

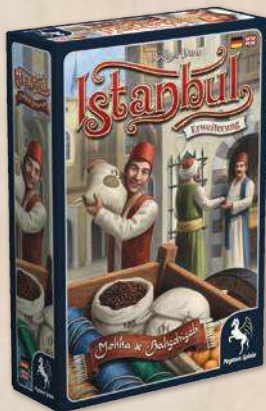
Стамбул

2-5 гравців ♦ Від 10 років ♦ Час партії: 40-80 хвилин



СТАМБУЛ: БАЗОВА ГРА

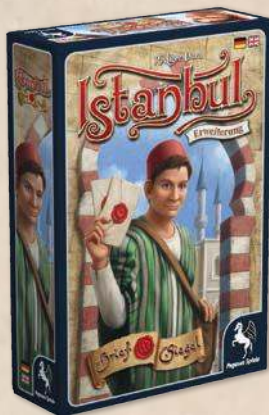
Гамір і метушня на стамбульському базарі! Купці та їхні помічники поспішають вузькими вуличками міста, намагаючись бути ще успішнішими, ніж їхні конкуренти. Належна організація — це ключ до успіху: на складах візки мають бути наповнені товарами, а потім швидко перевезені помічниками до різних пунктів призначення. Мета купців — першими зібрати певну кількість рубінів.



СТАМБУЛ: МОКА ТА БАКШИШ

Торгівля дорогоцінними тканинами, найкращими спеціями та найсвіжішими фруктами в Стамбулі була дуже вигідною. Але тепер покупці на базарі відкрили для себе новий делікатес — каву! Як кмітливий купець, ви відчуваєте, що можете заробити на продажі смачних зерен гарні гроші.

Щоб подолати ці нові виклики, вам знадобиться допомога не лише ваших помічників. На щастя, за бакшиш гості таверни готові взяти на себе невеличкий підрібок. Крім того, у місцевій гільдії ви можете знайти цінну допомогу, яка вам буде так вкрай необхідна.



СТАМБУЛ: ЛИСТИ ТА ПЕЧАТКИ

Ви, стамбульські купці, придумали новий і досить прибутковий спосіб заробити зайву копійчину — доставляти повідомлення власникам крамниць на базарі! Займаючись цим, можна де-не-де зловити корисну інформацію, яку варто згодом продати таємному товариству за так потрібні вам рубіни...

Для того, щоби підтримувати свою звичайну торговельну справу, ви найняли компаньйона, який активно підмінює вас. Щоправда, він трохи повільніший, ніж вам хотілося б, але принаймні не потребує помічників.

ЗМІСТ

Перед вашою першою грою	3
Компоненти гри	4
БАЗОВА ГРА	
Ідея гри / Загальні положення	5
Приготування	6
Хід гри / Хід гравця	8
Кінець гри	9
МОКА ТА БАКШИШ	
Додаткові компоненти / Приготування	10
Хід гравця / Кінець гри	12
ЛИСТИ ТА ПЕЧАТКИ	
Додаткові компоненти	13
Приготування	14
Хід гравця / Кінець гри	16
ВАРІАНТИ ГРИ	
Випадкова розкладка / Нейтральні Помічники / Гранд Базар / Ватажок каравану	17
МІСЦЯ, ТАЙЛИ ТА ДІЇ	
Місця (Базова гра)	18
Місця (Мока та Бакшиш)	20
Місця (Листи та Печатки)	21
Тайли Мечетей, Таверни, Кіюску	22
Карти Гільдії	23
Карти Бонусів	24

АВТОР ТА ВИРОБНИЦТВО

Видавництво та дизайнер висловлюють подяку всім тестувальникам і редакторам за їхні цінні зауваження та побажання.

Автор гри: Рюдігер Дорн

Художник: Андреас Реш

Графічний дизайн: Андреас Реш, Єнс Візе,
Ганс-Георг Шнайдер

Виробництво: Ральф Брун

Українська локалізація: Олександр Віхренко,
Олександр Прямов, Артем Драган, Владислав
Жебровський, Дар'я Єфремова

© 2023 Pegasus Spiele GmbH, Germany

© 2023 Нова Ера, Україна

© 2023 Планета Ігор, Україна

www.gameland.com.ua

www.planeta-igr.com/ua/

www.pegasus.de



НОВА ЕРА



Pegasus Spiele



*Всі права захищені. Передрук або публікація
правил, компонентів гри або ілюстрацій
забороняється без попереднього дозволу.*

ПЕРЕД ВАШОЮ ПЕРШОЮ ГРОЮ

Перш ніж пояснити правила, ми хотіли б дати декілька важливих порад щодо ігрових компонентів та підготовки до гри:

Підготовка ігрових компонентів

- Обережно витягніть компоненти гри з картонних форм.
- Приклейте наліпки до відповідних дерев'яних жетонів.
 - Наклейте 5 круглих наліпок Купців на товсті дерев'яні диски гравців відповідного кольору.
 - Наклейте квадратні наліпки Компаньйонів на дерев'яні жетони гравців відповідного кольору.
 - Приклейте 4 круглі наліпки, що залишилися, на дерев'яні жетони відповідного кольору.



Якщо ви граєте в Стамбул уперше...

... ми радимо вам почати з того, що варто зіграти в **Базову гру декілька разів**, перш ніж додавати доповнення, щоб вивчити всі правила й механізми гри. Після цього, під час гри з доповненнями, вам доведеться вивчати набагато менше нових правил і компонентів. Варіації гри з доповненнями більш різноманітні та складні.

Загальне пояснення щодо цієї Книги правил гри

Для наочності сегменти, що належать до певного доповнення, позначені символом і певним кольором фону:

Мока та Бакшиш 

Листи та Печатки 

Ви можете пропустити відповідні розділи, якщо не використовуєте ці доповнення.

Поради щодо зберігання компонентів гри в ігровій коробці

Сортування компонентів у чотирьох відділеннях, як описано нижче, допоможе вам мінімізувати час, необхідний для пошуку та розміщення всіх необхідних ігрових компонентів:

1. Місця з Базової гри (1-16), Пам'ятки, Візки.
2. Решта компонентів Базової гри: розширення для Візків, тайли Мечетей, тайли Попиту, маркер Першого гравця, монети, рубіни, маркери Пошти, кубики, а також дерев'яні жетони гравців (диски, куби та 1 циліндр), Контрабандиста й Губернатора.
3. Компоненти з доповнення Мока та Бакшиш: Місця (17-20), мішечки з Кавою, карти Гільдії, карти Бонусів (позначені кавовими зернами в кутках), тайли Таверни, тайл Бакшишу, Бар'єр і відповідний тайл, Торговець кавою.
4. Компоненти з доповнення Листи та Печатки: Місця (21-25), карти Бонусів (з печаткою в кутку), тайли Кіюску, тайли Листів, Кур'єр.

КОМПОНЕНТИ: БАЗОВА ГРА



КОМПОНЕНТИ: МОКА ТА БАКШИШ



КОМПОНЕНТИ: ЛИСТИ ТА ПЕЧАТКИ



Стамбул

ІДЕЯ ГРИ

Ви ведете Купця і чотирьох його Помічників через 16 Місць базару. У кожному Місці ви можете виконати певну дію.

