

Настольная игра
Рюдигера Дорна

Стамбул

2–5 игроков ♦ От 10 лет ♦ 40–80 минут



СТАМБУЛ: БАЗОВАЯ ИГРА

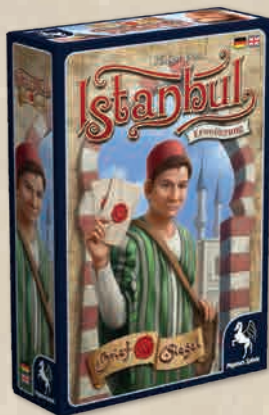
Ещё один шумный и суматошный день на стамбульском базаре. Торговцы и их помощники суетятся в узких проходах, пытаясь заткнуть за пояс конкурентов. Работа в команде — превыше всего: одни нагружают тележки товарами на складе, другие быстро развозят их по разным местам. И каждый торговец стремится раньше соперников собрать нужное количество рубинов.



СТАМБУЛ: КОФЕ И БАКШИШ

Дорогие ткани, лучшие специи и свежие фрукты принесли вам немало денег, но теперь завсегдатаи стамбульского базара открыли для себя новый деликатес — кофе. Вы сразу почуяли, какое состояние можно сколотить на торговле ароматными зёрнами.

Чтобы преуспеть в этом новом деле, помощников будет недостаточно. К счастью, гости таверны готовы оказать пару услуг за небольшой бакшиш, а в торговой гильдии вы сможете найти ещё более ценную помощь.



СТАМБУЛ: ПИСЬМА И ПЕЧАТИ

Торговцы Стамбула придумали новый и весьма прибыльный способ заработка — разносить по базару письма. При этом можно не только заработать, но и узнать что-нибудь интересное, а потом продать информацию тайному обществу за рубины.

Чтобы управлять разросшимся бизнесом, вы нашли верного партнёра. Правда, он не так расторопен, как вам хотелось бы, зато справляется без помощников.

СОДЕРЖАНИЕ

Перед вашей первой игрой	3
Состав игры	4
БАЗОВАЯ ИГРА	
Об игре. Принципы игры	5
Подготовка к игре	6
Ход игры. Ваш ход	8
Конец игры	9
КОФЕ И БАКШИШ	
Состав дополнения. Подготовка	11
Ваш ход. Конец игры	12
ПИСЬМА И ПЕЧАТИ	
Состав дополнения	13
Подготовка	15
Ваш ход. Конец игры	16
ВАРИАНТЫ ИГРЫ	
«Ничейный помощник», «Гранд-базар», «Караванщик» и другие	17
МЕСТА, ЖЕТОНЫ И КАРТЫ	
Места из базовой игры	18
Места из дополнения «Кофе и бакшиш»	20
Места из дополнения «Письма и печати»	21
Жетоны мечетей, таверны, павильона	22
Карты гильдии	23
Карты бонусов	24

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры и издатель благодарят за ценные замечания всех, кто тестировал и вычитывал игру.

Автор игры: Рюдигер Дорн

Художник: Андреас Реш

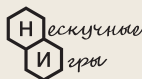
Дизайнеры: Андреас Реш, Энс Визе, Ханс-Георг Шнайдер

Продюсер: Ральф Брун

Издание на русском языке: Пётр Шишканов, Пётр Зайцев и другие

© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Germany

www.pegasus.de



FunMill
настольные игры



Pegasus Spiele

Правообладатель и дистрибьютор на территории стран Балтии:
SIA 'KORS N', Маскавас 377-78, Рига, LV-1063, Латвия.

www.mnogoknig.lv

Импортер и уполномоченная организация по претензиям
к изготовителю от потребителей в России: ООО «Трансбалтик»,
Россия, Санкт-Петербург, пр. Обуховской Обороны, д. 105,
литера А, помещение №230, e-mail: complainbg@mail.ru.

Оптовый дистрибьютор на территории России:

© ООО «Нескучные игры», Россия, Санкт-Петербург,

ул. Тельсингфурская, д. 3.

Телефон: +7 (812) 715-45-11, e-mail: bambyspb2@mail.ru.

Партнер проекта: магазин настольных игр FunMill.ru, Россия,
Санкт-Петербург, Литейный пр., д. 60.

Телефон: +7 (812) 928-92-70, e-mail: info@funmill.ru.

Все права защищены. Воспроизведение или публикация правил,
компонентов, иллюстраций, элементов дизайна возможны только
по предварительному разрешению Pegasus Spiele.

ПЕРЕД ВАШЕЙ ПЕРВОЙ ИГРОЙ

Прежде чем переходить к правилам, обратите внимание на эти советы, касающиеся игровых компонентов и подготовки.

Подготовка игровых компонентов

- Аккуратно выдавите картонные компоненты из листов.
- Приклейте наклейки сверху и снизу деревянных фишек следующим образом:

- Круглые наклейки торговцев — на толстые деревянные диски соответствующих цветов.
- Квадратные наклейки партнёров — на большие деревянные кубики соответствующих цветов.
- 4 оставшиеся круглые наклейки — на деревянные цилиндры соответствующих цветов.



Для тех, кто ещё не играл в «Стамбул»

Прежде чем использовать дополнения, советуем **несколько раз сыграть в базовую игру**. Это поможет вам разобраться в правилах и принципах игры без добавочных усложнений.

Если вы начнёте с базовой игры, вам надо будет следить за меньшим числом правил и компонентов. Дополнения добавят в игру сложности и разнообразия.

Обозначения в правилах

Для удобства разделы, относящиеся к дополнениям, выделены особым символом и фоновым цветом:

Кофе и бакшиш



Письма и печати



Если вы играете без какого-либо дополнения, можете пропустить соответствующие разделы.

Как хранить игру

Чтобы сократить время на поиск нужных компонентов и подготовку, советуем разделить компоненты игры по 4 отделениям коробки следующим образом:

1. Места из базовой игры (1–16), памятки, тележки.
2. Остальные компоненты из базовой игры: расширения тележек, карты бонусов (без символа дополнения), жетоны мечетей, жетоны спроса, жетон первого игрока, монеты, рубины, почтовые маркеры, кубики, деревянные фишки игроков (кубики, диски, цилиндры), фишки контрабандиста и управляющего.
3. Дополнение «Кофе и бакшиш»: места 17–20, фишки кофе, карты гильдии, карты бонусов (с символом кофе в углу), жетоны таверны и бакшиша, барьер и жетон барьера, фишка продавца кофе.
4. Дополнение «Письма и печати»: места 21–25, карты бонусов (с символом печати в углу), жетоны павильона и писем, фишка посыльного.

