

Rüdiger Dorn

Istanbul

2-5 játékos ♦ 10 éves kortól ♦ játékidő: 40-60 perc

BEVEZETÉS

Tülekedés és láрма Isztambul bazárnegyedében: kereskedők és segédek sietnek keresztül a szűk sikátorokon, hogy versenytársaiknál sikeresebbek legyenek. A jó szervezés kulcsfontosságú: meg kell tölteni a talicskákat árukkal a raktáraknál, és a segédeknek ezeket gyorsan a különböző célhelyekre kell szállítani. A kereskedők célja, hogy elsőként gyűjtsenek össze bizonyos számú rubint.

JÁTÉKÖTLET

Egy kereskedőt és négy segédet irányítasz a bazar 16 helyszíne között. Minden helyszínen egy adott akciót hajthatsz végre. Az a kihívás, hogy bármelyik ilyen helyszínen végrehajts egy akciót, hisz a kereskedőnek egy segéd segítségére van szüksége, akit távoztakor hátrahagy. Ahhoz, hogy ezt a segédet újra használhasd, a kereskedőnek vissza kell mennie az adott helyszínre, és fel kell venni őt. Szóval körültekintően kell előre tervezni, hogy ne maradj segéd nélkül, mert akkor nem tudsz semmit csinálni ...

JÁTÉKELEMEK

 <p>16 db</p> <p>Helylapka, ami "helyszín"-nek hívunk</p>	 <p>5 db</p> <p>Talicska (játékostábla)</p>	 <p>15 db</p> <p>Talicskabővítés</p>	 <p>7 db</p> <p>Matrica a kormányzó- nak, a csempésznek és a kereskedőnek (az első já- ték előtt ragasszátok fel)</p>	<p>Játékosonként ...</p> <ul style="list-style-type: none">1 Kereskedő (+ matrica)5 Segéd1 Családtag4 Árujelző
 <p>26 db</p> <p>Bónuszkártya</p>	 <p>16 db</p> <p>Mecsetlapka</p>	 <p>10 db</p> <p>Keresletlapka</p>	 <p>Érmék (lira) értékük: 1 (30 db), 5 (15 db) és 10 (12 db)</p>	 <p>4 db</p> <p>Levéljelző</p>
 <p>5 db</p> <p>Áttekintőlap</p>	 <p>1 db</p> <p>Kezdőjátékos-jelző</p>	 <p>1 db</p> <p>Kormányzó (lila) és Csempész (fekete)</p>	 <p>32 db</p> <p>Rubinek</p>	 <p>2 db</p> <p>Kocka</p>

HELYSZÍNEK

Számok: A helyszínlapkák különböző elrendezéséhez használjuk. A nagy szám a kockadobáskor az új helyet adja meg.

Helyjel (néhány helynél): Ezek a jelek bónuszkártyákat és mecsetlapkákat azonosítanak be.



Rubinok (néhány helyszínen): Ezek a helyszíneken rubin található, amit bizonyos feltételek teljesítésekor meg lehet szerezni.

TALICSKA

A játékos talicskáján az árujelzők mutatják meg, hogy mennyi áruja van. A bal szélső mezőn lévő árujelző (lásd sárga áru) azt mutatja, hogy abból az áruból nincs. Ha a játékos árut kap, akkor az árujelzővel jobbra lép. Ha áruval fizet, akkor balra lép.

Pl. a jobb oldali példában a játékosnak 2 zöld és 1 kék áruja van.

Az összegyűjtött rubinokat itt tartja a játékos.



JELEK

A következő jeleket használjuk a helyszínlapkákon, a mecsetlapkákon és a bónuszkártyákon:



Lépj egy jelzővel vagy erőforrással (kereskedő, segéd ...)!



Fizesd ki a bal oldalán lévő, és megkapod a jobb oldalán lévő.



Ennek következménye...



”és” / “vagy”



Egy kapcsolatot mutat egy hely és a bónuszkártyák vagy mecsetlapkák között



1 tetszőlegesen választott áru.



Dobj mindkét kockával.

ELŐKÉSZÜLETEK

Zöld szöveg: speciális szabályok különböző számú játékosnál.

