры с дополнениями более разнообразны и сложны.

Примечание к данной Книге Правил

Зелёным текстом указаны примечания: особые правила для определённого количества игроков.

Для лучшего восприятия правил, некоторые части правил, относящиеся к тому или иному дополнению, обозначены соответствующим символом (Кофейное зерно или Печать) и имеют свой фоновый цвет.

Mocha & Baksheesh 

Letters & Seals 

Вы можете пропускать соответствующие части описания правил если не используете эти дополнения.

Советы по хранению игровых компонентов в коробке с игрой

Сортировка компонентов по 4 отделениям как описано ниже, поможет вам минимизировать время для поиска и подготовки всех необходимых компонентов к той или иной вариации игры:

1. Места базовой игры (1-16), Памятки, Тележки
2. Оставшиеся компоненты базовой игры: Расширения для тележек, жетоны Мечетей, жетоны Спроса Маркеры индикатора Товаров, Монеты, Рубины, Маркеры индикатора Почты, Кубики, а также деревянные Фишки Игроков (цилиндры, диски, кубы), Контробандиста и Губернатора (цилиндры).
3. Компоненты из дополнения Mocha & Baksheesh: Места (17-20), Мешочки Кофе, карты Гилидии, карты Бонусов (обозначенные значком Кофейного зерна в углу), жетоны Таверны, жетон Бакшиша, Барьер (брус) и соответствующий ему жетон Барьера, фишка Торговца кофе (деревянный цилиндр).
4. Компоненты из дополнения Letters & Seals: Места (21-25), карты Бонусов (обозначенные значком Печати в углу), жетоны Киоска, жетоны Писем, фишка Курьера (деревянный цилиндр).

КОМПОНЕНТЫ: БАЗОВАЯ ИГРА



КОМПОНЕНТЫ: МОСНА & ВАКСHEESH



КОМПОНЕНТЫ: LETTERS & SEALS



Istanbul

ОБ ИГРЕ

Вы прокладываете путь Купца и его четырёх Помощников по базару.

В каждом Месте, где вы остановитесь, вы можете выполнить определённое действие.

Проблема в том, что вашему Купцу в одиночку не справиться — он сильно зависит от Помощников. Порой их придётся оставлять в лавках и дальше двигаться без них. Помощники сами Купца не найдут, поэтому за ними нужно будет возвращаться. Так что тщательно планируйте свои действия, потому что без Помощников вы как без рук. ...

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

МЕСТА

Символ места (на некоторых Местах): на него ссылаются некоторые карты Бонусов и жетоны Мечетей.



Название места

Доступное действие

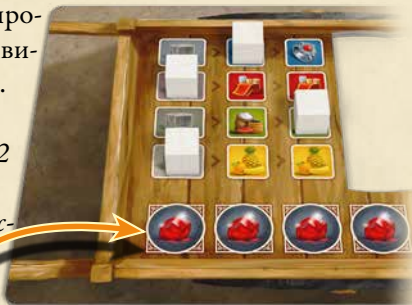
Рубины (на некоторых местах): тут хранятся Рубины, которые можно получить в качестве награды за выполнение определённых условий.

ТЕЛЕЖКА

Маркеры индикаторов Товаров на вашей Тележке показывают сколько и каких Товаров есть у вас. Если фишка находится в самой левой части строки (на сером делении), то у вас нет данного Товара. Когда вы получаете определённый Товар, передвигайте фишку вправо. Когда вы продаёте Товар, передвигайте фишку влево.

В примере справа у вас есть 1 синий и 2 зелёных Товара, но нет жёлтого и красного Товаров.

Рубины, которые вы получаете в процессе игры, кладутся сюда.



СИМВОЛЫ

На Местах, жетонах Мечетей и Бонусных картах используются следующие символы:



переместите фишку или получите/потратьте ресурс



Заплатите столько, сколько указано слева от стрелки, и получите то, что указано справа от стрелки



как следствие...



”и”



“или”



показывает связь между Местом и жетоном Мечети или картой Бонуса



1 Товар по вашему выбору



бросьте два кубика



выполните действие или сыграйте карту



обычное перемещение Купца заменяется чем-то ещё

Подготовка к игре

Зелёный текст: особые правила для определённого количества игроков.

Разложите на столе 16 мест по схеме 4×4. Это игровое поле.

Если вы играете впервые, советуем использовать раскладку "Короткие пути", показанную ниже. Выложите Места по порядку синих чисел.

Для будущих игр вы можете попробовать вариант раскладки "Длинные пути" или же разложить Места согласно их номерам по возрастанию (1-16).

Для большей вариативности рекомендуем раскладывать Места поля случайным образом, как описано в разделе Варианты игры на стр. 17.

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

Раскладка "Короткие пути"

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

Раскладка "Длинные пути"

При игре вдвоём положите фишки Купцов неиспользованных цветов на места Mosque 14, 15 и Gemstone Dealer 16.

Случайным образом определите 1^{го} игрока. Он получает 2 Лiry и жетон первого игрока. Каждый следующий по часовой стрелке получит на 1 Лиру больше, чем предыдущий. Затем каждый игрок берёт из колоды 1 карту Бонуса.

Сложите 4 фишки своих Помощников в стопку, а сверху поместите фишку Купца и поставьте всю эту стопку на Fountain 7. Пятые фишки Помощников каждого из игроков положите рядом с игровым полем.

Поместите фишки Родственников в Police Station 12.



Отсортируйте жетоны Мечетей по цвету на 4 стопки, а затем каждую из них по количеству Товара (чтобы жетоны с двумя Товарами оказались сверху) и положите их на Mosques 14 15. Положите по 1 Рубину за игрока на каждой из Мечетей (Mosques).

5 игроков: положите 4 Рубина на каждую из Мечетей.

3 игрока: уберите из игры жетоны, требующие 5 Товаров.

2 игрока: уберите из игры жетоны, требующие 3 и 5 Товаров.