СОСТАВ БАЗОВОЙ ИГРЫ



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ «КОФЕ И БАКШИШ»



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ «ПИСЬМА И ПЕЧАТИ»



Стамбул

ОБ ИГРЕ

Вы перемещаете торговца и его помощников по 16 местам базара. В каждом месте вы можете выполнить определённое действие.

Нюанс в том, что для выполнения действия в любом месте торговец должен оставить там помощника. Чтобы воспользоваться им позже, торговец должен вернуться и подобрать помощника. Тщательно планируйте ходы, чтобы не остаться без помощников — и без возможности выполнить действие.

ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

МЕСТА

Символ места (не на всех местах): также указан на некоторых картах бонусов и жетонах мечетей



Название места

Доступное действие

Рубины (не на всех местах): здесь лежат рубины, которые можно получить в награду за выполнение определённых условий

ТЕЛЕЖКИ

Маркеры товаров на тележке показывают, сколько в ней товаров. Если маркер находится на самом левом (сером) делении, значит, у вас нет этого товара. Когда вы получаете товар, сдвигайте его маркер вправо. Когда тратите товар, сдвигайте его маркер влево.

В примере справа у вас 1 синий товар и 2 зелёных.

Храните полученные рубины в этих ячейках.



СИМВОЛЫ

На местах, жетонах мечетей и картах бонусов используются следующие символы:



Переместите компонент (торговца, помощника и т. п.)



Заплатите то, что указано слева от стрелки, и получите то, что указано справа



После того, что указано слева от стрелки, происходит то, что указано справа



и



или



Показывает связь между местом и картой бонуса или жетоном мечети



1 товар на ваш выбор



Бросьте 2 кубика



Выполните действие или сыграйте карту



Сделайте указанное вместо обычного перемещения торговца

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Зелёным цветом выделены особые правила для разного числа игроков

Выложите **16 мест** прямоугольником 4×4 — они считаются игровым полем.

Если вы играете впервые, рекомендуем разложить места, как показано ниже на схеме «**Короткие пути**». В дальнейшем вы можете попробовать раскладку «**Длинные пути**» или выложить места по номерам (от 1 до 16).

Для ещё большего разнообразия можете разложить места случайным образом (см. «Варианты игры» на стр. 17).

Раскладка «Короткие пути»	15	5	2	14
	4	12	7	3
	8	6	11	9
	13	10	1	16
	16	2	8	11
	15	7	6	4
	3	5	12	1
	10	9	14	13
Раскладка «Длинные пути»				

2 игрока:

поместите по **одному диску торговцев** не взятых игроками цветов на обе «Мечети» **14 15** и «Ювелира» **16**.

Случайным образом определите **первого игрока**. Он получает жетон первого игрока и 2 лиры. Каждый другой игрок по часовой стрелке от первого получает на 1 лиру больше, чем предыдущий.

Каждый игрок берёт 1 карту бонуса из колоды.

Сложите стопкой свои 4 диска помощников и положите сверху ваш диск торговца.

Поместите эту стопку на «Фонтан» **7**.

Свой **пятый диск помощника** положите рядом с игровым полем.

Поместите свою фишку родственника в «Полицейский участок» **12**.

Разделите **жетоны мечетей** на 4 стопки по цвету. Сверху каждой стопки должен лежать жетон с двумя символами товара, затем — с тремя и далее по возрастанию. Выложите стопки в ячейки «Мечетей» **14 15**.

Положите на каждую мечеть **столько рубинов**, сколько участников в игре.

5 игроков: положите на каждую мечеть по 4 рубина.

3 игрока: удалите из игры жетоны с 5 символами.

2 игрока: удалите из игры жетоны с 3 и 5 символами.



Положите на «Мастерскую» **1** **столько рубинов**, сколько участников в игре, и **в три раза больше расширений тележки**.

Положите рубины на «Ювелира» **16** и «Дворец» **13**. Кладите по одному рубину на деление, начиная с правого верхнего и заканчивая делением, где отмечено нужное число игроков. Остальные деления оставьте пустыми.



Поместите почтовые маркеры на четыре верхних деления «Почты» **5**.



Разделите **жетоны спроса** на тёмные и светлые и перемешайте их по отдельности. Положите их стопками лицом вверх: тёмные на «Большой рынок» **10**, а светлые на «Малый рынок» **11**.



Определите начальные места **управляющего** и **контрабандиста**. За каждого из них бросьте оба кубика, сложите результаты и поместите фишку на место с получившимся номером.



Перемешайте **карты бонусов** и положите их колодой лицом вниз рядом с игровым полем. Разместите **монеты** и **кубики** в общем запасе поблизости.



Каждый игрок выбирает цвет, берёт деревянные фишки этого цвета, тележку и памятку и кладёт их перед собой.



Положите 4 маркера товаров на серые деления вашей тележки.



ХОД ИГРЫ

Игроки делают ходы по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

Если кто-то из игроков собрал у себя на тележке 5 рубинов (**6 рубинов, если вы играете вдвоём или с дополнением**), вы доигрываете текущий раунд до конца, и после этого игра завершается.

ВАШ ХОД

Синим цветом выделены пояснения, относящиеся к жетонам мечетей

Ход состоит из 4 фаз, однако обычно разыгрываются только две из них: движение и действие.

Две другие фазы, так называемые встречи (см. ниже в синих рамках), происходят только в том случае, если ваш торговец оказался в одном месте с другими фишками.

В свой ход вы можете применить сколько угодно карт бонусов и эффектов своих жетонов мечетей.

Фазы хода следуют друг за другом **строго в указанном порядке**, даже если вы пропускаете какие-то из них.

1. Движение

Переместите стопку из своего торговца и помощников под ним (если они есть) на соседнее место **1 или 2 раза**. Нельзя перемещаться по диагонали и возвращаться **в то же место**, откуда вы начали движение.

