

Rüdiger Dorn

Istanbul

2–5 hráčů • od 10 let • herní doba 40-80 minut



ISTANBUL: ZÁKLADNÍ HRA

V Istanbulu, ve čtvrti proslavené bazary, panuje čilý ruch. Obchodníci se svými pomocníky se hbitě proplétají úzkými uličkami a snaží se, aby byli oproti konkurenci vždy o krok napřed.

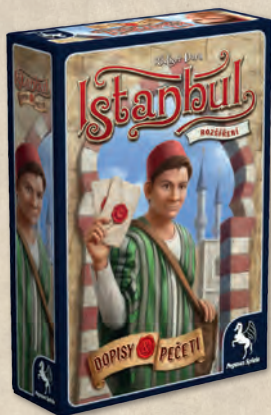
Dobrá organizace je zásadní. Ve skladech naložíte káry zbožím a pomocí šikovného využití svých pomocníků je musíte dopravit co nejkratší cestou na určená místa. Cílem každého obchodníka je dosáhnout jako první bohatství v podobě určitého množství rubínů, které bude moci dávat na odiv.



ISTANBUL: MOKKA & BAKŠIŠ

Drahocenné látky, nejjemnější koření a čerstvé ovoce představují v Istanbulu samy o sobě záruku tučného zisku. Ale nyní objevili návštěvníci bazarů nové lákadlo: kávu!

Jako zkušení obchodníci jste zavěřili nemalé výdělky a máte v plánu zapojit se do obchodu s žádanými zrní. Abyste mohli v nových výzvách obstát, budete potřebovat další podporu. A hle, jako na zavolanou se objevují návštěvníci hostince, kteří vám za odpovídající bakšiš nabídnou své služby. Pomoc můžete nalézt i v cechovním domě.



ISTANBUL: DOPISY & PEČETI

Obchodníci z Istanbulu odhalili novou výnosnou možnost přivýdělku: předávání důležitých zpráv provozovatelům krámků v bazarové čtvrti! Při tom se dostanete k nejedné zajímavé informaci, kterou můžete v tajném spolku výhodně směnit za rubíny...

Aby váš obchod mezitím nepřišel zkrátka, přijali jste společníka, který vás bude účinně podporovat. Je sice trochu pomalejší, ale zato nevyžaduje žádné pomocníky.

OBSAH

Před první hrou	3
Herní materiál	4

ZÁKLADNÍ HRA

Obecné informace	5
Příprava hry	6
Průběh hry/Průběh tahu	8
Konec hry	9

MOKKA & BAKŠIŠ

Nový herní materiál/Příprava hry	10
Průběh tahu	12

DOPISY & PEČETI

Nový herní materiál	13
Příprava hry	14
Průběh tahu	16

VARIANTY

„Neutrální pomocníci“, „Velký bazar“ atd.	17
--	----

LOKACE, DESTIČKY A KARTY

Lokace (základní hra)	18
Lokace (Mokka & bakšiš)	20
Lokace (Dopisy & pečeti)	21
Destičky měřit, destičky hostince, destičky stánku	22
Karty cechů	23
Bonusové karty	24

TIRÁŽ

Vydavatel a autor děkují všem herním testerům a korektorům pravidel za jejich cennou zpětnou vazbu.

Autor: Rüdiger Dorn

Ilustrace: Andreas Resch

Grafický design: Andreas Resch, Jens Wiese,
Hans-Georg Schneider

Provedení: Ralph Bruhn

Překlad: Václav Pražák

Copyright © 2018 Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg

www.pegasus.de

*Všechna práva vyhrazena. Přetiskování nebo
publikování pravidel, herních součástí nebo
ilustrací je bez předchozího svolení zakázáno.*



Pegasus Spiele

PŘED PRVNÍ HROU

Než se pustíme do vysvětlování pravidel, rádi bychom vám poskytli několik důležitých tipů k přípravě hry a rozřídění herního materiálu:

Příprava herního materiálu

- Herní materiál opatrně uvolněte z kartonových archů.
- Na příslušné dřevěné komponenty nalepte samolepky.
 - V každé barvě naleznete jeden silnější disk. Na něj nalepte kruhovou samolepku obchodníka v příslušné barvě.
 - V každé barvě naleznete jednu figurku ve tvaru kostky. Nalepte na ni čtvercové samolepky v příslušné barvě.
 - Na 4 válce nalepte kruhové samolepky v téže barvě.




Hrajete Istanbul poprvé


Aby se vám hra zažila, doporučujeme vám odehrát **několik prvních partií pouze se základní hrou**, než přidáte některé z rozšíření.

Tím se zjednoduší uvedení do hry, protože budete muset vysvětlovat méně pravidel a počet herních rozhodnutí nebude tak velký.

Poznámka ke struktuře pravidel

Kvůli přehlednosti jsme v těchto pravidlech označili pasáže, které se týkají jednotlivých rozšíření, zvláštním symbolem a barevným podkladem:

Mokka & bakšiš 

Dopisy & pečeti 

Jestliže se chcete seznámit nejprve se základní hrou, můžete části věnované rozšířením přeskočit. To platí i pro přiložené přehledy hry.

Tipy pro rozřídění herního materiálu v krabici

Pokud herní materiál rozřídíte níže uvedeným způsobem do 4 přihrádek v krabici, usnadníte si práci s hledáním materiálu pro vybranou variantu hry:

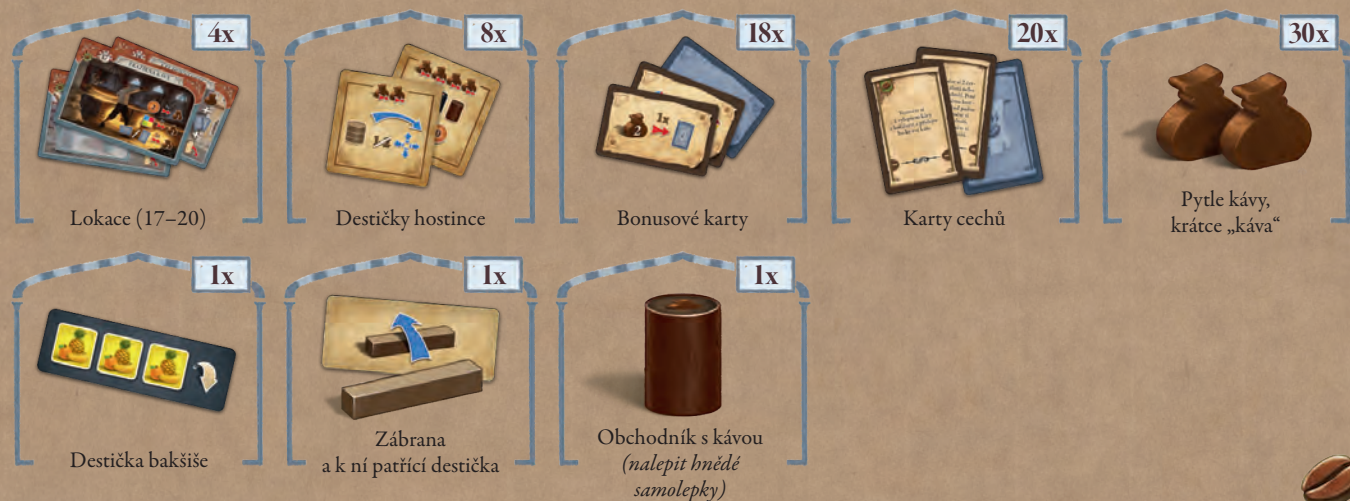
1. Lokace ze základní hry (1-16), přehledy, káry
2. Zbývající materiál ze základní hry: vylepšení kár, destičky mešit, destičky poptávky, destička prvního hráče, peníze, rubíny, balíky, kostky, dřevěný materiál v 5 barvách hráčů, pašerák, guvernér
3. Materiál z rozšíření „Mokka & bakšiš“: lokace (17-20), pytle kávy, karty cechů, bonusové karty (s kávovým zrnem v rohu), destičky hostince, destička bakšíše, zábrana a destička zábrany, obchodník s kávou
4. Materiál z rozšíření „Dopisy & pečeti“: lokace (21-25), bonusové karty (s pečeti v rohu), destičky stánku, destičky dopisů, kurýr