На месте Wainwright 1 положите по 1 Рубину и по 3 расширения для Тележки за каждого игрока. На Sultan's Palace 13 и Gemstone Dealer 16 разместите Рубины, начиная с правого верхнего деления и заканчивая делением, на котором обозначено количество игроков. На каждое деление кладётся по 1 Рубину. Остальные деления оставьте пустыми.



Положите маркеры Почты на верхний ряд делений в Post Office 5.



Перемешайте 5 тёмных жетонов Спроса и положите их в стопку лицевой стороной вверх на Large Market 10. Повторите эту процедуру для Small Market 11 используя светлые жетоны Спроса.



Определите начальное расположение Губернатора и Контрабандиста. Для каждой из этих фишек бросьте кубики и поместите фишку на Место с числом, соответствующим выпавшей сумме.



Перемешайте карты Бонусов и положите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Монеты и Кубики положите рядом с игровым полем.



Каждый игрок выбирает цвет, после чего берёт деревянные компоненты этого цвета, Памятку и планшет Тележки, которые кладёт перед собой.



Разместите 4 маркера Товаров на серые индикаторы вашей Тележки.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Когда кто-либо соберёт в своей Тележке 5 Рубинов (*6 Рубинов при игре вдвоём или с дополнениями*), игроки доигрывают партию пока право хода не перейдёт к первому игроку. После этого партия заканчивается (первый игрок ход не делает).

ХОД ИГРОКА

Пояснения жетонов Мечети представлены в тексте *синим курсивом*.

Ход состоит из 4 фаз, но, как правило, разыгрываются только 2 из них: "Перемещения" и "Действия". Две другие фазы, называемые "Встречами" (см. ниже в синей рамке с голубым фоном), разыгрываются только тогда, когда ваш Купец попадает на Место где есть другие фишки.

В свой ход вы можете разыграть любое количество ваших карт Бонусов и применить любое количество способностей ваших жетонов Мечетей.

Фазы следуют одна за другой строго в указанном порядке независимо от того играете ли вы их всех!

1. Перемещение

Переместите вашу стопку фишек Купца и Помощников (если таковые есть) на **1 или 2** места. Нельзя двигаться по диагонали и заканчивать ход на том же Месте, где вы его начали.

После того как вы переместите фишки, у вас есть три варианта:

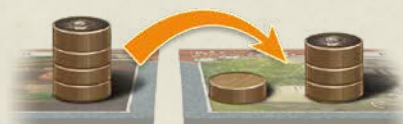
а) Забрать Помощника

Если в Месте, где закончил движение ваш Купец, уже есть одна из ваших фишек Помощников, заберите её под низ вашей стопки. На следующем вашем ходу в фазе Перемещения этот Помощник уже будет перемещаться в составе стопки.



б) Оставить Помощника

Если в Месте, где закончил движение ваш Купец, нет ваших фишек Помощников, оставьте там одну фишку Помощника (самую нижнюю в стопке). На следующем вашем ходу, когда ваша стопка будет двигаться дальше, этот Помощник останется на том Месте.



с) Ваш ход немедленно заканчивается если вы не можете или не желаете оставить или забрать Помощника. Исключение составляет Fountain 7 (см. стр. 18).

Примечание: Если у вас есть жёлтый жетон Мечети, вы можете заплатить 2 Лиры, чтобы забрать помощника с другого Места и положить его под низ стопки вашего Купца.

2. Встреча с другими Купцами (если имеет место быть)

Если в месте, где закончил движение ваш Купец, есть Купцы других игроков, вы должны заплатить 2 Лиры каждому из них. Ваш ход **немедленно заканчивается** если вы не можете или не хотите платить. **Исключение** составляет место Fountain 7.

Особое правило при игре вдвоём:

если вы встретили нейтрального Купца (неиспользованного цвета), заплатите 2 Лиры в банк. После этого бросьте кубики, чтобы определить, на какое Место переместить нейтрального Купца.



Пример: играющий красными должен заплатить по 2 Лире играющим зелёными и жёлтыми, иначе его ход немедленно закончится.

3. Действие

Вы можете выполнить действие Места (см. стр. 18–19), на котором закончил движение ваш Купец. Если вы не можете или не хотите выполнять действие, переходите к фазе 4 (Встречи).

4. Встречи (если имеет место быть) в любом порядке с...

... Родственниками других Купцов



Если на Месте, где закончил движение ваш Купец, есть фишки Родственников других игроков, вы обязаны отправить их в Police Station **12** (если только они уже не находятся там). В награду за поимку вы можете получить 1 карту Бонуса или 3 Лиры из банка за каждого. Выбирайте сами, какую из двух наград получить за каждого арестанта. Если вы сами находитесь в Police Station **12**, то никакой награды не получаете.

... Губернатором



Вы можете получить 1 карту Бонуса из стопки где они лежат лицом вниз. Если вы это сделали, заплатите 2 Лир в банк или сбросьте 1 карту Бонуса с руки.

... Контрабандистом



Вы можете получить 1 любой Товар на выбор. Если вы это сделали, заплатите 2 Лир в банк или расплатитесь 1 любым Товаром..

Если вы воспользовались способностью Губернатора или Контрабандиста, бросьте кубики, чтобы определить, на какое новое Место (коричневый номер места) переместить соответствующую фишку. Если вы воспользовались услугами обоих, бросайте кубики для каждого из них по отдельности.

Примечание: Вы можете получить карту Бонуса от Губернатора и её же сбросить, или же получить Товар от Контрабандиста и им же расплатиться, чтобы переместить их фишки на новое Место.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из игроков собрал 5 Рубинов (*6 Рубинов при игре вдвоём или с дополнениями*), это сигнал к окончанию партии. Когда это произошло игроки доигрывают партию пока право хода не перейдёт к первому игроку. После этого партия заканчивается (первый игрок ход не делает). Затем игроки могут разыграть свои карты Бонусов, которые дают Товары или Лиры. Это может помочь разрешить ничью в чью-либо пользу.