Складність полягає в тому, що для того, щоб виконати дію в будь-якому із цих Місць, ваш Купець потребує допомоги Помічника й повинен залишити його позаду. Щоб скористатися цим Помічником пізніше, ваш Купець повинен повернутися в це Місце й забрати його. Тому ретельно плануйте свої дії, щоб не залишитися без Помічників і, відповідно, без можливості що-небудь зробити...

ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

МІСЦЯ

Символ Місця (на деяких Місцях): Деякі карти Бонусів та тайли Мечетей відносяться до цих символів.

Номер Місця



Назва Місця

Доступна дія

Рубіни (на деяких Місцях), які можна отримати в нагороду, якщо виконати певні умови.

ВІЗОК

Маркери Товарів на вашому Візку показують, скільки товарів у вас є. Маркер Товару в крайній лівій клітинці (див. жовтий товар) вказує на те, що у вас немає жодного із цих товарів. Якщо ви отримаете товар, перемістіть маркер Товару праворуч. Якщо ви оплачуєте щось товаром, перемістіть його вліво. У прикладі праворуч у вас є 1 синій і 2 зелені товари.

Рубіни, які ви збираєте, зберігаються на цих клітинках.



СИМВОЛИ

Задані символи використовуються на тайлах Місць, Мечетей і картах Бонусів:



Перемістіть жетон або ресурс (Купець, Помічник, ...)



Сплатіть те, що показано зліва, і візьміть те, що вказано справа



Як наслідок ...



"і"



"або"



Відображає зв'язок між Місцем і картами Бонусів або тайлами Мечетей



1 товар на вибір



Киньте 2 кубики



Виконати дію або зіграти карту



Звичайний рух Купця замінюється чимось іншим

ПРИГОТУВАННЯ

Зелений текст: Спеціальні правила для різної кількості гравців.

Розкладіть тайли 16 Місць у сітці 4x4. Це вважається ігровим полем.

При першій грі рекомендовано використовувати розкладку “Короткі шляхи”, у якій ви викладаєте Місця, як показано нижче. Для подальших ігор ви можете спробувати розкладку “Довгі шляхи” або розкласти Місця згідно з їхніми номерами за зростанням (1-16).

Для ще більшої різноманітності ми пропонуємо розташувати Місця у випадковому порядку, як описано у варіантах на сторінці 17.

Розкладка “Короткі шляхи”	15	5	2	14	Розкладка “Довгі шляхи”	16	2	8	11
	4	12	7	3		15	7	6	4
	8	6	11	9		3	5	12	1
	13	10	1	16		10	9	14	13

13
У грі для 2-х гравців: Покладіть диски Купців невикористаних кольорів на Мечеті 14 15 та Ювеліра 16.

12
Випадковим чином визначте Першого гравця. Він отримує 2 ліри та маркер Першого гравця. За годинниковою стрілкою кожен наступний гравець отримує на 1 ліру більше, ніж гравець праворуч від нього. Потім кожен гравець тягне карту Бонуса з відповідної колоди.



11
Складіть свої 4 диски Помічників у стос і покладіть відповідний диск Купця на вершину цього стосу.

Потім покладіть цей стос на Фонтан 7. Помістіть 5-го Помічника кожного гравця поруч з ігровим полем.



10
Помістіть Родичів до Поліції 12.



Розсортуйте **тайли Мечетей** за кольором, а потім за кількістю символів товарів у 4 стоси (так, щоб тайл на вершині кожного стосу показував 2 символи товарів) і розмістіть їх горілиць на двох Мечетях **14 15**.

Покладіть по **1 рубіну** за гравця на кожному з Мечетей.

5 гравців: Покладіть лише по 4 рубіни на кожному з Мечетей.

3 гравці: Вилучіть із гри тайли з 5 символами товарів.

2 гравці: Приберіть із гри тайли з 3 і 5 символами товарів.



2

За кожного гравця покладіть по **1 рубіну** й по **3 розширення для Візків** на Стельмаха **1**.

Помістіть рубіни на Ювеліра **16** й Палац Султана **13**, починаючи з правого верхнього поділу й закінчуючи поділом, на якому позначено кількість гравців. На кожному поділку кладеться по 1 Рубіну. Решту поділок залиште порожніми.



3

Розмістіть усі маркери Пошти у верхньому рядку Пошти **5**.



4

Перетасуйте **темні тайли Попиту** й покладіть їх горілиць у стос на Великий Базар **10**.

Повторіть цю дію для Малого Базару **11**, використовуючи **світлі тайли Попиту**.



5

Визначте початкові Місця **Губернатора** й **Контрабандиста**. Для кожного з них киньте обидва кубики та покладіть їхній жетон на тайл Місця з відповідним номером.



6

Перетасуйте **карти Бонусів** та покладіть долілиць у колоду, а також **монети та кубики** поруч з ігровим полем.



7

Кожен гравець обирає колір і бере дерев'яні компоненти цього кольору. Також візьміть Візок та Пам'ятку й покладіть їх перед собою.



8

Помістіть маркери 4-х Товарів на сірі клітинки вашого Візка.



9



ХІД ГРИ

Починаючи з Першого гравця, ви ходите по черзі за годинниковою стрілкою.

Коли хтось із гравців зібрав 5 рублів (*у грі для 2-х гравців і при грі з доповненнями: 6 рублів*) на відповідних клітинках свого Візка, ви завершуєте поточний раунд. Після цього раунду гра закінчується.

ХІД ГРАВЦЯ

Пояснення щодо тайлів Мечетей виділено *синім кольором та курсивом*.

Хід складається із 4 фаз, але більшу частину часу грається тільки 2 фази “Переміщення” і “Дія”. Інші фази, так звані “Зустрічі”, відбуваються тільки тоді, коли ваш Купець знаходиться на тому ж Місці, що й інші жетони.

У свій хід ви можете використовувати будь-яку кількість карт Бонусів і особливі властивості ваших тайлів Мечетей.

Фази гри завжди слідують одна за одною строго в зазначеному порядку незалежно від того, чи граєте ви їх усі, чи ні.

1. Переміщення

Перемістіть стос свого Купця разом із Помічниками під ним (якщо такі є) на **1 або 2 Місця**. Ви не можете рухатися по діагоналі, і ви повинні закінчити свій хід **в іншому** Місці, ніж починали.

Після цього у вас є наступні три варіанти на **Кінцевому** Місці Купця:

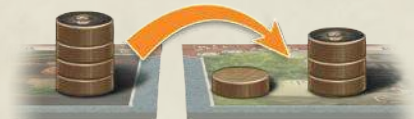
а) Забрати Помічника

Якщо один із ваших Помічників уже був присутній у Кінцевому Місці, покладіть свій стос Купця на цього Помічника (див. мал. праворуч). Він покине це Місце як частина стосу Купця під час наступної фази Переміщення.



б) Залишити Помічника

Якщо жоден із ваших Помічників не був присутній у Кінцевому Місці, візьміть найнижчого Помічника з вашого стосу Купця та покладіть його поруч із ним (див. мал. праворуч). Він залишиться на цьому Місці під час вашої наступної фази Переміщення.



