

Rüdiger Dorn Istanbul

rozszerzenie

WSTĘP

Kupcy w Istambule odkryli nowy sposób na pomnażanie swojego majątku: dostarczanie wiadomości do sprzedawców na bazarze! Zdobywanie przy okazji informacji, które można później sprzedać tajemnemu stowarzyszeniu za rubiny, czyni to przedsięwzięcie jeszcze bardziej lukratywnym...

Rozszerzenie działalności wymagało znalezienia wspólnika do prowadzenia interesu. Co prawda, nie jest on tak rzutki jak ty, ale za to nie potrzebuje wsparcia Pomocników.

KOMPONENTY



RÓŻNICE W STOSUNKU DO PODSTAWOWEJ WERSJI GRY

Do rozgrywki potrzebujesz gry Istanbul.

Tego rozszerzenia można używać w połączeniu z grą podstawową. Możliwa jest gra z użyciem tego rozszerzenia, gry podstawowej oraz rozszerzenia „Mokka i Bakszys” – to wariant zwany „Wielki Bazar”, który został opisany na stronie 6.

Zasady gry podstawowej nadal obowiązują, z następującymi wyjątkami:

- Plansza składa się z 4 dodatkowych Lokacji (o numerach **21 - 24**), dlatego rozłóżcie **20 Lokacji** zamiast 16. Lokacja **Katakumby 25** jest używana tylko w wariantcie gry „Wielki Bazar”.
- Gra kończy się, gdy któryś z graczy zgromadzi na swoim Wózku **6 Rubinów** (niezależnie od liczby graczy).
- Po zebraniu ostatniego Rubinu z płytki **Pałacu Sułtana 13**, **Jubilera 16**, lub **Kawiarni 20**, natychmiast połóżcie 1 Rubin z zasobów ogólnych na tej Lokacji.

Uwaga: Jeśli nie korzystacie z wariantu „Wielki Bazar”, zignorujcie wszystkie symbole Kawy w grze.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Do zasad obowiązujących w grze podstawowej dochodzą następujące:

Ułóżcie 20 płytek **Lokacji** w układzie 5x4.

Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy rozkład płytek zgodny z ilustracją po prawej stronie.

Podczas kolejnych rozgrywek, polecamy wariant „Losowa kolejność” z następującymi wytycznymi:

- Ułóżcie 20 płytek Lokacji w układzie 5x4.
- Fontanna **7** powinna być jedną z 6 Lokacji w centrum planszy.
- Pomiędzy Czarnym rynkiem **8** oraz Herbaciarnią **9** powinien być zachowany dystans minimum 3 Lokacji. Ponadto nie mogą znajdować się one w tym samym rzędzie lub kolumnie.

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

Przygotujcie grę zgodnie z zasadami gry podstawowej (str. 2/3, kroki 2-13), a następnie wykonajcie następujące czynności:

- 1** Zdecydujcie, czy chcecie skorzystać tylko z **nowych Kart Bonusowych**, czy też wtasować je do kart z gry podstawowej. Jeśli wybierzeć tę drugą opcję, symbole umieszczone w rogu karty pomogą wam je później rozdzielić.
- 2** Rzućcie kostkami, by określić pole startowe **Kuriera** (identycznie jak w przypadku Burmistrza i Przemysłownika).
- 3** **Kiosk 22**
Potasuj **żetony Kiosku** i ułóż z nich 2 zakryte stosy na płytce Kiosku. Wykorzystane żetony Kiosku są odrzucane na stos obok planszy. Jeśli w czasie gry zabraknie wam żetonów Kiosku, potasujcie odrzucone żetony i utwórzcie z nich nowe stosy.
- 4** **Tajne stowarzyszenie 24**
Umieść na płytce wskazaną liczbę Lir pod 1., 2., i 3. miejscem.
- 5** Odwróćcie wszystkie **Listy** rewersem do góry (czyli stroną z dwiema pieczęciami) i potasujcie je. Utwórzcie z nich stos (lub stosy) i połóżcie go obok planszy. Wykorzystane Listy są odrzucane na stos obok planszy. Jeśli w czasie gry zabraknie wam Listów, potasujcie odrzucone żetony i utwórzcie z nich nowy stos.
- 6** Połóżcie **Wspólników** oraz **niewykorzystane Rubiny** obok planszy.