Игрок, собравший больше всего рубинов, победил.

Ничьи разрешаются в следующем порядке:

- больше всего Лир;
- больше всего Товаров в Тележке;
- больше всего оставшихся карт Бонусов.

Если же и эти критерии не разрешили ничью, победителей несколько.



Пример: играющий жёлтыми взял свой пятый рубин. Игра заканчивается в конце этого раунда, как только очередь ходить дойдёт до первого игрока.

Детальное описание Мест (с номерами 1-16) вы можете найти на страницах 18-19, пояснения по жетонам Мечетей на странице 22, и пояснения по картам Бонусов на странице 24.

Rüdiger Dorn

Istanbul

Mocha & Bahçheesh

Expansion

6



4



4



On your turn
1. Move your stack (Merchant + Assistant) to 2. Place one
3. ...
4. ...
5. ...
6. ...
7. ...



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

- ▶ **Кофе:** Можете собрать любое количество Кофе, запас не ограничен. Кофе не считается “Товаром” если указано “любой Товар” (в т.ч. когда расплачиваетесь Товаром в Sultan’s Palace **13**).
- ▶ **Карты Гильдии:** Можете сыграть их в свой ход, вместо перемещения и использования Купца с Помощниками (см. страницу 12, Ход игрока, пункт 1).
- ▶ **Жетоны Таверны:** Как и жетоны Мечети, они приносят вам выгоду (см. стр. 20, место “Таверна”).
- ▶ **Торговец кофе:** Как и с Губернатором/Контрабандистом, вы можете встретиться с ним при перемещении по Местам. Он может продать вам 1 Кофе за 2 Лиры или 1 любой Товар (см. стр. 12, Ход игрока, пункт 2).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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

Выложите 20 пронумерованных Мест (с номерами 1-20) по схеме 5x4. Для вашей **первой игры** с этим дополнением, мы рекомендуем раскладку, как на рисунке справа. В последующем, мы рекомендуем играть в вариант со “Случайной раскладкой” (см. страницу 17).

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

- 1 Подготовьте остальные компоненты как в базовой игре (см. страницы 6-7, шаги 2-13) и выполните следующие шаги. Добавьте новые Бонусные карты к картам Бонусов базовой игры.
- 2 Бросьте кубики, чтобы определить начальную позицию **Торговца кофе**, также как вы это делали в базовой игре для Губернатора и Контрабандиста.
- 3 **Guild Hall 18** (*Гильдия*)
Перемешайте карты **Гильдии** и выложите их лицом вниз на поле места Guild Hall. Карты Гильдии, которые вы играете или сбрасываете, скидывайте лицом вверх в сброс рядом с полем.
- 4 **Tavern 19** (*Таверна*)
 - ▶ Поместите **Барьер** и соответствующий ему жетон **Управления Барьером** рядом с игровым полем.
 - ▶ Отсортируйте в 2 стопки жетоны **Таверны** по типу и количеству символов Кофе, так чтобы верхние плитки в стопке имели 1 символ Кофе. Положите стопки рядом с полем.
 - ▶ Поместите жетон **Бакшиша** (3 желтыми Товарами вверх) в указанное место на поле места Tavern.
- 5 **Coffee House 20** (*Кофейня*)
Начиная с поля на месте Coffee House, имеющего символ Рубина, положите по 1 Рубину на каждое поле места Coffee House (за исключением поля с цифрой “6”)
- 6 Положите фишки мешочков Кофе (далее “Кофе”) рядом с игровым полем.



ХОД ИГРОКА

В свой ход совершаете все те же действия как и в Базовой игре, но со следующими 2 дополнениями:

1. Теперь у вас появилась альтернатива использования вашего Торговца:

Вместо того, чтобы играть обычные 4 фазы вашего хода, вы можете сыграть карту Гильдии.

Выполните эффект карты Гильдии и сбросьте в отбой рядом с игровым полем.

Важно:

- Разыгрывая карту Гильдии, вы тем самым заменяете весь свой ход, поэтому перемещать Купца не нужно, Встреч не произойдет, если иное не указано в карте Гильдии.
- Разыгрывая карту Гильдии, вы не можете использовать Бонусные карты или жетоны Мечети, которые требуют быть на определенном месте, но можете играть другие карты Бонусов.
- Вы должны выполнить все условия карты Гильдии, иначе вы не можете ее разыгрывать.



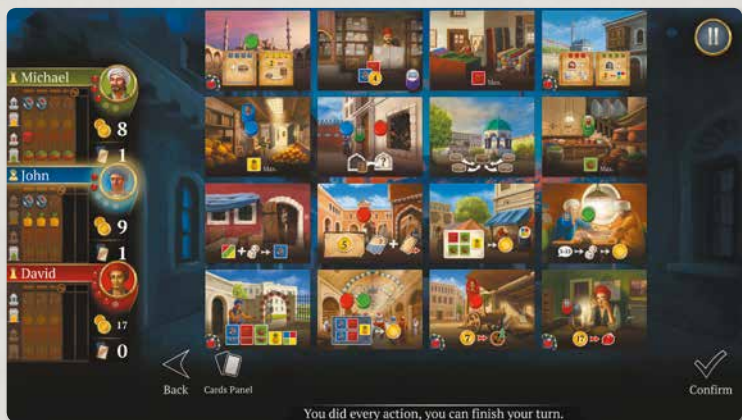
*Пример (карта Гильдии #16):
Отдайте 15 Лир и возьмите
1 Рубин, а также получите
дополнительно 3 Кофе.*

2. На 4 фазе своего хода (Встреча), вы можете встретить **Торговца кофе**. Он работает также как Губернатор и Контрабандист. При встрече с ним можете взять 1 Кофе, если заплатите 2 Лир или отдадите 1 любой Товар.

КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает, как только один из игроков соберет 6 Рубинов, независимо от количества игроков. Кроме этого, применяются правила базовой игры.

