

Rüdiger Dorn

Istanbul

2 - 5 παίκτες ♦ ηλικίας 10 και άνω ♦ χρόνος παιχνιδιού: 40 - 60 λεπτά

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Χαμός και φασαρία στη συνοικία του παζαριού της Κωνσταντινούπολης. Έμποροι και οι βοηθοί τους τρέχουν μέσα στα σοκάκια, προσπαθώντας να κάνουν καλύτερες συναλλαγές από τους ανταγωνιστές τους. Κλειδί είναι η σωστή οργάνωση. Τα κάρτα πρέπει να γεμίσουν με προϊόντα στις αποθήκες και να μεταφερθούν με προσοχή από τους βοηθούς στους διάφορους προορισμούς. Σκοπός των εμπόρων να είναι οι πρώτοι που θα συλλέξουν συγκεκριμένο αριθμό ρουμπινιών.

ΓΕΝΙΚΗ ΙΔΕΑ

Οδηγείτε έναν έμπορο και τους τέσσερις βοηθούς του μέσα από τις 16 Τοποθεσίες του παζαριού. Σε κάθε Τοποθεσία, μπορείτε να εκτελέσετε μια συγκεκριμένη ενέργεια.

Η πρόκληση είναι, ότι για την εκτέλεση των ενεργειών των Τοποθεσιών, ο έμπορός σας χρειάζεται τη βοήθεια ενός βοηθού του, τον οποίο και αφήνει εκεί. Για να χρησιμοποιήσει τον ίδιο βοηθό αργότερα, ο έμπορος πρέπει να επιστρέψει πίσω στην Τοποθεσία και να τον πάρει μαζί του. Προγραμματίστε προσεκτικά, λοιπόν, τις κινήσεις σας, ώστε να μην ξεμείνετε χωρίς βοηθούς...

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

 <p>16x</p> <p>Πλακίδια Τοποθεσιών ονομάζονται «Τοποθεσίες»</p>	 <p>5x</p> <p>Κάρτα (ταμπλό παικτών)</p>	 <p>15x</p> <p>Επεκτάσεις κάρων</p>	 <p>7x</p> <p>Αυτοκόλλητα για τον Κυβερνήτη, τον Λαθρέμπορο και τους Εμπόρους (κολλήστε τα πριν το πρώτο σας παιχνίδι).</p>	<p>Ανά παίκτη...</p> <p>1 πιο χοντρός δίσκος Εμπόρου (+ αυτοκόλλητο)</p> <p>5 Βοηθοί</p> <p>1 Μέλος της Οικογένειας</p> <p>4 δείκτες Προϊόντων</p>
 <p>26x</p> <p>Bonus κάρτες</p>	 <p>16x</p> <p>Πλακίδια τζαμιού</p>	 <p>10x</p> <p>Πλακίδια ζήτησης</p>	 <p>Νομίσματα (Λίρες) Αξίες: 1 (30x), 5 (15x) και 10 (12x)</p> <p>32x</p> <p>Ρουμπίνια</p>	 <p>4x</p> <p>Δείκτες Γραμμάτων</p>
 <p>5x</p> <p>Περιλήψεις</p>	 <p>1x</p> <p>Δείκτης πρώτου παίκτη</p>	 <p>1x</p> <p>Κυβερνήτης (μωβ) και Λαθρέμπορος (μαύρο)</p>	 <p>2x</p> <p>Ζάρια</p>	

ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ

Αριθμοί: χρησιμοποιούνται για το στήσιμο των πλακιδίων Τοποθεσιών. Οι μεγάλοι καφέ αριθμοί καθορίζουν και την τοποθέτηση δεικτών με τα ζάρια.

Σύμβολο τοποθεσίας (σε μερικές): Τα σύμβολα αυτά αναφέρονται σε κάποιες Bonus κάρτες και πλακίδια Τζαμιού.



Αριθμός της Τοποθεσίας

Διαθέσιμη ενέργεια

Ρουμπίνια (σε μερικές τοποθεσίες): Στις θέσεις αυτές υπάρχουν ρουμπίνια σαν επιβράβευση για συγκεκριμένες συνθήκες.

ΚΑΡΑ

Οι δείκτες Προϊόντων στο Κάρο σας, καθορίζουν πόσα προϊόντα έχετε. Ένας δείκτης Προϊόντος στην τέρμα αριστερά θέση (δείτε το κίτρινο προϊόν) καθορίζει ότι δεν έχετε καθόλου ποσότητα του συγκεκριμένου προϊόντος. Όταν παίρνετε ένα Προϊόν, μετακινήστε τον δείκτη του προς τα δεξιά. Όταν πληρώνετε προϊόντα, μετακινήστε τον στα αριστερά.