1 Tegyék a **16 helyszínlapkát** 4x4-es rácsba. Ez lesz a játéktábla.

Ha először játszotok a játékkal, akkor az javasoljuk, hogy a **“Rövid útvonalak”** elrendezést használjátok, ahol a helylapkákat a kék számaik szerint tegyék le, ahogy alább látható. További kezdőelrendezés-variációkat találhattok a szabályfüzet utolsó oldalán.



13 **2-játékos verzió:** Tegyék a **nem használt színű kereskedőkorongokat** a **14 15** Mecsetre és a Drágakő-kereskedőre **16**.

12 Véletlenszerűen választatok **kezdőjátékost**, aki **2 lírát** kap és a kezdőjátékos-jelzőt. Az óramutató járása szerint minden játékos **1 lírával** többet kap, mint az öt megelőző. Ezután minden játékos húz egy bónuszkártyát a pakli tetejéről.

Válogassátok szét színek szerint a **mecsetlapkákat**, és azután az árujelek száma alapján rakjátok sorba a 4 paklit (így az egyes paklik tetején 2 jel lesz), és tegyétek a két mecsetre **14 15**.



Tegyétek **1 rubint** játékosonként mindkét mecsetre.

5 játékos: Csak 4 rubint tegyetek mindegyik mecsetre.

3 játékos: Vegyétek ki az 5-jeles lapkákat a játékból.

2 játékos: Vegyétek ki a 3- és az 5-jeles lapkákat a játékból.

2

Tegyétek játékosonként **1 rubint** és **3 talicskabővítményt** a Bognárra **1**. Tegyétek rubinokat a Drágakő-kereskedőre **16** és a Szultán palotájára **13** a jobb oldal tetején lévő mezőn kezdve. Folytassátok addig a mezőig, amelyiken játékoszámnak megfelelő szám van. Ezen mezők mindegyikére 1 rubin kerüljön, a többi maradjon üres.



3

Tegyétek a levéljelzőket a Postahivatal **5** felső sorába.



4

Keverjétek meg az 5 sötét **keresletlapkát**, és tegyétek őket képpel felfelé egy pakliba a Nagy piacon **10** Ismételjétek meg ezt az eljárást a Kis piacon **11** a világos keresletlapkával.



5

Határozzátok meg a **Kormányzó** és a **Csempész** kezdőhelyét. Mindegyik elhelyezéséhez dobjatok 2 kockával, és tegyétek a jelzőket a számnak megfelelő helyszínre.



6

Keverjétek meg a **bónuszkártyákat**, és tegyétek őket képpel lefelé egy pakliba a játéktábla mellé, akárcsak az **érméket** és a **kockákat**.



7

Tegyétek egy oszlopba a 4 **segédkorongotokat**, és tegyétek a **kereskedőkorongotokat** ezen oszlop tetejére.

Tegyétek az oszlopot a Szökőkúttra **7**.

Az **5. segédjét** tegye minden játékos a játéktábla mellé.

11

Tegyétek a 4 árujelzőt a talicskátok szürke színű mezőire.



9

Tegyétek a **családtagjaitokat** a Rendőrségre **12**.



10

Minden játékos választ egy színt, és elveszi az adott színű fa játékelemeket. Ezenkívül mindenki elvesz egy talicskát és egy áttekintőt, és az egészet maga elé teszi.



8

JÁTÉKMENET

A kezdőjátékkal kezdve a játékosok körei az óramutató járása szerint követik egymást.

Amikor az első játékos összegyűjt 5 rubint (**2 játékos esetén 6 rubint**) a talicskája megfelelő mezőjén, akkor az aktuális fordulót még be kell fejezni. Ezután a forduló után ér véget a játék.

A JÁTÉKOS KÖRE

Egy kör 4 fázisból áll, de legtöbbször csak 2 fázist, a mozgást és az akciót hajtja végre a játékos. A többi fázis, amit úgy hívunk, hogy találkozások (kék keretben lentebb), csak akkor kerül elő, ha a játékos kereskedője egy másik kereskedővel, családtaggal, a Kormányzóval vagy a Csempésszel találkozik. A játékos a körében bármennyi bónuszkártyát és a mecsetlapkái speciális képességeit is használhatja.

A játékosnak a **következő fázisokon mindig a megadott sorrendben kell végigmennie** függetlenül attól, hogy mind végrehajtja-e vagy sem!