Попад в место назначения, вы можете сделать одно из трёх:

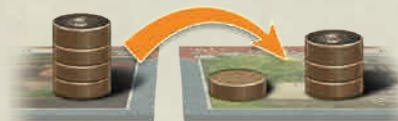
а) Подобрать помощника

Если в месте назначения уже лежал ваш помощник, поместите свою стопку на него (см. справа). В вашей следующей фазе движения он переместится вместе с остальной стопкой.



б) Оставить помощника

Если в месте назначения не было вашего помощника, возьмите нижнего помощника в стопке и положите его рядом с ней (см. справа). Он останется в этом месте, когда ваш торговец уйдёт дальше.



в) Если не хотите или не можете ни подобрать, ни оставить помощника, немедленно завершите ход (если только вы не на «Фонтане» **7**, см. стр. 18).

Обратите внимание: если у вас есть жёлтый жетон мечети, вы можете заплатить 2 лиры, чтобы взять помощника из любого другого места и вернуть его в свою стопку.

2. Встречи с другими торговцами (если они есть)

Если в месте назначения есть торговцы других игроков, вы должны заплатить каждому из них по 2 лиры. Если не хотите или не можете заплатить, **немедленно завершите свой ход**.

Исключение: вы не платите за чужих торговцев на «Фонтане» **7**.

Если вы играете вдвоём:

При встрече с ничейным торговцем (цвета, который не выбрал никто из игроков) заплатите 2 лиры в общий запас. Затем бросьте оба кубика, чтобы определить новое место для этого торговца, и переставьте его туда.



Пример: вы должны либо заплатить 2 лиры жёлтому игроку и 2 лиры зелёному игроку, либо немедленно завершить ход.

3. Действие

Вы можете выполнить действие места назначения (см. стр. 18–19). Не имеет значения, оставили вы там помощника или подобрали. Если не можете или не хотите выполнять действие, переходите к следующей фазе.

4. Встречи с другими фишками (если они есть), в любом порядке

Чужие родственники



Если в месте назначения есть родственники других игроков, вы **обязательно** ловите их всех и отправляете в «Полицейский участок» **12** (если только они уже не там). В качестве награды возьмите 1 карту бонуса или 3 лиры из общего запаса за каждого пойманного родственника. Если поймали несколько родственников, можете взять разные или одинаковые награды. В «Полицейском участке» награды не выдаются.



Управляющий

Можете взять на руку 1 карту бонуса из колоды. Если сделали это, либо заплатите 2 лиры, либо сбросьте 1 карту бонуса с руки.



Контрабандист

Можете получить 1 товар на ваш выбор. Если сделали это, либо заплатите 2 лиры, либо потратите 1 товар.

Если вы использовали эффект управляющего или контрабандиста, бросьте оба кубика, сложите результаты и переместите его фишку на место с получившимся номером. Если использовали эффекты обоих, сделайте два отдельных броска.

Обратите внимание: вы можете сбросить полученную от управляющего карту бонуса, чтобы переместить его (то же относится к контрабандисту и его товару).

КОНЕЦ ИГРЫ

Если кто-то из игроков собрал 5 рубинов (**6 рубинов, если вы играете вдвоём или с дополнением**), значит, игра близка к концу. Доиграйте текущий раунд (последний ход делает тот, кто сидит справа от первого игрока), а затем каждый игрок может применить свои оставшиеся карты бонусов, которые дают товары или лиры (это важно для разрешения ничьей).

Побеждает тот, кто собрал больше всех рубинов.

Ничья разрешается в пользу того, у которого осталось больше лир; при их равенстве — того, в чьей тележке больше товаров; при равенстве товаров — того, у кого на руке больше карт бонусов.

При полном равенстве побеждают все претенденты.



Пример: вы получили свой пятый рубин. Игра закончится после завершения текущего раунда.

Места подробно описаны на страницах 18–19, жетоны мечетей — на странице 22, а карты бонусов — на странице 24.

Настольная игра
Рюдигера Дорна

Стамбул

Корте и бакшиши

Дополнение

6



4



4





СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- **Кофе.** У вас может быть сколько угодно кофе, его запас не ограничен. Кофе не считается «любимым товаром» (например, когда нужно заплатить любой товар во «Дворце» 13).
- **Карты гильдии.** Вы можете играть их в свой ход вместо того, чтобы перемещать и задействовать торговца или помощников (см. стр. 12, пункт 1).
- **Жетоны таверны.** Как и жетоны мечетей, они обладают постоянным эффектом (см. «Таверна» на стр. 20).
- **Продавец кофе.** Выполнив действие, вы можете провести с ним встречу (как с управляющим или контрабандистом). Продавец кофе продаёт 1 кофе за 2 лиры или за 1 любой товар (см. стр. 12, пункт 2).

ПОДГОТОВКА

Используйте все компоненты и правила базовой игры с учётом нижеописанных добавлений и изменений.

Выложите 20 мест (с номерами 1–20) прямоугольником 5×4.

Если вы **впервые играете** с этим дополнением, рекомендуем разложить места, как показано справа. В дальнейшем лучше раскладывать места случайным образом (см. стр. 17).

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

- 1 Дальнейшую подготовку проведите по обычным правилам (см. стр. 6–7, пункты 2–13), а затем сделайте то, что описано ниже. Замешайте в общую колоду **карты бонусов** из базовой игры и дополнения.
- 2 Бросьте оба кубика, чтобы определить начальное место **продавца кофе** (аналогично управляющему и контрабандисту).
- 3 **Торговая гильдия 18**
Перемешайте **карты гильдии** и положите их колодой лицом вниз на «Торговую гильдию». Сыгранные и сброшенные карты гильдии кладите лицом вверх в стопку рядом с полем.
- 4 **Таверна 19**
 - Поместите **барьер** и **жетон барьера** рядом с полем.
 - Разделите **жетоны таверны** на 2 стопки по типу. Сверху каждой стопки должен лежать жетон с одним символом кофе, затем — с двумя и далее по возрастанию. Положите стопки рядом с полем.
 - Разместите **жетон бакшиша** в его ячейку стороной с тремя жёлтыми товарами вверх.
- 5 **Кофейня 20**
Положите рубины на «Кофейню» — по одному на каждое деление, начиная с отмеченного рубином (кроме деления с числом 6).
- 6 Положите все фишки кофе в общий запас рядом с полем.

ВАШ ХОД

Играйте по обычным правилам с двумя следующими добавлениями.

