

Rüdiger Dorn

Istanbul

INLEIDING

Er heerst een levendige bedrijvigheid op de bazaar van Istanbul; handelaren en hun assistenten haasten zich door de nauwe steegjes en trachten succesvoller te zijn dan hun concurrenten. De sleutel tot succes ligt in een goede organisatie: de handkarren moeten door assistenten bij de diverse pakhuizen worden gevuld en vervolgens met gezwinde spoed naar de juiste bestemming worden gebracht. Het doel van iedere handelaar is om als eerste een bepaald aantal robijnen te verzamelen.

SPELIDEE

Jij leidt een handelaar en 4 assistenten door de 16 locaties op de bazaar. Op elke locatie kun je een specifieke actie uitvoeren. Echter om een actie uit te kunnen voeren heeft de handelaar hulp nodig van een assistent die hij moet achterlaten op deze locatie. Als je deze assistent later weer in wilt zetten, zal de handelaar moeten terugkeren naar die locatie om de assistent op te halen. Denk dus goed na over je volgende stappen om te voorkomen dat je zonder assistenten komt te zitten en niets kan doen...

SPELMATERIAAL

 <p>16x locatietegels genaamd "locaties"</p>	 <p>5x handkarren (spelersbordjes)</p>	 <p>15x handkaruitbreiding</p>	 <p>7x stickers voor de gouverneur, smokkelaar en handelaren (plak deze op de speelfiguren)</p>	<p>Per speler ...</p>  <p>1 handelaar (+ sticker) 5 assistenten 1 familielid 4 handelswaarblokjes</p>
 <p>26x bonuskaarten</p>	 <p>16x moskeetegels</p>	 <p>10x markttegels</p>	 <p>munten (Lira) waarde: 1 (30x), 5 (15x) en 10 (12x)</p>	 <p>4x pakjes voor het postkantoor</p>
 <p>5x spelersshulp</p>	 <p>1x startspelerkaart</p>	 <p>1x gouverneur (paars) en smokkelaar (zwart)</p>	 <p>32x robijnen</p>	 <p>2x dobbelstenen</p>

LOCATIES

Getallen: Deze worden gebruikt bij het neerleggen van de locatietegels. Het grote getal wordt ook gebruikt om de nieuwe locatie van sommige speelfiguren te bepalen als

hiervoor met de dobbelstenen wordt geworpen.

Locatiesymbool (bij sommige locaties): Deze symbolen komen overeen met de symbolen op de bonuskaarten en moskeetegels.



naam van de locatie

beschikbare actie

Robijnen (op sommige locaties): hier worden robijnen neergelegd die tijdens het spel verdiend kunnen worden zodra aan bepaalde voorwaarden wordt voldaan.

HANDKARREN

Met de handelswaarblokjes houd je bij hoeveel handelswaren je hebt. Als het blokje helemaal links ligt (zoals bij het gele handelswaar) dan heb je helemaal niets van die soort handelswaar. Als je handelswaren ontvangt, verschuif dan het blokje naar rechts. Als je betaalt met handelswaren, schuif je het blokje naar links.



Op de afbeelding rechts zie je bijvoorbeeld dat je 1 blauwe en 2 groene handelswaren bezit.

De robijnen die je hebt verzameld, leg je op deze velden.



SYMBOLEN

De volgende symbolen worden gebruikt op de locatietegels, moskeetegels en bonuskaarten:

-  Verplaats een speelfiguur of blokje (handelaar, assistent, ...)
-  Betaal wat links van de pijl staat en neem wat rechts van de pijl staat
-  heeft als gevolg...
-  en/of
-  Hierin wordt aangegeven wat je op deze locatie met een bonuskaart of moskeetegel kunt doen.
-  1 handelswaar naar keuze
-  werp beide dobbelstenen

SPELVOORBEREIDING

Groene tekst: speciale regels voor verschillende spelersaantallen

Leg de **16 locatietegels** neer in een 4x4 matrix. Dit is het spelbord.

Voor het eerste spel raden we aan het scenario "**Korte routes**" te gebruiken, waarbij de locatietegels (zoals hieronder afgebeeld) zijn neergelegd aan de hand van de blauwe nummers. Andere scenario's vind je op de laatste pagina van deze spelregels.