1. Mozgás

Lépj a kereskedőddel, és az alatta lévő segédekkel (ha vannak) **1 vagy 2 helyszínt**. Nem léphetsz átlósan, és **másik** helyen kell befejezned a lépésed, mint ahol kezdted.

Az alábbi három eset egyike fordulhat elő a kereskedő célhelyszínén:

a) Van már egy segéded azon a helyszínen

Tedd az oszlopodat erre a segédre (lásd jobb oldali ábra). Így a segéd csatlakozik a csapathoz, és a következő lépésnél ezt a segédet is viszed magaddal az oszlopban.



b) Nincs segéded a célhelyszínen

Vegyél le egy segédet az oszlop aljáról, és tedd a csapat mellé (lásd a jobb oldali ábra). A következő körödben ezt a segédedet az adott helyszínen kell hagynod.



c) Ha nem tudod ezt megtenni (mert a kereskedőd nem hozott magával segédet), vagy nem akarsz végrehajtani, akkor a köröd azonnal véget ér (kivétel: Szökőkút 7, lásd a 6. oldalon).

Megjegyzés:

Ha nálad van a sárga mecsetlapka, akkor 2 líra befizetésével elveheted egy segédedet egy másik helyszínről, és azt a kereskedőoszlopdhoz adhatod.

2. Találkozás más kereskedőkkel (ha van ilyen)

Ha bármilyen másik kereskedő van a célhelyszínen, mindegyiküknek 2 lírát kell fizetned. A **köröd azonnal véget ér**, ha nem tudsz, vagy nem akarsz fizetni.

Kivétel: A Szökőkútnál 7 nem kell fizetned a többi kereskedőnek.

Speciális eset 2 játékos esetén:

Ha semleges (azaz nem használt színű) kereskedővel találkozol, akkor a 2 lírát a központi talonba kell fizetned. Ezután dobj mindkét kockával, hogy meghatározd a semleges kereskedő új helyét, és tedd oda.



Példa: A piros játékosnak 2 lírát kell fizetnie a sárga és a zöld játékosnak, különben a köre azonnal véget ér.

3. Akció

Ha a köröd nem ért véget az 1. vagy a 2. fázis során, akkor végrehajthatod az adott célhelyszín akcióját (lásd 6-7. oldal). Ha nem tudod vagy nem akarsz végrehajtani, akkor folytathatod a 4. fázissal (Találkozások).

4. Találkozások (ha van) bármilyen sorrendben ...



... más családtagokkal

Az akciód után, ha a célhelyszínen van másik játékosnak családtagja, el **kell** fognod, és a Rendőrségre **12** kell vinned ő(ke)t (kivéve, ha már ott vannak). Jutalmul 1 bónuszkártyát vagy 3 lírát kapsz a központi talonból minden egyes ilyen családtagért. Ha 1 családtagnál többet fogtál el, akkor akár mindegyikért különböző, de akár ugyanazt a jutalmat is kérheted. (A Rendőrségen nem kapsz jutalmat).



... a Kormányzóval

Húzhatsz 1 bónuszkártyát a képpel lefelé fordított pakliból, és a kezedbe veheted. Ha így teszel, akkor vagy fizetned kell 2 lírát, vagy el kell dobnod 1 bónuszkártyát a kezedből.



... a Csempésszel

Szerezhetsz 1 általad választott árut.

Ha így teszel, akkor fizetned kell 2 lírát vagy 1 árut.

Ha használtad a Kormányzó vagy a Csempész képességét, dobj mindkét kockával, és a megfelelő jelzőt tedd a dobás eredményének megfelelő helyszínre. Ha mindkettőt használtad, akkor külön-külön dobj nekik.

Megjegyzés: Eldobhatod azt a bónuszkártyát, vagy fizethetsz azzal az áruval is, amit a Kormányzótól vagy a Csempéssztől kaptál, hogy más helyszínre lépj velük.

BÓNUSZKÁRTYÁK

- A körödben **bármennyi bónuszkártyát** kijátszhatsz, amikor szeretnéd.
- A bónuszkártyát a felhasználása után tedd képpel felfelé a dobópaklira a Karavánszerájon **6**.
- Ha kapsz egy bónuszkártyát, akkor azt a képpel lefelé lévő húzópakliból húzd fel (kivéve: Karavánszeráj **6**, lásd a 6. oldal).
- Ha a húzópakli kifogy, keverjétek össze a dobópaklit, és ebből lesz az új húzópakli.
- Bármennyi bónuszkártya lehet egy játékos kezében.