HERNÍ MATERIÁL: ZÁKLADNÍ HRA

Pro každého hráče...



HERNÍ MATERIÁL: MOKKA & BAKŠIŠ



HERNÍ MATERIÁL: DOPISY & PEČETI



Istanbul

PODSTATA HRY

Se svým obchodníkem a jeho čtyřmi pomocníky navštěvujete 16 lokací ve čtvrti bazarů. V každé lokaci můžete provést určitou akci.

Vtip je v tom, že obchodník potřebuje k provedení akce jednoho ze svých pomocníků, kterého pak v dané lokaci musí zanechat. Aby ho mohl později znovu využít, je třeba se tam pro něj opět vrátit. Proto nezapomeňte pečlivě plánovat, abyste se nikdy neocitli bez pomocníků a nemuseli tak lukrativní obchod přenechat někomu jinému...

OBEČNÉ INFORMACE

LOKACE

Symbol lokace (u některých lokací): Tyto symboly se používají ve spojení s bonusovými kartami a destičkami měšit, které se vztahují k daným lokacím



Název lokace

Akce lokace

Rubín (u některých lokací): Sem se umísťují rubíny, jež můžete po splnění určité podmínky získat.

KÁRY

Ukazatele zboží umístěné na vašich kárách udávají, kolik zboží vlastníte. Jestliže se ukazatel zboží nachází zcela vlevo (viz žluté zboží), dané zboží vůbec nemáte. Jestliže zboží získáte, posuňte ukazatel doprava; jestliže se ho zbavujete, posuňte ho doleva.

Na obrázku vpravo byste vlastnili 1 modré a 2 zelená zboží.

Na tato pole umísťujete získané rubíny.



SYMBOLY

U lokací, destiček a karet se používají symboly, jež mají následující význam:



Přesuňte jednu figurku nebo zdroj (obchodníka, pomocníka atd.).



Zaplaťte, vraťte do banku nebo odhodte to, co je uvedeno na levé straně šipky, a získáte to, co je uvedeno na pravé straně šipky.



Udělejte to, co je uvedeno na levé straně šipky, aby se stalo to, co je uvedeno na pravé straně šipky.



„a“



„nebo“



Ukazuje provázanost určité lokace s bonusovými kartami nebo destičkami měšit.



1 jakékoli zboží



Hodte 2 kostkami.



Vyhodnoťte akci nebo kartu.



Běžný pohyb obchodníka je nahrazen něčím jiným.

PŘÍPRAVA HRY

Zeleně psaný text zahrnuje zvláštní pravidla pro určitý počet hráčů.

Rozložte **16 lokací** do tvaru 4x4 karty. Tak vznikne herní plán.

V první partii byste měli použít o něco lehčí rozmístění „**Krátké cesty**“ (viz vlevo dole). V dalších partiích můžete vyzkoušet rozmístění „**Dlouhé cesty**“ (viz vpravo dole) nebo jednoduše rozložit lokace v pořadí 1–16.

Pro dosažení ještě větší rozmanitosti doporučujeme variantu „**Náhodné rozmístění lokací**“, viz str. 17.

Rozmístění
„Krátké cesty“

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

Rozmístění
„Dlouhé cesty“

2 hráči: Položte **disky obchodníků**, s jejichž barvami se **nehraje**, na obě mešity a klenotnictví.

Určete **prvního hráče**. Ten dostane 2 liry a desítku prvního hráče. Po směru hodinových ručiček si každý hráč vezme o 1 liru více než jeho soused po pravici.

Naskládejte **4 disky pomocníků** na sebe a na ně položte **disk obchodníka**. Celý sloupeček následně postavte na studni.

5. pomocníka položte vedle herního plánu.

Členy rodin postavte na policejní stanici.



Roztřídte **destičky mešit** nejprve podle barev a poté podle počtu symbolů zboží na 4 hromádky (vrchní destička má ukazovat vždy 2 symboly) a položte je na obě mešity.

Na každou mešitu položte **1 rubín** za každého hráče.

5 hráčů: Položte na každou mešitu pouze 4 rubíny.

3 hráči: Vyřadte destičky s 5 symboly.

2 hráči: Vyřadte destičky se 3 a 5 symboly.



Položte na kolářství **1 rubín** a **3 vylepšení kár** za každého hráče.

Umístěte rubíny do sultánova paláce **13** a klenotnictví **16**. Začněte na poli vpravo nahoře a pokračujte až k poli, které udává aktuální počet hráčů. Zbývající pole zůstanou prázdná.



Ukazatele pošty položte do horní řady na poštovním úřadě.



Zamíchejte destičky poptávky s tmavým pozadím a položte je na hromádku lícem nahoru do velké tržnice.

Totéž udělejte u malé tržnice s destičkami poptávky se světlým pozadím.



Pomocí hodu oběma kostkami určete pozici **guvernéra** a **pašeráka** na herním plánu.

Postavte jejich figurky na lokace s čísly odpovídajícími výsledkům hodů.

Zamíchejte **bonusové karty** a položte je jako balíček lícem dolů vedle herního plánu spolu s **penězi** a oběma **kostkami**.



Každý hráč si vybere jednu barvu a vezme si v ní odpovídající dřevěný materiál, **1 káru** a **1 přehled hry**. Vše si položí před sebe.



Ukazatele zboží umístěte na šedá pole na káře.



PRŮBĚH HRY

Počínaje prvním hráčem a dále po směru hodinových ručiček provede každý hráč svůj tah. Jakmile jeden z vás umístí na příslušná pole na své káře 5 rubínů (*6 rubínů ve hře 2 hráčů a tehdy, jestliže se používá některé rozšíření*), aktuální kolo se dohraje do konce. Poté hra končí.