Описание дополнительных Мест (с номерами 17-20) вы можете найти на странице 20, по жетонам Таверны на странице 22, по картам Гильдии на странице 23, и по картам Бонусов на странице 24.



Rüdiger Dorn
Istanbul

**Istanbul App на
Android, PC, Mac,
Linux & iOS!**



ACRAM

Istanbul

Letters & Seals Expansion

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

► **Письма:** Письма обеспечивают новый способ получения **Рубинов**, и также могут использоваться для дублирования действий. На лицевой стороне каждого Письма изображены 1 Печать и номер Места, на обратной стороне – 2 Печати. Когда вы получаете Письмо, положите его перед собой лицевой стороной вверх. Как только вы доставите Письмо (см. стр. 16, Ход игрока, п. 2), переверните жетон Письма обратной стороной вверх. Печати изображённые на ваших Письмах можно обменять на Рубины (см. стр. 21, Secret Society 24) или использовать для дублирования действий (см. стр. 16, Ход игрока, п. 4).



► **Компаньон:** Компаньон – новая фишка, которая в начале игры находится в общем запасе. Когда вы в первый раз используете действие у Fountain 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 тайле 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. 6, Ход игрока, п. 1). Каждый раз, когда вы снова используете действие места Fountain вы можете снова переместить Компаньона в свой личный запас. Оттуда вы снова можете помещать его на игровое поле, как описано выше.

► **Жетоны Киоска:** На них указывается награда при применении действий в Месте Kiosk 22 (см. стр. 21).



► **Курьер:** Это новая фишка, с которой вы можете встретиться при перемещении (также как с Губернатором или Контрбандистом). Он отдает вам 1 Письмо, если вы платите 2 Лиры или сбрасываете 1 Письмо (см. стр. 16, Ход игрока, пункт 3).

Примечание: Игнорируйте любые символы Кофе на Местах, жетонах и картах, если вы не играете в вариант "Гранд Базар" (см. страницу 17)



Обратите внимание:

ISTANBUL – THE DICE GAME

Вариант Игры Стамбул (Игры года 2014) - теперь на кубиках!
 Лёгкая в освоении, играется быстро, та же захватывающая атмосфера, увлекательная игра в кости в мире Стамбула!



Pegasus Spiele

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



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

Выложите 20 пронумерованных Мест (с номерами 1-16 и 21-24) по схеме 5x4.

Для вашей **первой игры** с этим дополнением, мы рекомендуем раскладку, как на рисунке справа. В последующем, мы рекомендуем играть в вариант со "Случайной раскладкой" (см. страницу 17).

| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 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. страницы 6-7, шаги 2-13) и выполните следующие шаги. Определите, будете использовать только **новые Бонусные карты** или добавьте к ним карты Бонусов базовой игры. Символы печатей помогут вам разделить колоды карт Бонусов после игры.
- 2** Бросьте кубики, чтобы определить начальную позицию (Место) для **Курьера**, также как вы это делали в базовой игре для Губернатора и Контрабандиста.
- 3** **Kiosk 22** (*Киоск*)
Перемешайте **жетоны Киоска** и поместите их в 2 стопки лицевой стороной вниз на соответствующие поля места Kiosk. Сыгранные жетоны Киоска складываются рядом с игровым полем. Когда у вас закончатся жетоны в игре, перемешайте сброс и заново поместите их на Kiosk.
- 4** **Secret Society 24** (*Тайное общество*)
Поместите **Лиры** соответственно указанному их количеству на полях Места для 1^{го}, 2^{го}, и 3^{го} игроков.
- 5** Поверните все **Письма** обратной стороной вверх (где изображено 2 печати) и перемешайте их. Поместите их рядом с игровым полем, сформировав одну или несколько стопок. Использованные **Письма** выкладываются в стопку сброса. Когда у вас закончатся **Письма** в игре, перемешайте сброс и заново сформируйте стопки.
- 6** Поместите **Компаньонов**, а также **оставшиеся Рубины** рядом с игровым полем.





ХОД ИГРОКА

В свой ход совершаете все те же действия как и в Базовой игре, но со следующими 2 дополнениями:

1. Появляется новый способ передвижения:

Если ваш **Компаньон** в игре, т.е. находится на одном из Мест, вы можете перемещаться им **вместо вашего Купца**. Компаньон следует тем же правилам, что и Купец, но со следующими исключениями:

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



Пример: Ваш компаньон в игре. Вы можете использовать его на вашем следующем ходу.

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

- 2. Когда фишка Купца, Родственника или Компаньона оказывается в 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.
- 3. В 4-й фазе вашего хода (Встречи) вы можете повстречать новую фишку – Курьера. Взаимодействие с ним такое же как с Губернатором или Контрбандистом. Он отдаст вам 1 Письмо, если вы заплатите 2 Лир или сбросите 1 Письмо. После этого бросьте кубики, чтобы определить его новую позицию.
- 4. Конец вашего хода: **Один раз за раунд** можете сбросить Письма с суммарным значением **Печатей равным 3**, чтобы немедленно совершить **дополнительный ход** (так называемый "двойной ход"). Лишние печати тоже идут в счет уплаты (*например, если сброшено 2 письма с 2 печатями*).

КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает, как только один из игроков соберет **6 Рубинов**, независимо от количества игроков.

Кроме этого, применяются правила базовой игры.



Описание дополнительных Мест (с номерами 21-25) вы можете найти на странице 20, по жетонам Таверны на странице 22, по картам Гильдии на странице 23, и по картам Бонусов на странице 24.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Следующие варианты могут играть по отдельности или могут комбинироваться по желанию.