Kapsz 1 általad választott árut.

Kijátszhatod egy akció előtt vagy egy akció után, de nem játszhatod ki az akció végrehajtása alatt.



Kapsz 5 lírát a központi talonból.



Ha végrehajtod a Szultán palotájában **13** az akciót, akkor miután befejezted, végrehajthatod még egyszer. *A szállítandó áruk száma minden akció után nő.*



Ha végrehajtod a Postahivatalban **5** az akciót, akkor miután befejezted, végrehajthatod még egyszer. *A levéljelzőket minden akció után mozgasd.*



Ha végrehajtod a Drágakő-kereskedőnél **16** az akciót, akkor miután befejezted, végrehajthatod még egyszer. *A rubinokért fizetendő összeg minden akció után nő.*



Tedd a családtagodat a Rendőrségre **12** és gyűjtsd be a jutalmat. *Nem játszhatod ki, ha a családtagod már a Rendőrségen áll **12**.*



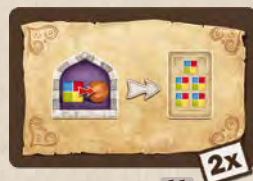
A köröd 1. fázisában ne lépj a kereskedőddel. *A kereskedőd az aktuális helyszínen marad, de újra használnod kell egy segédedet.*



A köröd 1. fázisában a kereskedőoszloppal 3 vagy 4 helyet lépj (az 1 vagy 2 helyett).



A köröd 1. fázisában tedd vissza 1 segédedet a kereskedőoszlopod alá.



Ha a Kis piacon **11** hajtod végre az akciót akkor el kell adnod a szükséges árumennyiséget, de a kereslettel nem azonos típusú árukat is használhatsz.

A HELYSZÍNEK ÉS AZOK AKCIÓI

1

Bognár

Fizess be 7 lírát a központi talonba, vegyél el egy talicskabóvítványt a Bognártól, és tedd azt le a talicskára. Amint elkészül a talicskád, azaz 3 talicskabóvítványt adtál hozzá a talicskához, akkor vegyél el egy rubint a Bognártól, és tedd a talicskára.



2-4

Szövet-/Fűszer-/Gyümölcsraktár

Lépj a megfelelő áru jelzőjével a talicskádön a jobb szélső mezőre.

Ha van zöld mecsetlapkád, akkor befizethetsz 2 lírát, amiért szerezhetsz 1 plusz árut bármelyik árutípusból.



5

Postahivatal

Megkapod a 4 lefedetlen mezőn látható erőforrást. Ezután told az alsó sorba a felső sor bal szélső levéljelzőjét. Ha már az összes levéljelző az alsó sorban van, akkor az összeset tedd vissza a felső sorba.

Példa: Kapsz 3 lírát, 1 sárga és 1 piros árut. Ezután letolod a levéljelzőt a kék áruról a sárga árura.



6

Karavánszeráj

Vegyél fel 2 bónuszkártyát a kezvedbe, majd dobj 1 bónuszkártyát a kezedből.

Megjegyzés: Ha ezzel az akcióval kapsz bónuszkártyát (és csak ezzel), akkor a képpel felfelé lévő dobópakli tetejéről is elveheted!

7

Szökőkút

Tegyél vissza bármennyi segédet a kereskedőoszlopod alá.

A Szökőkút az egyetlen helyszín, ahol nem kell segédet használnod az akció végrehajtására, és nem kell fizetned a többi kereskedőnek, ha épp ők is itt vannak. Ha a családtagodat küldöd a Szökőkúthoz, a segédeid akkor is visszatérnek a kereskedőoszlopodba.

8

Feketepiac

Kapsz 1 piros vagy 1 sárga vagy 1 zöld árut. Dobj mindkét kockával:

Ha **7-et** vagy **8-at** dobysz: Kapsz **1 kék árut**.

Ha **9-et** vagy **10-et** dobysz: Kapsz **2 kék árut**.