в) Якщо ви не можете або не хочете забрати чи залишити Помічника, **ваш хід закінчується негайно** (виняток: Фонтан **7**, див. стор. 18).

Примітка: Якщо у вас є жовтий тайл Мечеті, ви можете заплатити 2 ліри, щоб забрати Помічника з іншого Місця і додати його до свого стосу Купця.

2. Зустрічі з іншими Купцями (якщо такі є)

Якщо в Кінцевому Місці є інші Купці, ви повинні заплатити кожному з них по 2 ліри. Якщо ви не можете або не хочете платити, **ваш хід закінчується негайно**.

Виняток: Ви не повинні платити іншим Купцям біля Фонтану **7**.

Особливий випадок у грі для 2-х гравців:

Якщо ви зустріли нейтрального Купця (невикористаного кольору), заплатіть 2 ліри в загальний запас. Потім киньте обидва кубики, щоб визначити нове Місце для цього нейтрального Купця і помістіть його туди.



Приклад: Ви повинні заплатити по 2 ліри жовтому й зеленому гравцям, інакше ваш хід негайно закінчується.

3. Дія

Ви можете виконати дії, передбачені в Кінцевому Місці (стор. 18-19) — незалежно від того, чи ви залишили або забрали Помічника. Якщо ви не можете або не хочете виконувати цю дію, ви можете перейти до етапу 4 (Зустрічі).

4. Зустрічі (якщо такі є) у будь-якому порядку з...

... іншими Родичами



Якщо в Кінцевому Місці разом із вашим Купцем знаходяться Родичі інших гравців, ви повинні відправити їх до Поліції **12** (якщо вони вже там не перебувають). У нагороду за їх затримання ви можете взяти 1 карту Бонуса або 3 ліри із загального запасу за кожного такого Родича. Якщо ви впіймали понад 1 Родича, ви можете отримати різну або однакову винагороду за кожного з них. Якщо ви самі перебуваєте в Поліції, то ніякої нагороди ви не отримуєте.

... Губернатором



Ви **можете** взяти 1 карту Бонуса з колоди й покласти її в руку. Якщо ви це зробите, то сплатить 2 ліри або скинете 1 карту Бонуса з руки.

... Контрабандистом



Ви **можете** отримати 1 товар на свій вибір. Якщо ви це зробите, заплатить або 2 ліри, або розрахуйтеся 1 будь-яким товаром.

Якщо ви скористалися здатністю Губернатора або Контрабандиста, киньте кубики, щоб визначити, на яке нове Місце (коричневий номер на тайлі Місця) перемістити відповідний жетон.

Якщо ви скористалися послугами обох, кидайте кубики для кожного з них окремо.

Примітка: Ви можете отримати карту Бонуса від Губернатора і її ж скинути, або отримати товар від Контрабандиста і ним же розплатитися, щоби перемістити їхні жетони на нове Місце.

КІНЕЦЬ ГРИ

Перший гравець, який збере 5 рубінів (*у грі для 2-х гравців і при грі з доповненнями: 6 рубінів*), ініціює кінець гри. Коли це станеться, завершіть поточний раунд. Після цього кожен гравець може використати свої залишки карт Бонусів, які дають товари або гроші. Це може допомогти вирішити нічию на чийсь користь.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю рубінів на своєму Візку.

Нічії вирішуються в наступному порядку:

- найбільша кількість лір
- найбільша кількість залишків товарів на Візку
- найбільша кількість карт Бонусів

Якщо ж і ці критерії не вирішили нічию, переможцями стають декілька гравців.



Приклад: Ви отримали свій 5-й рубін. Гра закінчується після завершення поточного раунду.

Детальний опис Місць ви знайдете на сторінках 18-19, пояснення до тайлів Мечетей — на сторінці 22, а пояснення до карт Бонусів — на сторінці 24.

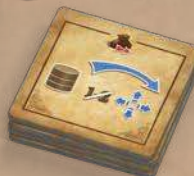
Стамбул

Мока & Бакшиш

6



4



4





ДОДАТКОВІ КОМПОНЕНТИ

- ▶ **Кава:** Ви можете зібрати стільки кави, скільки забажаєте, її кількість в ігровому запасі нічим не обмежена. Кава не вважається “товаром”, якщо в ефекті сказано “будь-який товар” (наприклад, при оплаті будь-якого товару в Палаці Султана **13**).
- ▶ **Карти Гільдії:** Ви можете зіграти їх у свій хід замість того, щоби переміщуватися і використовувати Купця або Помічників (див. стор. 12, “Ваш хід”, п. 1).
- ▶ **Тайли Таверни:** Як і тайли Мечеті, вони приносять вам вигоду (див. стор. 20, “Таверна”).
- ▶ **Торговець кавою:** Як і Губернатор або Контрабандист, ви можете зустріти його після своєї дії. Він може продати вам 1 каву за 2 ліри або будь-який інший товар (див. стор. 12, “Ваш хід”, п. 2).

ПРИГОТУВАННЯ

Наступні правила додаються до правил Базової гри, тому вам також знадобляться компоненти Базової гри.

Розкладіть 20 пронумерованих Місць (1-20) у сітці 5x4.

Для першої гри із цим доповненням ми рекомендуємо розкладку, показану праворуч. Для наступних ігор ми рекомендуємо використовувати варіант “Випадкове розташування”, див. стор. 17.

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

- 1 Підготуйте всі інші компоненти як у Базовій грі (див. сторінки 6-7, кроки 2-13) і виконайте наступні кроки. Додайте **нові карти Бонусів** до карт Бонусів Базової гри.
- 2 Киньте кубики, щоб визначити початкову позицію **Торговця кавою**, так само як ви робили б це з Губернатором і Контрабандистом.
- 3 **Гільдія 18**
Перетасуйте **карти Гільдії** та покладіть їх у колоду **долілиць** на відповідне поле в Гільдії. Карти Гільдії, які ви розіграєте або скидаєте, кладуться в стос скиду **горілиць** поруч з ігровим полем.
- 4 **Таверна 19**
 - ▶ Покладіть **Бар’єр** і відповідний тайл **Контролю бар’єра** поруч з ігровим полем.
 - ▶ Відсортуйте **тайли Таверни** за типом, а потім за кількістю символів кави у 2 стоси так, щоб тайл зверху кожного стосу показував **1** символ кави. Покладіть обидва стоси поруч з ігровим полем.
 - ▶ Помістіть **тайл Бакшишу** (трьома жовтими товарами вгору) на відповідне поле в Таверні.
- 5 **Кав’ярня 20**
Починаючи з клітинки із символом рубіна, розмістіть по 1 рубіну на кожну клітинку Кав’ярні (з винятком клітинки із цифрою “6”).
- 6 Покладіть жетони мішечків Кави (далі “кава”) поруч з ігровим полем.



