

Rüdiger Dorn

Istanbul

Kávé és Bakis

Kiegészítés

BEVEZETÉS

Az értékes szövetek, a legfinomabb fűszerek és a legfrissebb gyümölcsök eladása Isztambulban nagyon jó üzlet volt. De most a bazár látogatói egy új csemegét fedeztek fel maguknak: a kávé! Mivel igazán dörzsölt kereskedő vagy, megérezed a nagy haszon lehetőségét, és beszállsz a finom kávébab értékesítésébe.

Az új kihívások legyőzéséhez több segítségre van szükségetek, mint amit a segítéitek adhatnak. Szerencsére a taverna vendégei baksisért cserébe vállalnak egy kis mellékes munkát, valamint a céhházban is értékes segítséghez juthattok.

JÁTÉKELEMEK



ELTÉRÉSEK AZ ALAPJÁTÉKTÓL

Az alábbi változtatások kivételével az alapjáték szabályai továbbra is érvényesek:

- A játéktábla 4 további helyszínt tartalmaz, így **20 helyszínt** kell lerakni az előkészület során.
- A régi **Bognár 1** és **Karavánszeráj 6** helyszíneket cseréljétek le az újakkal (az új Karavánszerájon egy kávéjel van pluszban, az új Bognáron pedig van egy helyszínel).
- A játékosok számától függetlenül játék végét az váltja ki, ha egy játékosnak **6 rubinja** lesz.



ELŐKÉSZÜLETEK

A következő szabályokkal bővíti az alapjáték szabályát, így az alapjáték játékelemeire is szükségetek lesz.

A 20 számozott **helyszínt** egy 5x4-es rácsba tegyék le. Amikor először játszotok a kiegészítővel, a jobbra látható helyszínel összeállítást javasoljuk. A későbbi játékokban a lapkák véletlenszerű lerakását javasoljuk, a következő szabályok betartásával:

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

- Véletlenszerűen tegyék le a 20 helyszínt egy 5x4-es rácsba.
 - A Szokókútnak **7** a belső 6 hely egyikére kell kerülnie. Ha szükséges, cseréljétek meg a Szokókutat egy másik lapkával.
 - A Feketepeciacnak **8** és a Teaháznak **9** legalább 3 helyszínt távolságra kell lennie egymástól, és nem lehetnek ugyanabban a sorban vagy oszlopban. Ha szükséges, cseréljétek meg az egyiket egy másik lapkával.
- 1** Az előkészületeket az alapjáték szerint tegyék meg (lásd az alapjáték játékszabályának a 2-3. oldalán a 2-13 lépéseket), és hajtsátok végre a következő plusz lépéseket. Az új **bónuskártyákat** keverjétek a régiékek közé.
 - 2** Ugyanúgy kockadobással határozzátok meg a **Kávékereskedő** kezdőpozícióját, mint a Kormányzóét és a Csempésztét.
 - 3 Céhház 18**
Keverjétek meg a **céhkártyákat**, és tegyék a paklit képpel lefelé a Céhházra. A kijátszott, vagy eldobott céhkártyák képpel felfelé kerüljenek a tábla mellé egy dobópakliba.
 - 4 Taverna 19**
 - Tegyék az **akadályt** és a hozzá tartozó **akadálylapkát** a játéktábla mellé.
 - Válogassátok szét a **tavernalapkákat** a típusuk szerint 2 pakliba, majd a kávéjelek száma szerint tegyék sorba őket úgy, hogy mindkét pakli legfelső lapkáján 1 kávéjel legyen. A paklikat tegyék a játéktábla mellé.
 - Tegyék a **baksislapkát** (3 sárga áruval felfelé) a megjelölt helyre.
 - 5 Kávéház 20**
A rubinjeles mezőtől kezdve, a 6-os számú mező kivételével, a Kávéház minden mezőjére tegyék 1 rubint.
 - 6** Tegyék a kávékat a játéktábla mellé általános készletként.