In een spel met 2 spelers: Leg de handelaars van de ongebruikte kleuren op de Moskeeën **14** **15** en de Juwelier **16**.

Bepaal willekeurig een **startspeler**. Deze krijgt 2 Lira en de startspelerkaart. Iedere volgende speler (met de volgorde van de klok mee) krijgt vervolgens 1 Lira meer dan zijn voorganger. Tot slot neemt iedere speler één bonuskaart van de stapel met bonuskaarten.

Sorteer de **Moskeetegels** op kleur in 4 stapels. Sorteer elke stapel op het aantal handelswaarsymbolen (elke stapel heeft nu bovenop een tegel liggen met 2 handelswaarsymbolen). Leg deze stapels op de 2 Moskeeën **14** **15**.



Leg per speler **1 robijn** op elke Moskee.

5 spelers: Leg slechts **4 robijnen** op elke Moskee.

3 spelers: Verwijder de tegels met **5 symbolen** uit het spel.

2 spelers: Verwijder de tegels met **3 en 5 symbolen** uit het spel.

Leg per speler **1 robijn** en **3 handkaruitbreidingen** op de Wagenmaker **1**.

Leg robijnen op de Juwelier **16** en op het Paleis van de sultan **13** te beginnen met het veld rechtsboven. Leg vervolgens robijnen op elk veld tot je bij het veld komt dat het aantal spelers aangeeft. Leg op dit veld ook nog een robijn. De overige velden blijven leeg.



Leg de **pakjes** in de bovenste rij van het Postkantoor **5**.



Schud de **5 donkere markttegels** en leg deze in een open stapel op de Grote markt **10**.



Herhaal bovenstaande voor de Kleine markt **11** maar gebruik hiervoor de lichte markttegels.

Bepaal de startlocaties van de **gouverneur** en de **smokkelaar**.

Werp voor elk speelfiguur beide dobbelstenen en plaats de figuur op de locatie met hetzelfde nummer als het resultaat van de worp.

Schud de **bonuskaarten** en leg deze in een gedekte trekstapel naast het spelbord.

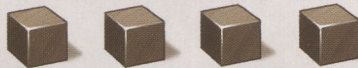


Leg ook de munten en dobbelstenen naast het spelbord.

Stapel je **4 assistenten** op en leg je **handelaar** bovenop de stapel. Plaats de stapel daarna op de fontein **7**.

Leg de 5^e assistent van iedere speler naast het spelbord.

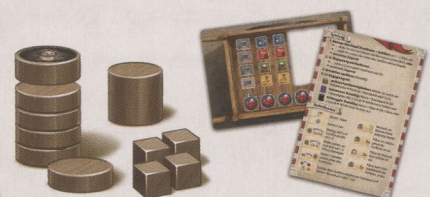
Leg de **4 handelswaarblokjes** op de grijze velden van je handkar.



Plaats je **familieid** op het Politiebureau **12**.



Iedere speler kiest een kleur en neemt het spelmateriaal in die kleur. Geef iedere speler ook een handkar en een spelershulp.



SPELVERLOOP

De startspeler begint. De spelers zijn na elkaar, volgens de wijzers van de klok, aan de beurt. Zodra een speler 5 robijnen heeft verzameld (*met 2 spelers: 6 robijnen*) op de daarvoor bestemde plaatsen op zijn handkar wordt de huidige ronde uitgespeeld. Daarna eindigt het spel.

JOUW BEURT

Een beurt bestaat uit 4 fasen, maar vaak worden enkel de fasen “Verplaatsen” en “Actie” uitgevoerd. De andere fasen, de zogenoemde “Ontmoetingen” (zie de blauwe kaders hierna) worden alleen uitgevoerd als jouw handelaar andere speelfiguren ontmoet.

In jouw beurt mag je een onbeperkt aantal bonuskaarten spelen en de speciale eigenschappen van jouw moskeetegels gebruiken. Je moet altijd deze fasen in deze volgorde doorlopen, ongeacht of je ze allemaal doorloopt of niet!