Στο παράδειγμα στα δεξιά έχετε 1 μπλε και 2 πράσινα προϊόντα. Τα ρουμπίνια που συλλέγετε μπαίνουν στις θέσεις αυτές.



ΣΥΜΒΟΛΑ

Χρησιμοποιούμε τα παρακάτω σύμβολα στα πλακίδια Τοποθεσιών, στα πλακίδια Τζαμιού και στις Bonus κάρτες:



μετακινήστε έναν δείκτη ή πόρο (Εμπορο, Βοηθό,...)



πληρώστε ότι φαίνεται στην αριστερή πλευρά, και πάρτε ότι φαίνεται στη δεξιά.



Σαν συνέπεια...



«και»



«ή»



δείχνει σύνδεση μεταξύ μιας Τοποθεσίας και Bonus καρτών ή πλακιδίων Τζαμιού



1 προϊόν της επιλογής σας



ρίξτε και τα δύο ζάρια

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Πράσινο κείμενο: Ειδικό κανόνας για διαφορετικό αριθμό παικτών

1 Τοποθετήστε **16 πλακίδια Τοποθεσιών** σε πλέγμα 4x4. Αυτό είναι το κεντρικό ταμπλό του παιχνιδιού.

Όταν παίζετε για πρώτη φορά, συνιστούμε το στήσιμο «**Σύντομες διαδρομές**», στο οποίο τα πλακίδια Τοποθεσιών τοποθετούνται σύμφωνα με τα μπλε νούμερα παρακάτω. Μπορείτε να βρείτε επιπλέον στησίματα, στην τελευταία θέση του εγχειριδίου αυτού.



13 **Σε παιχνίδι 2 παικτών:** τοποθετήστε τους **δίσκους Εμπόρων** που περισσεύουν στα Τζαμιά **14 15** και στον Έμπορο Πετραδιών **16**.

12 Καθορίστε τυχαία τον **Πρώτο παίκτη**. Παίρνει 2 Λίρες και τον δείκτη Πρώτου παίκτη. Με δεξιάστροφη φορά, κάθε επόμενος παίκτης παίρνει 1 παραπάνω Λίρα από τον παίκτη στα δεξιά του. Έπειτα, κάθε παίκτης παίρνει μια Bonus κάρτα από την κορυφή της στοίβας.

Ξεχωρίστε τα **πλακίδια Τζαμιού** ανά χρώμα και έπειτα σύμφωνα με τον αριθμό συμβόλων προϊόντων σε 4 στοίβες (έτσι ώστε το πρώτο πλακίδιο κάθε στοίβας να έχει 2 σύμβολα) και τοποθετήστε τις στα 2 Τζαμιά **14 15**.
Τοποθετήστε **1 Ρουμπίνι** ανά παίκτη σε κάθε Τζαμί.



5 παίκτες: **4 Ρουμπίνια** σε κάθε Τζαμί.

3 παίκτες: **Αφαιρέστε τα πλακίδια με 5 σύμβολα από το παιχνίδι.**

2 παίκτες: **Αφαιρέστε από το παιχνίδι τα πλακίδια με 3 και 5 σύμβολα.**

Ανά παίκτη, τοποθετήστε **1 Ρουμπίνι** και **3 επεκτάσεις Κάρων** στον Αμαξά **1**.

Τοποθετήστε Ρουμπίνια στον Έμπορο Πετραδιών **16** και στο Παλάτι του Σουλτάνου **13** ξεκινώντας από την πάνω δεξιά θέση. Συνεχίστε μέχρι τη θέση που αντιστοιχεί στον αριθμό των παικτών. Τοποθετήστε **1** Ρουμπίνι σε κάθε θέση, αφήνοντας τις επιπλέον θέσεις κενές.



Τοποθετήστε τους δείκτες Γραμμάτων στην πάνω γραμμή του Ταχυδρομείου **5**.



Ανακατέψτε τα **5** σκούρα **πλακίδια Ζήτησης** και τοποθετήστε τα ανοιχτά σε μία στοίβα, στην Μεγάλη Αγορά **10**.

Επαναλάβετε τη διαδικασία και για την Μικρή Αγορά **11** με τα ανοιχτόχρωμα πλακίδια Ζήτησης.



Καθορίστε τις αρχικές θέσεις του **Κυβερνήτη** και του **Λαθρέμπορου**. Για κάθε έναν, ρίξτε και τα δύο ζάρια και τοποθετήστε τον δείκτη στην Τοποθεσία του αντίστοιχου αριθμού.