PRŮBĚH TAHU

Vysvětlení k použití destiček měšit jsou uvedena *modrou kurzívou*.

Každý tah sestává až ze 4 kroků, přičemž se zpravidla provádí pouze „pohyb“ a „akce“. Zbývající kroky (v následujícím popisu uvedené jako „setkání“ v modrém rámečku) přichází ke slovu pouze tehdy, jestliže se váš obchodník setká s jinými figurkami.

Ve svém tahu můžete využít libovolné množství bonusových karet a destiček měšit.

Pořadí následujících 4 kroků je v každém případě třeba dodržet!

1. Pohyb

Přesuňte svého obchodníka (včetně případných pomocníků) **do jiné lokace**, jež je vzdálena **1 nebo 2 kroky**. Pohyb po úhlopříčce **není** povolen.

V cílové lokaci máte 3 možnosti:

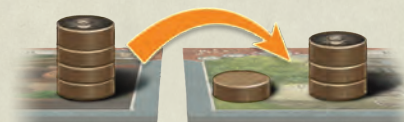
a) Vyzvednutí pomocníka

Pokud se v cílové lokaci již nachází některý váš pomocník, postavte na něj svůj sloupeček (viz obr. vpravo). Při dalším pohybu se tento pomocník přesune spolu s celou skupinou.



b) Zanechání pomocníka

Pokud se v cílové lokaci dosud žádný váš pomocník nenachází, vezměte nejspodnějšího pomocníka ze sloupečku a položte ho vedle (viz obr. vpravo). Tento pomocník při dalším pohybu v dané lokaci zůstane.



c) Pokud nemůžete nebo nechcete žádného pomocníka vyzvednout nebo zanechat, **váš tah okamžitě končí** (výjimka: studna 7, viz str. 18).

***Poznámka:** Jestliže máte žlutou destičku měšit, smíte po zaplacení 2 lir přesunout jednoho svého pomocníka z jakékoli lokace ke svému obchodníkovi.*

2. Případné setkání s jinými obchodníky

Jestliže se v cílové lokaci již nachází 1 či více obchodníků, musíte každému z nich zaplatit 2 liry. Pokud nemůžete nebo nechcete, **váš tah okamžitě končí**.

Výjimka: V případě studny 7 není třeba obchodníkům platit.

Zvláštní případ ve hře 2 hráčů:

Pokud se setkáte s obchodníkem v neutrální barvě, musíte zaplatit 2 liry do banku. Následně určíte hodem kostkami novou lokaci, kam se tento obchodník přemístí.



***Příklad:** Musíte zaplatit po 2 lirách žlutému a zelenému hráči. V opačném případě váš tah končí.*

3. Akce

Smíte provést akci příslušné lokace (viz str. 18-19). Nezáleží na tom, zda jste z této lokace svého pomocníka vyzvedli nebo ho tam zanechali. Pokud nemůžete nebo nechcete, smíte přesto pokračovat ve svém tahu 4. krokem.

4. Případná setkání (v libovolném pořadí) s ...

... členy jiných rodin



Pokud se v téže lokaci nachází členové **cizích** rodin, musíte je „zadržet“ a poslat zpět na policejní stanici **12** (s výjimkou situace, kdy se váš obchodník nachází na policejní stanici **12**). Za toto zadržení získáte odměnu: 1 bonusovou kartu nebo 3 liry z banku.

... guvernérem



Smíte si vzít 1 bonusovou kartu z balíčku. Následně se rozhodněte, zda si tuto kartu za 2 liry koupíte nebo odhodíte jednu bonusovou kartu z ruky.

... pašerákem



Smíte si vzít 1 zboží. Následně se rozhodněte, zda za toto zboží zaplatíte 2 liry nebo odhodíte 1 zboží.

Jestliže využijete schopnost guvernéra, resp. pašeráka, hodte za danou figurku oběma kostkami a přesuňte ji na lokaci, jejíž číslo odpovídá výsledku hodu.

***Poznámka:** Je možné vzít si 1 kartu, resp. 1 zboží a pak je ihned zase odhodit, aby tak došlo k přemístění figurky.*

KONEC HRY

Jakmile první hráč nashromáždí 5 rubínů (*ve hře 2 hráčů 6 rubínů*), dohraje se aktuální kolo ještě do konce. To znamená, že ten, kdo vlastní destičku prvního hráče, již nepříjde znovu na řadu. Následně můžete ještě použít bonusové karty, které vám poskytují peníze nebo zboží; to může být důležité v případě shody.

Vyhrává hráč, který nashromáždil nejvíce rubínů.

V případě shody rozhodují postupně následující kritéria:

- Více peněz.
- Více zboží na káře.
- Více bonusových karet.



***Příklad:** Právě jste získali svůj 5. rubín. Stávající kolo se ještě dohraje a poté hra skončí.*

Pokud se ani poté nerozhodne, příslušní hráči se o vítězství dělí.

Podrobné informace k jednotlivým lokacím naleznete na str. 18 a 19, destičky měšit jsou popsány na str. 22 a bonusové karty na str. 24.

Rüdiger Dorn

Istanbul

Mokka a Bakšiš

ROZŠÍŘENÍ

6



4



4





PŘEHLED NOVÉHO HERNÍHO MATERIÁLU

- **Káva:** Kávou můžete v nových lokacích platit při provádění akcí nebo za ni získat rubíny. Kávy můžete mít libovolné množství, její zásoba je neomezená. Káva se nepovažuje za zboží, pokud se pravidla odvolávají na „jakékoli“ zboží (například při vracení libovolného zboží do banku v sultánově paláci **13**).
- **Karty cechů:** Umožňují provádět tahy, k nimž nejsou zapotřebí obchodník nebo pomocníci (viz str. 12, Přehled tahu, č. 1).
- **Destičky hostince:** Podobně jako destičky mešit přináší trvalé výhody (viz str. 20, lokace Hostinec **19**).
- **Obchodník s kávou:** S touto figurkou se můžete setkat po provedení akce, podobně jako s guvernérem nebo pašerákem. Můžete od něj získat 1 kávu, pokud za ni zaplatíte 2 liry nebo vrátíte do banku 1 libovolné zboží (viz str. 12, Průběh tahu, č. 2).

PŘÍPRAVA HRY

Níže uvedená pravidla se přidávají k dosavadním pravidlům. Z toho důvodu budete rovněž potřebovat materiál ze základní hry.

Rozmístěte **lokace** s čísly (1–20) do tvaru 5x4 karty.

V **první partii** s tímto rozšířením vám doporučujeme použít schéma z obrázku vpravo.

V dalších partiích doporučujeme „náhodné“ rozmístění, viz str. 17, variantu „Náhodné rozmístění lokací“.