PRZEGLĄD NOWYCH KOMPONENTÓW

- **Listy:** Listy to dodatkowy sposób na pozyskanie Rubinów. Dodatkowo można dzięki nim wykonać **podwójny ruch**. Na awersie każdego Listu widnieje pieczęć i numer Lokacji, na rewersie widnieją dwie pieczęcie. Po otrzymaniu Listu, natychmiast umieszczasz go odkrytego przed sobą. Po dostarczeniu Listu (patrz strona 4, „Twoja tura”, punkt 2), musisz odwrócić go rewersem do góry. Pieczęcie widoczne na Listach można wymienić na Rubiny (patrz strona 5, „Tajne stowarzyszenie”) lub użyć do wykonania podwójnego ruchu (patrz strona 4, „Twoja tura”, punkt 4).
- **Wspólnicy:** Wspólnik jest reprezentowany przez nowy rodzaj piona, który na początku gry czeka na ciebie w zasobach ogólnych. Gdy po raz pierwszy skorzystasz z akcji Lokacji Fontanna **7**, możesz go dodać do swoich zasobów. Na początku twojej dowolnej kolejnej tury możesz położyć go obok swojego Kupca na tej samej płytce Lokacji. Nie ponosisz przy tym żadnych kosztów, nawet jeśli w tej Lokacji znajduje się inny Kupiec. Od tego momentu w swojej turze musisz zdecydować, **czy poruszasz Kupca, czy Wspólnika** (patrz strona 4, „Twoja tura”, punkt 1). Jeśli ponownie skorzystasz z akcji Lokacji Fontanna, możesz ponownie przemieścić Wspólnika do swoich zasobów i umieścić go później na planszy, zgodnie z powyższymi zasadami.
- **Żetony Kiosku:** Skorzystanie z akcji Lokacji Kiosk pozwala na otrzymanie nagrody wskazanej przez dany żeton Kiosku (patrz strona 5, „Kiosk” **22**).
- **Kurier:** Podobnie jak w przypadku Burmistrza i Przemysłownika, po wykonaniu akcji może dojść do Spotkania z Kurierem. Możesz otrzymać od niego List, pod warunkiem, że zapłacisz mu 2 Liry lub odrzucisz inny List ze swoich zasobów (patrz strona 4, „Twoja tura”, punkt 3).

TWOJA TURA

Obowiązują zasady z gry podstawowej z następującymi zmianami:

1. Pojawiła się nowa opcja Ruchu:

Jeśli wzięłeś już swojego **Wspólnika**, tzn. znajduje się on na jednej z płytek Lokacji, możesz się nim poruszyć **zamiast wykonywać Ruch Kupcem**. Wspólnik wykonuje Ruch na tych samych zasadach co Kupiec, z następującymi wyjątkami:

- Może poruszyć się maksymalnie o **1 Lokację** – czyli przejść do sąsiadującej (nie po skosie!) Lokacji.
- Pracuje samodzielnie – czyli nie korzysta, ani nie potrzebuje Pomocników.
- Karty i żetony odnoszące się do Kupca **nie wpływają** na Wspólnika, chyba, że jest to wyraźnie napisane.

*Uwaga: Jeśli poruszysz Kupca lub Wspólnika do Lokacji, w której znajdują się Kupcy i/lub Wspólnicy innych graczy, musisz zapłacić 2 Liry **za każdego** z nich, zanim będziesz mógł wykonać akcję tej Lokacji!*

- Jeśli twój Kupiec, Wspólnik lub Członek Rodziny znajduje się w Lokacji wymienionej na przynajmniej jednym twoim Liście, musisz odwrócić te Listy rewersem do góry - są uważane za „dostarczone”. Nie ma znaczenia, czy właśnie poruszyłeś się do tej Lokacji. Możesz obrócić List zarówno przed, jak i po swoim Ruchu.
- W fazie 4 (Spotkanie) możecie napotkać Kuriera. Ogólne zasady Spotkania są identyczne jak w przypadku Burmistrza i Przemysłownika. Działanie Kuriera: możecie zapłacić 2 Liry lub odrzucić 1 List w zamian za 1 List. Po skorzystaniu ze zdolności Kuriera rzuć kostkami, by określić, gdzie on się przemieści.
- Na końcu swojej tury: **raz na rundę** możesz odrzucić Listy, na których widnieją co najmniej **3 Pieczęcie** (nadwyżka przepada), by natychmiast rozegrać **dodatkową turę** (to tak zwany „podwójny ruch”).

KONIEC GRY

Kiedy któryś z graczy zgromadzi na swoim Wózku **6 Rubinów** (niezależnie od liczby graczy) następuje koniec gry. Wszystkie zasady z gry podstawowej mają normalne zastosowanie.

NOWE KARTY BONUSOWE



Otrzymujesz 1 List.



Rzuć 2 kostkami i weź wylosowane nagrody.



Zapłać 1 Towar (lub 1 Kawę) i weź 7 Lir.