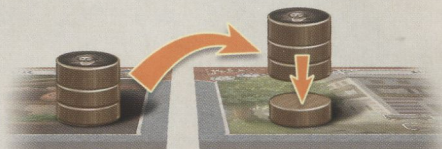
1. Verplaatsen

Verplaats je handelaar en de (eventuele) stapel assistenten onder hem 1 of 2 locaties. Je mag daarbij niet diagonaal bewegen en je handelaar moet op een andere locatie eindigen dan waar hij zijn beurt begon.

Op de eindbestemming van je handelaar kunnen twee dingen gebeuren:

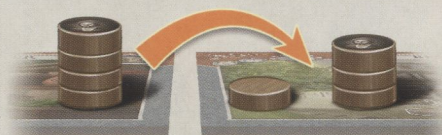
a) Er is hier reeds één van je assistenten aanwezig

Plaats je stapel bovenop de assistent (zie afbeelding rechts). De assistent maakt weer deel uit van je stapel en gaat bij een volgende verplaatsing weer mee.



b) Er is hier geen van je assistenten aanwezig

Verwijder de onderste assistent uit je stapel en plaats deze naast je stapel (zie afbeelding rechts). Dit is niet verplicht. Als je echter geen assistent verwijdert, is je beurt meteen voorbij (Uitzondering: Fontein 7, zie pagina 6).



In je volgende beurt moet je deze assistent achterlaten op deze locatie.

Opmerking: *Bezit je de gele moskeetegel, dan mag je 2 Lira betalen en een assistent van een willekeurige andere locatie pakken en aan je stapel toevoegen.*

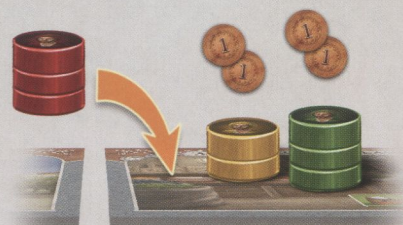
2. Ontmoetingen met andere handelaren (indien van toepassing)

Staan er op je eindbestemming één of meer andere handelaren dan moet je iedere handelaar 2 Lira betalen. **Je beurt eindigt onmiddellijk** als je niet kan of wil betalen.

Uitzondering: Je hoeft andere handelaren niet te betalen bij de Fontein **7**.

In een spel met 2 spelers:

Ontmoet je een neutrale handelaar dan betaal je de 2 Lira aan de bank. Daarna werp je beide dobbelstenen om de nieuwe locatie van deze neutrale handelaar te bepalen. Plaats daarna de neutrale handelaar op die locatie.



Voorbeeld: *Rood moet 2 Lira aan Geel en Groen betalen. Doet hij dat niet, dan eindigt zijn beurt onmiddellijk.*

3. Actie

Als je handelaar zich samen met minimaal 1 assistent op een locatie bevindt (uitzondering: Fontein **7**, zie pagina 6), dan mag je de actie uitvoeren die op desbetreffende locatietegel staat aangegeven. De benodigde assistent mag zich zowel in de stapel onder je handelaar bevinden alsook ‘los’ op het veld staan.

4. Ontmoetingen in een volgorde naar keuze met ... (indien van toepassing)

...andere familieleden



Als er zich na je actie nog familieleden van andere spelers op je eindbestemming bevinden, dan **moet** je deze arresteren en naar het Politiebureau **12** sturen. Als beloning ontvang je of 1 bonuskaart of 3 Lira van de bank. Als je meer dan één ander familielid hebt gearresteerd, mag je een andere of dezelfde beloning kiezen voor ieder gearresteerd familielid

....de gouverneur



Je **mag** een 1 bonuskaart pakken van de stapel bonuskaarten en op hand nemen. Als je dit doet moet je 2 Lira betalen of 1 bonuskaart uit je hand afleggen.

... de smokkelaar



Je **mag** 1 handelswaar naar keuze nemen.

Als je dit doet moet je 2 Lira of 1 handelswaar betalen.

Nadat je de eigenschap van de gouverneur of smokkelaar hebt gebruikt, werp je beide dobbelstenen en verplaats je het betreffende speelfiguur naar de nieuwe locatie. Werp de dobbelstenen voor beide speelfiguren afzonderlijk, als je van beide figuren gebruik hebt gemaakt.

Opmerking: Je mag ook de bonuskaart (of handelswaar) afleggen die je zojuist van de gouverneur (of smokkelaar) hebt gekregen om ze te verplaatsen.