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

- 1 Příprava je stejná jako u základní hry (viz str. 6–7, kroky 2–13), přidají se k ní však ještě následující kroky navíc. **Nové bonusové karty** přidejte ke stávajícím.
- 2 Pozici **obchodníka s kávou** určete hodem kostkami (jako v případě guvernéra a pašeráka).
- 3 **Cechovní dům 18**
Zamíchejte **karty cechů** a položte je jako balíček lícem dolů do cechovního domu. Pro odhozené a zahrané karty cechů vytvořte samostatnou hromádku vedle herního plánu.
- 4 **Hostinec 19**
 - Položte **zábranu** a k ní příslušející **destičku zábrany** vedle herního plánu.
 - Roztřídte **destičky hostince** nejprve podle druhu a poté podle počtu symbolů kávy na dvě hromádky, takže na vrchní destičce bude po 1 symbolu kávy. Obě hromádky položte vedle herního plánu.
2 hráči: Použijí se pouze destičky s 1 a 3 symboly kávy.
 - Položte **destičku bakšiše** (3 žlutými zbožími nahoru) na odpovídající místo.
- 5 **Kavárna 20**
Položte 1 rubín na každé pole (počínaje polem se symbolem rubínu). Pole „6“ zůstane volné.
- 6 Pytle kávy položte vedle herního plánu.



PRŮBĚH TAHU

Pro průběh tahu platí stejná pravidla jako v základní hře se 2 dodatky.

1. Nyní máte možnost využít alternativu k tahu obchodníka:

Vzdáte se všech 4 kroků prováděných v tahu obchodníka a místo toho zahrajete kartu cechu. Vyhodnotíte to, co je uvedeno na této kartě, a poté ji odhodíte lícem nahoru na zvláštní hromádku vedle herního plánu.

Pozor:

- Zahrání karty cechu nahrazuje celý váš tah, tj. nepřesouváte svého obchodníka ani nevyhodnocujete žádná setkání, pokud text karty cechu neříká něco jiného.
 - Při zahrání karty cechu nesmíte využívat bonusové karty ani destičky měšit, pro jejichž vyhodnocení se musíte nacházet v určité lokaci. Ostatní bonusové karty lze ovšem použít.
 - Kartu cechu musíte být schopni vyhodnotit bezezbytku, jinak ji nemůžete vůbec zahrát.
2. Ve 4. kroku (setkání) nyní můžete potkat další figurku, a sice **obchodníka s kávou**. Zachází se s ním stejně jako s guvernérem a pašerákem.
Jeho schopnost: **Smíte** si vzít 1 kávu, pokud za ni zaplatíte 2 liry nebo vrátíte do banku 1 zboží.



Příklad (karta cechu #16):

Po zaplacení 15 lir získáte vedle rubínu navíc 3 kávy.

KONEC HRY

Konec hry je vyvolán bez ohledu na počet hráčů ve chvíli, kdy první hráč nashromáždí **6 rubínů**. Jinak platí stejná pravidla jako v základní hře.

Podrobné informace k jednotlivým lokacím naleznete na str. 20, destičky hostince jsou popsány na str. 22 a bonusové karty na str. 24.



Rüdiger Dorn

Istanbul

DOPISY & PEČETI ROZŠÍŘENÍ



NOVÝ HERNÍ MATERIÁL

- **Dopisy:** Dopisy nabízí další možnost, jak přijít k rubínům nebo provádět dvojité tahy. Přední strana dopisu obsahuje 1 pečeť a číslo lokace, zadní strana 2 pečeti. Jestliže dopis získáte, položte si ho před sebe přední stranou nahoru. Pokud ho doručíte (viz str. 16, Průběh tahu, č. 2), otočte ho.

Viditelné pečeti můžete vyměnit za rubíny (viz str. 21, lokace tajný spolek 24) je využít k provádění dvojitých tahů (viz str. 16, Průběh tahu, č. 4).



- **Společník:** Společník představuje novou figurku, která se zprvu nachází v banku. Teprve když poprvé provedete akci studny 7, vezmete si ho do své osobní zásoby. Od tohoto okamžiku ho můžete zapojit do hry, jestliže ho na začátku svého tahu postavíte vedle svého obchodníka. Nemusíte za to nic platit, i kdyby se v dané lokaci nacházely cizí figurky. Jakmile to uděláte, můžete se v každém svém tahu rozhodnout, zda pro svou akci využijete obchodníka **nebo** společníka (viz str. 16, Průběh tahu, č. 1). Kdykoli poté provádíte akci studny, můžete si společníka vzít opět zpátky do své osobní zásoby a později ho zapojit do hry výše popsaným způsobem.



- **Destičky stánku:** Jsou na nich uvedeny odměny, které získáte při provedení akce stánku 22 (viz str. 21, lokace stánek).



- **Kurýr:** S touto figurkou se můžete setkat po provedení akce, podobně jako s guvernérem nebo pašerákem. Můžete od něj získat 1 dopis, pokud za to zaplatíte 2 liry nebo odhodíte 1 dopis (viz str. 16, Průběh tahu, č. 3).

Poznámka: Jestliže je na kartě nebo destičce vyobrazena káva, uplatní se pouze ve variantě „Velký bazar“ (viz str. 17).





PŘÍPRAVA HRY

Níže uvedená pravidla se přidávají k dosavadním pravidlům. Z toho důvodu budete rovněž potřebovat materiál ze základní hry.

Rozmístěte lokace s čísly 1–16 a 21–24 do tvaru 5x4 karty.

V **první partii** s tímto rozšířením vám doporučujeme použít schéma z obrázku vpravo.

V dalších partiích doporučujeme „náhodné“ rozmístění, viz str. 17, variantu „Náhodné rozmístění lokací“.

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

- 1 Příprava je stejná jako u základní hry (viz str. 6-7, kroky 2-13), přidají se k ní však ještě následující kroky navíc. Musíte se rozhodnout, zda budete používat výhradně **nové bonusové karty** nebo zda smícháte nové bonusové karty se stávajícími. Ve druhém případě můžete karty opět roztřídit podle symbolu v rohu.
- 2 Pozici **kurýra** určete hodem kostkami (jako v případě guvernéra a pašeráka).
- 3 **Stánek 22**
Zamíchejte **destičky stánku** a položte je ve 2 hromádkách lícem dolů na stánek. Použité **destičky stánku** odkládejte lícem nahoru na hromádku vedle herního plánu. V případě potřeby tyto destičky znovu zamíchejte.
- 4 **Tajný spolek 24**
Umístěte na symboly peněz 1./2./3. uvedené množství lir.
- 5 Otočte **dopisy** zadní stranou nahoru (aby byly vidět 2 pečeti) a zamíchejte je. Vytvořte z nich jednu či více hromádek a položte je vedle herního plánu. Použité dopisy umísťte na odkládací hromádku a v případě potřeby je znovu zamíchejte.
- 6 **Společníky** a **zbývající rubíny** položte vedle herního plánu.



PRŮBĚH TAHU

Pro průběh tahu platí stejná pravidla jako v základní hře s následujícími dodatky:

1. Nyní máte možnost využít alternativu k tahu obchodníka:
Pokud se váš **společník** nachází ve hře (v nějaké lokaci), můžete ho použít **místo obchodníka**. Pro společníka platí stejná pravidla jako pro obchodníka, až na následující výjimky:
 - a) Společník se může přesunout **pouze na sousední lokaci** vodorovně nebo svisle.
 - b) Společník pracuje sám, tj. k provádění akcí nepotřebuje žádné pomocníky.
 - c) Bonusové karty a destičky, jež se vztahují k obchodníkovi, **nemají** vliv na společníka, pokud není výslovně uvedeno jinak.

