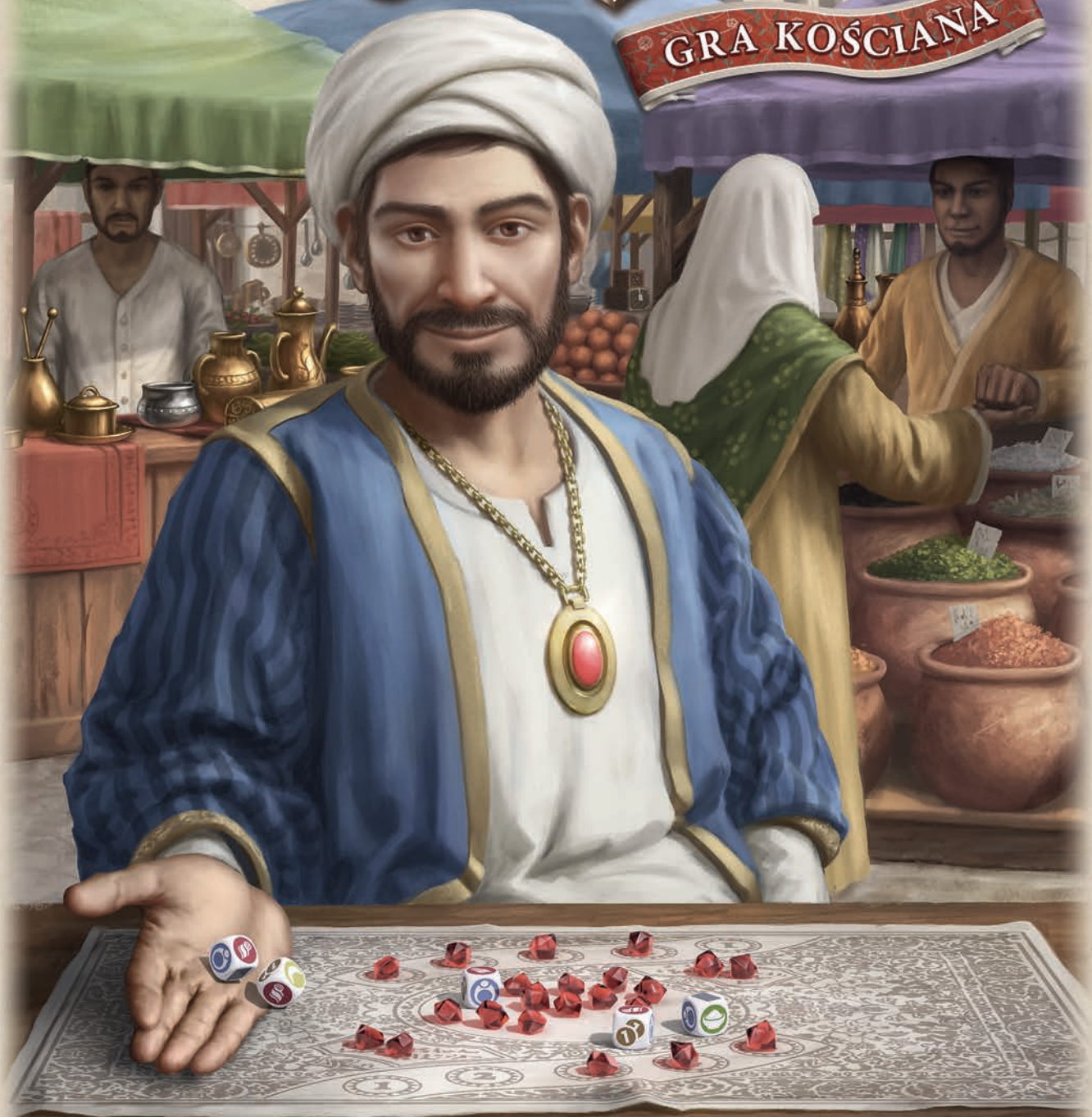


Istanbul

GRA KOŚCIANA



Istanbul

GRA KOŚCIANA

WSTĘP

Witaj na tętniącym życiem bazarze Stambułu! Lubisz wyzwania i masz ochotę na odrobinę rywalizacji? Oto twoje zadanie: zdobyć cenne rubiny szybciej niż przeciwnicy.

Na szczęście nie jesteś sam: twoi pomocnicy będą pozyskiwać dla ciebie towary i pieniądze. Różnorodnie wykorzystaj swoje zyski, inwestując je w zwiększenie swoich możliwości albo oszczędzaj na zakup rubinów. Przy odrobinie szczęścia, a także obierając odpowiednią strategię, osiągniesz zwycięstwo i będziesz mógł nazwać się **Mistrzem Gildii Kupieckiej!**

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



CEL GRY

Jesteś kupcem na bazarze Stambułu, a twoim celem jest być pierwszym, który zbierze 6 Rubinów (5 w grze 4-osobowej).