BONUSKAARTEN

Tijdens je beurt mag je te allen tijde een **aantal bonuskaarten naar keuze** uitspelen:

- Nadat je de bonuskaart hebt uitgevoerd, leg je deze open op de aflegstapel op de Karavaanserai **6**.
- Als je een bonuskaart mag pakken, neem deze dan van de gedekte trekstapel naast het spelbord (uitzondering: Karavanse-
rai **6**, zie pagina 6).
- Als de trekstapel leeg is, schud dan de aflegstapel en maak hiervan een nieuwe gedekte trekstapel.
- Je mag een onbeperkt aantal bonuskaarten op hand hebben.



Neem 1 handels-
waar naar keuze.



Neem 5 Lira van
de bank.



Als je op het Paleis
van de sultan **13** staat,
mag je de actie tweemaal
uitvoeren.



Als je op het
Postkantoor **5** staat,
mag je de actie tweemaal
uitvoeren.



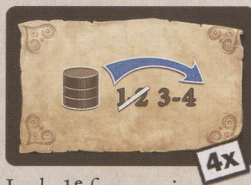
Als je op de
Juwelier **16** staat, mag je
de actie tweemaal
uitvoeren.



Zet jouw familielid
op het Politiebureau **12**
op en neem de beloning in
ontvangst. *Niet speelbaar
indien je familielid zich
reeds op het Politiebureau
bevindt.* **12**.



In de 1^e fase van je
beurt hoeft je jouw han-
delaar niet te verplaatsen.
*Jouw handelaar blijft op
zijn huidige locatie maar
je moet wel nogmaals een
assistent gebruiken.*



In de 1^e fase van je
beurt verzet je jouw
handelaar 3 of 4 velden
(in plaats van 1 of 2).



Als je op de Kleine
markt **11** bent, moet je
een willekeurig aantal
handelswaren verkopen.
Dit mogen echter andere
handelswaren zijn dan is
aangegeven.



Neem 1 van je
assistenten terug en voeg
deze toe aan de stapel
onder je handelaar.

LOCATIES EN ACTIES

- 1** **Wagenmaker**
Betaal 7 Lira aan de bank en neem een handkaruitbreiding van de Wagenmaker en leg deze op je handkar. Als je handkar compleet is (3 uitbreidingen), neem dan een robijn van de wagenmaker en leg deze op je handkar.



- 2-4** **Zijde/Specerijen/
Fruit warenhuis**
Verplaats je markeersteen van het desbetreffende handelswaar helemaal naar rechts.

Indien je de groene moskeetegel bezit, mag je 2 Lira betalen om 1 extra handelswaar van een soort naar keuze te kopen.



- 5** **Postkantoor**
Je ontvangt geld en handelswaren zoals afgebeeld op de 4 open plaatsen. Verschuif daarna het meest linker pakje van de bovenste rij naar beneden. Als alle pakjes op de onderste rij liggen, verschuif je alle pakjes weer naar boven.

Voorbeeld: Je krijgt 3 Lira, 1 gele en 1 rode handelswaar. Verschuif daarna het pakje van het blauwe handelswaar naar het gele handelswaar.



- 6** **Karavaanserai**
Trek 2 bonuskaarten en neem deze op hand. Leg daarna 1 bonuskaart uit je hand af. **Opmerking:** Indien je via deze actie (en alleen met deze actie) bonuskaarten pakt, dan mag je deze kaarten ook van de open aflegstapel nemen.

- 7** **Fontein**
Neem van je assistenten een aantal naar keuze terug en voeg deze toe aan de stapel onder je handelaar. De Fontein is de enige locatie waar je geen assistent hoeft te hebben om de actie uit te voeren. Tevens hoeft je hier andere handelaren niet te betalen indien die aanwezig zijn.

- 8** **Zwarte markt**
Neem 1 rode, 1 gele of 1 groene handelswaar. Aansluitend werp je beide dobbelstenen:

Is het resultaat 7 of 8: Neem 1 blauwe handelswaar.

Is het resultaat 9 of 10: Neem 2 blauwe handelswaren.

Is het resultaat 11 of 12: Neem 3 blauwe handelswaren.

Je mag ook eerst de dobbelstenen werpen en daarna het rode, gele of groene handelswaar nemen.