ХІД ГРАВЦЯ

У свій хід ви робите всі ті самі дії, як і в Базовій грі, але з такими доповненнями:

1. Тепер у вас з'явилася альтернатива використання вашого Купця.
Замість того, щоб виконувати звичайні 4 фази свого ходу, ви можете зіграти карту Гільдії. Виконайте ефект карти Гільдії, а потім покладіть її в стос скиду горілиць поруч з ігровим полем.

Важливо:

- Розігрування карти Гільдії замінює весь ваш хід, тому ви не переміщуєте свого Купця і не маєте жодних Зустрічей — якщо тільки ефект карти Гільдії не каже іншого.
 - Коли ви граєте карту Гільдії, ви не можете використовувати карти Бонусів або тайли Мечетей, які вимагають, щоб ви перебували в певному Місці.
Але ви можете зіграти будь-які інші карти Бонусів.
 - Ви повинні виконати всі інструкції на картці Гільдії. Якщо ви не можете цього зробити, ви не можете її розіграти.
2. У фазі 4 вашого ходу (Зустрічі) ви можете зіткнутися зі ще одним жетоном — **Торговцем кавою**. Він використовується так само як Губернатор і Контрабандист.
Його дія: ви можете взяти 1 каву, якщо заплатите 2 ліри або будь-який 1 товар.



Приклад (карта Гільдії #16): Заплативши 15 лір, ви отримуєте додатково 3 кави та рубін.

КІНЕЦЬ ГРИ

Кінець гри настає, щойно один із гравців збере **6 рубінів**, незалежно від кількості гравців. Крім цього моменту, застосовуються всі інші звичайні правила Базової гри.

Пояснення щодо додаткових Місць можна знайти на сторінці 20, тайлів Таверни — на сторінці 22, карт Гільдії — на сторінці 23 і карт Бонусів — на сторінці 24.



Rüdiger Dorn
Istanbul

Завантажте гру
Стамбул на
Android, PC, Mac,
Linux та iOS!



ACRAM

Стамбул



ДОДАТКОВІ КОМПОНЕНТИ

- ▶ **Листи:** Листи надають додатковий спосіб отримати рубіни та можуть бути використані для подвійних дій. На лицьовій стороні кожного Листа зображена 1 Печатка й номер Місця, на зворотному боці — 2 Печатки. Щоразу, коли ви отримуєте Лист, ви повинні покласти його перед собою горілиць. Після того, як ви передасте Лист (див. стор. 16, “Ваш хід”, п. 2), ви повинні перегорнути його долілиць.



Печатки, які ви бачите на Листах, можна обміняти на рубіни (див. стор. 21, Таємне товариство 24) або використати для подвійної дії (див. стор. 16, “Ваш хід”, п. 4).



- ▶ **Компаньйон:** Це новий жетон, який чекає на вас у загальному запасі. Коли ви вперше використаєте дію Фонтану 7, ви можете перемістити його до свого особистого запасу. Тепер, на початку свого ходу, ви можете поставити його на Місце зі своїм Купцем. Це нічого не коштує, навіть якщо на цьому Місці є інші Купці. Після того, як ваш Компаньйон опинився на ігровому полі, ви повинні вибрати, кого перемістити — його чи свого Купця, щоб виконати дію (див. стор. 16, “Ваш хід”, п. 1). Щоразу, коли ви виконуєте дію Фонтана, ви можете додатково перемістити свого Компаньйона назад у свій запас. Звідти ви можете знову розмістити його, як описано вище.

- ▶ **Тайли Кіюску:** На них вказується нагорода при застосуванні дій у Кіюску 22 (див. стор. 21).



- ▶ **Кур'єр:** Це новий жетон, який може з'явитися після ваших дій (як і Губернатор та Контрабандист). Він дає 1 Лист, якщо ви заплатите йому 2 ліри або скинете 1 Лист (див. стор. 16, “Ваш хід”, п. 3).

Примітка: Якщо на карті або тайлі зображено 1 або більше кавових зерен, ігноруйте символ кавових зерен. Ці символи актуальні лише у варіанті “Гранд Базар” (див. стор. 17).

Стамбул

Листви & Нечанки



ПРИГОТУВАННЯ



Наступні правила додаються до правил Базової гри, тому вам також знадобляться компоненти Базової гри.

Розмістіть 20 пронумерованих Місць (1-16 і 21-24) за схемою 5x4.

Для першої гри із цим доповненням ми рекомендуємо використовувати розкладку, показану праворуч.

Для наступних ігор ми рекомендуємо використовувати варіант “Випадкове розташування”, див. стор. 17.

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

- 1** Підготуйте гру, як описано в правилах Базової гри (див. стор. 6/7, кроки 2-13). Потім виконайте наступні додаткові кроки. Вирішіть, чи хочете ви використовувати тільки нові карти **Бонусів**, чи тасувати їх разом із картами Базової гри. Якщо ви зробите останнє, символ у куточках карт допоможе вам розділити їх після гри.
- 2** Киньте кубик, щоб визначити початкову позицію **Кур'єра** (так само як ви робили це з Губернатором і Контрабандистом).
- 3** **Кіоск 22**
Перетасуйте **тайли Кіоску** й покладіть їх у 2 стоси **долілиць** на Кіоску. Використані тайли Кіоску кладуться в стос скиду поруч з ігровим полем. Якщо під час гри у вас закінчуються тайли Кіоску, перетасуйте відповідний скид, щоб сформувати новий стос для розіграшу.
- 4** **Таємне товариство 24**
Помістіть зображені суми лір під 1-м, 2-м і 3-м рангами.
- 5** Перегорніть **Листи** долілиць (показуючи 2 Печатки) і перетасуйте їх. Покладіть їх поруч з ігровим полем, сформувавши один або декілька стосів для розіграшу. Використані Листи кладуться в стос скиду. Якщо у вас закінчилися Листи, перетасуйте відповідний скид, щоб сформувати новий стос для розіграшу.
- 6** Покладіть **Компаньйонів**, а також **решту рубінів**, що залишилися, поруч з ігровим полем.





ХІД ГРАВЦЯ

У свій хід ви робите всі ті самі дії, як і в Базовій грі, але з такими доповненнями:

1. З'явився новий варіант переміщення:

Якщо ваш **Компаньйон** знаходиться в грі, тобто стоїть на тайлі Місця, ви можете перемістити його **замість свого Купця**.

Компаньйон діє за тими ж правилами, що й Купець, але з деякими винятками:

а) Компаньйон може переміщатися тільки **на 1 сусіднє Місце** (не по діагоналі).

б) Він працює сам. Він не має і не потребує ніяких Помічників.

в) Карти Бонусів та тайли, що вказують на Купця, не застосовуються до Компаньйона, якщо не вказано іншого.



Приклад: Ваш Компаньйон уже в грі. Ви можете використати його на наступний хід.

Примітка: якщо Купець або Компаньйон переміщується в Місце з Купцями або Компаньйонами інших гравців, ви повинні заплатити по 2 ліри за кожний жетон, перш ніж зможете виконати дію в цьому місці!

2. Коли ваш жетон (Купець, Родич або Компаньйон) знаходиться в Місці, зазначеному в одному або декількох ваших Листах, ви повинні перегорнути ці Листи долілиць — вони вважаються “доставленими”.