Do zakupu Rubinów będziesz potrzebował Monet oraz Towarów. W ich zdobyciu pomogą ci twoi Pomocnicy, reprezentowani przez kości. 6 ikon na kościach wskazuje, czego mogą ci dostarczyć Pomocnicy – są to: karty Bazaru, Liry, a także typy Towarów: tkaniny (czerwone), owoce (żółte), przyprawy (zielone) oraz biżuteria (niebieskie).




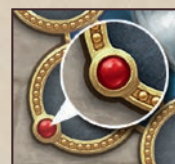
W każdej turze rozsyłasz swoich 5 Pomocników, rzucając 5 kośćmi. Za pomocą uzyskanych wyników, a także zgromadzonych wcześniej znaczników Towarów, możesz następnie przeprowadzić 2 akcje, takie jak zdobywanie i magazynowanie zasobów (Towarów, Lir oraz Kryształów) albo pozyskiwanie kart Bazaru bądź żetonów Meczetu, które dostarczą ci dodatkowych korzyści.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Na środku stołu połóżcie planszę. Użyjcie tej strony planszy, która odpowiada waszej liczbie graczy (2/3 albo 4).



- 2 W rozmaitych obszarach handlu **Rubunami**, na planszy znajdują się okrągłe pola oznaczone czerwoną kropką - połóżcie na każdym z tych pól po 1 Rubinie.
W grze 2-osobowej nie kładźcie Rubinów na polach oznaczonych symbolem:  3
Niewykorzystane Rubiny odłóżcie do pudełka, nie będą używane podczas gry.
- 3 Potasujcie zakryte **żetony Meczetu**, odkryjcie 6 z nich, a pozostałe ułóżcie w zakrytym stosie.
- 4 Potasujcie **karty Bazaru** i ułóżcie je w zakrytym stosie.
- 5 **Kości, Monety, znaczniki Towarów** oraz **Kryształy** połóżcie w pobliżu planszy.
- 6 Każdy gracz bierze po 1 skrócie akcji oraz 1 Kryształ.
- 7 W dowolny sposób wybierzcie **gracza rozpoczynającego**. Otrzymuje on 5 kości oraz 0 Monet. Każdy kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, otrzymuje 1 Monetę więcej niż gracz po jego prawej.



STOPKA

Autor gry oraz wydawnictwo Pegasus Spiele dziękują wszystkim testerom oraz korektorom za ich cenne uwagi.

Autor gry: Rüdiger Dorn

Ilustracje: Andreas Resch

Projekt graficzny: Andreas Resch, Jens Wiese

Projekt pudełka: Hans-Georg Schneider

Realizacja: Ralph Bruhn

Tłumaczenie instrukcji: Łukasz Piechaczek

Skład wersji polskiej: Maciej Mutwil

© 2017 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
(edycja polska na licencji Pegasus Spiele)
ul. św. Urbana 15
44-100 Gliwice
tel./fax +48 32 334 85 38
portal@portalgames.pl
www.portalgames.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Germany
www.pegasus.de



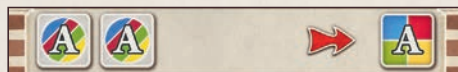
Pegasus Spiele

Kopiowanie, powielanie, publikowanie instrukcji, komponentów i wykorzystywanie ilustracji bez wcześniejszej zgody zabronione.

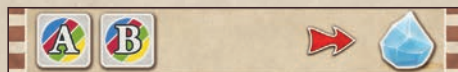
www.2pionki.pl
www.facebook.com/2Pionki
kontakt@2pionki.pl

Opis poszczególnych akcji:

Odrzuć 2 identyczne Towary:
weź 1 znacznik Towaru w tym samym kolorze.



Odrzuć 2 różne Towary:
weź 1 Kryształ.



Odrzuć 3 różne Towary:
weź 1 brązowy znacznik Towaru.



Odrzuć 4 różne Towary:
weź 2 wybrane znaczniki Towarów (inne niż brązowy).



Odrzuć wszystkie kości z ikoną Monety:
weź 2 Liry za każdą z tych kości.