AZ ÚJ JÁTÉKELEMEK ÁTTEKINTÉSE

- **Kávé:** Annyi kávé gyűjthetsz, amennyit csak akarsz, az általános készlet korlátlan. A kávé nem számít „árunak”, amikor a szabály „bármilyen árut” említ (pl. A Szultán palotája **13**).
- A **Céhkártyák:** Céhkártyát a kereskedő vagy segéded használata helyett játszhat ki a körödben (lásd a 4. oldalon, A játékos köre, 1. pont).
- A **Tavernalapkák:** Folyamatos előnyöket biztosítanak, mint a mecsetlapkák (lásd az 5. oldal, Taverna).
- A **Kávékereskedő:** Ahogy a Kormányzóval vagy a Csempésszel, vele is az akciód végrehajtása után találkozhat. 1 kávé ad a kereskedőnek 2 líráért vagy 1 tetszőleges áruért (lásd a 4. oldalon A játékos köre, 2. pont).

STÁBLISTA

A kiadó és tervező köszönetet szeretne mondani minden tesztelőnek és lektoroknak az értékes visszajelzéseikért.

Tervező: Rüdiger Dorn

Illusztrátor: Andreas Resch

Grafika tervezés: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider

Kivitelezés: Ralph Bruhn, **Fordítás:** Dunda

Minden jog fenntartva. A szabályfüzet, a játékelemek és az illusztrációk újranyomása, publikálása előzetes engedély nélkül tilos.



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

© 2017 Pegasus Spiele GmbH
Németország
www.pegasus.de



Pegasus Spiele

A JÁTÉKOS KÖRE

A játékos köre a következő 2 kiegészítéssel, ugyanúgy zajlik mint az alapjátékban:

1. Van egy új lehetőség a kereskedő használata helyett:

A köröd 4 szokásos lépése helyett kijátszhat egy céhkártyát. Hajtsd végre a kártya utasításait, majd dobd el a kártyát a játéktábla melletti dobópakliba.

Fontos:

- ▶ Egy céhkártya kijátszása az egész körodet helyettesíti, azaz nem léphetsz a kereskedővel, és nem találkozhat senkivel – kivéve, ha a kártya másképpen rendelkezik.
- ▶ Amikor céhkártyát játszol ki, nem használhatsz olyan bónuszkártyát vagy mecsetlapkát, amelyek az adott helyszínhez kötődik. Minden más bónuszkártya használható.
- ▶ A céhkártya minden utasítását végre kell hajtani. Ha nem tudod megtenni, akkor nem használhatod a kártyát.

2. A köröd 4. lépésében (Találkozások) egy új szereplővel találkozhat – a **Kávakereskedővel**. Hasonlóan kell kezelni, mint a Kormányzót vagy a Csempészt. Az ő tulajdonsága: 1 kávét kaphatsz tőle, ha fizetsz érte 2 lírát vagy 1 tetszőleges árut.



Példa (16-os céhkártya):
Miután befizettél 15 lírát, a rubinon felül még 3 kávét is kapsz.

A JÁTÉK VÉGE

A játékosok számától függetlenül, az a forduló lesz a játék utolsó fordulója, amelyben valamelyik játékos megszerzi a **6. rubinját** is. Minden másban az alapjáték szabályait kell alkalmazni.

ÚJBÓNUSZKÁRTYÁK



Kapsz 2 kávét az általános készletből.



Fizess 2 kávét, és kapsz 1 céhkártyát a képpel lefelé fordított pakliból.



Fizess 1 kávét, és kapsz 8 lírát.



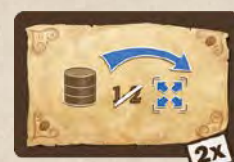
Dobj 2 kockával, és vedd el a megfelelő jutalmat.



Kicsérélhetsz legfeljebb 3 árut (vagy kávét) ugyanannyi más áruval (vagy kávéra).
Pl.: Kicsérélsz 3 sárga árut 2 kékre és 1 kávéra.



Miután dobtál a kockákkal (kivéve, ha semleges bábut mozgatsz), az egyiket átfordíthatod 6-osra.



Ahelyett, hogy a szokásos 1 vagy 2 helyszínt lépnél a kereskedővel, lépj vele az egyik sarok helyszínre.



Ha a Bognárnál 1 jársz, az akcióját azonnal még egyszer végrehajthatod.



Ha a Kávéházban 20 jársz, az akcióját azonnal még egyszer végrehajthatod.