Ανακατέψτε τις **Bonus** κάρτες και τοποθετήστε τις σε μία κλειστή στοίβα δίπλα στο ταμπλό, όπως και τα **νομίσματα** και τα **ζάρια**.



Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και παίρνει τα ξύλινα κομμάτια του χρώματος. Επίσης, παίρνει ένα Κάρο και μία Περιληψη και τα τοποθετεί μπροστά του.



Στοιβάξτε τους **4** **δίσκους Βοηθών** σας και τοποθετήστε τον **δίσκο Εμπόρου** σας, στην κορυφή της στοίβας. Τοποθετήστε

στοίβες αυτές στο Συντριβάνι **7**.

Τοποθετήστε τον **5ο Βοηθό** κάθε παίκτη κοντά στο ταμπλό, σε θέση που τον φτάνουν.



Τοποθετήστε τους **4** δείκτες Προϊόντων στις γκρι θέσεις του Κάρου σας.



Τοποθετήστε τα **Μέλη των Οικογενειών** στο Αστυνομικό Τμήμα **12**.



ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ξεκινώντας με τον Πρώτο παίκτη, παίζετε στη σειρά, με δεξιόστροφη φορά.

Όταν ο πρώτος παίκτης μαζέψει 5 Ρουμπίνια (*σε παιχνίδι 2 παικτών, 6 Ρουμπίνια*) στις αντίστοιχες θέσεις του Κάρου του, ολοκληρώνετε τον τρέχοντα γύρο. Με το πέρας του γύρου αυτού, το παιχνίδι τελειώνει.

Η ΣΕΙΡΑ ΣΑΣ

Μια σειρά σας αποτελείται από 4 φάσεις, αν και συνήθως μόνο οι 2 φάσεις «Μετακίνηση» και «Ενέργεια» παίζονται. Οι υπόλοιπες φάσεις, αποκαλούμενες και «Συναντήσεις» (μπλε φόντο), λαμβάνουν χώρα μόνο όταν ο Έμπορός σας συναντήσει άλλους δείκτες.

Στη σειρά σας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιονδήποτε αριθμό Βonus καρτών και τις ειδικές ικανότητες των πλακιδίων Τζαμιού σας.

Πρέπει πάντα να εκτελείτε τις φάσεις με τη συγκεκριμένη σειρά τους ανεξάρτητα του αν θα τις εκτελέσετε όλες ή όχι!

1. Μετακίνηση

Μετακινήστε τον Έμπορό σας, μαζί με τη στοίβα Βοηθών από κάτω του (αν υπάρχουν) κατά **1 ή 2 Θέσεις**. Δεν μπορείτε να μετακινηθείτε διαγωνίως και πρέπει να ολοκληρώσετε την κίνησή σας σε **διαφορετική** Τοποθεσία από την αρχική σας.

Έπειτα, έχετε τις εξής τρεις επιλογές στην Τελική Τοποθεσία του Εμπόρου:

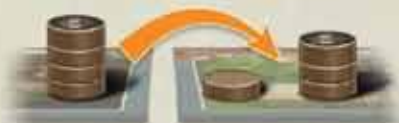
α) Πάρτε έναν Βοηθό

Αν ένας Βοηθός σας βρίσκεται ήδη στην τελική τοποθεσία, τοποθετήστε τη στοίβα σας, πάνω από τον Βοηθό αυτό (δείτε το σχέδιο στα δεξιά). Θα φύγει από την τοποθεσία σαν μέρος της στοίβας, κατά την επόμενη φάση Μετακίνησης.



β) Αφήστε έναν Βοηθό σας πίσω

Αν δεν υπάρχει Βοηθός σας στην τελική τοποθεσία, αφαιρέστε τον τελευταίο Βοηθό της στοίβας σας και τοποθετήστε τον δίπλα σε αυτή (δείτε το σχέδιο στα δεξιά). Θα μείνει πίσω στην τοποθεσία αυτή, κατά την επόμενη φάση Μετακίνησης.



γ) Αν δεν μπορείτε ή δεν θέλετε να αφήσετε ή να πάρετε έναν Βοηθό, η σειρά σας ολοκληρώνεται άμεσα (εξαιρέση αποτελεί το Σιντριβάνι 7, δείτε στη σελίδα 6).

Σημείωση: Αν έχετε το κίτρινο πλακίδιο Τζαμιού, μπορείτε να πληρώσετε 2 Λίρες, ώστε να πάρετε πίσω έναν Βοηθό σας από μια άλλη Τοποθεσία και να τον προσθέσετε στη στοίβα του Εμπόρου σας.