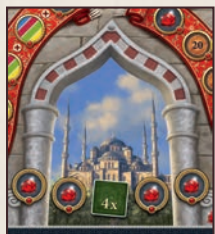


Odrzuć dowolną liczbę kości z ikoną Karty:
za każdą z nich odkryj 1 kartę Bazaru z talii. Wybierz i użyj 1 z odkrytych kart Bazaru (karty te opisane są na str. 7), po czym odrzuć wszystkie odkryte karty na stos kart odrzuconych.



Jeśli talia kart Bazaru się wyczerpie, należy przetasować odrzucone karty Bazaru i utworzyć z nich nową talię.

Weź 1 z odkrytych żetonów Meczetu. Odrzuć Towary wskazane w górnej części wybranego żetonu.



Uzupełnij zestaw odkrytych żetonów Meczetu, odkrywając wierzchni żeton ze stosu.

Ważne: Jeśli w tym momencie masz dokładnie 5 żetonów Meczetu (4 żetony w grze 4-osobowej), natychmiast, i tylko raz w ciągu gry, weź 1 Rubin z obszaru Meczetu na planszy.



Odrzuć wymaganą liczbę Towarów: weź 1 Rubin (najbliższy dostępny w danym obszarze). Rodzaj oraz liczba Towarów zależy od obszaru handlu Rubinami, z którego chcesz wziąć Rubin.



Obszary handlu Rubinami dla 4 różnych typów Towarów:

Odkryte pole sąsiadujące z Rubinem wskazuje liczbę Towarów danego typu wymaganą do wzięcia Rubinu.

Przykład: aby wziąć najbliższy dostępny Rubin, musisz odrzucić 5 zielonych Towarów.



Obszar handlu Rubinami z lewej strony dywanu:

Odrzuć wszystkie Towary widoczne na dywanie, które nie są zakryte przez Rubiny.

Przykład: aby wziąć najbliższy dostępny Rubin, musisz odrzucić po 1 Towarze każdego typu i 2 dowolne Towary.



Obszar handlu Rubinami z prawej strony dywanu:

Odrzuć liczbę Lir wskazaną na odkrytym polu sąsiadującym z najbliższym dostępnym Rubinem.
Weź 1 Rubin.



Przykład: aby wziąć najbliższy dostępny Rubin, musisz odrzucić 14 Lir.

ZAKOŃCZENIE GRY

Kiedy któryś gracz zgromadzi co najmniej 6 Rubinów (5 w grze 4-osobowej), należy dokończyć aktualną rundę (aby każdy gracz rozegrał w ciągu gry taką samą liczbę tur), po czym gra się kończy.

Wygrywa gracz, który zgromadził największą liczbę Rubinów.

W przypadku remisu, remisujący gracze sprzedają swoje znaczniki Towarów po 3 Liry za każdy oraz swoje Kryształy po 2 Liry za każdy, a następnie dodają uzyskane monety do posiadanych już Lir. Ten z remisujących graczy, który posiada więcej Lir, wygrywa. Jeżeli remis się utrzymuje, remisujący gracze z największą liczbą Lir dzielą się zwycięstwem.

ŻETONY MECZETU

Żetony Meczetu zapewniają trwałe korzyści, aż do końca gry. Gracz może mieć więcej niż jeden żeton Meczetu tego samego rodzaju.

Po zdobyciu żetonu Meczetu możesz skorzystać z jego efektu dopiero na początku swojej następnej tury.

W grze występują następujące rodzaje żetonów Meczetu:



Weź **3 Liry** na początku swojej tury.



Weź **1 Kryształ** na początku swojej tury.



Odkryj **1 kartę Bazaru** na początku swojej tury, wykonaj jej akcję, po czym ją odrzuć.



W swojej turze możesz wykonać **1 akcję więcej**.



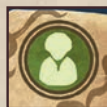
Wykonując akcję dobrania Lir, weź **1 znacznik Towaru** o wskazanym kolorze.



Kiedy zdobywasz ten żeton, weź **1 kość Pomocnika**. Począwszy od swojej następnej tury, w każdej swojej turze dodawaj tę kość do puli kości, którymi rzucasz.

KARTY BAZARU

Zasady ogólne:



Część karty oznaczona tą ikoną odnosi się tylko do gracza, który właśnie rozgrywa swoją turę.



Część karty oznaczona tą ikoną zapewnia dodatkową akcję wszystkim graczom, którzy aktualnie nie rozgrywają swojej tury.



Jednorazowo odrzuć zasoby widoczne po lewej stronie czerwonej strzałki, aby zdobyć zasoby widoczne po jej prawej stronie.



Musisz posiadać (ale nie odrzucać) zasoby widoczne po lewej stronie białej strzałki, aby zdobyć zasoby widoczne po jej prawej stronie. Korzyść jest jednokrotna.