Indien je de rode moskeetegel bezit, mag je na het werpen van de dobbelstenen het resultaat van 1 dobbelsteen veranderen naar "4" óf beide dobbelstenen nogmaals werpen.

Voorbeeld: Een speler heeft een 2 en een 5 gedobbeld. Omdat hij de rode moskeetegel in zijn bezit heeft, verandert hij de 2 in een 4. Het resultaat is nu 9 en daarom mag hij 2 blauwe handelswaren nemen plus 1 niet-blauwe handelswaar.



- 9** **Theehuis**
Gok op een nummer tussen 3 en 12. Daarna werp je beide dobbelstenen. Is het totaal van je worp gelijk of hoger dan het getal waarop je had gegokt, dan mag je het aantal Lira waarop je had ingezet uit de bank nemen. Zo niet dan krijg je slechts 2 Lira.

Indien je de rode moskeetegel bezit, mag je na het werpen van de dobbelstenen het resultaat van 1 dobbelsteen veranderen naar "4" óf beide dobbelstenen nogmaals werpen.

- 10/11** **Kleine / Grote markt**
Verkoop 1 tot 5 handelswaren die zijn afgebeeld op de bovenste markttegel. Verschuif de desbetreffende markeerste(e)n(en) op je spelersbordje. Neem vervolgens de bijbehorende opbrengsten van je verkoop (zie tabel).

Tot slot leg je de bovenste markttegel onderop de stapel.

Voorbeeld: Je verkoopt 1 rode, 1 groene en 2 gele handelswaren en ontvangt daarvoor 14 Lira.





Politiebureau

12 Als jouw familielid zich op het Politiebureau bevindt, dan mag je deze 'bevrijden' en naar een willekeurige locatie sturen. Vervolgens voer je de actie van die locatie uit. Je familielid **heeft nooit ontmoetingen** (zie pagina 4-5 "Jouw beurt")! Gedurende de tijd dat jouw familielid zich op andere locaties bevindt, kan hij worden **gevangen genomen door andere handelaren** en worden teruggestuurd naar het politiebureau. Als beloning ontvangt de arresterende speler 1 bonuskaart of 3 Lira.

Voorbeeld: Je stuurt je familielid van het Politiebureau naar het Specerijen warenhuis. Je vult je handkar met groene handelswaren. Je hoeft geen 2 Lira te betalen aan de andere handelaar en je mag de gouverneur niet gebruiken.



Paleis van de sultan

13 Lever alle goederen aan de sultan die niet zijn bedekt met een robijn.

Als beloning krijg je de eerstvolgende robijn en leg je deze op je handkar. Hierdoor wordt de volgende robijn duurder.

Voorbeeld: Je moet 2 blauwe, 2 rode, 1 groene, 1 gele en 1 handelswaar naar keuze betalen om de volgende robijn te bemachtigen.



Kleine / Grote moskee

14/15 Neem 1 moskeetegel. Om dit te mogen doen moet je de op de moskeetegel afgebeelde handelswaren in de aangegeven hoeveelheid op je handkar hebben. Vervolgens betaal je 1 van de afgebeelde handelswaren. Elke moskeetegel biedt een speciale eigenschap (zie blauwe teksten). Je mag van elk type moskeetegel slechts één exemplaar bezitten.

Zodra je **beide tegels van dezelfde moskee** bezit, neem dan **1 robijn** van die moskee en leg deze op je kruiwagen.

Voorbeeld: Om deze moskeetegel te kopen moet je minimaal 3 blauwe handelswaren op je handkar hebben. Eén daarvan lever je in als betaling voor de tegel. Daarna pak je de tegel en krijg je meteen de 5^e assistent in jouw kleur. Deze voeg je direct toe aan de stapel onder je handelaar.



Juwelier

16 Betaal evenveel Lira aan de bank als het hoogste getal van het veld dat niet is bedekt met een robijn.

Daarna krijg je de eerstvolgende robijn en leg je deze op je handkar. Hierdoor wordt de volgende robijn duurder.

Voorbeeld: Het hoogste getal op een onbedekt veld is 15. Dus moet je 15 Lira betalen om de volgende robijn te kopen.