Ha **11-et** vagy **12-t** dobysz: Kapsz **3 kék árut**.

Dobhatsz előbb a kockákkal, és csak utána veszed el a plusz árut.

Ha nálad van a piros mecsetlapka, akkor a dobás után az egyik kockát 4-esre fordíthatod, vagy újradohatsz mindkét kockával.

Példa: A játékos 2-est és 5-öst dobott. Mivel nála van a piros mecsetlapka, a 2-est átfordíthatja 4-esre. Így összesítve 9-et dobott, és 2 kék árut, és 1 másik, nem kék árut kaphat.



9

Teaház

Tippelj meg egy számot 3 és 12 között, majd dobj a két kockával.

Ha a dobott szám egyenlő vagy nagyobb a tippednél, akkor a tippeddel egyező mennyiségű lírát kapsz a központi talonból. Egyébként 2 lírát kapsz.

Ha nálad van a piros mecsetlapka, akkor a dobás után az egyik kockát 4-esre fordíthatod, vagy újradohatsz mindkét kockával.

10/11

Nagy/Kis piac

Adj el 1-5, a keresletlapkán látható árut. Az árujelzőiddel ennek megfelelően lépj a talicskádön. Ezután az adott piac táblázatának megfelelően vedd el az ellenértékét a központi talonból.

Végül tedd az aktuális keresletlapkát a pakli aljára.

Példa: A játékos elad 1 piros, 1 zöld és 2 sárga árut, és ezért 14 lírát kap.





Rendőrség

12 Ha családtagod a Rendőrségen van, akkor “szabadítsd ki”, és küldd egy másik helyszínre. Azután hajtsd végre az adott helyszín akcióját. A családtagod **nem hajthat végre találkozás akciót** (lásd 4-5. oldalon, A játékos köre)!

Amíg a családtagod más helyszínen van, addig a **többi kereskedő elfoghatja**, és visszaküldheti a Rendőrségre. Az elfogó játékos ezért 1 bónuszkártyát vagy 3 lírát kap.

Példa: A játékos a családtagját a Rendőrségről a Fűszerraktárba küldi. Itt feltöltheti a talicskáját zöld áruval. A játékosnak nem kell 2 lírát fizetnie az ellenfeleinek, és nem használhatja a Kormányzót.



A Szultán palotája

13 Szállíts a Szultánnak az összes nem letakart áruból, és kapsz érte 1 rubint.

Jutalmul a sávról vedd el a következő elérhető rubint, és tedd a talicskára. Így a következő rubin drágább lesz.

Példa: A játékosnak 2 kék, 2 piros, 1 sárga, 1 zöld és 1 tetszőleges típusú árut kell leszállítania, hogy a sávról megkapja a következő rubint.



Kis/Nagy mecset

14/15 Vegyél el 1 mecsetlapkát. Ehhez a talicskádön lennie kell a mecsetlapkán feltüntetett áruból a szükséges mennyiségben. Ezután fizess be 1-et a feltüntetett áruból. Mindegyik mecsetlapka valamilyen speciális képességet ad (lásd lentebb, vagy a **kék szövegek**) Minden lapkából csak egy példányod lehet.

Amint **ugyanarról a mecsetről mindkét lapkát** megszedsz, vegyél el **1 rubint** az adott mecsetről, és tedd a talicskára.

Példa: Ahhoz, hogy a játékos megkapja ezt a mecsetlapkát, a talicskáján legalább 3 kék árunak kell lennie, és ezekből 1-et be kell fizetnie. Miután befizette az árut, a játékos megkapja a lapkát, és azután az 5. segédjét beteheti a kereskedőoszlopa alá.



Drágakő-kereskedő

16 Fizess be annyi lírát a központi talonba, amekkora a legnagyobb szám, ami a rubinnal le nem takart mezőkön látható. Ezután vedd el a következő elérhető rubint a sávról, és tedd a talicskára. Így a következő rubin drágább lesz.

Példa: A legnagyobb rubinnal le nem takart szám a 15. Ezért a játékosnak 15 lírát kell fizetnie, hogy megkapja a sáv következő rubinját.



MECSETLAPKÁK



Piros lapka

A Teaháznál **9** és a Feketepiacnál **8** a dobás után az egyik kockát 4-esre fordíthatod vagy újradobhatod mindkét kockát (1x).