Случайная раскладка

- Перемешайте планшеты Мест и разложите их в случайном порядке.
- Место Fountain **7** должно находиться в центре. При необходимости поменяете его местами с другим.
- Места Black Market **8** и Tea House **9** должны находиться на расстоянии как минимум трёх мест друг от друга и не должны располагаться в одном ряду или в одном столбце. *При необходимости поменяйте их местами с другими.*

Нейтральные помощники

Если вы уже сыграли в Стамбул несколько раз, мы рекомендуем вам попробовать более интересный в тактическом плане вариант для игры составом от 2 до 4 игроков:

- При подготовке к игре замените нижнюю фишку Помощника в стопках игроков на фишку Помощника нейтрального цвета (*рекомендуем использовать белый в качестве нейтрального цвета*).
- Если ваш Купец закончил движение на месте, где есть фишка нейтрального Помощника, он может забрать её как одного из своих Помощников.
- Если на Месте, куда пришёл ваш Купец присутствуют фишки Помощников и вашего и нейтрального цветов, вы сами выбираете, какого из них забрать в стопку для последующего выполнения им действий.
- В стопке вашего Купца может быть несколько фишек нейтральных Помощников.
- На месте у Fountain **7**, вы можете вернуть только фишки Помощников вашего цвета.



Гранд Базар

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

- Выложите Места под номерами 1-25 по схеме 5x5.
- Место Fountain **7** поместите в центр игрового поля. Убедитесь что места Black Market **8** и Tea House **9** не находятся в одной строке или столбце и расположены на расстоянии не менее 3 мест друг от друга. *При необходимости поменяйте их местами с другими.*
- Используйте все карты Бонусов.
- Помимо этого все остальные правила базовой игры и дополнений остаются в силе.

Примечание: Свойство жетона Таверны, который позволяет не платить за услуги Губернатора, Контрабандиста и Торговца кофе, также относится к Курьеру.

Хозяин каравана

В этой коробке представлен новый жетон Каравана, который разнообразит игру. В начале игры разместите жетон Каравана на месте Caravansary **6**.

Если вы выполняете действие в месте Caravansary, возьмите жетон Каравана **в конце вашего хода**.

Игрок у которого находится жетон Каравана является **Хозяином Каравана**.

Являясь Хозяином Каравана и выполняя действие в месте Caravansary, ваше действие видоизменяется: В таком случае берёте себе 2 карты Бонусов, и при этом не сбрасываете 1 карту Бонуса с руки.

Игрок остаётся Хозяином Каравана до тех пор, пока другой игрок не выполнит действие на Caravansary.



МЕСТА (БАЗОВАЯ ИГРА)

МЕСТА

Символ места (на некоторых Местах): на него ссылаются некоторые карты Бонусов и жетоны Мечетей.



Рубины (на некоторых местах): тут хранятся Рубины, которые можно получить в качестве награды за выполнение определённых условий.

1 Wainwright (Тележный мастер)

Заплатите 7 Лир в банк, чтобы получить жетон Расширения и установить его на вашу Тележку. Как только вы полностью расширите телегу (т.е. как только получите 3^е Расширение) немедленно возьмите у тележного мастера 1 Рубин, разместив его у себя. Больше Рубинов с этого Места вы получить уже не сможете.



2-4 Fabric/Spice/Fruit Warehouse (Склад)

Передвиньте маркер соответствующего Товара на вашей тележке до упора вправо.

Если у вас есть зелёный жетон Мечети, можете отдать 2 Лир, чтобы дополнительно получить ещё 1 Товар любого типа.



5 Post Office (Почта)

Вы получаете ресурсы, изображённые на открытых индикаторах почтамта. После чего передвиньте крайний левый из маркеров почты верхнего ряда в нижний ряд. Если после получения ресурсов все маркеры почты уже в нижнем ряду, передвиньте их все в верхний ряд.

Пример: Вы получаете 3 Лир, 1 жёлтый и 1 красный Товар. После передвигаете маркер почты с синего Товара и на жёлтый Товар.



6

Caravansary (Караван-сарай)

Получите на руку 2 карты Бонусов. После сбросьте 1 карту Бонуса с руки.

Примечание: когда вы получаете карты Бонусов этим (и только этим) действием, вы можете брать их как из колоды, так и с верха стопки сброса!

При игре с расширением Mocha & Bakheesh, возьмите дополнительно 1 Кофе из запаса, помимо эффекта действия в этом Месте, известного по Базовой Игре.

7

Fountain (Фонтан)

Верните в стопку вашего Купца любое количество ваших фишек Помощников.

Фонтан — единственное место, где не нужно использовать фишки Помощников, чтобы выполнить действие, и не нужно платить другим Купцам если повстречаетесь здесь с ними. Если вы отправляете к Fountain фишку вашего Родственника, ваши Помощники всё равно возвращаются в стопку к вашему Купцу.

8

Black Market (Чёрный рынок)

Получите 1 красный, либо 1 зелёный, либо 1 жёлтый Товар. Бросьте кубики:

Если выпало 7–8, получите 1 синий Товар.
Если выпало 9–10, получите 2 синих Товара.
Если выпало 11–12, получите 3 синих Товара.
Вы также можете сначала бросить кубики и получить за них синий Товар и потом получить Товар на выбор (красный, зелёный или жёлтый).

Если у вас есть красный жетон Мечети, можете после броска повернуть один из кубиков на значение "4" или один раз перебросить оба кубика.

Пример: Игрок выбросил на кубиках "2" и "5". У него есть красный жетон Мечети, и он может повернуть кубик со значением "2" на "4".

В итоге его результат "9" и он получает 2 синих Товара и 1 Товар другого цвета на выбор.





Tea House (Чайхана)

Назовите любое число от 3 до 12.
После этого бросьте кубики.

Если ваш результат равен или больше названного, получите Лир в количестве равном названному числу, а если выпало меньше - получите 2 Лир.

Если у вас есть красный жетон Мечети, можете после броска повернуть один из кубиков на значение "4" или один раз перебросить оба кубика.



Small/Large Market (М./Б. Рынок)

Отдайте от 1 до 5 Товаров, изображённых на жетоне Спроса. Передвиньте соответственно маркеры индикатора Товаров на вашей Тележке. Затем получите Лир из запаса, как указано в таблице. После этого переложите верхний жетон Спроса под низ стопки.