2. Συναντήσεις με άλλους Εμπόρους (αν υπάρχουν)

Αν υπάρχουν άλλοι Έμποροι στην Τελική Τοποθεσία, πρέπει να πληρώσετε από 2 Λίρες στον κάθε ένα. Η σειρά σας ολοκληρώνεται αμέσως αν δεν μπορείτε ή δεν θέλετε να πληρώσετε.

Εξαιρέση: Δεν χρειάζεται να πληρώσετε τους άλλους Εμπόρους στο Σιντριβάνι 7.

Ειδική περίπτωση σε παιχνίδι 2 παικτών:

Αν συναντήσετε έναν ουδέτερο Έμπορο (όχι σε χρώμα παίκτη), πληρώστε τις 2 Λίρες στο γενικό απόθεμα. Έπειτα ρίξτε και τα δύο ζάρια για να καθοριστεί μια νέα θέση για τον Ουδέτερο Έμπορο, όπου και μεταφέρεται.



Παράδειγμα: Ο κόκκινος παίκτης πρέπει να πληρώσει 2 Λίρες στον κίτρινο και 2 στον πράσινο παίκτη, αλλιώς η σειρά του ολοκληρώνεται άμεσα.

3. Ενέργεια

Μπορείτε να εκτελέσετε την ενέργεια της τελικής τοποθεσίας (δείτε σελίδες 6/7). Αν δεν μπορείτε ή δεν θέλετε να εκτελέσετε την ενέργεια, μπορείτε να προχωρήσετε στη φάση 4 (Συναντήσεις).

4. Συναντήσεις (αν υπάρχουν) σε οποιαδήποτε σειρά με...

...μέλη άλλων Οικογενειών



Αν υπάρχουν μέλη της Οικογένειας άλλων παικτών στην Τελική Τοποθεσία, **πρέπει** να τα συλλάβετε και να τα στείλετε στο Αστυνομικό Τμήμα (εκτός κι αν ήδη βρίσκονται εκεί). Σαν επιβράβευση για τη σύλληψη, μπορείτε να πάρετε 1 Bonus κάρτα ή 3 Λίρες από το γενικό απόθεμα για κάθε μέλος Οικογένειας. Αν πιάσετε περισσότερα από 1 μέλη Οικογενειών, μπορείτε να πάρετε την ίδια ή διαφορετικές επιβραβεύσεις για το κάθε μέλος (δεν παίρνετε κάποια επιβράβευση στο Αστυνομικό Τμήμα).

...τον Κυβερνήτη



Μπορείτε να τραβήξετε 1 Bonus κάρτα από την κλειστή στοίβα και να την πάρετε στο χέρι σας. Αν το κάνετε, είτε πληρώνετε 2 Λίρες, είτε ξεσκαρτάρτε 1 Bonus κάρτα από το χέρι σας.

...τον Λαθρέμπορο



Μπορείτε να πάρετε 1 προϊόν της επιλογής σας.

Αν το κάνετε, είτε πληρώνετε 2 Λίρες, είτε 1 προϊόν.

Αν χρησιμοποιήσετε την ικανότητα του Κυβερνήτη ή του Λαθρέμπορου, ρίξτε και τα δύο ζάρια και τοποθετήστε τον αντίστοιχο δείκτη στη θέση που καθορίστηκε από το αποτέλεσμα της ζαριάς (σύμφωνα με τους μεγάλους καφέ αριθμούς). Ρίξτε χωριστές ζαριές, αν ους χρησιμοποιήσατε και τους δύο.

Σημείωση: Μπορείτε να ξεσκαρτάρτε την bonus κάρτα ή να επιστρέψετε το προϊόν που πήρατε από τον Κυβερνήτη ή τον Λαθρέμπορο, ώστε απλά να τους μετακινήσετε.

BONUS ΚΑΡΤΕΣ

- Στη σειρά σας, μπορείτε να παίξετε **όσες Bonus κάρτες επιθυμείτε**.
- Τοποθετήστε κάθε χρησιμοποιημένη ή ξεσκαρταρισμένη Bonus κάρτα στην ανοιχτή στοίβα ξεσκαρταρίσματος του Καραβάνσαραϊ , δείτε τη σελίδα 6).
- Όταν παίρνετε μία Bonus κάρτα, τραβήξτε από την κλειστή στοίβα (εξαιρέση το Καραβάνσαραϊ , δείτε τη σελίδα 6).
- Ανακατέψτε τη στοίβα ξεσκαρταρίσματος, σχηματίζοντας μία νέα κλειστή στοίβα, μόλις αυτή εξαντληθεί.
- Μπορείτε να έχετε στο χέρι σας **όσες Bonus κάρτες επιθυμείτε**.