При цьому не має значення, чи переміщувався жетон, і чи перегорнули ви Лист до або після його переміщення.

3. У фазі 4 вашого ходу (Зустрічі) ви можете зіткнутися з новим жетоном — **Кур'єром**. Він використовується так само як Губернатор і Контрабандист.

Його дія: ви можете взяти 1 Лист, заплативши 2 ліри, або скинути 1 Лист.

4. Кінець вашого ходу: Один раз за раунд можете скинути Листи із сумарним значенням Печаток, що дорівнює 3, щоб негайно зробити **додатковий хід** (так званий “подвійний хід”). Зайві Печатки теж йдуть у рахунок сплати (наприклад, якщо скинуто 2 Листи з 2 Печатками).



КІНЕЦЬ ГРИ

Кінець гри настає, як тільки один із гравців збере **6 рубінів**, незалежно від кількості гравців. Крім цього моменту, застосовуються всі інші звичайні правила Базової гри.

Пояснення щодо додаткових Місць можна знайти на сторінці 21, тайлів Кіосків — на сторінці 22, а карт Бонусів — на сторінці 24.

ВАРІАНТИ ГРИ

Наступні варіанти можуть гратися окремо або можуть комбінуватися за вашим бажанням.

Випадкова розкладка

- ▶ Перетасуйте тайли Місць і розкладіть їх.
- ▶ Фонтан **7** має бути одним із внутрішніх Місць. Якщо потрібно, поміняйте його з іншим Місцем.
- ▶ Місця Чорний ринок **8** та Чайхана **9** повинні знаходитися на відстані не менше трьох Місць одне від одного й не повинні розташовуватися в одному стовпчику або рядку. Якщо необхідно, поміняйте їх місцями.

Нейтральні Помічники (2-4 гравці)

Якщо ви вже грали в Стамбул декілька разів, рекомендуємо спробувати цей більш тактичний варіант гри:

- ▶ Під час приготування до гри замініть нижнього Помічника вашого стосу на Помічника нейтрального кольору (ми рекомендуємо використовувати білий колір як нейтральний, див. мал. праворуч).
- ▶ Якщо ваш Купець закінчує свій рух на Місці з нейтральним Помічником, він може забрати його так, ніби це був один із ваших Помічників.
- ▶ Якщо на відповідному Місці є і нейтральний, й один із ваших Помічників, ви можете вирішити, якого Помічника забрати, щоб виконати дію.
- ▶ Ви можете мати більше одного нейтрального Помічника у своєму стосі.
- ▶ У Фонтані **7** ви можете повернути у свій стос Купця лише власних Помічників.



Гранд Базар



Ми рекомендуємо цей варіант усім гравцям, які мають достатній досвід у Базовій грі та доповненнях. У цьому варіанті Базова гра поєднується з обома доповненнями “Мока та Бакшиш” і “Листи та Печатки”.

- ▶ Розташуйте Місця, пронумеровані 1-25, у випадковому порядку в сітці 5x5.
- ▶ Розмістіть Фонтан **7** у центрі ігрового поля. Переконайтеся, що дотримано обмеження мінімальної відстані між Чорним ринком **8** та Чайханою **9**.
- ▶ Використовуйте всі карти Бонусів.
- ▶ Крім того, застосовуються звичайні правила Базової гри та доповнень.

Примітка: тайл Таверни, що стосується Губернатора, Контрабандиста й Торговця кавою, також застосовується і до Кур'єра.

Ватажок каравану

Ця версія гри представляє новий тайл Каравану разом із новим варіантом гри. На початку гри покладіть тайл Каравану на Караван-сарай **6**.

Якщо ви виконаєте дію Караван-сараю, візьміть тайл Каравану **в кінці свого ходу**.

Гравець, який тримає тайл Каравану, стає **Ватажком каравану**.

Бувши Ватажком каравану і виконуючи дію в Місці Караван-сарай **6**, ваша дія видозмінюється: у такому разі берете собі 2 карти Бонусів і при цьому не скидаєте 1 карту Бонуса з руки. Гравець залишається Ватажком каравану доти, доки інший гравець не виконає дію Караван-сараю.



МІСЦЯ

Символ Місця (на деяких Місцях): Деякі карти Бонусів та тайли Мечетей відносяться до цих символів.



1 **Стельмах**
Заплатіть 7 лір у загальний запас, щоб узяти в Стельмаха розширення для Візка й покласти його на свій Візок. Як тільки ви повністю добудуєте свій Візок, тобто подовжите його втретє, негайно й тільки один раз візьміть 1 рубін зі Стельмаха й покладіть його на свій Візок.



2-4 **Склад Тканин/Спецій/Фруктів**
Перемістіть маркер Товару відповідного товару якомога правіше.

Якщо у вас є зелений тайл Мечеті, ви можете заплатити 2 ліри, щоб отримати 1 додатковий товар будь-якого типу.



5 **Поштамт**
Ви отримуєте ресурси, які зображені на чотирьох незакритих клітинках. Потім перемістіть **крайній лівий** маркер Пошти з верхнього ряду вниз до нижнього ряду. Якщо всі маркери Пошти вже знаходяться в нижньому ряду, перемістіть їх назад у верхній.

Приклад: Ви отримуєте 3 ліри, 1 жовтий і 1 червоний товари. Потім ви переміщуєте маркер Пошти із синього товару на жовтий.



6 **Караван-сарай**
Візьміть 2 карти Бонусів у руку і скиньте 1 карту Бонуса з руки. Під час гри кожна використана або скинута карта Бонуса завжди йде в стос скиду горілиць на відповідне поле на Караван-сарай.

Примітка: Коли ви берете карти Бонусів за допомогою цієї дії (і тільки за допомогою цієї дії), ви також можете брати їх горілиць з верхньої частини відповідного скиду!

Під час гри з доповненням Мока та Бакшиш, крім ефекту дії в цьому Місці, відомого з Базової гри, візьміть додатково ще 1 каву із запасу.

7 **Фонтан**
Поверніть будь-яку кількість своїх Помічників до свого стосу Купця. Фонтан — це єдине Місце, де вам не потрібно мати Помічника, щоб виконати дію, і вам не потрібно платити іншим Купцям, якщо вони там присутні. Якщо ви відправляєте Родича до Фонтану, ваші Помічники все одно повертаються до вашого стосу Купця.

8 **Чорний ринок**
Отримайте 1 червоний, 1 жовтий або 1 зелений товар. Киньте обидва кубики: Якщо випало 7 або 8: ви отримуєте 1 синій товар. Якщо випало 9 або 10: отримуєте 2 сині товари. Якщо випало 11 або 12: отримуєте 3 сині товари. Ви також можете спочатку кинути кубики, а потім отримати 1 додатковий товар після цього.

Якщо у вас є червоний тайл Мечеті, ви можете перетворити один кубик на "4" після кидка або повторно кинути обидва кубики (1x).

Приклад: Ви викинули 2 і 5. Оскільки у вас є червоний тайл Мечеті, ви можете перетворити 2 на 4. Таким чином, ви отримали 9 і можете отримати 2 сині товари та 1 товар іншого кольору.