Otrzymujesz wskazany Towar i 3 Liry.



Wykonaj akcję z pierwszej odkrytej Karty Bonusowej ze stosu kart odrzuconych.



Podczas fazy Ruchu porusz swojego Członka Rodziny do sąsiedniej Lokacji (nie po skosie) i rozpatrz jej Akcję (pomijając wszystkie Spotkania). Użycie tej karty zastępuje twoją turę – nie możesz już poruszyć Kupca czy Wspólnika. Ponadto nie możesz już przesunąć Członka Rodziny na Posterunek policji (I2), co więcej, jeśli znajduje się on tam na początku twojej tury, nie możesz użyć tej karty.



Podczas fazy Ruchu wybierz Kupca innego gracza i przenieś do jego Lokacji swój stos Kupca. Nie wykonujesz już zwykłego Ruchu o 1 lub 2 Lokacje. Nie musisz nic płacić temu Kupcowi, inne Spotkania rozpatrujesz zgodnie z zasadami.



Podczas fazy Ruchu możesz poruszyć Wspólnika o 2 Lokacje zamiast o 1.



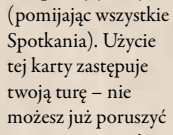
Skorzystaj ze zdolności Burmistrza, Przemysłownika, Kuriera, Handlarza Kawy (jeśli korzystacie z wariantu „Wielki Bazar”). Następnie rzuć kostkami, by określić, gdzie on się przemieści.



Jeśli wykonujesz akcję w jednym z Meczetów (I4 / I5), to natychmiast po rozpatrzeniu jej do końca wykonaj tam jeszcze jedną akcję.



Jeśli wykonujesz akcję w Tajnym stowarzyszeniu (I24), to natychmiast po rozpatrzeniu jej do końca wykonaj tam jeszcze jedną akcję.



Podczas fazy Ruchu zapłać 3 Liry i przenieś swój stos Kupca do dowolnej Lokacji. Nie wykonujesz już zwykłego Ruchu o 1 lub 2 Lokacje.



Przykład: Twój Wspólnik znajduje się już na planszy. Możesz go użyć w swojej następnej turze.

NOWE LOKACJE I ICH AKCJE



Ambasada

Weź 2 Listy z zasobów ogólnych i umieść je odkryte przed sobą (stroną z numerem Lokacji).



Kiosk

Weź 1 List z zasobów ogólnych i umieść go odkrytego przed sobą. Następnie odkryj żetony Kiosku w liczbie o 1 większej od liczby graczy. Zaczynając od ciebie i działając zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy musi kolejno:

- Wybrać 1 żeton Kiosku.
- Wykonać jego akcję (patrz strona 6, „Przegląd żetonów Kiosku”) **jeśli tego chce**.
- Odwrócić żeton rewersem do góry. Inni gracze nie mogą go wybrać.

Na końcu możesz skorzystać z ostatniego niewybranego żetonu Kiosku. Następnie odrzuć te żetony Kiosku.



Dom aukcyjny

Weź 1 wybrany Towar. Następnie rozpocznij licytację o 2 karty Bonusowe.

Zaczynasz oferując minimum 1 Lirę. Następnie każdy gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, może przelicytować twoją ofertę lub spasować. Każda kolejna oferta musi być wyższa od poprzedniej. Po tym jak każdy z graczy miał możliwość złożenia oferty, ty masz ostatnią okazję, by przelicytować ofertę lub spasować.

Zwycięzca licytacji dobiera 2 karty Bonusowe ze stosu na rękę. Jeśli twoja oferta była najwyższa – płacisz ją do zasobów ogólnych, natomiast jeśli inny gracz cię przelicytował – ty otrzymujesz od niego Liry.

Uwaga: Nie możesz skorzystać z akcji Domu Aukcyjnego **23**, jeśli nie masz choć 1 Liry.

Przykład licytacji pomiędzy trzema graczami: Żółty gracz bierze niebieski Towar i rozpoczyna licytację oferując 1 Lirę. Czerwony gracz pasuje, Niebieski gracz przelicytowuje Żółtego oferując 5 Lir. Żółty gracz może go przelicytować, ale z tego rezygnuje. Niebieski gracz dociąga 2 karty Bonusowe i płaci 5 Lir Żółtemu graczowi.



Tajne stowarzyszenie

Odrzuć Listy, na których widnieje łącznie minimum 6 Pieczęci. W nagrodę weź pierwszy od lewej Rubin z Pałacu Sultana **I3**, Jubilera **I6** lub Kawiarni **I20** (jeśli korzystacie z wariantu „Wielki Bazar”) i umieść go na swoim Wózku. Pierwszy gracz, który skorzysta z tej akcji, otrzymuje dodatkowo 3 Liry, drugi 2 Liry, trzeci 1 Lirę. Każda kolejna akcja zakończy się jedynie zdobyciem Rubinu.