Пример: вы отдаёте 1 красный, 1 зелёный и 2 жёлтый Товары, и за это получаете 14 Лир. Затем перекладываете верхний жетон Спроса под низ стопки.



Police Station (Полицейский участок)

Если ваша фишка Родственника находится в Полицейском участке, "освободите" этого Родственника и отправьте его в любое другое Место. Затем выполните им действие этого Места. Фишки Родственников при этом **ни с кем не встречаются** (см. стр. 9, Ход игрока, пункт 4)! Находясь в других Местах, ваш Родственник может быть пойман другими Торговцами и отправлен обратно в Полицейский участок. В качестве награды поймавшие его игрок получает 1 карту Бонуса или 3 Лир.

Пример: Вы отправили Родственника на Склад специй и до краёв заполняете вашу Тележку зелёным Товаром. В таком случае вы не обязаны платить сопернику 2 Лир, но и услугами Губернатора вы не можете воспользоваться.



Sultan's Palace * (Дворец Султана)

Доставьте все необходимые Товары, не закрытые Рубинами, во Дворец Султана.

В награду получите самый левый из доступных Рубинов. Следующие Рубины станут дороже.

Пример: Вы доставляете Султану 2 синих, 2 красных, 1 жёлтый, 1 зелёный и ещё 1 Товар любого цвета, и за это вы получаете крайний левый из Рубинов в ряду.



Small/Great Mosque (М./Б. Мечеть)

Чтобы взять 1 жетон Мечети, у вас в Тележке должно быть столько Товаров нужного цвета, сколько указано на жетоне. Если у вас есть Товар в достаточном количестве, оплатите 1 соответствующий Товар и возьмите 1 жетон. Жетоны Мечети дают вам особые способности (см. стр.22, Жетоны Мечетей, также *синий текст*). Вы можете иметь только один жетон каждого цвета. Как только вы получаете второй жетон с того же места, возьмите с него 1 Рубин. Больше Рубинов с этого места вы получить не сможете.

Пример: чтобы получить этот жетон Мечети, у вас в тележке должно быть не менее 3 синего Товара и вам нужно заплатить 1 синий Товар. Получив жетон, вы немедленно добавляете себе пятую фишку Помощника в стопку вашего Купца.



Gemstone Dealer * (Ювелир)

Заплатите в банк столько Лир, сколько указано на самом большом числе из не закрытых Рубинами. Получите самый левый из доступных Рубинов из ряда соответствующих полей Места. Следующий Рубин будет уже дороже.

Пример: Самое большое число из не закрытых Рубинами - 15. Вы должны заплатить 15 Лир, чтобы получить крайний левый Рубин из ряда Рубинов.



Когда вы забираете последний Рубин с места Sultan's Palace **13**, Gemstone Dealer **16**, или Coffee House **20**, возьмите 1 Рубин из запаса и разместите его на соответствующем поле места.

МЕСТА (МОСНА & ВАКСШЕЕШ)



17

Roasting Plant (Обжарочный цех)

Выберите 1-3 из следующих 3 вариантов:

- ▶ Заплатите 2 Лир и возьмите 2 Кофе.
- ▶ Заплатите 1 любой Товар и возьмите 2 Кофе.
- ▶ Сбросьте карту Бонуса или карту Гильдии и возьмите 2 Кофе.

Таким образом, вы можете получить до 6 Кофе.



Пример: Вы платите 2 Лир и скидываете 1 карту Бонуса, чтобы получить 4 Кофе из запаса.

18

Guild Hall (Гильдия)

Возьмите 1 Кофе из запаса. Возьмите 2 верхние карты из стопки карт Гильдии.

Затем сбросьте 1 карту Гильдии с руки (она не должна быть одной из карт, которые вы только что вытянули) в стопку сброса рядом с полем, не выполняя ее условие.

19

Tavern (Таверна)

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

- ▶ Заплатите 2 Кофе и поместите Барьер между двумя местами.

Выполните действие одного из тех Мест. Встреч не будет. Возьмите жетон Контроля Барьера, который означает, что только вы можете проходить через Барьер. Другие игроки не могут проходить через Барьер, даже если имеют жетон Перемещения (см. ниже).

- ▶ Возьмите верхний жетон Таверны из одной стопки, оплатите его указанным количеством Кофе. У вас может быть только по одному из каждого типа жетонов Таверны. Жетоны имеют постоянный бонус, который вы можете использовать на протяжении всей игры:



Пример: Заплатите 2 Кофе и возьмите жетон Барьера. Поместите Барьер между Post Office и Fabric Warehouse, используя действие последнего.



▶ Жетон Перемещения:

Вместо перемещения стопки вашего Купца на 1-2 места, можете переместить его на любое количество Мест по прямой (через Барьер идти нельзя, если у вас нет жетона Барьера).



▶ Жетон Неожиданных встреч

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

При игре в „Гранд Базар“ данное правило также применимо к Курьеру.

- ▶ Заплатите 4 Кофе и Товары, указанные на жетоне Бакшиша. Возьмите следующий доступный Рубин из Sultan's Palace 13, Gemstone Dealer 16, или Coffee House 20 . Затем переверните жетон Бакшиша на другую сторону.



20

Coffee House (Кофейня)

Поставьте в Coffee House необходимое количество Кофе, равное наибольшему числу, которое не закрыто Рубинами (6-10). В качестве награды, возьмите следующий доступный Рубин с дорожки/поля данного Места и разместите его у себя на Тележке.

МЕСТА (LETTERS & SEALS)



21

Embassy (Посольство)

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



22

Kiosk (Киоск)

Возьмите 2 Письма из общего запаса и поместите перед собой лицевой стороной вверх (где указан номер Места). Затем откройте жетоны Киоска по количеству игроков плюс 1 (если необходимо, перемешайте сброшенные ранее жетоны). Начиная с вас и по часовой стрелке, каждый игрок должен выполнить следующее:

- Выбрать 1 из выложенных жетонов Киоска.
- Выполнить указанное на жетоне действие (см. стр. 22, Жетоны Киоска) или отказаться.
- Перевернуть этот жетон лицевой стороной вниз. Другие игроки уже не могут его выбрать. Вы также можете использовать оставшийся жетон киоска. После отправьте эти жетоны в сброс.