Чайхана

Назвіть число від 3 до 12. Потім киньте обидва кубики. Якщо випадає число, що дорівнює або більше оголошеного вами числа, візьміть оголошену вами до цього кількість лір із загального запасу.

В іншому випадку, візьміть лише 2 ліри.

Якщо у вас є червоний тайл Мечеті, ви можете перетворити один кубик на "4" після кидка або повторно кинути обидва кубики (1x).



Малий/Великий Базар

Продайте 1-5 товарів, які зображені на тайлі Попиту. Пересуньте відповідно маркери Товарів на вашому Візку. Потім отримайте ліри із запасу, як зазначено в таблиці. Нарешті, перемістіть поточний тайл Попиту під низ відповідного стосу.



Приклад: Ви продаєте 1 червоний, 1 зелений і 2 жовті товари й отримуєте за них 14 лір.



Поліція

Якщо ваш Родич перебуває в Поліції, "звільніть" його і відправте в інше Місце. Потім виконайте дію цього Місця. Ваш Родич **не може мати жодних Зустрічей** (див. стор. 9, "Ваш хід")!

Перебуваючи в інших Місцях, ваш Родич може бути **спійманий іншими Купцями** та відправлений назад до Поліції. У нагороду гравець, який його спіймав, отримує 1 карту Бонуса або 3 ліри.

Приклад: Ви відправляєте Родича з Поліції на Склад спецій. Ви заповнюєте свій Візок зеленими товарами. Вам не потрібно платити 2 ліри опоненту й ви не можете використовувати Губернатора.



Палац Султана *

Доставте всі товари, які не прикриті рубіном, Султану. У нагороду візьміть наступний доступний рубін із доріжки та покладіть його на свій Візок. Відповідно, наступний рубін буде коштувати дорожче.

Приклад: Ви повинні заплатити 2 сині, 2 червоні, 1 жовтий, 1 зелений та 1 товар будь-якого типу, щоб отримати наступний рубін із доріжки.



Мала/Велика Мечеть

Візьміть 1 тайл Мечеті. Для цього ваш Візок повинен перевозити товари, які зображені на тайлі Мечеті, у необхідній кількості. Потім заплатіть **1 із зображених товарів**. Тайли Мечетей дають вам особливі здібності (див. стор. 22, "Тайли Мечетей", *синій текст*). Ви можете мати лише одну копію кожного тайлу. Як тільки ви отримуєте **обидва тайли однієї Мечеті**, негайно й тільки один раз візьміть **1 рубін** із цієї Мечеті та покладіть його на свій Візок.

Приклад: Щоб отримати цей тайл Мечеті, ваш Візок повинен перевезти щонайменше 3 сині товари, і ви повинні заплатити 1 з них. Після того, як ви заплатили за товар, ви отримуєте тайл, а потім додаєте 5-го Помічника вашого кольору в нижню частину вашого стосу Купця.



Ювелір *

Заплатіть у загальний запас кількість лір, що дорівнює найбільшому числу, яке не покрите рубіном. Візьміть доступний рубін із клітинки та покладіть його на свій Візок. Отже, наступний рубін буде коштувати дорожче.

Приклад: Найбільше число, яке не покрите рубіном - 15. Отже, ви повинні заплатити 15 лір, щоб отримати наступний рубін із клітинки.



* Коли ви забираєте останній рубін із Палацу Султана **13**, Ювеліра **16** або Кав'ярні **20**, покладіть 1 рубін із запасу на символ рубіна в цьому Місці.

МІСЦЯ (МОКА ТА БАКШИШ)



17

Обсмажувальний цех

Виберіть від 1 до 3 з наступних варіантів:

- Заплатіть 2 ліри та візьміть 2 кави.
- Сплатіть будь-який 1 товар та візьміть 2 кави.
- Скиньте карту Бонуса або Гільдії та візьміть 2 кави.

Таким чином можна отримати до 6 кави.



Приклад: Ви платите 2 ліри та скидаєте карту Бонуса, щоб отримати 4 кави із запасу.

18

Гільдія

Візьміть 1 каву із запасу. Візьміть 2 карти з колоди карт Гільдії. Потім покладіть карту Гільдії з руки (це не обов'язково має бути одна з карт, які ви щойно взяли) у стос скиду долілиць поруч з ігровим полем, не використовуючи її ефект.

19

Таверна

Виберіть один із наступних трьох варіантів. Можливо, вам доведеться заплатити "бакшиш" у вигляді 1-4 кави, залежно від вашого вибору:

- Заплатіть 2 кави та розмістіть Бар'єр між двома Місцями. Виконайте дію в одному із цих Місць. У вас немає жодної Зустрічі. Візьміть тайл Контролю Бар'єра, який вказує на те, що ви — єдиний гравець, який може пройти через Бар'єр. Інші гравці не можуть пересуватися через Бар'єр — навіть якщо в них є тайл Переміщення (див. нижче).
- Візьміть верхній тайл Таверни зі стосу й заплатіть зображену на ньому кількість кави. Ви можете взяти лише по одному тайлу Таверни кожного типу. Тайл Таверни забезпечує постійний ефект, який ви можете використовувати до кінця гри:



Приклад: Ви платите 2 кави та берете тайл Контролю Бар'єра. Ви розміщуєте Бар'єр між Поштамтом і Складом тканин, використовуючи дію останнього.



▶ Тайл Переміщення:

Замість того, щоби пересувати свій стос Купця на 1 або 2 Місця, ви можете перемістити його на будь-яку кількість Місць по прямій лінії (але ви не можете пересуватися через Бар'єр, якщо у вас немає тайлу Контролю Бар'єра).



▶ Тайл Зустрічі:

Щоразу, коли ви зустрічаєте Губернатора, Контрабандиста та/або Торговця кавою й отримуєте щось від них, вам більше не потрібно нічого за це платити.



Якщо ви граєте у варіант "Гранд Базар", це правило поширюється і на Кур'єра.

- Заплатіть 4 кави та товари, зображені на тайлі Бакшишу. Візьміть наступний доступний рубін із Палацу Султана 13, Ювеліра 16 або в Кав'ярні 20 . Після цього перегорніть тайл Бакшишу на іншу сторону.



20

Кав'ярня

Доставте в Кав'ярню кількість кави, що дорівнює найбільшому числу, яке не закрите рубіном (6-10). У нагороду візьміть наступний доступний рубін із клітинки та покладіть його на свій Візок.

МІСЦЯ (ЛИСТИ ТА ПЕЧАТКИ)



21

Посольство

Візьміть 2 Листи із загального запасу й покладіть їх перед собою горілиць (тобто номером Місця догори).

22

Кіоск

Візьміть 1 Лист із загального запасу й покладіть його перед собою горілиць.

Потім перегорніть по 1 тайлу Кіоску на кожного гравця плюс 1 (якщо потрібно, перетасуйте скинуті тайли). Починаючи з вас і за годинниковою стрілкою, кожен гравець повинен зробити наступне:

- Виберіть 1 із цих тайлів Кіоску.
- Виконайте його дію (див. сторінку 6: “Тайли Кіоску”) чи не робіть цього.
- Перегорніть його долілиць. Отже, інші гравці не можуть його вибрати.