Πάρτε 1 προϊόν της επιλογής σας.

Μπορεί να παίζει μόνο πριν ή μετά από μία ενέργεια, αλλά όχι κατά τη διάρκεια εκτέλεσής της.



Πάρτε 5 Λίρες από το γενικό απόθεμα.



Αν εκτελέσετε την ενέργεια στο Παλάτι του Σουλτάνου 13 , μετά την ολοκλήρωσή της, εκτελέστε την άλλη μια φορά. Ο αριθμός των προϊόντων που παραδίδετε στον Σουλτάνο αυξάνεται μετά από κάθε ενέργεια.



Αν εκτελέσετε την ενέργεια του Ταχυδρομείου 5 , μετά την ολοκλήρωσή της, εκτελέστε την άλλη μία φορά. Μετακινήστε έναν δείκτη Γράμματος, κανονικά μετά από κάθε ενέργεια.



Αν εκτελέσετε την ενέργεια του Εμπόρου Πετραδιών 6 , μετά την ολοκλήρωσή της, εκτελέστε την άλλη μία φορά. Το ποσό των Λιρών που απαιτούνται για την αγορά Ρουμπινιών, αυξάνεται μετά από κάθε ενέργεια.



Τοποθετήστε το μέλος της Οικογένειάς σας στον Αστυνομικό Σταθμό 12 και πάρτε την επιβράβευση. Δεν μπορεί να παίζει αν το μέλος της Οικογένειάς σας βρίσκεται ήδη στον Αστυνομικό Σταθμό



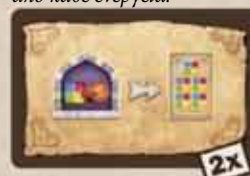
Στην 1^η φάση της σειράς σας, μην μετακινείτε τον Έμπορό σας. Ο Έμπορος παραμένει στην τρέχουσα Τοποθεσία του, αλλά πρέπει να χρησιμοποιήσετε και πάλι έναν Βοηθό.



Στην 1^η φάση της σειράς σας, μετακινήστε τη στοίβα του Εμπόρου σας κατά 3 ή 4 Τοποθεσίες (αντί για 1 ή 2).



Στην 1^η φάση της σειράς σας, επιστρέψτε 1 βοηθό σας στη στοίβα του Εμπόρου σας.



Αν εκτελέσετε την ενέργεια 11 της Μικρής Αγοράς , πρέπει να πουλήσετε τον απαιτούμενο αριθμό προϊόντων, αλλά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε άλλα είδη, από αυτά που

ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ ΚΑΙ ΟΙ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΤΟΥΣ

1

Αμαξάς

Πληρώστε 7 Λίρες στο γενικό απόθεμα, για να πάρετε μία επέκταση κάρου, από τον Αμαξά και να την τοποθετήσετε στο Κάρο σας. Μόλις ολοκληρώσετε το Κάρο σας, δηλαδή μόλις το επεκτείνετε για 3η φορά, αμέσως παίρνετε 1 Ρουμπίνι από τον Αμαξά και το τοποθετείτε στο Κάρο σας.



2-4

Αποθήκη Υφασμάτων / Μπαχαρικών / Φρούτων

Μετακινήστε τον δείκτη Προϊόντων του αντίστοιχου προϊόντος, όσο δεξιά μπορείτε.

Αν έχετε το πράσινο πλακίδιο Τζαμιού, μπορείτε να πληρώσετε 2 Λίρες για να αποκτήσετε 1 επιπλέον προϊόν, οποιουδήποτε είδους.



5

Ταχυδρομείο

Παίρνετε τους πόρους που απεικονίζονται στις 4 ανοιχτές θέσεις. Έπειτα, μετακινείτε τον πρώτο αριστερά δείκτη Γραμμάτων της πάνω γραμμής, στην κάτω γραμμή. Αν όλοι οι δείκτες Γραμμάτων βρίσκονται ήδη στην κάτω γραμμή, μετακινήστε τους πίσω στην πάνω γραμμή.

Παράδειγμα: Παίρνετε 3 Λίρες, 1 κίτρινο και 1 κόκκινο προϊόν. Έπειτα, μετακινείτε τον δείκτη Γραμμάτων του μπλε προϊόντος στο κίτρινο.



6

Καραβάνσαραϊ

Πάρτε 2 Bonus κάρτες στο χέρι σας και ξεσκεπαρτέτε 1 Bonus κάρτα από το χέρι σας.