Poznámka: Jestliže se obchodníci nebo společníci setkají s cizími obchodníky nebo společníky, musí každému zaplatit po 2 lirách, než budou moci provést akci lokace

2. Jestliže se některá vaše figurka (tj. obchodník, člen rodiny nebo společník) nachází v lokaci, která je uvedená na jednom či více z vašich dopisů, tyto dopisy otočte – právě jste je „doručili“. Je jedno, zda se figurka v daném tahu pohybovala nebo zda dopisy otočíte před nebo po pohybu.
3. Ve 4. kroku (setkání) nyní můžete potkat další figurku, a sice **kurýra**. Zachází se s ním stejně jako s guvernérem a pašerákem.
Jeho schopnost: Smíte si vzít 1 dopis, pokud za něj zaplatíte 2 liry nebo odhodíte 1 dopis.
4. Na konci tahu: Získáváte okamžitě **1 bonusový tah**, pokud odhodíte dopisy, na nichž jsou dohromady vyobrazeny **3 nebo 4 pečeti**. Bonusový tah probíhá úplně stejně jako běžný tah, ale můžete provést **pouze jeden bonusový tah za kolo**.



Příklad: Váš společník se již nachází ve hře. Můžete ho využít v následujícím tahu.



KONEC HRY

Konec hry je vyvolán bez ohledu na počet hráčů ve chvíli, kdy první hráč nashromáždí **6 rubínů**. Jinak platí stejná pravidla jako v základní hře.

Podrobné informace k jednotlivým lokacím naleznete na str. 21, destičky stánku jsou popsány na str. 22 a bonusové karty na str. 24.

VARIANTY

Následující varianty lze hrát samostatně nebo v libovolné kombinaci.

Náhodné rozmístění lokací

- Rozmístíte lokace v náhodně určeném pořadí.
- Studna 7 se nesmí nacházet na okraji. Pokud je to nutné, prohodte studnu s jinou lokací.
- Černý trh 8 a čajovna 9 musí ležet ve vzdálenosti alespoň 3 kroků od sebe a nesmí se nacházet ve stejné řadě, resp. sloupci. Pokud je to nutné, prohodte tyto lokace s jinými.

Neutrální pomocníci

Tuto taktičtější variantu doporučujeme v případě, že jste Istanbul již několikrát hráli:

- Na začátku hry nahradte nejspodnější disk pomocníka ve svém sloupečku diskem pomocníka v neutrální barvě, tj. v takové, se kterou se nehraje (doporučujeme v tomto případě bílou – viz obr.)
- Pokud váš obchodník narazí v cílové lokaci na neutrálního pomocníka, můžete ho použít, jako kdyby byl váš vlastní.
- Pokud se v cílové lokaci nachází váš i neutrální pomocník, můžete si vybrat, kterého použijete.
- Ve sloupečku pod svým obchodníkem můžete mít libovolný počet neutrálních pomocníků.
- Díky studni 7 získáte zpět pouze pomocníky ve své barvě.



Velký bazar

Tuto variantu doporučujeme hráčům, kteří již dobře znají základní hru i obě rozšíření. V jejím rámci dochází ke kombinaci základní hry s **oběma** rozšířeními, tedy „Mokka & bakšiš“ a „Dopisy & pečeti“.

- Rozložte lokace s čísly 1–25 náhodně do tvaru 5x5 karet.
- Studnu 7 umístíte doprostřed a nezapomeňte na odstup mezi černým trhem 8 a čajovnou 9.
- Bonusové karty: Použijte všechny bonusové karty ze základní hry i obou rozšíření.
- Všechna zbývající pravidla základní hry i rozšíření zůstávají v platnosti

Poznámka: Destičky hostince, které se týkají guvernéra, pašeráka a obchodníka s kávou, platí i pro kurýra.

Vůdce karavany

Do hry se přidává nová destička karavany.

Na začátku hry ji položte do karavanseráje 6.

Jestliže provedete akci karavanseráje, vezměte si **na konci** svého tahu destičku karavany, čímž se stáváte vůdcem karavany. Zůstanete jím až do chvíle, kdy akci karavanseráje provede některý jiný hráč.

Vlastník této destičky je považován za **vůdce karavany**.

Jestliže jste vůdcem karavany předtím, než provedete akci karavanseráje, získáváte **výhodu vůdce karavany**: „Poté co si doberete 2 bonusové karty, žádnou neodhazujete.“



LOKACE (ZÁKLADNÍ HRA)

LOKACE

Symbol lokace (u některých lokací): Tyto symboly se používají ve spojení s bonusovými kartami a destičkami měsit, které se vztahují k daným lokacím.



Název lokace

Akce lokace

Rubín (u některých lokací): Sem se umísťují rubíny, jež můžete po splnění určité podmínky získat.



Kolářství

1 Zaplatíte 7 lir do banku a vezměte si 1 vylepšení káry z kolářství a přidejte ho ke své káře.

Jakmile svou káru **vylepšíte** na maximum, tj. **tříkrát**, získáváte ihned **1 rubín** z kolářství. Položte ho na svou káru.



Skladiště látek, koření, ovoce

Naložte svou káru uvedeným zbožím: posuňte ukazatel příslušného zboží na své káře na pole nejvíce vpravo.

Pokud vlastníte zelenou destičku měšity, můžete si za 2 liry koupit 1 libovolné zboží.



Poštovní úřad

5 Získáváte výnosy ze 4 viditelných polí, tj. těch, která nejsou zakryta ukazateli pošty. Následně posuňte levý ukazatel z horní řady dolů. Jestliže byly již na začátku vašeho tahu všechny ukazatele dole, přesuňte všechny nahoru.

Příklad: Získáte 3 liry, 1 červené a 1 žluté zboží. Následně přesunete ukazatel z modrého zboží na žluté.



Karavanseráj

Vezměte si do ruky 2 bonusové karty z balíčku a následně 1 bonusovou kartu z ruky odhodte.

Pozor: V rámci této akce (**a pouze tehdy**) si smíte vzít i vrchní bonusové karty z hromádky odhozených karet!



Pokud hrajete s rozšířením Mokka & bakšiš: Vezměte si navíc 1 kávu.



Studna

Umístěte libovolný počet svých pomocníků pod disk svého obchodníka.

Studna představuje jedinou lokaci, kde může obchodník provést akci, i když nemá k dispozici žádné pomocníky, a kde neplatí při setkání s jinými obchodníky. Pokud je na studnu přesunut člen rodiny, nemá na shromažďování pomocníků u obchodníka žádný vliv.



Černý trh

Vezměte si 1 červené, žluté nebo zelené zboží. Hodte oběma kostkami a pokud padne:

7 nebo 8: Vezměte si **1 modré zboží**.