Kék lapka

A lapka megszerzésekor azonnal megkapod az 5. segédedet a központi talonból, amit tegyél a kereskedő alá.



Zöld lapka

Ha a három raktár **2 3 4**, valamelyikét használod, akkor befizethetsz 2 lírát, hogy valamelyik árutípusból szerezz 1 plusz árut.



Sárga lapka

A körödben egyszer befizethetsz 2 lírát, hogy visszatedd egy segédedet a kereskedőoszlopod alá.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor valamelyik játékos összegyűjt 5 rubint (**2 játékos esetén 6 rubint**) akkor az a játék végét jelzi. Amikor megtörténik, akkor az aktuális fordulót még fejezzétek be. Azután minden játékos a megmaradt bónuszkártyáit felhasználhatja, hogy árut vagy pénzt szerezzen. Ez döntheti el a holtversenyeket. A legtöbb rubint gyűjtő játékos nyer. A holtversenyeket a következő sorrendben kell feloldani:

- több megmaradt líra
- több megmaradt áru a talicskán
- több megmaradt bónuszkártya

Ha ezek nem oldják fel a holtversenyt, akkor több győztes van.



Példa: A sárga játékos összegyűjtött 5 rubint. A játék végét ér, amint az aktuális forduló befejeződik.

VARIÁCIÓ (2-4 JÁTÉKOSNAK)

Ha már párszor játszottatok az Istanbul játékkal, akkor javasoljuk, hogy próbáljátok ki ezt a taktikusabb variációt:

- Az előkészületek során az oszlopokat legalján lévő segédet cseréljétek le egy semleges segédre (a fehér színt javasoljuk semleges színnek, lásd az alábbi ábrán).



- Ha kereskedő olyan helyszínen áll meg, ahol semleges segéd van, akkor felveheted azt, mintha a te segéded lenne.
- Ha semleges és saját segéded is van a célhelyszínen, akkor eldöntheted, hogy melyik segédet veszed fel, amivel végrehajtod az akciót.
- Egynél több semleges segéd is lehet a kereskedő alatt.
- A Szökőkútnál **7** csak a saját segédeidet veheted vissza.

HELYSZÍNLAPKÁK ELRENDEZÉSI VARIÁCIÓI

➤ Rövid útvonalak (kék számok szerint rendezve)

Ezt az elrendezést akkor használjátok, ha még tanuljátok a játékot, vagy rövid játékot szeretnétek játszani. Kicsi a távolság azon helyszínek között, amik akciói jól használhatóak együtt, ami könnyen játszhatóvá teszi a játékot.

➤ Hosszú útvonalak (zöld számok szerint rendezve)

Ezt az elrendezést tapasztalt játékosok részére terveztük. A jól együttműködő helyszínek igen messze vannak egymástól, ami komoly előretervezést igényel, és több óvatosságot a segédeid lerakásában.

➤ Sorban (nagy számok szerint rendezve)

Ebben az elrendezésben több a kihívás: a hasonló helyszínek egy csoportban vannak.

➤ Véletlenszerű elrendezés

Ez az elrendezés adja a legnagyobb változatosságot. Keverjétek meg a helyszínlapkákat, és egy 4x4-es rácsban tegyétek le őket. Az a kihívás, hogy megtaláljátok azokat az útvonalakat, amik a leghatékonyabbak az adott elrendezésben, ami játékról játékra más lesz.

Figyelem! Még a véletlenszerű elrendezésnél is az alábbi korlátozások betartását javasoljuk:

A Szökőkút **7** a rács közepén lévő 4 helyszín egyike legyen. A Fekete piac **8** és a Teaház **9** legalább 3 helyszín távolságra legyen egymástól.

STÁBLISTA

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

Tervező: Rüdiger Dorn

Illusztrátor: Andreas Resch

Grafika tervezés: Andreas Resch,

Hans-Georg Schneider

Realization: Ralph Bruhn

Magyar fordítás: Dunda

Copyright © 2016 Pegasus Spiele GmbH,

Németország

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Importálja és forgalmazza a

Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu

www.piatnikbp.hu



Minden jog fenntartva. A szabálykönyv, a játékelemek vagy illusztrációk felhasználása csak előzetes engedéllyel lehetséges.