23

Auction House (Аукцион)

Возьмите 1 Товар на ваш выбор. Затем объявляется на аукцион 2 карты Бонуса: Сделайте ставку в сумме от 1 Лiry. 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 карты Бонуса 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 Лiry. Красный пасует. Синий ставит 5 Лiry. Желтый может поставить завершающую ставку, но пасует. Синий тянет из колоды 2 бонусные карты и платит 5 Лiry Желтому.

24

Secret Society (Тайное общество)

Сбросьте письма, на которых в сумме изображено 6 печатей. В качестве награды возьмите следующий Рубин с места Sultan's Palace 13, Gemstone Dealer 16, или Coffee House 20 (доступно только при игре в вариант "Гранд Базар") и поместите на вашу Тележку . Первый игрок, кто выполнил это, получает 3 Лiry, второй – 2 Лiry, третий – 1 Лiry, остальные - только Рубины.

25

Catacombs (Катакомбы)

Возьмите 1 Товар на ваш выбор (или Кофе). Затем переместите стопку вашего Купца или Компаньона на выбранное Место. Вы не можете выполнить действие того Места, и у вас нет на нем никаких встеч.

Когда вы забираете последний Рубин с места Sultan's Palace 13, Gemstone Dealer 16, или Coffee House 20, возьмите 1 Рубин из запаса и разместите его на соответствующем поле места.

ЖЕТОНЫ МЕЧЕТЕЙ (MOSQUE)



Красный жетон

В Чайхане (Tea House 9) и на Чёрном рынке (Black Market 8), можете после броска повернуть один из кубиков на "4" или 1 раз перебросить оба кубика.



Синий жетон

Возьмите 5^{ую} фишку Помощника вашего цвета из отложенных в начале игры и поместите её под низ стопки вашего Купца.



Зелёный жетон

Выполняя действие на любом из трёх складов 2 3 4, можете отдать 2 Лир, чтобы получить 1 дополнительный Товар любого типа.



Жёлтый жетон

Один раз в свой ход можете заплатить 2 Лир в банк, чтобы вернуть фишку Помощника под низ стопки вашего Купца.

ЖЕТОНЫ ТАВЕРНЫ (TAVERN)



Жетон Перемещения

Вместо перемещения стопки Купца на 1-2 места, можете переместить его на любое количество Мест по прямой (через Барьер идти нельзя, если нет жетона Барьера).



Жетон Неожиданных встреч

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

ЖЕТОНЫ КИОСКА (KIOSK)



Возьмите 1 жёлтый Товар и 1 Лир.



Возьмите 1 зелёный Товар и 1 Лир.



Возьмите 1 красный Товар и 1 Лир.



Возьмите 2 жёлтых Товара.



Возьмите 2 зелёных Товара.



Возьмите 2 красных Товара.



Возьмите 1 жёлтый.



Возьмите 1 зелёный.



Возьмите 1 красный.



Возьмите 1 синий.



Возьмите 1 Бонус.



Возьмите 2 Лир.



Возьмите 1 Кофе или 2 Лир.



Возьмите 1 Кофе или 3 Лир.



Переместите вашего Компаньона в ваш личный запас.



Бросьте 1 кубик и возьмите по 1 Лире за каждую выпавшую точку.



Отдайте 10 Лир за Расширение для вашей Тележки.



Отдайте 1 жёлтый, 1 зелёный, 1 синий и 1 красный Товары за Расширение Тележки.



Переместите стопку вашего Купца к Fountain 7 без сбора Помощников.



Выберите: Отдать 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: Отдать 2 Лир и взять 1 Письмо или сбросить 1 Письмо и взять 3 Лир.



Выберите: Отдать 2 Лир и взять 1 Товар на свой выбор (или 1 Кофе) или отдать 1 свой Товар (или 1 Кофе) и взять 3 Лир.



Выберите: Отдать 2 Лир и взять 1 Бонусную карту или сбросить 1 Бонусную карту и взять 3 Лир.

КАРТЫ ГИЛЬДИИ



Возьмите 1 расширение у тележного мастера и добавьте его к своей тележке.



Передвиньте маркер красного товара максимально вправо. Получите до 3 разных товаров (не кофе).



Передвиньте маркер зелёного товара максимально вправо. Получите до 3 разных товаров (не кофе).



Передвиньте маркер жёлтого товара максимально вправо. Получите до 3 разных товаров (не кофе).



Возьмите 4 лиры и получите до 4 разных товаров (не кофе).



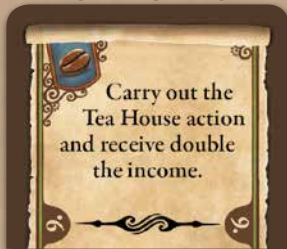
Возьмите себе 3 бонусных карты из колоды, где они лежат рубашкой вверх.



Переместите вашего Купца и любое число его помощников к Фонтану. Сделайте ещё один ход.



Получите 2 товара (красных, жёлтых или зелёных). Бросьте кости и получите 1 (4-6) или 3 (7-12) синих товара.



Выполните действие Чайханы (Tea House) получите прибыль в двойном размере.



Отдайте 1 красный, 1 зелёный и 1 жёлтый товары. Взамен получите 15 лир.



Отдайте 1 синий, 1 красный и 1 зелёный товары. Взамен получите 20 лир.



Выберите место и выполните его действие. Отправьте вашего родственника в Полицейский участок.



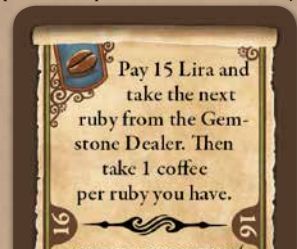
Отдайте 6 любых товаров (но не кофе) и возьмите следующий рубин из Дворца Султана.