TWÓRCY

Autor gry: Rüdiger Dorn
Illustrations: Andreas Resch
Projekt graf.: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider
Realizacja: Ralph Bruhn
Przekład: Grzegorz Polewka
Korekta: Rafał Szyma, Arek Maj, Darek Schneid

Autor gry oraz wydawnictwo Pegasus Spiele dziękują wszystkim testerom oraz korektorom za ich cenne uwagi. Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.

© 2018 Portal Games Sp z o.o.
(edycja polska na licencji Pegasus Spiele)
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice,
www.portalgames.pl,
portal@portalgames.pl



www.2pionki.pl
www.facebook.com/2Pionki

© 2018 Pegasus Spiele GmbH, Germany,
www.pegasus.de
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Kopowanie, powielanie, publikowanie instrukcji,
komponentów i wykorzystywanie ilustracji bez
wcześniejszej zgody zabronione.



PRZEGŁĄD ŻETONÓW KIOSKU



Weź 1 żółty Towar i 1 Lirę.



Weź 1 żółty Towar.



Weź 1 Kawę lub 2 Liry.



Przesuń swój stos Kupca do Fontanny **7**, nie zbierając Pomocników.



Weź 1 zielony Towar i 1 Lirę.



Weź 1 zielony Towar.



Przesuń swojego Wspólnika do swoich zasobów.



Wybierz: Zapłać 1 Towar (lub Kawę) i weź 1 List, albo odrzuć 1 List i weź 1 wybrany Towar (lub Kawę).



Weź 1 czerwony Towar i 1 Lirę.



Weź 1 czerwony Towar.



Rzuć kostką i weź tyle Lir, ile oczek wyrzuciłeś.



Wybierz: Odrzuć 1 kartę Bonusową i weź 1 List, albo odrzuć 1 List i dobierz kartę Bonusową.



Weź 2 złote Towary.



Weź 2 zielone Towary.



Zapłać 10 Lir za rozszerzenie Wózka.



Wybierz: Zapłać 2 Liry i weź 1 wybrany Towar (lub Kawę), albo odrzuć 1 Towar (lub Kawę) i weź 3 Liry.



Weź 2 czerwone Towary.



Weź 2 Liry.



Zapłać po 1 Towarze z każdego rodzaju za rozszerzenie Wózka.



Wybierz: Zapłać 2 Liry i dobierz 1 kartę Bonusową, albo odrzuć 1 kartę Bonusową i weź 3 Liry.



Weź 2 czerwone Towary.



Weź 2 Liry.



Zapłać po 1 Towarze z każdego rodzaju za rozszerzenie Wózka.



Wybierz: Zapłać 2 Liry i dobierz 1 kartę Bonusową, albo odrzuć 1 kartę Bonusową i weź 3 Liry.

Katakumby

Weź 1 wybrany Towar (lub Kawę), następnie przemieść swój stos Kupca do dowolnej Lokacji. Nie rozpatrujesz jej akcji i nie odbywasz żadnych Spotkań (włączając brak opłat dla przebywających tam Kupców), możesz dostarczyć natomiast List „zaadresowany” do tej Lokacji.

WARIANT „WIELKI BAZAR”

Jeśli znacie już dobrze oba rozszerzenia do gry Istanbul, polecamy wypróbować grę w wariacie „Wielki Bazar”. W tym wariantcie łączycie elementy gry podstawowej z **oboma** rozszerzeniami „Mokka & Bakszys” oraz „Listy & Pieczęcie”.

- Ułóżcie losowo płytki Lokacji o numerach **1 - 25** w układzie 5x5.
- Upewnijcie się, że Fontanna **7** jest umieszczona w samym środku planszy, i spełnione są wymagania minimalnego dystansu między Czarnym Rynkiem **8** oraz Herbaciarnią **9**.
- Zdecydujcie, czy chcecie skorzystać tylko z **nowych Kart Bonusowych**, czy też potasować je razem z kartami z gry podstawowej i rozszerzenia „Mokka & Bakszys”. Jeśli wybieriecie tę drugą opcję, symbole umieszczone w rogu karty pomogą wam je później rozdzielić.
- Pozostałe zasady gry podstawowej i rozszerzenia „Mokka & Bakszys” nadal obowiązują.

Uwaga: działanie Tawerny odnoszące się do Burmistrza, Przemysłownika i Handlarza Kawy obejmuje także Kuriera.