1. Теперь вы можете распорядиться своим ходом иначе, чем обычно:

Вместо того чтобы разыгрывать 4 обычные фазы хода, вы можете сыграть карту гильдии. Выполните то, что на ней указано, и положите её в стопку сброса рядом с полем.

Важно:

- Розыгрыш карты гильдии заменяет весь ваш ход: вы не перемещаете торговца и никого не встречаете, если только на карте гильдии не сказано иного.
 - В тот ход, когда сыграна карта гильдии, нельзя применять карты бонусов и жетоны мечетей, которые требуют находиться в определённом месте. Прочие карты бонусов играть можно.
 - Вы должны выполнить все указания карты гильдии. Если это невозможно, такую карту играть нельзя.
2. В 4-й фазе хода («Встречи») теперь можно встретить **продавца кофе** — так же, как управляющего или контрабандиста. Встретив его, можете взять 1 кофе, если заплатите 2 лиры или потратите 1 любой товар.



Пример: вы сыграли карту гильдии 16. Заплатив 15 лир, вы получаете 1 рубин и 3 кофе.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если любой игрок собрал **6 рубинов** (независимо от числа игроков), игра завершается в конце текущего раунда. Остальные правила базовой игры остаются в силе.

Места из дополнения подробно описаны на странице 20, жетоны таверны — на странице 22, карты гильдии — на странице 23, а карты бонусов — на странице 24.



Rüdiger Dorn
Istanbul



Скачайте
приложение Istanbul
для Android, PC,
Mac, Linux или iOS!



Стамбул

Дополнение

Письма и печати



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

► **Письма.** Позволяют вам получать **рубины** и совершать **двойные ходы**.

С лицевой стороны письма указан номер места и стоит 1 печать, а с обратной — 2 печати. Получив письмо, положите его перед собой лицом вверх. После того как вы доставили письмо (см. стр. 16, пункт 2), переверните его оборотом вверх. За печати на видимой стороне писем можно приобретать рубины (см. стр. 21, «Тайное общество» 24) и совершать двойные ходы (см. стр. 16, пункт 4).



► **Партнёр.** В начале игры эта фишка находится в общем запасе. Выполнив действие «Фонтана» 7, вы можете переместить партнёра в личный запас. Впоследствии в начале своего хода вы можете выставить его туда же, где находится ваш торговец. Это ничего не стоит, даже если в том месте есть чужие торговцы. Пока ваш партнёр на поле, каждый ход решайте, какая из ваших фишек будет перемещаться и выполнять действие: партнёр **или** торговец (см. стр. 16, пункт 1). Всякий раз, выполняя действие «Фонтана», вы можете также вернуть своего партнёра в личный запас. Оттуда его можно выставить на поле, как описано выше.

► **Жетоны павильона.** На них указаны награды за выполнение действия «Павильона» 22 (см. стр. 21).



► **Посыльный.** Выполнив действие, вы можете провести с ним встречу (как с управляющим или контрабандистом). Посыльный даёт вам 1 письмо, если вы заплатите ему 2 лиры или сбросите 1 письмо (см. стр. 16, пункт 3).

Обратите внимание: если на карте или жетоне указаны символы кофе, игнорируйте их. Они имеют значение только для варианта «Гранд-базар» (см. стр. 17).



Также в продаже

DORFROMANTIK: СЕЛЬСКАЯ ИДИЛЛИЯ

Обладатель премии «Игра 2023 года» в Германии

Настольная игра «Dorf fromantik: Сельская идиллия», созданная по мотивам одноимённой видеоигры, предлагает игрокам принять участие в совместном строительстве целого живописного мира. Выкладываете шестиугольные плитки, создавайте уникальный ландшафт и старайтесь выполнить все пожелания местного населения. Чем успешнее будут ваши действия, тем выше шанс сделать доступными новые игровые компоненты. Пройдите игровую кампанию, выполнив все поставленные перед вами задачи, и наберите как можно больше победных очков. А если кампания завершена, попробуйте ещё раз и превзойдите свой результат!



ПОДГОТОВКА

Используйте все компоненты и правила базовой игры с учётом нижеописанных добавлений и изменений.

Выложите 20 мест (с номерами 1–16 и 21–24) прямоугольником 5×4. Если вы **впервые играете** с этим дополнением, рекомендуем разложить места, как показано справа. В дальнейшем лучше раскладывать места случайным образом (см. стр. 17).

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

- 1 Дальнейшую подготовку проведите по обычным правилам (см. стр. 6–7, пункты 2–13), а затем сделайте то, что описано ниже. Решите, какие **карты бонусов** использовать: только новые или новые вместе с базовыми. Во втором случае замешайте их в одну колоду. Символ в углу поможет вам разделить карты после игры.
- 2 Бросьте оба кубика, чтобы определить начальное место **посыльного** (аналогично управляющему и контрабандисту).
- 3 **Павильон 22**
Перемешайте **жетоны павильона** и выложите их на «Павильон» двумя стопками лицом вниз. Использованные жетоны павильона кладите в сброс рядом с полем. Если жетоны на «Павильоне» закончатся, перемешайте сброс и выложите новые стопки.
- 4 **Тайное общество 24**
Выложите указанное число лир в ячейки с номерами 1, 2 и 3.
- 5 Перемешайте **письма** лицом вниз (так, чтобы сверху были 2 печати) и сложите их рядом с полем в одну или несколько стопок. Использованные письма кладите в сброс. Если стопки писем закончатся, перемешайте сброс и выложите новые.
- 6 Разместите **фишки партнёров** и оставшиеся **рубины** рядом с полем.





ВАШ ХОД

Играйте по обычным правилам со следующими добавлениями.