9 nebo 10: Vezměte si **2 modrá zboží**.

11 nebo 12: Vezměte si **3 modrá zboží**.

Můžete si rovněž nejprve hodit a až poté si vzít 1 dodatečné zboží.

Jestliže vlastníte červenou destičku měšity, smíte po bodu přetočit jednu kostku na „4“ nebo si oběma hodit znovu.

Příklad: Padlo vám

2 a 5. Protože máte červenou destičku měšity, přetočíte 2 na 4. Díky tomu je váš konečný výsledek 9, za což získáte 2 modrá zboží a 1 další zboží, které není modré.





Čajovna

Řekněte číslo mezi 3 a 12. Následně hodte oběma kostkami.

Pokud je výsledek hodu stejný nebo větší než toto číslo, dostanete z banku stejné množství lir. V opačném případě dostanete 2 liry.

Pokud vlastníte červenou destičku mešity, smíte po hodu přetočit jednu kostku na „4“ nebo si oběma hodit znovu.



Malá/velká tržnice

Prodejte ze své káry 1-5 zboží, jež jsou vyobrazena na destičce poplávky. Získáte tolik lir, kolik udává tabulka.

Následně se příslušná destička poplávky zasune dospod pod hromádku.

Příklad: Vráťte do banku 1 červené, 1 zelené a 2 žlutá zboží, za což obdržíte 14 lir.



Policejní stanice

„Propustte“ člena své rodiny z policejní stanice a pošlete ho na libovolnou lokaci, jejíž akci následně proveďte. Člen rodiny nevyhodnocuje v takovém případě žádná setkání (viz str. 9, Průběh tahu)!

Akci policejní stanice můžete využít pouze tehdy, jestliže se zde nachází člen vaší rodiny. Člena vaší rodiny mohou opět zatknout obchodníci jiných hráčů a poslat ho na policejní stanici. Za to jim přísluší odměna: **1 bonusová karta nebo 3 liry.**

Příklad: Pošlete člena své rodiny z policejní stanice do skladiště koření. Následně naplníte svou káru zeleným zbožím. Neplatíte 2 liry obchodníkovi bílého hráče, ale nemůžete ani využít guvernéra.



Sultánův palác *

Dodejte sultánovi (tj. vraťte do banku) veškeré zboží, které není zakryto rubíny.

Jako odměnu si vezměte následující rubín z řady a položte ho na svou káru. Další rubín z této lokace bude proto dražší.

Příklad: Abyste získali dostupný rubín, musíte vrátit do banku 2 modrá, 2 červená, 1 žluté, 1 zelené a 1 libovolné zboží.



Malá/velká mešita

Vezměte si 1 destičku mešity. Abyste to mohli udělat, musíte mít na své káře uvedený počet určitého zboží, z něhož některé musíte vrátit do banku. Destičky mešit vám poskytují okamžité výhody (viz str. 22, Destičky mešit, nebo *modré texty*).

Každou destičku můžete vlastnit pouze jednou. Jakmile získáte obě destičky z jedné mešity, získáte z dané mešity ihned **1 rubín**. Položte ho na svou káru.

Příklad: Abyste získali tuto destičku, musíte mít na své káře 3 modrá zboží a 1 z nich vrátit do banku. Poté získáte destičku a přidáte si pod svého obchodníka 5. pomocníka, jenž dosud ležel vedle herního plánu.



Klenotnictví *

Kupte si nejbližší dostupný rubín v řadě. Zaplatíte za něj tolik lir, kolik udává nejvyšší číslo nezakryté rubíny. Koupenný rubín položte na svou káru. Další dostupný rubín bude proto dražší.

Příklad: Nejvyšší číslo nezakryté rubíny je 15, takže při koupi nejbližšího dostupného rubínu v řadě musíte zaplatit 15 lir.



Jestliže si vezmete poslední rubín z lokací sultánův palác 13, klenotnictví 16 nebo kavárna 20, položte jeden rubín z banku na symbol rubínu dané lokace.



LOKACE (MOKKA & BAKŠIŠ)

17

Pražírna kávy

Vyberte si 1–3 z níže uvedených 3 možností. Každou z nich si smíte zvolit pouze jednou:

- Zaplatíte 2 liry a vezměte si z banku 2 kávy.
- Vraťte do banku 1 libovolné zboží a vezměte si z banku 2 kávy.
- Odhodíte 1 bonusovou kartu nebo kartu cechu a vezměte si z banku 2 kávy.

Tímto způsobem tedy můžete získat až 6 káv.



***Příklad:** Zaplatíte 2 liry a odhodíte 1 bonusovou kartu, za což dostanete z banku 4 kávy.*

18

Cechovní dům

Vezměte si z banku 1 kávu. Vezměte si do ruky vrchní 2 karty z balíčku karet cechů a odhodíte 1 ze svých karet cechů z ruky (nemusí to být žádná z nově získaných) na příslušnou hromádku odhozených karet vedle herního plánu.

19

Hostinec

Vyberte si jednu z následujících 3 možností. V závislosti na zvolené možnosti musíte vrátit do banku „bakšiš“ 1–4 kávy:

- Vraťte 2 kávy do banku a položte **zábranu** mezi 2 lokace. Proveďte akci jedné z lokací, které sousedí se zábranou. Nevyhodnocujte v tomto případě žádná setkání. Vezměte si **destičku zábrany**. Ta ukazuje, že vy jako jediní můžete zábranu překročit. Ostatní hráči to udělat nemohou, ani pomocí destičky hostince **Pohyb**.
- Vezměte si jednu z horních destiček hostince a vraťte do banku odpovídající množství kávy. Každou destičku smíte vlastnit pouze jednou. Destička hostince vám propůjčuje až do konce hry trvalou výhodu:



***Příklad:** Zaplatíte 2 kávy a vezmete si zábranu, kterou položíte mezi poštu a obchodu s látkami a využijete jeho akci.*



► Destička **Pohyb**:

Místo obvyklého pohybu o 1 až 2 kroky se můžete ve svém tahu pohnout libovolně daleko v přímém směru. Nesmíte ale překročit zábranu, pokud nevlastníte její destičku.



► Destička **Setkání**:

Pokud se setkáte s figurkou guvernéra, pašeráka nebo obchodníka s kávou a něco si od nich vezmete, nemusíte za to nic platit, vracet do banku nebo odhazovat.



Jestliže hrajete s rozšířením **Dopisy & pečeti**, platí toto pravidlo i pro kurýra.

- Vraťte do banku 4 kávy a zboží vyobrazené na destičce bakšise. Za to si vezměte nejbližší dostupný rubín z lokace sultánův palác **13**, klenotnictví **16**, nebo kavárna **20** . Poté destičku bakšise obraťte.



20

Kavárna

Dodejte do kavárny (tj. vraťte do banku) tolik kávy (6–10), kolik udává nejvyšší číslo nezakryté rubínem. Poté si z řady vezměte nejbližší dostupný rubín v řadě a položte ho na svou káru.



