

Rüdiger Dorn Istanbul

Mohita & Bahszysz

Rozszerzenie

WSTĘP

Sprzedż cennych tkanin, najlepszych przypraw i świeżych owoców w Stambule szła świetnie. Ale teraz klienci na bazarze odkryli nowy przysmak: kawę!

Jako przebiegły kupiec, wyczułeś, że można zrobić na tym fortunę. Aby skorzystać z tej sposobności, będziesz potrzebował dodatkowego wsparcia. Na szczęście goście w tawernie chętnie przyjmą zlecenie w zamian za bakszysz. Ponadto w ratuszu udzieli ci bezcennej pomocy.

KOMPONENTY



RÓŻNICE W STOSUNKU DO PODSTAWOWEJ WERSJI GRY

Zasady gry podstawowej nadal obowiązują, z następującymi wyjątkami:

- ▶ Plansza składa się z 4 dodatkowych Lokacji, czyli rozłóżcie **20 Lokacji**, zamiast 16.
- ▶ Zamieńcie Lokacje **Kołodzieja 1** i **Karawanseraju 6** na ich nowe wersje (*nowy Karawanseraj ma dodatkowy symbol Kawy, zaś nowy Kołodziej ma nowy symbol Lokacji*).
- ▶ Gra kończy się, gdy któryś z graczy uzbiera **6 Rubinów** (niezależnie od liczby graczy).



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Do zasad obowiązujących w grze podstawowej dochodzą następujące:

Ułóżcie 20 płytek **Lokacji** w układzie 5x4. Podczas **pierwszej rozgrywki** zalecamy rozkład płytek zgodny z ilustracją po prawej stronie. Podczas kolejnych rozgrywek, polecamy wariant „Losowa kolejność” z następującymi wytycznymi:

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

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

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

- 1** Dodajcie **nowe karty Bonusowe** do starych.
- 2** Rzućcie kostkami, by określić pole startowe **Handlarza Kawy** (identycznie jak w przypadku Burmistrza i Przemysłownika).
- 3 Ratusz 18**
Przetasujcie **karty Gildii**, po czym ułóżcie je w zakrytym stosie na płytce Ratusza. Zagrane i odrzucone karty Gildii układajcie w odkryty stos obok planszy.
- 4 Tawerna 19**
▶ Połóżcie **Blokadę** i adekwatny **żeton Blokad** obok planszy.
▶ Przygotujcie dwa stosy **żetonów Tawerny**, każdy rodzaj osobno, ułożone rosnąco według liczby symboli Kawy. Tak by na górze każdego stosu znajdował się żeton z 1 symbolem Kawy. Oba stosy połóżcie obok planszy.
▶ Połóżcie **płytkę Bakszyszu** na wyznaczonym miejscu (3 żółtymi Towarami do góry).
- 5 Kawiarnia 20**
Połóżcie po 1 Rubinie na każdym polu Kawiarni, za wyjątkiem tego oznaczonego cyfrą „6”.
- 6** Połóżcie worki z Kawą obok planszy.

PRZEGLĄD NOWYCH KOMPONENTÓW

- ▶ **Kawa:** możecie posiadać dowolną liczbę worków z Kawą, ponadto jej zapas nie jest limitowany. Kawa nie jest uważana za Towar, nie można jej użyć jako „dowolnego Towaru” (np. płacąc za akcję w Pałacu Sultana **13**).
- ▶ **Karty Gildii:** Podczas swojej tury, zamiast ruchu Kupcem i Pomocnikami, możecie zagrać kartę Gildii (patrz str. 4, „Twoja tura”).
- ▶ **Żetony Tawerny:** Podobnie jak w przypadku żetonów Meczetów, przynoszą one trwałe korzyści (patrz str. 5, „Tawerna”).
- ▶ **Handlarz Kawy:** Podobnie jak w przypadku Burmistrza i Przemysłownika, po wykonaniu akcji może dojść do Spotkania z Handlarzem Kawy. Możecie wymienić u niego 2 Liry lub 1 dowolny Towar na 1 Kawę (patrz str. 4, „Twoja tura”).

Autor gry: Rüdiger Dorn
Ilustracje: Andreas Resch
Projekt graficzny: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider
Realizacja: Ralph Bruhn
Tłumaczenie: Grzegorz Polewka

© 2016 Portal Games Sp z o.o.
(edycja polska na licencji Pegasus Spiele)
Ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice,
www.portalgames.pl,
portal@portalgames.pl

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Germany,
www.pegasus.de
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Kopiowanie, powielanie, publikowanie instrukcji,
komponentów i wykorzystywanie ilustracji bez
wcześniejszej zgody zabronione.

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

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakies braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.



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



Pegasus Spiele

TWOJA TURA

Obowiązują zasady z gry podstawowej, z dwiema nowymi regułami:

1. Pojawiła się alternatywa dla Ruchu Kupcem i Pomocnikami:
Zamiast wykonywać 4 fazy tury, możecie zagrać kartę Gildii. Po wprowadzeniu jej efektów do gry, odrzucicie ją na stos kart odrzuconych koło planszy.

Ważne:

- Zagranie Karty Gildii zastępuje całą turę, nie wykonujecie Ruchu Kupcem i pomijacie fazy Spotkań – chyba, że Karta Gildii mówi inaczej.
 - Zagrywając Kartę Gildii, nie możecie korzystać z kart Bonusowych i żetonów Meczetów, które działają tylko w określonej Lokacji lub Lokacjach. Użycie pozostałych kart i żetonów jest dozwolone.
 - Musicie wykonać wszystkie polecenia na karcie Gildii. Jeśli nie jesteście w stanie – nie możecie zagrać danej karty.
2. W fazie 4 (Spotkanie) możecie napotkać **Handlarza Kawy**. Ogólne zasady Spotkania są identyczne jak w przypadku Burmistrza i Przemysłowca. Działanie Handlarza Kawy: możecie zapłacić 2 Liry lub 1 dowolny Towar w zamian za 1 Kawę.