MOSKEETEGELS



Rode tegel

Geldt in het Theehuis **9** en op de Zwarte markt **8**. Daar mag je na de worp de waarde van 1 dobbelsteen veranderen in een "4" óf beide dobbelstenen nogmaals gooien (1x).



Groene tegel

Geldt als je één van de drie Pakhuizen **2 3 4**, gebruikt. Daar mag je 2 Lira betalen om 1 extra handelswaar van een soort naar keuze te kopen.



Blaauwe tegel

Neem meteen de 5^e assistent van je kleur uit de algemene voorraad en leg deze onder jouw handelaar.



Gele tegel

Eens per beurt mag je 2 Lira betalen om een assistent te laten terugkeren naar de stapel onder jouw handelaar.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die 5 robijnen heeft verzameld (bij 2 spelers: 6 robijnen), veroorzaakt het einde van het spel. Zodra dit is gebeurd, wordt de lopende ronde uitgespeeld. Daarna mag elke speler zijn resterende bonuskaarten inzetten die handelswaren of geld opleveren. Dit is van belang bij een mogelijke gelijke stand.

De speler met de meeste robijnen wint. Bij een gelijke stand wordt, in onderstaande volgorde, gekeken naar:

- meeste geld
- meeste handelswaren op de handkar
- meeste bonuskaarten op hand



Voorbeeld: De gele speler heeft zijn 5^e robijn verzameld. Het spel eindigt aan het einde van deze ronde.

VARIANT (voor 2 – 4 spelers)

Als je Istanbul een aantal malen hebt gespeeld, dan raden we je de volgende (meer tactische) variant aan:

- Vervang tijdens het opzetten van het spel de onderste assistent van elke stapel met een assistent in een neutrale kleur (we raden aan om wit te gebruiken als neutrale kleur, zie afbeelding).



- Nadat jouw handelaar zijn verplaatsing heeft beëindigd op een locatie met een neutrale assistent mag hij deze toevoegen aan zijn stapel als één van zijn eigen assistenten.
- Als er zowel een neutrale als een eigen assistent op de locatie staat, dan mag je kiezen welke van de twee je oppakt om een actie uit te voeren.
- Het is toegestaan om meerdere neutrale assistenten in je stapel onder je handelaar te hebben.
- Bij de Fontein **7**, krijg je alleen je eigen assistenten terug.

VARIANTEN IN OPZET VAN LOCATIES

- **Korte routes** (sorteer de tegels aan de hand van de blauwe nummers) Gebruik deze opzet als je het spel aan het leren bent of als je de speeltijd kort wilt houden. De afstanden tussen de locaties die goed combineren zijn kort, waardoor het spel wat makkelijker is.
- **Lange routes** (sorteer de tegels aan de hand van de groene nummers) Deze opzet is ontworpen voor ervaren spelers. De afstanden tussen de locaties die goed combineren is lang, waardoor je goed moet plannen waar je jouw assistenten inzet.
- **Op volgorde** (sorteer de tegels aan de hand van de grote nummers) Deze opzet biedt weer een andere uitdaging omdat vergelijkbare locaties nu bij elkaar liggen.
- **Willekeurige volgorde**

Deze variant biedt de meeste variatie: Schud de tegels en leg ze neer in een matrix van 4x4. De uitdaging is nu de meest handige routes te vinden. Dit is van spel tot spel verschillend.

Let op: Bij deze variant adviseren we je om de volgende voorwaarden in acht te nemen:

De Fontein **7** moet één van de 4 locaties in het midden van de matrix zijn en de Zwarte markt **8** en het Theehuis **9** moeten minimaal 3 stappen uit elkaar liggen.

COLOFON

De uitgever en de spelontwerper willen graag alle speltesters en testlezers bedanken voor hun waardevolle bijdragen.

Spelontwerper: Rüdiger Dorn

Illustraties: Andreas Resch

Grafische vormgeving: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider

Realisatie: Ralph Bruhn

Nederlandse vertaling: Rob Thijssen

Eindredactie: Jeroen Hollander, Wesley Fechter

Projectmanager: Jonny de Vries



Pegasus Spiele

© 2014 Pegasus Spiele GmbH, Germany.

www.pegasus.de

Alle rechten voorbehouden.



Nederlandse uitgave door White Goblin Games.

www.whitegoblingames.nl