Σημείωση: Όταν παίρνετε Bonus κάρτες με την ενέργεια αυτή (και μόνο με αυτή την ενέργεια), μπορείτε επίσης να τις πάρετε από την κορυφή των ανοιχτών ξεσκεπαρισμένων καρτών!

7

Σιντριβάνι

Επιστρέψτε όσους Βοηθούς σας θέλετε στη στοίβα του Εμπόρου σας.

Το Σιντριβάνι είναι η μόνη Τοποθεσία όπου δεν χρειάζεστε Βοηθό για να εκτελέσετε την ενέργειά της, και δεν πληρώνετε τους υπόλοιπους Έμπορους που τυχόν βρίσκονται εκεί.

Αν στείλετε ένα Μέλος της Οικογενείας σας στο Σιντριβάνι, οι Βοηθοί σας εξακολουθούν να επιστρέφουν στη στοίβα του Εμπόρου σας.

8

Μαύρη Αγορά

Πάρτε 1 κόκκινο, 1 κίτρινο ή 1 πράσινο προϊόν. Ρίξτε και τα δύο ζάρια:

Αν ρίξετε 7 ή 8: Πάρτε 1 μπλε προϊόν.

Αν ρίξετε 9 ή 10: Πάρτε 2 μπλε προϊόντα.

Αν ρίξετε 11 ή 12: Πάρτε 3 μπλε προϊόντα.

Μπορείτε επίσης πρώτα να ρίξετε τα ζάρια και έπειτα να πάρετε το επιπλέον προϊόν.

Αν έχετε το κόκκινο πλακίδιο Τζαμιού, μπορείτε να γυρίσετε ένα ζάρι σε «4» μετά τη ζαριά ή να ρίξετε ξανά και τα δύο ζάρια.

Παράδειγμα: Ένας παίκτης ρίχνει 2 και 5. Καθώς έχει το κόκκινο πλακίδιο Τζαμιού, μπορεί να γυρίσει το 2 σε 4. Συνεπώς, έχει ρίξει 9 συνολικά και μπορεί να πάρει 2 μπλε προϊόντα και 1 προϊόν άλλου χρώματος.



9

Τεϊοποτείο

Ανακοινώστε έναν αριθμό μεταξύ 3 και 12 και ρίξτε και τα δύο ζάρια.

Αν το αποτέλεσμα είναι ίσο ή μεγαλύτερο από τον αριθμό αυτό, τότε παίρνετε το ποσό που ανακοινώσατε σε Λίρες από το γενικό απόθεμα. Αλλιώς, παίρνετε μόνο 2 Λίρες.

Αν έχετε το κόκκινο πλακίδιο Τζαμιού, μπορείτε να γυρίσετε ένα ζάρι σε «4» μετά τη ζαριά ή να ρίξετε ξανά και τα δύο ζάρια.

10/11

Μικρή / Μεγάλη Αγορά

Πουλήστε 1-5 από τα προϊόντα που εμφανίζονται στο πλακίδιο Ζήτησης. Μετακινήστε τους δείκτες Προϊόντων καταλλήλως πάνω στο Κάρο σας. Έπειτα πάρτε την πληρωμή σας από το γενικό απόθεμα, σύμφωνα με τον πίνακα.

Τέλος, μετακινήστε το τρέχον πλακίδιο Ζήτησης στον πάτο της στοίβας.

Παράδειγμα: Πουλάτε 1 κόκκινο, 1 πράσινο και 2 κίτρινα προϊόντα, οπότε σαν πληρωμή λαμβάνετε 14 Λίρες.



12

Αστυνομικό Τμήμα

Αν ένα μέλος της Οικογένειάς σας βρίσκεται στο Αστυνομικό Τμήμα, το «ελευθερώνετε» και πηγαίνει σε μια άλλη Τοποθεσία. Έπειτα εκτελεί την ενέργεια της τοποθεσίας αυτής. Τα μέλη **δεν υπόκεινται σε συναντήσεις** (δείτε σελίδες 4-5, «η σειρά σας»!).

Όσο βρίσκονται σε άλλες Τοποθεσίες, τα μέλη σας μπορεί να **συλληφθούν από άλλους Εμπόρους** και να σταλούν πίσω στο Αστυνομικό Τμήμα. Σαν επιβράβευση, ο παίκτης που έκανε τη σύλληψη παίρνει 1 Bonus κάρτα ή 3 Λίρες.

Παράδειγμα: Στένλετε το μέλος της Οικογενείας σας από το Αστυνομικό Τμήμα στην Αποθήκη Μπαχαρικών. Θα γεμίσετε το Κάρο σας με **π ρ ά σ ι ν α** προϊόντα. Δεν χρειάζεται να πληρώσετε 2 Λίρες στον αντίπαλο, και δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον Κυβερνήτη.