Jeśli nie jesteś w stanie albo nie chcesz spełnić warunku w górnej części tej karty, to możesz w zamian wziąć 1 Lirę.



Jeśli występuje przed czerwoną strzałką: odrzuć 1 ze swoich żetonów Meczetu. Jeśli występuje za czerwoną strzałką: weź 1 z odkrytych żetonów Meczetu.



Weź 4 Liry.



Jeśli odrzucisz przedstawiony zasób: weź wskazaną liczbę Lir (3 albo 4).



Weź 1 brązowy znacznik Towaru.



Weź wskazany znacznik Towaru.



Weź wskazany znacznik Towaru.



Jeśli odrzucisz 2 Liry: weź wskazany znacznik Towaru.



Weź wskazany zasób (znacznik Towaru albo Kryształ) oraz 3 Liry.



Weź wskazany zasób (znacznik Towaru albo Kryształ) albo 3 Liry.



Jeśli odrzucisz przedstawione zasoby: weź Rubin z najbliższego dostępnego pola w wybranym obszarze handlu Rubinami (z wyjątkiem obszaru Meczetu).

W przeciwnym razie: weź 1 Lirę.



Jeśli do wykonania aktualnej akcji użyłeś przynajmniej 2 kości z ikoną karty: weź wskazany zasób.

W przeciwnym razie: weź 1 Lirę.

Uwaga: Jeśli odkryjesz jedną z tych kart na początku swojej tury jako efekt żetonu Meczetu, nie spełniasz warunku i możesz wziąć jedynie 1 Lirę.



Jeśli posiadasz wskazaną liczbę brązowych znaczników Towarów: weź wskazane zasoby.

W przeciwnym razie: weź 1 Lirę.

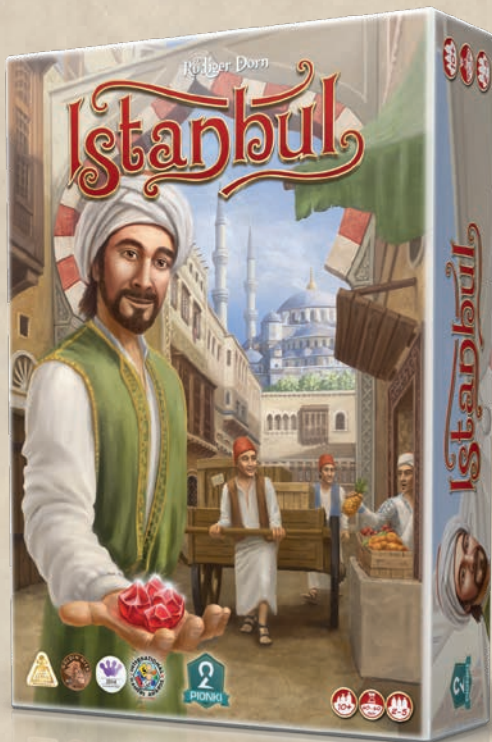
Uwaga: Jeśli posiadasz wielokrotność wymaganych brązowych znaczników, to i tak otrzymujesz tylko taką ilość zasobów, jaką wskazuje karta (a nie ich wielokrotność).



Jeśli odrzucisz zasoby wskazane przed czerwoną strzałką: weź zasoby pokazane za strzałką.

W przeciwnym razie: weź 1 Lirę.

POZNAJ EKSCYTUJĄCY ŚWIAT HANDLU NA BAZARZE STAMBUŁU!



Istanbul to wielokrotnie nagradzana gra strategiczna, zdobywca m.in. prestiżowej nagrody Kennerspiel des Jahres 2014. Podobnie jak w niniejszej grze kościanej, wcielasz się w kupca starającego się zostać najlepszym handlarzem bazaru poprzez zdobywanie cennych rubinów. Gra charakteryzuje się prostymi zasadami, szybką i emocjonującą rozgrywką, różnorodnymi strategiami gry oraz zmiennym układem planszy.



Mokka i Bakszysz

Pierwszy dodatek do gry Istanbul powiększa obszar bazaru o 4 lokacje, wprowadza handel dodatkowym towarem – kawą, a także pozwala zdobywać wynagrodzenie od lokalnych gildii i tawernianych gości.

W przygotowaniu polska edycja drugiego dodatku „Listy i Pieczęcie“:



Listy i Pieczęcie

Katakumby oraz tajne stowarzyszenia, większa elastyczność zapewnią przez biznesowych partnerów oraz lokacje dające akcje wszystkim graczom jednocześnie – drugi dodatek do gry otwiera przed graczami zupełnie nowe możliwości i niespotykane wcześniej strategie.