AZ ÚJ HELYSZÍNEK ÉS AZOK AKCIÓI

17

Kávépörkölő

A következő lehetőségekből válassz 1-3 különbözőt:

- ▶ Fizess 2 lírát, és kapsz 2 kávét.
 - ▶ Fizess 1 tetszőleges árut, és kapsz 2 kávét.
 - ▶ Dobj el 1 bónusz- vagy céhkártyát, és kapsz 2 kávét.
- Így akár összesen 6 kávéhoz is hozzájuthatsz.



Példa: 2 lírát fizetsz, és eldobsz 1 bónuszkártyát, amiért 4 kávét kapsz a készletből.

18

Céhház

Kapsz 1 kávét a készletből. Húzd fel a felső 2 céhkártyát a képpel lefelé fekvő céhkártya húzópakliból. Ezután a kezdeből dobd el 1 céhkártyát (aminek nem kell az éppen húzott kártyák egyikének lennie) képpel felfelé a játéktábla melletti dobópakliba anélkül, hogy a képességét használnád.

19

Taverna

Válassz egyet a következő 3 lehetőségből. A választásodtól függetlenül szükség lehet némi baksis fizetésére 1-4 kávé formájában:

- ▶ Fizess 2 kávét, és tedd az **akadályt** két helyszín közé, majd hajtsd végre ezen helyszínek egyikének akcióját. Nem találkozhat senkivel. Vedd el az **akadálylapkát**, ami jelzi, hogy te vagy az egyetlen, aki átmehet az akadályon. A többi játékos nem mehet át az akadályon, még akkor sem, ha van **mozgáslapkájuk** (lásd alább).
- ▶ Vedd el a legfelső tavernalapkát az egyik pakliból, és fizess ki érte a lapkán ábrázolt mennyiségű kávét. Csak egy lapkád lehet mindkét fajta tavernalapkából. A tavernalapka a továbbiakban folyamatosan előnyt biztosít a játékban:



▶ Mozgáslapka:

A szokásos 1-2 helyszínyi mozgás helyett egyenes vonalban bármennyit léphetsz (de az akadályon csak akkor mehetsz keresztül, ha nálad van az akadálylapka).



▶ Találkozáslapka:

Amikor találkozol a Kormányzóval, a Csempésszel vagy a Kávakereskedővel és kapsz tőlük valamit, többé már nem kell fizetned érte semmit.

- ▶ Fizess 4 kávét és a baksislapkán látható árakat. Vedd el a következő rubint vagy a Szultán palotájából 13, vagy a Drágakő-kereskedőtől 16, vagy a Kávéházból 20. Ezután fordítsd a baksislapkát a másik oldalára.



Példa: 2 lírát fizetsz, és elveszed az akadálylapkát. Az akadályt a Postahivatal és a Szövetraktár közé teszed, és az utóbbi akcióját hajtsd végre.



20

Kávéház

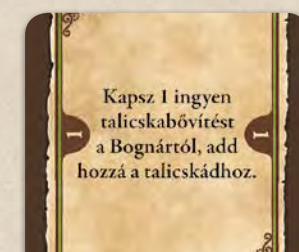
Szállíts a rubinnal nem letakart mezőkön látható legnagyobb számmal (6-10) megegyező mennyiségű kávét a kávéházba. Jutalmul elveheted a következő rubint a sávról, és a talicskára teheted.

6

Karavánszeráj

Az alapjátékban megismert akción felül vegyél el még 1 kávét is a készletből.

A CÉHKÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE



Megjegyzések a céhkártyákhoz:

- ▶ Amikor céhkártyát játszol ki, akkor nem számít, hogy a kereskedő hol áll.
- ▶ **8-as és 9-es kártya:** A piros mecsetlapkát nem használhatod.
- ▶ Példa a **9-es** kártyához: 7-et mondasz, de csak 5-öt dobsz. A szokásos 2 líra helyett 4-et kapsz.
- ▶ **12-es** kártya: Nem jár semmilyen jutalom a családtagod visszaküldéséért. Akkor is használhatod a kártyát, ha a családtagod már a Rendőrségen van.
- ▶ Példa a **14-es** kártyához: Elveszed a piros mecsetlapkát és 1 piros árut fizetsz.
- ▶ Példa a **19-es** kártyához: Elveszel egy tavernalapkát, ami 2 kávéba kerül. Az akadályt is átrakod, és végrehajtsd a szomszédos helyszín akcióját. Fizetsz összesen 3 kávét a 4 helyett.