13

Το Παλάτι του Σουλτάνου

Παραδώστε στο Σουλτάνο τα προϊόντα που δεν καλύπτονται από Ρουμπίνι.

Σαν επιβράβευση, πάρτε το αμέσως επόμενο διαθέσιμο Ρουμπίνι από τον μετρητή και τοποθετήστε το στο Κάρο σας. Το αμέσως επόμενο Ρουμπίνι θα είναι ακριβότερο.

Παράδειγμα: Πρέπει να πληρώσετε 2 μπλε, 2 κόκκινα, 1 κίτρινο, 1 πράσινο και 1 τυχαίο προϊόν για να πάρετε το επόμενο Ρουμπίνι από τον μετρητή.



14/15

Μικρό / Μεγάλο Τζαμί

Πάρτε 1 πλακίδιο Τζαμιού. Για να το κάνετε, το Κάρο σας πρέπει να κουβαλάει τα προϊόντα που εμφανίζονται στο πλακίδιο Τζαμιού, στις κατάλληλες ποσότητες. Έπειτα, πληρώστε 1 από τα εμφανιζόμενα προϊόντα. Το πλακίδιο Τζαμιού, παρέχει μια ειδική ικανότητα (**μπλε κείμενο**).

Μπορείτε να έχετε μία μόνο φορά το κάθε πλακίδιο.

Μόλις αγοράσετε **και τα δύο πλακίδια ενός Τζαμιού**, αμέσως και για μία μόνο φορά πάρτε **1 Ρουμπίνι** από το Τζαμί αυτό και τοποθετήστε το στο Κάρο σας.

Παράδειγμα: Για να πάρετε αυτό το πλακίδιο Τζαμιού, το Κάρο σας πρέπει να έχει τουλάχιστον 3 μπλε προϊόντα και να πληρώσετε το ένα από αυτά. Αφού πληρώσετε το προϊόν, παίρνετε το πλακίδιο και έπειτα προσθέτετε τον 5ο σας Βοηθό στον πάτο της στοίβας του Εμπόρου σας.



16

Έμπορος Πετραδιών

Πληρώστε στο γενικό απόθεμα τόσες Λίρες όσος ο μεγαλύτερος αριθμός που δεν καλύπτεται από Ρουμπίνι.

Έπειτα πάρτε το αμέσως επόμενο Ρουμπίνι από τον μετρητή και τοποθετήστε το στο Κάρο σας. Το επόμενο Ρουμπίνι θα είναι πιο ακριβό για να αγοραστεί.

Παράδειγμα: Ο μεγαλύτερος αριθμός που δεν καλύπτεται από Ρουμπίνι είναι το 15. Οπότε πρέπει να πληρώσετε 15 Λίρες για να πάρετε το επόμενο Ρουμπίνι από τον μετρητή.

**ΠΛΑΚΙΔΙΑ ΤΖΑΜΙΟΥ****Κόκκινο πλακίδιο**

Στο Τείοποτειο **9** και στη Μαύρη Αγορά **8**, μπορείτε να γυρίσετε 1 ζάρι σε «4» μετά τη ζαριά ή να ρίξετε ξανά και τα δύο ζάρια (1x).

**Πράσινο πλακίδιο**

Όταν χρησιμοποιήσετε μία από τις τρεις Αποθήκες **2 3 4**, μπορείτε να πληρώσετε 2 Λίρες για να πάρετε 1 επιπλέον προϊόν, οποιουδήποτε είδους.

**Μπλε πλακίδιο**

Αμέσως πάρτε τον 5ο Βοηθό του χρώματός σας, από το γενικό απόθεμα και τοποθετήστε τον κάτω από τον Έμπορό σας.

**Κίτρινο πλακίδιο**

Μία φορά στη σειρά σας, μπορείτε να πληρώσετε 2 Λίρες, ώστε να επιστρέψετε έναν Βοηθό σας, στον Έμπορό σας.

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο πρώτος παίκτης που θα μαζέψει 5 Ρουμπίνια (σε παιχνίδι 2 παικτών, 6 Ρουμπίνια) ενεργοποιεί τη λήξη του παιχνιδιού. Όταν συμβεί αυτό, ολοκληρώστε τον τρέχοντα γύρο. Έπειτα, κάθε παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει τις Bonus κάρτες που του περίσσεψαν και παρέχουν επιπλέον προϊόντα ή χρήματα. Αυτό μπορεί να έχει μεγάλη σημασία σε περίπτωση ισοπαλίας.