Ви також можете використати тайл Кіоску, що залишився. Потім скиньте всі ці тайли Кіосків.

23

Аукціонний дім

Візьміть 1 товар на вибір. Потім продайте на аукціоні 2 карти Бонусів:

Зробіть ставку не менше 1 ліри. Потім кожен наступний гравець за годинниковою стрілкою може зробити рівно 1 ставку або спасувати. Кожна наступна ставка повинна бути вищою за попередню. Після того, як усі інші гравці зробили свої ставки, ви можете зробити останню ставку або спасувати.

Переможець аукціону тягне 2 карти Бонусів із колоди долілиць і бере їх собі в руку. Якщо виграли ви, заплатіть свою ставку в загальний запас. Якщо виграє інший гравець, він повинен заплатити свою ставку вам.

Приклад із 3 гравцями: Жовтий гравець бере 1 синій товар і робить початкову ставку в 1 ліру. Червоний пасує; Синій пропонує 5 лір. Жовтий може зробити фінальну ставку, але пасує. Синій гравець бере 2 карти Бонусів із колоди та платить 5 лір Жовтому гравцеві.

24

Таємне товариство

Скиньте Листи, на яких зображено 6 Печаток. У нагороду візьміть наступний рубін із Палацу Султана **13**, Ювеліра **16** або з Кав'ярні **20** (тільки у варіанті “Гранд Базар”) і покладіть його на свій Візок . Перший гравець, який виконає цю дію, отримує 3 ліри, другий — 2 ліри, а третій — 1 ліру. Кожен наступний гравець отримує тільки рубін і не отримує додаткових лір.

25

Катакомби

Візьміть 1 товар на ваш вибір (або каву). Потім перемістіть свій стос Купця **або** Компаньйона незалежно від того, хто виконує цю дію, у вибране вами Місце. Ви не можете виконати дію в цьому Місці, й у вас не може бути там жодних Зустрічей.

Коли ви забираєте останній рубін із Палацу Султана **13**, Ювеліра **16** або Кав'ярні **20**, покладіть 1 рубін із запасу на символ рубіна в цьому Місці.

ТАЙЛИ МЕЧЕТЕЙ



Червоний тайл

У Чайхані **9** або на Чорному ринку **8** ви можете перетворити значення одного кубика на "4" після кидка або повторно кинути обидва кубики (1x).



Синій тайл

Негайно візьміть 5-го Помічника вашого кольору із загального запасу й покладіть його у свій стос Купця.



Зелений тайл

При використанні одного з трьох Складів **2 3 4** ви можете заплатити 2 ліри, щоб отримати 1 додатковий товар будь-якого типу.



Жовтий тайл

У свій хід ви можете заплатити 2 ліри, щоби повернути одного з ваших Помічників під низ свого стосу Купця.

ТАЙЛИ ТАВЕРНИ



Тайл переміщення

Замість того, щоби переміщувати свій стос на 1 або 2 Місця, ви можете перемістити його на будь-яку кількість Місць по прямій лінії (але ви не можете переміщатися через Бар'єр, якщо у вас немає тайлу Контролю Бар'єра).



Тайл зустрічі

Щоразу, коли ви зустрічаєте Губернатора, Контрабандиста та/або Торговця кавою та отримуєте щось від них, вам більше не потрібно нічого за це платити.

ТАЙЛИ КІОСКУ



Візьміть 1 жовтий товар і 1 ліру.



Візьміть 1 зелений товар і 1 ліру.



Візьміть 1 червоний товар і 1 ліру.



Візьміть 2 жовті товари.



Візьміть 2 зелені товари.



Візьміть 2 червоні товари.



Візьміть 1 жовтий товар.



Візьміть 1 зелений товар.



Візьміть 1 червоний товар.



Візьміть 1 синій товар.



Візьміть 1 карту Бонуса.



Візьміть 2 ліри.



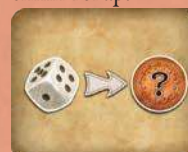
Візьміть 1 каву або 2 ліри.



Візьміть 1 каву або 3 ліри.



Перемістіть свого Компаньйона до особистого запасу.



Киньте 1 кубик і візьміть по 1 лірі за кожен отриманий результат.



Заплатіть 10 лір за розширення Візка.



Заплатіть вказані товари за розширення Візка.



Перемістіть свій стос Купця до Фонтану **7**, не забираючи жодного Помічника.



Виберіть одне: Сплатіть 1 товар (або каву) і візьміть 1 Лист, або скиньте 1 Лист і візьміть 1 товар (або каву).



Виберіть одне: Скиньте 1 карту Бонуса і візьміть 1 Лист, або скиньте 1 Лист і візьміть 1 карту Бонуса.



Виберіть одне: Заплатіть 2 ліри та візьміть 1 Лист, або скиньте 1 Лист і візьміть 3 Ліри.

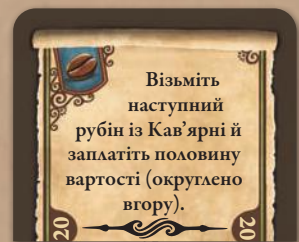
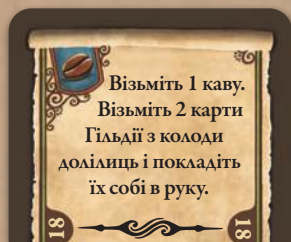
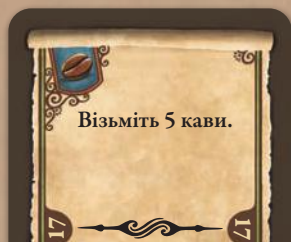
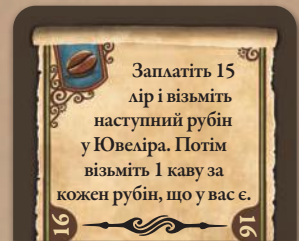
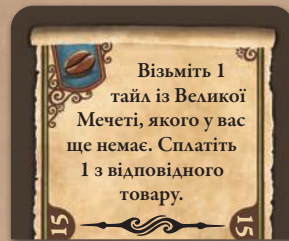
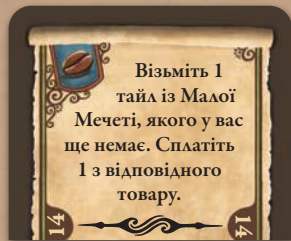
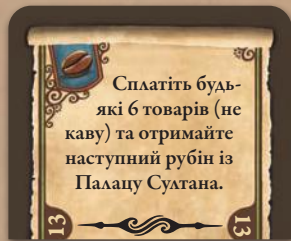
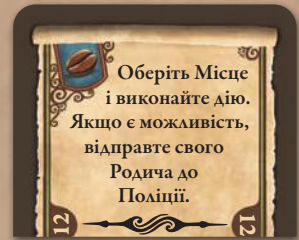
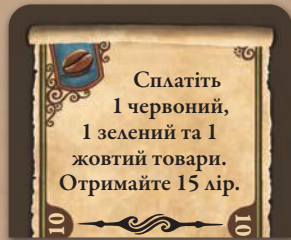
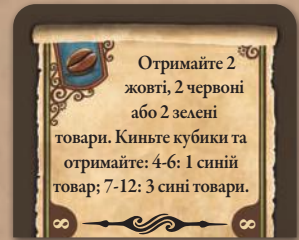
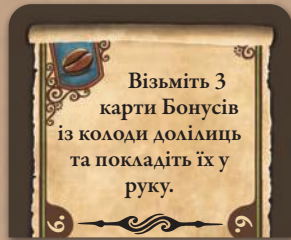
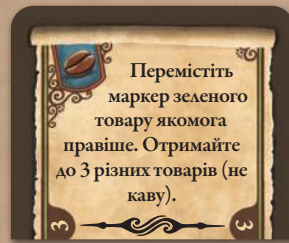
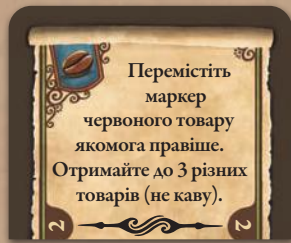
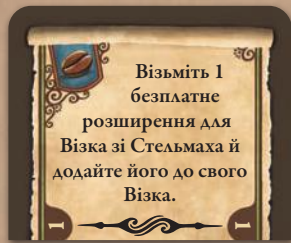