1. Теперь у вас есть новый вариант движения:

Если ваш **партнёр** в игре (то есть, его фишка стоит на любом месте), можете переместить его **вместо торговца**. Партнёр подчиняется тем же правилам, что и торговец, за следующими исключениями:

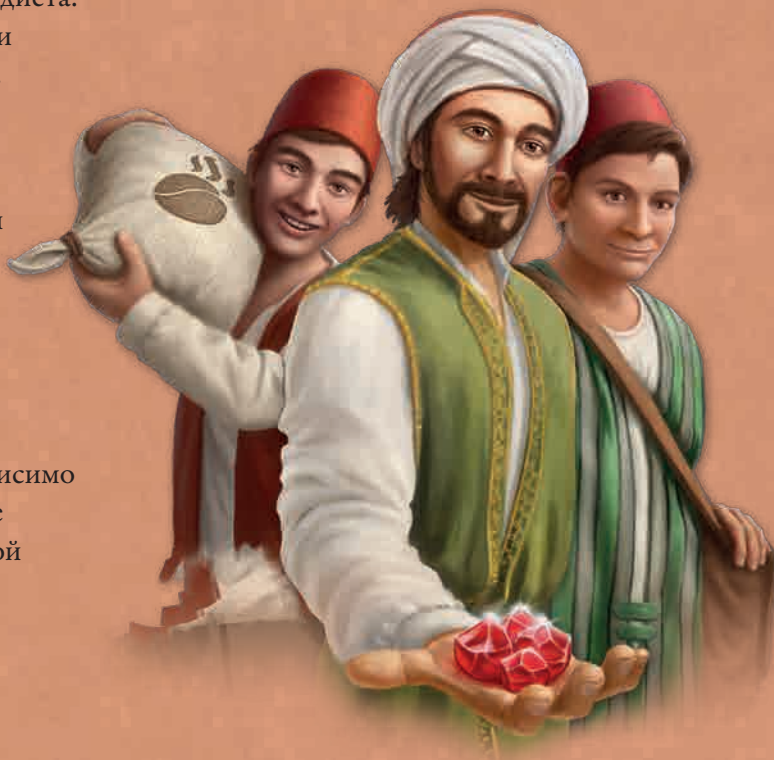
- а) Партнёр может переместиться **только на соседнее место** (по вертикали или горизонтали).
- б) Он работает один. Ему не нужны помощники.
- в) Карты бонусов и жетоны, на которых изображён торговец, **не действуют** на партнёра, если только особо не сказано иное.



***Пример:** ваш партнёр уже в игре. Свой следующий ход можете сделать им.*

Обратите внимание: если в месте назначения торговца или партнёра есть торговцы или партнёры других игроков, вы должны заплатить им по 2 лиры за каждую такую фишку, прежде чем выполнять действие!

- 2.** Если ваша фишка (торговец, родственник или партнёр) находится в месте, указанном на одном или нескольких ваших письмах, вы должны перевернуть эти письма оборотом вверх. Теперь эти письма доставлены. Не имеет значения, двигалась ли эта фишка. Доставить письмо можно как до движения, так и после.
- 3.** В 4-й фазе хода («Встречи») теперь можно встретить **посыльного** — так же, как управляющего или контрабандиста. Встретив его, можете взять 1 письмо, если заплатите 2 лиры или сбросите 1 письмо.
- 4.** В конце своего хода **один раз в раунд** вы можете сбросить письма, на видимой стороне которых стоит суммарно хотя бы **3 печати**, чтобы немедленно сделать **ещё один ход**.



КОНЕЦ ИГРЫ

Если любой игрок собрал **6 рубинов** (независимо от числа игроков), игра завершается в конце текущего раунда. Остальные правила базовой игры остаются в силе.

Места из дополнения подробно описаны на странице 21, жетоны павильона — на странице 22, а карты бонусов — на странице 24.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Эти варианты можно использовать как по отдельности, так и в любом сочетании.

Случайная раскладка

- Перемешайте места и выложите их случайным образом.
- «Фонтан» **7** не должен находиться с краю поля. Если нужно, переложите его.
- «Чёрный рынок» **8** и «Чайная» **9** должны располагаться в разных рядах и столбцах, а также на расстоянии хотя бы 3 места друг от друга. Если нужно, переложите эти места.

Ничейные помощники (для 2–4 игроков)

Если вы уже сыграли в «Стамбул» несколько раз, попробуйте этот вариант, который добавит игре тактической глубины.

- Во время подготовки замените нижнего помощника в вашей стопке на помощника ничейного цвета (лучше всего белого, см. справа).
- Если ваш торговец заканчивает движение в месте с ничейным помощником, можете подобрать его, как будто это ваш помощник.
- Если в этом месте есть и ваш, и ничейный помощник, вы сами решаете, кого из них подобрать, чтобы выполнить действие.
- В стопке может быть сколько угодно ничейных помощников.
- Действием «Фонтана» **7** вы собираете только своих помощников, но не ничейных.



Гранд-базар

Этот вариант рекомендуется для тех, кто уже хорошо освоил и базовую игру, и дополнения. Теперь вы сможете сыграть в «Стамбул» с **обоими** дополнениями сразу.

- Выложите случайным образом 25 мест (с номерами 1–25) прямоугольником 5×5.
- «Фонтан» **7** поместите в центр игрового поля. Ограничения на расположение «Чёрного рынка» **8** и «Чайной» **9** должны соблюдаться.
- Используйте все карты бонусов.
- В остальном все правила базовой игры и дополнений остаются в силе.

Обратите внимание: жетон таверны, который сбрасывает при встрече с управляющим, контрабандистом и продавцом кофе, действует также и на посыльного.



Караванщик

В этом варианте используется новый жетон каравана.

В начале игры поместите жетон каравана на «Караван-сарай» **6**.

Выполнив действие «Караван-сарая», в **конце своего хода** заберите жетон каравана.

Владелец жетона каравана считается **караванщиком**.

Если караванщик выполняет действие «Караван-сарая», он оставляет на руке обе взятые карты и ничего не сбрасывает.

Игрок остаётся караванщиком, пока кто-нибудь другой не выполнит действие «Караван-сарая» (тогда жетон каравана перейдёт к нему).



МЕСТА

Символ места (не на всех местах): также указан на некоторых картах бонусов и жетонах мечетей



Название места

Доступное действие

Рубины (не на всех местах): здесь лежат рубины, которые можно получить в награду за выполнение определённых условий

1 Мастерская

Заплатите в общий запас 7 лир, чтобы взять с «Мастерской» одно расширение и установить его в свою тележку. Как только вы установили в тележку последнее, третье расширение, возьмите с «Мастерской» **1 рубин** и положите в свою тележку. Это можно сделать один раз за игру.



2-4 Склады тканей, специй и фруктов

Сдвиньте маркер соответствующего товара на вашей тележке на крайнее правое деление.