Przykład (karta Gildii #16):
Po zapłaceniu 15 Lir, otrzymujesz Rubin i 3 dodatkowe Kawy.

KONIEC GRY

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

NOWE KARTY BONUSOWE



Otrzymujesz 2 Kawy.



Zapłać 2 Kawy i weź 1 Kartę Gildii z zakrytego stosu.



Zapłać 1 Kawę i weź 8 Lirów.



Rzuć 2 kostkami i weź wylosowane nagrody.



Wymień do 3 Towarów (lub Kaw) na tę samą liczbę innych Towarów lub Kaw.
Np. Wymieniasz 3 żółte Towary na 2 niebieskie Towary i 1 Kawę.



Po rzucie kostkami (za wyjątkiem rzutu na ruch neutralnego pioną) możesz zmienić wynik na jednej kości na „6”.



Zamiast Ruchu Kupcem o 1 lub 2 Lokacje, przenieś go do dowolnej narożnej Lokacji.



Jeśli wykonujesz akcję u Kołodzieja 1, to natychmiast po rozpatrzeniu jej do końca wykonaj tam jeszcze jedną akcję.



Jeśli wykonujesz akcję w Kawiarni 20, to natychmiast po rozpatrzeniu jej do końca wykonaj tam jeszcze jedną akcję.

NOWE LOKACJE I CHAKCJE

17

Palarnia Kawy

Wykonaj od 1 do 3 następujących Akcji:

- Zapłać 2 Liry i weź 2 Kawy.
- Odrzuć 1 dowolny Towar i weź 2 Kawy.
- Odrzuć 1 kartę Gildii lub Bonusową i weź 2 Kawy.

W ten sposób podczas jednej akcji możesz uzyskać do 6 Kaw.



Przykład: Płacisz 2 Liry i odrzucasz kartę Bonusową, by wziąć 4 Kawy.

18

Ratusz

Weź 1 Kawę z zasobów ogólnych. Dobierz 2 karty Gildii z zakrytego stosu. Następnie odrzuć 1 kartę Gildii z ręki na stos kart odrzuconych (nie musi to być jedna z właśnie dobranych kart), bez rozpatrywania jej efektu.

19

Tawerna

Wybierz jedną z następujących 3 opcji (niektóre z nich wymagają zapłacenia Bakszyszu w postaci 1-4 Kaw):

- Oddaj 2 Kawy i połóż **Blokadę** między 2 Lokacjami. Wykonaj akcję jednej z tych Lokacji, nie rozpatrując żadnych Spotkań. Weź żeton **Właściciela Blokady**, który daje tylko Tobie prawo do przekraczania Blokady. Pozostali gracze nie mogą przez nią przechodzić, nawet jeśli posiadają żeton **Ruchu** (patrz niżej).



Przykład: Płacisz 2 Kawy i bierzesz żeton Właściciela Blokady. Układasz Blokadę między Poczta a Składem Tkanin, po czym wykonujesz akcję w Składzie.

- Weź odkryty żeton Tawerny z jednego ze stosów, oddając wskazaną liczbę worków z Kawą. Możesz posiadać tylko 1 żeton Tawerny danego rodzaju. Każdy żeton zapewnia trwały efekt, z którego możesz korzystać przez resztę rozgrywki:



Żeton Ruchu:

Zamiast poruszyć swój Stos o 1 lub 2 Lokacje, możesz przenieść go na dowolną Lokację w linii prostej (nie możesz przekroczyć Blokady, chyba że masz żeton Właściciela Blokady).



Żeton Spotkania:

Podczas Spotkania z Burmistrzem, Przemysłowcem i/lub Handlarzem Kawy możesz skorzystać z ich zdolności, nic za to nie płacąc.

- Oddaj 4 Kawy oraz Towary przedstawione na żetonie Bakszyszu. Następnie weź kolejny Rubin z toru znajdującego się w Pałacu Sułtana 13, u Jubilera 16 lub w Kawiarni 20 (twój wybór). Na końcu obróć żeton Bakszyszu na drugą stronę.



20

Kawiarnia

Dostarcz tyle worków z Kawą, ile wynosi najwyższa liczba na torze, niezakryta przez Rubin (6-10). Następnie weź następny Rubin z toru i połóż go na swoim Wózku.

6

Karawanseraj

Po wykonaniu akcji zgodnie z regułami gry podstawowej weź 1 Kawę z zasobów ogólnych.

PRZEGLĄD KART GILDII



Uwagi do kart Gildii:

- Gdy zagrywasz kartę Gildii, Lokacja, w której znajduje się twój Kupiec, nie ma znaczenia.
- Karty 8 i 9: Nie możesz skorzystać z czerwonego żetonu Meczetu.
- Przykład dla karty 9: Mówisz 7 i wyrzucasz 5 – otrzymujesz 4 Liry zamiast 2.
- Karta 12: Nie otrzymujesz nagrody za odesłanie Członka Rodziny. Możesz użyć tej karty, nawet jeśli Członek Rodziny znajduje się już na Posterunku Policji.
- Przykład dla karty nr 14: Weź czerwony żeton Meczetu i zapłać 1 czerwony Towar.
- Przykład dla karty nr 19: Dobierasz żeton Tawerny, który kosztuje 2 Kawy oraz przesuwasz Blokadę i wykonujesz akcję sąsiadującej z nią Lokacji. Za wszystko płacisz 3 Kawy zamiast 4.