Ο παίκτης με τα περισσότερα Ρουμπίνια είναι ο νικητής.
Σε περίπτωση ισοπαλίας, υπολογίστε:

- ▶ τις περισσότερες Λίρες
- ▶ τα περισσότερα προϊόντα στο Κάρο
- ▶ τις περισσότερες Bonus Κάρτες

Αν με τις τρεις παραπάνω κατηγορίες δεν επιλύεται η ισοπαλία, τότε υπάρχουν περισσότεροι από ένας νικητές.



Παράδειγμα: Ο κίτρινος παίκτης πήρε το 5ο του Ρουμπίνι. Το παιχνίδι τελειώνει μόλις ολοκληρωθεί ο τρέχον γύρος.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ (ΓΙΑ 2 - 4 ΠΑΙΚΤΕΣ)

Αν έχετε ήδη παίξει αρκετές φορές Istanbul, προτείνουμε να δοκιμάσετε την παρακάτω, πιο στρατηγική, παραλλαγή:

- ▶ Κατά την προετοιμασία, αλλάξτε τον τέρμα κάτω Βοηθό της στοίβας σας με έναν Βοηθό ουδέτερου χρώματος (προτείνουμε το λευκό σαν ουδέτερο χρώμα, όπως στην εικόνα).



- ▶ Αν ο Έμπορός σας ολοκληρώσει την κίνησή του σε Τοποθεσία με ουδέτερο Βοηθό, μπορεί να τον πάρει, σαν να ήταν ένας δικός του Βοηθός.
- ▶ Αν υπάρχει τόσο ουδέτερος, όσο και δικός σας Βοηθός στην Τελική Τοποθεσία, μπορείτε να αποφασίσετε ποιόν Βοηθό θα πάρετε, ώστε να εκτελέσετε την ενέργεια.
- ▶ Επιτρέπεται να έχετε περισσότερους από έναν ουδέτερους Βοηθούς κάτω από τον Έμπορό σας.
- ▶ Στο Σιντριβάνι 7, μπορείτε να πάρετε πίσω μόνο τους δικούς σας Βοηθούς.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΗΣΙΜΑΤΟΣ ΤΟΠΟΘΕΣΙΩΝ

- ▶ **Σύντομες διαδρομές** (χρήση των μπλε αριθμών)

Χρησιμοποιήστε το στήσιμο αυτό όταν μαθαίνετε το παιχνίδι ή αν θέλετε συντομότερη διάρκεια.

Οι αποστάσεις μεταξύ των Τοποθεσιών που λειτουργούν καλά μαζί, είναι μικρές, κάνοντας το παιχνίδι ευκολότερο.

- ▶ **Μεγάλες διαδρομές** (χρήση των πράσινων αριθμών)

Το στήσιμο αυτό προτείνεται για έμπειρους παίκτες. Οι τοποθεσίες που λειτουργούν καλά μαζί, βρίσκονται μακριά η μία από την άλλη, οπότε και απαιτείται καλύτερος σχεδιασμός των κινήσεων και της χρήσης των Βοηθών.

- ▶ **Στη σειρά** (χρήση των μεγάλων αριθμών)

Το στήσιμο αυτό είναι πιο δύσκολο. Οι παρόμοιες Τοποθεσίες είναι ομαδοποιημένες.

- ▶ **Τυχαίο στήσιμο**

Το στήσιμο αυτό προσφέρει μεγάλη ποικιλία. Ανακατέψτε τα πλακίδια και δημιουργήστε ένα πλέγμα 4x4. Η πρόκληση είναι να βρείτε ποιές διαδρομές του στήσιματος είναι οι πιο παραγωγικές, κάτι που διαφέρει από παιχνίδι σε παιχνίδι.

Προσοχή: ακόμη και με τυχαίο στήσιμο, προτείνουμε να ακολουθούνται οι παρακάτω περιορισμοί:

Το Σιντριβάνι 7 πρέπει να είναι μία από τις 4 κεντρικές Τοποθεσίες του πλέγματος.

Η Μαύρη Αγορά 8 και το Τεϊοποτείο 9 πρέπει να έχουν απόσταση τουλάχιστον 3 Τοποθεσίες, μεταξύ τους.

CREDITS

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

Designer: Rüdiger Dorn

Illustrations: Andreas Resch

Graphic Design: Andreas Resch,
Hans-Georg Schneider

Realization: Ralph Bruhn

Μετάφραση / Ενσωμάτωση: Νίκος Χριστάκης για την **Red Meeple** v.3

Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH
Straßheimer Str. 2
61169 Friedberg
www.pegasus.de



Pegasus Spiele