Если у вас есть зелёный жетон мечети, можете заплатить 2 лиры, чтобы получить ещё 1 любой товар.



5 Почта

Получите то, что показано на 4 видимых делениях. Затем сдвиньте в нижний ряд самый левый почтовый маркер из верхнего ряда. Если все маркеры уже в нижнем ряду, сдвиньте их все обратно в верхний ряд.

Пример: вы получаете 3 лиры, 1 жёлтый и 1 красный товар. Затем вы сдвигаете почтовый маркер с синего товара на жёлтый.



6 Караван-сарай

Возьмите на руку 2 карты бонусов и сбросьте с руки 1 карту бонуса.

Обратите внимание: когда вы берёте карты бонусов этим действием (**и ни в каком ином случае!**), вы можете брать их как сверху колоды, так и сверху стопки сброса.



Если вы играете с дополнением «Кофе и бакшиш», в дополнение к обычному действию «Караван-сарая» возьмите 1 кофе из запаса.



7 Фонтан

Верните сколько угодно своих помощников в стопку вашего торговца.

«Фонтан» — единственное место, где для выполнения действия не нужен помощник. Кроме того, вы не платите за других торговцев, которые там находятся.

Если вы отправили на «Фонтан» родственника, помощники всё равно возвращаются в стопку вашего торговца.



8 Чёрный рынок

Получите либо 1 красный, либо 1 жёлтый, либо 1 зелёный товар.

Бросьте оба кубика и сложите результаты. Если выпало **7 или 8**, возьмите **1 синий товар**. Если выпало **9 или 10**, возьмите **2 синих товара**. Если выпало **11 или 12**, возьмите **3 синих товара**. Вы можете сначала бросить кубики и уже потом выбрать, какой из трёх товаров получить.

Если у вас есть красный жетон мечети, можете после броска повернуть один кубик четвёркой вверх или единожды перебросить оба кубика.

Пример: вам выпало 2 и 5. С помощью красного жетона мечети вы делаете из двойки четвёрку. Сумма выпавших значений равна 9, и вы получаете 2 синих товара и 1 товар другого цвета.



Чайная



Назовите число от 3 до 12. Затем бросьте оба кубика и сложите результаты.

Если выпало больше названного числа или столько же, возьмите из общего запаса столько лир, какое число назвали. В противном случае возьмите 2 лиры.

Если у вас есть красный жетон мечети, можете после броска повернуть один кубик четвёркой вверх или единожды перебросить оба кубика.

Большой и малый рынки



10/11 Потратьте от 1 до 5 товаров из набора, изображённого на верхнем жетоне спроса (не забудьте сдвинуть маркеры на тележке). Возьмите из запаса столько лир, сколько указано для количества проданных вами товаров. Затем уберите верхний жетон спроса под низ стопки.



The illustration shows a game board with a stack of demand tokens on the left and a table of prices on the right. The stack of tokens has five visible faces, each with a different number of goods (1, 2, 3, 4, 5). The table of prices is a grid with two columns: the first column lists the number of goods (1x, 2x, 3x, 4x, 5x) and the second column lists the corresponding price in liras (2, 5, 9, 14, 20). Red arrows point from the tokens to the price table.



Пример: вы продаёте 4 товара (красный, зелёный и 2 жёлтых) за 14 лир.

Полицейский участок



12 Если ваш родственник в «Полицейском участке», переставьте его в другое место, а затем выполните действие того места. У родственников **не бывает встреч** с другими фишками (см. стр. 9)!

Пока ваш родственник в другом месте, **торговец соперника может поймать его** и отправить в «Полицейский участок». За это соперник получит 1 карту бонуса или 3 лиры.

Пример: вы отправили родственника из «Полицейского участка» на «Склад специй». Заполните свою тележку зелёными товарами.

Вы не платите
2 лиры сопернику
и не встречаете
управляющего.



Дворец

13

Доставьте султану (потратьте) все товары, символы которых не закрыты рубинами.

Затем возьмите из «Дворца» крайний левый рубин и положите в свою тележку. При этом откроется новый символ товара, и следующий рубин станет дороже.

Пример: чтобы
взять рубин, вы
должны заплатить
7 товаров: 2 синих,
2 красных, 1 жёлтый,
1 зелёный и 1 любой.



Малая и большая мечети



14/15

14/15 Возьмите 1 жетон мечети сверху любой из двух стопок. Чтобы сделать это, у вас в тележке должны быть товары, указанные в верхней части жетона, и вы должны потратить один из них. Каждый жетон мечети обладает определённым эффектом (см. «Жетоны мечетей» на стр. 22 или *синий текст*). У вас может быть максимум 1 жетон мечети каждого вида.

Как только вы получили **оба жетона с той или иной мечети**, возьмите с этой мечети **1 рубин** и положите в свою тележку. Это можно сделать один раз за игру для каждой мечети.

Пример: если хотите взять этот жетон мечети, в вашей тележке должно быть хотя бы 3 синих товара и 1 из них вы должны заплатить. После этого вы берёте жетон и сразу добавляете пятого помощника вашего цвета под низ своей стопки торговца.

Ювелир 

16 Заплатите в общий запас столько лир, сколько указано на делении с наибольшим числом, не закрытым рубином. Затем возьмите рубин со следующего деления и положите в свою тележку. При этом откроется новое число, и следующий рубин станет дороже.

Пример: наибольшее число,
не закрытое рубином, — 15.
Поэтому вам нужно заплатить
15 лир, чтобы получить рубин.



 Когда забираете последний рубин из «Дворца» **13**, у «Ювелира» **16** или из «Кофейни» **20**, положите 1 рубин из запаса на символ рубина на этом месте.



МЕСТА ИЗ ДОПОЛНЕНИЯ «КОФЕ И БАКШИШ»

17

Цех обжарки

Выполните от одного до трёх разных действий из списка:

- Заплатите 2 лиры, чтобы взять 2 кофе.
- Потратьте 1 любой товар, чтобы взять 2 кофе.
- Сбросьте карту бонуса или гильдии, чтобы взять 2 кофе.

Таким образом вы можете получить до 6 кофе.



Пример: вы платите 2 лиры и сбрасываете карту бонуса, чтобы взять 4 кофе из запаса.