21

Ambasáda

Vezměte si z banku 2 dopisy a položte je přední stranou (s číslem lokace) nahoru před sebe.

22

Stánek

Vezměte si z banku 1 dopis a položte ho přední stranou nahoru před sebe.

Otočte o 1 destičku stánku více, než kolik hraje hráčů (v případě potřeby použité destičky znovu zamíchejte). Počínaje vámi a dále po směru hodinových ručiček provede každý hráč následující kroky:

- Vybere si 1 destičku stánku.
- Smí provést vyobrazenou akci (viz str. 22, Destičky stánku).
- Destičku obrátí lícem dolů. Žádný jiný hráč už si ji nemůže zvolit.

Poslední otočenou destičku můžete využít opět vy. Poté umístěte všechny tyto destičky na odkládací hromádku



23

Aukční síň

Vezměte si 1 libovolné zboží. Poté zahajte dražbu 2 bonusových karet.

Učinite nabídku ve výši alespoň 1 liry. Ostatní hráči po směru hodinových ručiček přijdou právě jednou na řadu a mohou z dražby odstoupit nebo aktuální nabídku přehodit. Vy budete mít nakonec ještě jednou možnost z dražby odstoupit nebo přehodit nabídku.

Pokud nejvyšší nabídku učiní jiný hráč, získáte jím nabídnuté peníze.

Pokud je nejvyšší nabídka vaše, vynaložené peníze vraťte do banku.

Vítěz dražby si vezme do ruky 2 bonusové karty z balíčku.

Příklad hry 3 hráčů: Vezmete si 1 modré zboží a za 2 bonusové karty nabídnete 1 liru. Červený hráč odstoupí z dražby, modrý nabídne 5 lir. Nyní odstoupíte z dražby i vy a získáte od modrého hráče 5 lir. Ten si vezme z balíčku 2 bonusové karty.

24

Tajný spolek

Vraťte do banku dopisy, na nichž je vyobrazeno celkem 6 pečeti. Jako odměnu si vezměte nejbližší dostupný rubín z lokace sultánův palác 13, klenotnictví 16, nebo kavárna 20 (v případě varianty „Velký bazar“) a položte ho na svou káru . První hráč, jenž tuto akci provede, dostane od tajného spolku 3 liry, druhý 2 liry a třetí 1 liru. I poté je možné tuto akci provádět, nikdo už však nedostane žádné peníze navíc.

25

Katakomy

Vezměte si 1 libovolné zboží (včetně kávy). Posuňte svůj sloupeček s obchodníkem nebo svého společníka (tedy figurku, s níž tuto akci provádíte) do libovolné lokace dle vaší volby. Tam neprovádíte žádnou akci ani nevyhodnocujete setkání.



Jestliže si vezmete poslední rubín z lokací sultánův palác 13, klenotnictví 16, nebo kavárna 20, položte jeden rubín z banku na symbol rubínu dané lokace.

DESTIČKY MEŠIT



Červená destička

Na černém trhu **8** nebo v čajovně **9** můžete po hodu přetočit jednu kostku na „4“ **nebo** oběma kostkami jednou hodit znovu.



Zelená destička

Při provádění akce ve skladištích **2 3 4** si směte za 2 liry koupit 1 libovolné zboží navíc.



Modrá destička

Vezměte si ihned svého 5. pomocníka z banku a položte ho pod svého obchodníka.



Žlutá destička

Jednou za tah můžete za 2 liry vrátit 1 svého pomocníka zpět k obchodníkovi.

DESTIČKY HOSTINCE



Destička Pohyb

Místo běžného pohybu o 1 nebo 2 kroky se ve svém tahu můžete posunout přímým směrem libovolně daleko (ale nikoli přes zábranu, pokud je ve hře a nemáte její destičku).



Destička Setkání

Pokud se setkáte s neutrálními figurkami guvernéra, pašeráka a/nebo obchodníka s kávou a něco díky nim získáte, nemusíte za to nic platit, odhazovat nebo vracet do banku.

DESTIČKY STÁNKU



Vezměte si 1 žluté zboží a 1 liru.



Vezměte si 1 zelené zboží a 1 liru.



Vezměte si 1 červené zboží a 1 liru.



Vezměte si 2 žlutá zboží.



Vezměte si 2 zelená zboží.



Vezměte si 2 červená zboží.



Vezměte si 1 žluté zboží.



Vezměte si 1 zelené zboží.



Vezměte si 1 červené zboží.



Vezměte si 1 modré zboží.



Vezměte si 1 bonusovou kartu.



Vezměte si 2 liry.



Vezměte si 1 kávu **nebo** 2 liry.



Vezměte si 1 kávu **nebo** 3 liry.



Vraťte svého společníka do své osobní zásoby.



Hodte 1 kostkou a vezměte si tolik lir, kolik vám padlo.



Zaplatte 10 lir a vezměte si 1 vylepšení káry.



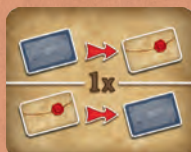
Vraťte do banku 1 modré, žluté, zelené a červené zboží a vezměte si 1 vylepšení káry.



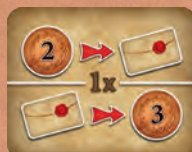
Přesuňte svého obchodníka na studnu **7**, ale nepřidávejte k němu žádné pomocníky.



Vyberte si: Vraťte do banku 1 zboží (včetně kávy) a vezměte si 1 dopis **nebo** odhodte 1 dopis a vezměte si 1 zboží (včetně kávy).



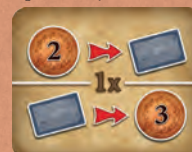
Vyberte si: Odhodte 1 bonusovou kartu a vezměte si 1 dopis **nebo** odhodte 1 dopis a vezměte si 1 bonusovou kartu.



Vyberte si: Zaplatte 2 liry a vezměte si 1 dopis **nebo** odhodte 1 dopis a vezměte si 3 liry.



Vyberte si: Zaplatte 2 liry a vezměte si 1 zboží (včetně kávy) **nebo** vraťte do banku 1 zboží (včetně kávy) a vezměte si 3 liry.



Vyberte si: Zaplatte 2 liry a vezměte si 1 bonusovou kartu **nebo** odhodte 1 bonusovou kartu a vezměte si 3 liry.



Vezměte si 1 vylepšení káry z kolářství a přidejte ho ke své káře.

Naložte svou káru červeným zbožím. Vezměte si až 3 různá zboží (kromě kávy).

Naložte svou káru zeleným zbožím. Vezměte si až 3 různá zboží (kromě kávy).

Naložte svou káru žlutým zbožím. Vezměte si až 3 různá zboží (kromě kávy).

Vezměte si 4 liry a až 4 různá zboží (kromě kávy).

Vezměte si do ruky 3 bonusové karty z balíčku.

Přesuňte svého obchodníka a libovolný počet svých pomocníků ke studni. Poté odehrajte ještě jeden tah.