Виберіть одне: Заплатіть 2 ліри та візьміть 1 товар на вибір (або каву), або заплатіть 1 товар на вибір (або каву) та візьміть 3 ліри.



Виберіть одне: Заплатіть 2 ліри та візьміть 1 карту Бонуса, або скиньте 1 карту Бонуса та візьміть 3 Ліри.

КАРТИ ГІЛЬДІЇ



Зауваження щодо карт Гільдії:

- Не має значення, де знаходиться ваш Купець, коли ви граєте карту Гільдії.
- Карти #8 і #9: Ви можете не використовувати червоний тайл Мечеті.
- Приклад для карти #9: Ви кажете "7", але на кубіку випадає "5". Ви отримуєте 4 ліри замість звичайних 2 лір.
- Карта #12: Ви не отримуєте жодної винагороди за те, що відправили свого Родича до Поліції. Ви можете використовувати цю карту, навіть якщо ваш Родич уже перебуває в Поліції.
- Приклад для карти #14: Ви берете червоний тайл Мечеті та платите 1 червоний товар.
- Приклад для карти #19: Ви берете тайл Таверни вартістю 2 кави. Також ви пересуваєте Бар'єр і виконуєте дію сусіднього Місця. Замість 4 кави ви платите лише 3 кави.

КАРТИ БОНУСІВ

- У свій хід ви можете зіграти **будь-яку кількість карт Бонусів**.
- Покладіть кожну використану або скинуту карту Бонуса в стос скиду горілиць на Караван-сараї **6**.
- Беручи карту Бонуса, візьміть її з колоди карт Бонусів (виняток: дія Караван-сараї **6**, див. стор. 18).
- Перетасуйте стос скиду карт Бонусів, щоб сформувати нову колоду, як тільки вона закінчиться.
- Ви можете тримати в руці **будь-яку кількість карт Бонусів**.



Отримайте 1 товар на вибір (не каву).
Можна зіграти до або після виконання дії, але не під час.



Візьміть 5 лір із загального запасу.



Якщо ви виконаєте дію в Палаці Султана **13**, після завершення дії виконайте її ще раз. *Кількість товарів, які потрібно доставити, збільшується після кожної дії.*



Якщо ви виконаєте дію в Поштамті **5**, після завершення дії виконайте її ще раз. *Переміщуйте маркер Пошти після кожної дії, як зазвичай.*



Якщо ви виконаєте дію у Ювеліра **16**, після завершення дії виконайте її ще раз. *Кількість лір, яку потрібно заплатити за рубін, збільшується після кожної дії.*



Помістіть свого Родича до Поліції **12** та отримайте винагороду. *Неможливо розіграти, якщо ваш Родич уже перебуває в Поліції **12**.*



Якщо ви виконаєте дію на Малому Базарі **11**, ви повинні продати необхідну кількість товарів, але ви можете використовувати інші види товарів, ніж вимагається.



У першу фазу свого ходу не переміщуйте свій стос Купця. Купець залишається на своєму поточному Місці, але ви повинні використати Помічника.



У першу фазу свого ходу пересуньте стос Купця на 3 або 4 Місця (замість 1 або 2).



У першу фазу свого ходу поверніть одного свого Помічника до стосу Купця.



Візьміть 2 кави із запасу.



Скиньте 2 кави та візьміть 1 карту Гільдії з колоди, де вони лежать долілиць.



Заплатіть 1 каву і візьміть 8 лір.



Обміняйте до 3 товарів (або каву) на таку ж кількість інших товарів (або кави).
Наприклад: Ви обмінюєте 3 жовті на 2 сині товари та 1 каву.



Киньте 2 кубики та візьміть зображені нагороди.



Після кидка кубиків (за винятком випадків, де ви пересуваєте нейтральний жетон), ви можете перегорнути один кубик на "6".



Замість того, щоб переміщувати Купця на 1 або 2 Місця, перемістіть його на кутове Місце.



Якщо ви перебуваєте в Стельмаха **1**, ви можете одразу ж повторити дію цього Місця ще раз.



Якщо ви перебуваєте в Кав'ярні **20**, то ви можете одразу ж повторити дію цього Місця ще раз.



Візьміть 1 Лист.



Киньте 2 кубики та отримайте відповідну винагороду.



Заплатіть 1 товар (або каву), щоб отримати 7 лір.



Візьміть зображений товар і 3 ліри.



Виконайте дію самої верхньої карти Бонуса зі скиду Караван-сараю.



У фазу "Переміщення" перемістіть свого Родича на сусіднє Місце і виконайте дію цього Місця, не маючи при цьому жодних Зустрічей. Це замінює ваш звичайний хід, тобто ви не переміщуєте свого Купця або Компаньйона. При цьому ваш Родич не може перебувати в Поліції **12** або переміщатися туди.



У фазу "Переміщення" виберіть Купця іншого гравця і перемістіть свій стос Купця на це Місце. Це замінює ваше звичайне переміщення на 1 або 2 Місця. Вам не потрібно платити цьому конкретному Купцю за Зустріч, але ви можете зіткнутися з іншими жетонами, якщо вони є.



У фазу "Переміщення" ви можете перемістити свого Компаньйона на 2 Місця замість одного.



Використайте Губернатора, Кур'єра або Торговця кавою і сплатіть його вартість. Потім киньте кубик, щоб визначити нову позицію цього жетона.



Якщо ви перебуваєте в одній із Мечетей **14**, **15**, ви можете одразу ж повторити цю дію ще раз.



Якщо ви перебуваєте в Таємному Товаристві **24**, то ви можете одразу ж повторити дію цього Місця ще раз.



У фазі "Переміщення" ви можете заплатити 3 ліри, щоби перемістити свій стос Купця на будь-яке Місце. Це замінює ваше звичайне переміщення на 1 або 2 Місця.