18

Торговая гильдия

Возьмите 1 кофе из запаса. Возьмите на руку 2 карты из колоды карт гильдии. Затем сбросьте 1 карту гильдии с руки (не обязательно одну из тех, что взяли) лицом вверх в стопку сброса рядом с игровым полем, не разыгрывая её эффект.

19

Таверна

Выполните одно из следующих действий. В зависимости от выбора вам нужно будет заплатить бакшиш в размере от 1 до 4 кофе:

- Заплатите 2 кофе, чтобы разместить **барьер** между двумя местами. Выполните действие одного из этих мест. При этом не происходит встреч. Заберите **жетон барьера**: только его владелец вправе проходить через барьер. Другие игроки не могут проходить через барьер, даже если у них есть **жетон движения** (см. ниже).
- Возьмите 1 жетон таверны сверху любой из двух стопок и заплатите столько кофе, сколько на нём указано. У вас может быть максимум 1 жетон таверны каждого вида. Каждый жетон таверны обладает определённым эффектом, которым вы можете пользоваться до конца игры:



Пример: вы платите 2 кофе и берёте жетон барьера. Вы размещаете барьер между «Почтой» и «Складом тканей» и выполняете действие последнего.



Жетон движения

Вместо того чтобы переместить свою стопку 1 или 2 раза на соседнее место, переместите её на любое расстояние по прямой (вы не можете проходить через барьер, если у вас нет жетона барьера).



Жетон встреч

Всякий раз, когда вы встречаете управляющего, контрабандиста, продавца кофе и получаете что-либо от них, вы больше не платите им за это.



Если вы играете по варианту правил «Гранд-базар», это действует также и на посыльного.

- Потратьте 4 кофе и товары, указанные на жетоне бакшиша, чтобы взять следующий доступный рубин либо из «Дворца» 13, либо у «Ювелира» 16, либо из «Кофейни» 20 и положить в свою тележку *. Затем переверните жетон бакшиша на другую сторону.



20

Кофейня *

Потратьте столько кофе, сколько указано на делении с наибольшим числом, не закрытым рубином (от 6 до 10 кофе). Затем возьмите рубин со следующего деления и положите в свою тележку.

МЕСТА ИЗ ДОПОЛНЕНИЯ «ПИСЬМА И ПЕЧАТИ»



21

Посольство

Возьмите 2 письма из общего запаса и положите перед собой лицом вверх (чтобы был виден номер места).

22

Павильон

Возьмите 1 письмо из общего запаса и положите перед собой лицом вверх.

Затем раскройте столько жетонов павильона, сколько участников в игре, и ещё один (если нужно, перемешайте сброшенные жетоны). Каждый игрок, начиная с вас и далее по часовой стрелке, должен сделать следующее:

- Выбрать 1 из раскрытых жетонов.
- Разыграть его эффект (см. «Жетоны павильона» на стр. 22) **или отказаться от этого**.
- Перевернуть тот жетон лицом вниз. Остальные игроки не могут выбрать его.

Вы также разыгрываете эффект последнего жетона. Затем сбросьте все эти жетоны.

23

Аукционный дом

Получите 1 товар на ваш выбор. Затем проведите аукцион за 2 карты бонусов.

Объявите ставку хотя бы в 1 лиру. Каждый другой игрок по часовой стрелке может единожды поднять ставку или спасовать. Когда все другие игроки сделали это, вы можете поднять ставку в последний раз или спасовать.

Победитель аукциона берёт на руку 2 карты бонусов из колоды. Если победили вы, заплатите сумму ставки в общий запас. Если победил другой игрок, он платит вам.

Пример в игре на троих: жёлтый получает 1 синий товар и объявляет ставку в 1 лиру. Красный пасует, синий поднимает до 5 лир. Жёлтый мог бы перебить эту ставку и победить в аукционе, но пасует. Синий берёт 2 карты бонусов из колоды и платит жёлтому 5 лир.

24

Тайное общество

Сбросьте письма, на видимой стороне которых стоит суммарно 6 печатей, чтобы взять следующий доступный рубин либо из «Дворца» 13, либо у «Ювелира» 16, либо из «Кофейни» 20 (если играете по варианту правил «Гранд-базар») и положить в свою тележку 📦. Кроме того, заберите лиры из самой левой ячейки с монетами. Если все три ячейки пусты, вы получаете только рубин.

25

Катакомбы

Получите 1 товар на ваш выбор (или 1 кофе). Затем переместите свою стопку торговца (партнёра или родственника, если выполнили это действие им) в любое место по своему выбору. Вы не выполняете действие того места и у вас не происходит там встреч.



Когда забираете последний рубин из «Дворца» 13, у «Ювелира» 16 или из «Кофейни» 20, положите 1 рубин из запаса на символ рубина на этом месте.

ЖЕТОНЫ МЕЧЕТЕЙ



Красный жетон

После броска кубиков в «Чайной» 9 или на «Чёрном рынке» 8 можете либо повернуть один кубик четвёркой вверх, либо единожды перебросить оба кубика.



Зелёный жетон

Выполняя действие на одном из «Складов» 2 3 4, можете заплатить 2 лиры, чтобы получить ещё 1 любой товар.



Синий жетон

Немедленно возьмите из запаса пятого помощника своего цвета и добавьте его под низ своей стопки торговца.



Жёлтый жетон

Раз в свой ход можете заплатить 2 лиры, чтобы вернуть 1 своего помощника под низ вашей стопки торговца.

ЖЕТОНЫ ТАВЕРНЫ



Жетон движения

Вместо того чтобы переместить свою стопку 1 или 2 раза на соседнее место, переместите её на любое расстояние по прямой (вы не можете проходить через барьер, если у вас нет жетона барьера).



Жетон встреч

Всякий раз, когда вы встречаете управляющего, контрабандиста, продавца кофе (и посыльного, если играете по варианту «Гранд-базар») и получаете что-либо от них, вы не платите им за это.

ЖЕТОНЫ ПАВИЛЬОНА



Получите 1 жёлтый товар и 1 лиру.



Получите 1 зелёный товар и 1 лиру.



Получите 1 красный товар и 1 лиру.



Получите 2 жёлтых товара.



Получите 2 зелёных товара.



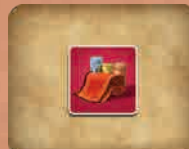
Получите 2 красных товара.