Vezměte si 2 červená, 2 žlutá nebo 2 zelená zboží. Poté hoďte oběma kostkami a pokud padne 4–6: vezměte si 1 modré zboží, 7–12: vezměte si 3 modrá zboží.

Proveďte akci čajovny. Získáte dvojnásobek obvyklého množství peněz.

Vraťte do banku 1 červené, 1 zelené a 1 žluté zboží a vezměte si 15 lir.

Vraťte do banku 1 modré, 1 červené a 1 zelené zboží a vezměte si 20 lir.

Proveďte akci libovolné lokace. Člena rodiny případně umístěte na policejní stanici.

Vraťte do banku 6 libovolných zboží (kromě kávy) a vezměte si nejbližší dostupný rubín ze sultánova paláce

Vezměte si 1 destičku z malé mešity, kterou dosud nemáte. Vraťte do banku 1 odpovídající zboží.

Vezměte si 1 destičku z velké mešity, kterou dosud nemáte. Vraťte do banku 1 odpovídající zboží.

Zaplaťte 15 lir a vezměte si nejbližší dostupný rubín z klenotnictví. Poté si vezměte za každý svůj rubín 1 kávu.

Vezměte si 5 káv.

Vezměte si 1 kávu. Vezměte si do ruky 2 karty z balíčku karet cechů.

Proveďte 1 nebo 2 akce hostince. Za to vraťte do banku celkem o 1 kávu méně, než byste museli normálně odevzdat.

Vezměte si nejbližší dostupný rubín z kavárny za poloviční cenu (zaokrouhleno nahoru).

Poznámky ke kartám cechů:

- Není důležité, kde se obchodník v momentě zahrání karty cechů nachází.
- Karty #8 a #9: Nemůžete použít červenou destičku mešity.
- Příklad ke kartě #9: Řeknete „7“ a padne vám „5“. Místo obvyklých 2 lir dostanete 4 liry.
- Karta #12: Za přesun člena své rodiny na policejní stanici nedostanete žádnou odměnu. Tuto kartu můžete použít i tehdy, jestliže se člen vaší rodiny již nachází na policejní stanici.
- Příklad ke kartě #14: Vezmete si červenou destičku mešity a vrátíte do banku 1 červené zboží.
- Příklad ke kartě #19: Vezmete si destičku hostince, na níž jsou vyobrazeny 2 kávy. Kromě toho přesunete zábranu a provede akci jedné přilehlé lokace. Místo obvyklých 4 káv musíte zaplatit pouze 3 karty.

BONUSOVÉ KARTY

- Ve svém tahu smíte zahrát libovolné množství bonusových karet.
- Zahrané nebo odhozené bonusové karty pokládáte na odhazovací hromádku v karavanseráji **6**.
- Pokud si máte vzít bonusovou kartu, vezměte si do ruky vrchní kartu z balíčku bonusových karet (výjimka: karavanseráj **6**, viz str. 18).
- Pokud karty v balíčku dojdou, zamíchejte odhozené karty a vytvořte nový balíček.
- V ruce místě mít libovolné množství bonusových karet.



Vezměte si 1 libovolné zboží.
Toto můžete provést před akcí lokace nebo po ní, ale nikdy ne v jejím průběhu.



Vezměte si z banku 5 lir.



Pokud provádíte akci sultánova paláce **13**, proveďte tuto akci ještě jednou.
Cena se mění po každé akci.



Pokud provádíte akci poštovního úřadu **5**, proveďte tuto akci ještě jednou.
Po každé akci pošlete ukazatele pošty.



Pokud provádíte akci klenotnictví **16**, proveďte tuto akci ještě jednou.
Cena se mění po každé akci.



Přesuňte člena své rodiny na policejní stanici **12** a vezměte si za to příslušnou odměnu.
Tuto kartu nelze použít, pokud se člen vaší rodiny již na policejní stanici nachází.



Pokud provádíte akci v malé tržnici **11**, prodejte libovolné zboží místo toho, které je uvedeno na destičce poptávky.



Během kroku „pohyb“ zůstaňte stát.
Obchodník zůstává ve stejné lokaci a vy musíte znovu použít jednoho pomocníka.



Během kroku „pohyb“ přesuňte svého obchodníka o 3 nebo 4 kroky (místo 1 nebo 2).



Během kroku „pohyb“ přidejte 1 svého pomocníka ke svému obchodníkovi.



Vezměte si z banku 2 kávy.



Vraťte do banku 2 kávy a vezměte si 1 kartu cechu z balíčku.



Vraťte do banku 1 kávu a vezměte si 8 lir.



Vraťte do banku 3 libovolná zboží (včetně kávy). Poté si vezměte stejné množství zboží (včetně kávy).
Př: Vraťte do banku 3 žlutá zboží a vezměte si za to 2 modrá zboží a 1 kávu.



Hodte oběma kostkami a vezměte si odměny odpovídající výsledkům obou hodů.



Po jakémkoli hodu přetočte jednu kostku na „6“ (nelze použít při přesunu neutrálních figurek).



Během kroku „pohyb“ přesuňte svého obchodníka do jedné rohové lokace dle své volby (místo přesunu o 1 nebo 2 kroky).



Pokud se nacházíte v kolářství **1**, můžete zdejší akci provést ještě jednou.



Pokud se nacházíte v kavárně **20**, můžete zdejší akci provést ještě jednou.



Vezměte si 1 dopis.



Hodte oběma kostkami a vezměte si odměny odpovídající výsledkům obou hodů.



Vraťte do banku 1 zboží (včetně kávy) a vezměte si 7 lir.



Vezměte si vyobrazené zboží a 3 liry.



Použijte efekt bonusové karty na vršku odhazovací hromádky.



Během kroku „pohyb“ přesuňte člena své rodiny do lokace, která se stávající sousedí vodorovně nebo svisle, a proveďte zde příslušnou akci (bez setkání). Běžný tah obchodníka nebo společníka se neprovádí. Aby bylo možné tuto kartu zahrát, nesmí se člen rodiny nacházet na policejní stanici **12** ani se do ní přesunout.



Během kroku „pohyb“ přesuňte svého obchodníka (včetně případných pomocníků) do lokace, kde se již nachází nějaký cizí obchodník. Tomuto obchodníkovi nemusíte nic platit. Setkání se všemi ostatními přítomnými figurkami probíhá běžným způsobem.



Během kroku „pohyb“ přesuňte svého společníka o 2 kroky (místo o 1).



Využijte guvernéra, pašeráka, kurýra nebo obchodníka s kávou (u varianty „Velký bazar“) a zaplatte odpovídající náklady. Poté hodte kostkami pro určení nové pozice.



Pokud se nacházíte v jedné z obou mešit **14**, **15**, můžete zdejší akci provést ještě jednou.



Pokud se nacházíte v tajném spolku **24**, můžete zdejší akci provést ještě jednou.



Zaplatte 3 liry a přesuňte svého obchodníka během kroku „pohyb“ do libovolné lokace (místo o 1 nebo 2 kroky).