Возьмите из Малой мечети 1 жетон, которым ещё не владеете. Отдайте 1 требуемый товар.



Возьмите из Великой Мечети 1 жетон, которым ещё не владеете. Отдайте 1 требуемый товар.



Отдайте 15 Лир и возьмите следующий рубин у Ювелира. Затем возьмите 1 кофе за каждый имеющийся у вас рубин.



Возьмите 5 кофе.



Возьмите 1 кофе. Возьмите себе 2 карты Гильдии из колоды, где они лежат рубашкой вверх.



Выполните 1 или 2 действия Таверны отдав на 1 кофе меньше, чем требуется.



Возьмите следующий рубин из Кофейни оплатив половину стоимости (округляя вверх).

Примечания к картам Гильдии:

- Не имеет значения где находится ваш Купец, когда вы играете карту Гильдии.
- Карты #8 и #9: Вы можете не использовать красный жетон Мечети.
- Пример для #9: Говорите “7”, а выбрасываете “5”. Но получаете 4 Лир, а не 2, как обычно.
- Карта #12: Не получаете награды за возвращение вашего Родственника в Police Station. Можете использовать эту карту, даже если ваш Родственник находится в Police Station.
- Пример для карты #14: Возьмите красный жетон Мечети и заплатите 1 красный Товар.
- Пример для карты #19: Возьмите жетон Таверны стоимостью 2 Кофе. А также переместите Барьер и выполните действие на соседнем Месте. Заплатите за это 3 Кофе, вместо 4.

БОНУСНЫЕ КАРТЫ

- ▶ В свой ход вы можете разыграть любое количество ваших карт Бонусов.
- ▶ Кладите все разыгранные или сброшенные карты Бонусов в стопку сброса в Caravansary 6 лицевой стороной вверх.
- ▶ Когда вы должны получить карту Бонуса, берите её из колоды Бонусов. Исключение составляет действие Caravansary 6 (см. стр. 18).
- ▶ Если колода Бонусов закончилась, перемешайте стопку сброса и положите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Теперь это новая колода Бонусов.
- ▶ На руке можно держать сколько угодно карт Бонусов.



Получите 1 Товар на выбор (не Кофе).
Можно сыграть до или после выполнения действия, но не во время.



Возьмите 5 Лир из банка.



Выполнив действие в Sultan's Palace 13, выполните его ещё раз.
Количество Товара, которое нужно доставить султану, увеличивается с каждым действием.



Выполнив действие в Post Office 5, выполните его ещё раз.
Как обычно, передвигайте маркеры почты после каждого действия.



Выполнив действие у Gemstone Dealer 16, выполните его ещё раз.
Количество Лир, которое нужно заплатить за Рубин, увеличивается с каждым действием.



Поместите вашу фишку Родственника в Police Station 12 и получите награду.
Нельзя сыграть, если ваша фишка Родственника уже в Police Station 12.



Выполняя действие на Small Market 11, можете продать любые типы Товаров, а не только указанные на жетоне Спроса. Число Товаров остаётся неизменным.



В 1^й фазе вашего хода не передвигайте стопку Купца.
Купец остаётся там же. Фишку Помощника всё равно придётся забрать/оставить.



В 1^й фазе вашего хода передвиньте стопку вашего Купца на 3 или 4 Места (вместо 1 или 2).



В 1^й фазе вашего хода верните одну из ваших фишек Помощников под низ стопки Купца.



Возьмите 2 Кофе из запаса.



Отдайте 2 Кофе и возьмите 1 карту Гильдии из колоды, где они лежат рубашкой вверх.



Отдайте 1 Кофе и возьмите 8 Лир.



Обменяйте до 3 Товаров (или Кофе) на такое же количество других Товаров (или Кофе).
Пример: Меняете 3 желтых Товара на 2 синих и 1 Кофе



Бросьте кубики и возьмите соответствующую награду (Товар, Кофе или Монеты).



После броска кубиков можете повернуть один из них на значение "6" (кроме случаев, когда передвигаете нейтральную фишку)



Вместо того, чтобы переместить Купца на 1 или 2 Места, переместите его на любое из угловых Мест базара.



Если вы находитесь у Wainwright 1, можете сразу же выполнить действие ещё один раз.



Если вы находитесь в Coffee House 20, можете сразу же выполнить действие ещё один раз.



Возьмите 1 Письмо



Бросьте 2 кубика и возьмите соответствующую награду.



Отдайте 1 любой Товар (или 1 Кофе) и получите 7 Лир.



Возьмите изображённый Товар и 3 Лiry.



Выполните действие верхней карты Бонуса из стопки сброса.



В 1^й фазе вашего хода переместите вашего Родственника на соседнее Место (не по диагонали) и выполните действие этого Места без каких-либо встреч. Этот ход заменяет ваше обычное перемещение, т.е. в этот ход вы уже не можете двигать вашего Купца или Компаньона. Выполнимо только если ваш Родственник уже не находится в Police Station 12 или этим действием не перемещается туда



В 1^й фазе вашего хода выберите Купца другого игрока и переместите на место, где тот находится, свою стопку Купца. Этот ход заменяет ваше обычное перемещение на 1 или 2 места. Вы не платите этому Купцу, но при наличии в том же месте других фишек, встречи оплачиваются согласно правилам.



В 1^й фазе вашего хода вы можете переместить вашего Компаньона на 2 Места вместо 1.



Используйте свойство Губернатора, Контрабандиста, Курьера или Торговца кофе и оплатите его услуги. Затем бросьте кубики, для назначения ему нового Места.



Если вы находитесь в Mosque 14, / 15, можете сразу же выполнить действие ещё один раз.



Если вы находитесь в Secret Society 24, можете сразу же выполнить действие ещё один раз.



В 1^й фазе вашего хода вы можете отдать 3 Лiry и переместить стопку вашего Купца на любое Место. Этот ход заменяет обычное перемещение на 1 или 2 Места.