Получите 1 жёлтый товар.



Получите 1 зелёный товар.



Получите 1 красный товар.



Получите 1 синий товар.



Возьмите 1 карту бонуса.



Получите 2 лиры.



Получите 1 кофе или 2 лиры.



Получите 1 кофе или 3 лиры.



Переместите своего партнёра в ваш личный запас.



Бросьте 1 кубик и возьмите столько лир, сколько выпало.



Заплатите 10 лир, чтобы взять и установить 1 расширение тележки.



Потратьте по 1 товару каждого цвета, чтобы взять и установить 1 расширение тележки.



Переместите свою стопку торговца на «Фонтан» 7, не возвращая под неё помощников.



Либо потратьте 1 товар/кофе, чтобы взять 1 письмо, либо сбросьте 1 письмо, чтобы взять 1 любой товар/кофе.



Либо сбросьте 1 карту бонуса, чтобы взять 1 письмо, либо сбросьте 1 письмо, чтобы взять 1 карту бонуса.



Либо заплатите 2 лиры, чтобы взять 1 письмо, либо сбросьте 1 письмо, чтобы получить 3 лиры.



Либо заплатите 2 лиры, чтобы получить 1 любой товар/кофе, либо потратьте 1 товар/кофе, чтобы получить 3 лиры.



Либо заплатите 2 лиры, чтобы взять 1 карту бонуса, либо сбросьте 1 карту бонуса, чтобы получить 3 лиры.

КАРТЫ ГИЛЬДИЙ



Пояснения по картам гильдий

- Не имеет значения, где находится ваш торговец, когда вы играете карту гильдии.
- Карты 8 и 9: красный жетон мечети не применяется.
- Пример для карты 9: вы называете 7, но на кубиках выпадает 5. Вы получаете 4 лиры вместо обычных 2 лир.
- Карта 12: вы не получаете награду за то, что отправили своего родственника в «Полицейский участок». Эту карту можно сыграть, даже если ваш родственник уже в «Полицейском участке».
- Пример для карты 14: вы тратите 1 красный товар и берёте красный жетон мечети.
- Пример для карты 19: вы берёте жетон таверны ценой 2 кофе. Также вы размещаете барьер и выполняете действие соседнего места. За это вы платите суммарно не 4, а 3 кофе.

КАРТЫ БОНУСОВ

- В свой ход вы можете сыграть **сколько угодно карт бонусов**.
- Кладите сыгранные и сброшенные карты бонусов лицом вверх в стопку сброса на «Караван-сарай» **6**.
- Когда берёте карту бонуса, тяните её из колоды, лежащей лицом вниз (исключение — «Караван-сарай» **6**, см. стр. 18).
- Как только карты в колоде бонусов закончатся, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.
- Вы можете держать на руке **сколько угодно карт бонусов**.



Получите 1 товар на свой выбор. *Можно сыграть перед выполнением действия или после, но не во время него.*



Возьмите 5 лир из общего запаса.



После того как выполнили действие «Дворца» **13**, сразу же выполните его ещё раз. *Число товаров, которые нужно доставить султану, увеличивается после каждого действия.*



После того как выполнили действие «Почты» **5**, сразу же выполните его ещё раз. *Сдвиньте почтовый маркер после каждого действия.*



После того как выполнили действие «Ювелира» **16**, сразу же выполните его ещё раз. *Цена рубина растёт после каждого действия.*



Отправьте своего родственника в «Полицейский участок» **12** и получите награду за поимку. *Нельзя сыграть, если ваш родственник уже в «Полицейском участке» **12**.*



Выполняя действие «Малого рынка» **11**, можете потратить любые товары (имеет значение только их количество, но не цвет).



Не перемещайте торговца в фазе движения вашего хода. *Торговец остаётся на том же месте, но для выполнения действия вам всё равно нужен помощник.*



В фазе движения вашего хода переместите свою стопку торговца 3 или 4 раза (вместо 1 или 2).



В фазе движения вашего хода верните 1 своего помощника под низ вашей стопки торговца.



Возьмите 2 кофе из запаса.



Потратьте 2 кофе, чтобы взять 1 карту гильдии из колоды.



Потратьте 1 кофе, чтобы получить 8 лир.



Обменяйте до трёх любых товаров/кофе на то же число других товаров/кофе. *Пример: вы обмениваете 3 жёлтых товара на 2 синих и 1 кофе.*



Вместо того чтобы перемещать своего торговца 1 или 2 раза, переместите его в любое угловое место.



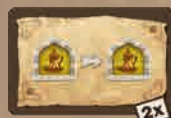
После того как бросили кубики (кроме перемещения ничейной фишки), поверните один кубик шестёркой вверх.



Бросьте 2 кубика и получите указанные награды.



После того как выполнили действие «Мастерской» **1**, сразу же выполните его ещё раз.



После того как выполнили действие «Кофейни» **20**, сразу же выполните его ещё раз.



Возьмите 1 письмо.



Бросьте 2 кубика и получите указанные награды.



Потратьте 1 любой товар/кофе, чтобы получить 7 лир.



Получите указанный товар и 3 лиры.



Разыграйте эффект верхней карты бонуса в стопке сброса.



Если ваш родственник не в «Полицейском участке» **12**, в фазе движения переместите его на соседнее место по вертикали или горизонтали (но не в «Полицейский участок») и выполните действие этого места (при этом не происходит встреч). Это заменяет весь ваш обычный ход (то есть, вы не перемещаете торговца или партнёра).



В фазе движения выберите торговца другого игрока и переместите свою стопку торговца в то же место (вместо того чтобы перемещать её 1 или 2 раза). Вы не платите за выбранного чужого торговца, но встречи с другими фишками происходят как обычно.



В фазе движения переместите своего партнёра 2 раза вместо 1.



Разыграйте встречу с управляющим, контрабандистом, посыльным или продавцом кофе, выплачивая цену. Затем бросьте оба кубика, чтобы переместить ту фишку.



После того как выполнили действие «Малой мечети» **14** или «Большой мечети» **15**, сразу же выполните его ещё раз.



После того как выполнили действие «Тайного общества» **24**, сразу же выполните его ещё раз.



В фазе движения можете заплатить 3 лиры, чтобы переместить свою стопку торговца в любое место (вместо того чтобы перемещать её 1 или 2 раза).