Rüdiger Dorn

Istanbul

2 a 5 jogadores - A partir de 10 anos - Duração de 40 a 60 minutos

INTRODUÇÃO

Negócios acontecem no distrito do bazar em Istambul. Mercadores correm com seus assistentes por becos estreitos, tentando sempre se manter um passo à frente da concorrência.
Uma boa organização é importante: os carrinhos de mão devem ser completados com mercadorias nos depósitos e, com uma colaboração inteligente dos assistentes, levados aos locais de venda pelos caminhos mais curtos possíveis.
O objetivo de cada mercador é adquirir, antes dos demais, uma quantidade de riquezas na forma de Rubis.

VISÃO GERAL

Você comanda um mercador e seus quatro assistentes pelos 16 locais do distrito do bazar. Em cada local, você poderá realizar uma ação específica.
O desafio encontra-se no fato de que, para realizar uma ação, seu mercador necessita do auxílio de um de seus assistentes, o qual deverá ser deixado nesse local. Para ter a colaboração desse assistente novamente, ao longo do jogo, seu mercador deverá voltar ao local onde o assistente foi deixado para buscá-lo. Assim, é necessário um planejamento antecipado, para que você não fique sem assistentes, deixando negócios lucrativos para os outros...

COMPONENTES

16x



Peças de Local, ou "Locais"

5x



Carrinhos de Mão (tabuleiros do jogador)

15x



Expansões para os Carrinhos de Mão

7x



Adesivos para o Governador, o Contrabandista e os Negociantes *(devem ser colados antes da 1ª partida)*

Cada jogador...

1 Mercador mais alto (com adesivo)

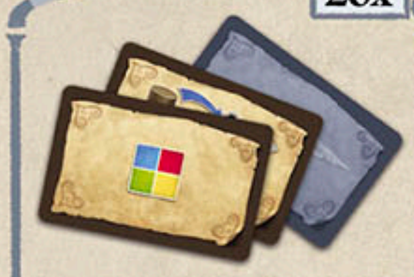
5 assistentes

1 membro da família

4 marcadores de mercadorias



26x



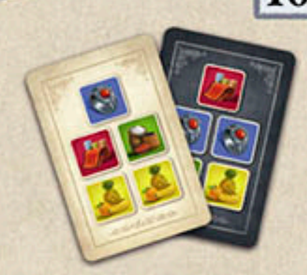
Cartas Bônus

16x



Peças da Mesquita

10x



Cartas de Encomendas



Dinheiro (lira) com valores: ***1*** *(30x),* ***5*** *(15x) e* ***10*** *(12x)*

4x



Marcadores de Correio

5x



Resumos de Regras

1x



Marcador do Jogador Inicial

1x



Governador (lilás) e Contrabandista (preto)

32x



Rubis

2x



Dados

1

LOCAIS

Números: servem para a preparação do jogo. Os números grandes em marrom também são usados quando são lançados dados para a posição das figuras.

Símbolos do Local (presentes em alguns locais): esses símbolos são utilizados nas Cartas Bônus e nas Peças da Mesquita que fazem referência a Locais específicos.



Rubis (presentes em alguns locais): aqui são colocados Rubis que você poderá receber mediante cumprimento de certos requisitos.

CARRINHOS DE MÃO

Nos seus carrinhos de mão, os marcadores mostram as quantidades de cada mercadoria que você possui. Se o marcador estiver completamente à esquerda (veja mercadoria amarela), então você não a possui. Quando você receber mercadorias, mova o marcador para a direita. Quando se desfizer delas, mova-o para a esquerda.

No exemplo ao lado, o jogador possui uma mercadoria azul e duas verdes.

Nesses campos você acumula seus Rubis.



SÍMBOLOS

Nos Locais, nas Peças da Mesquita e nas Cartas Bônus são utilizados símbolos. Eles possuem os seguintes significados:


Mova uma de suas figuras ou um recurso (Negociante, Ajudante...)


Dê o que está mostrado à esquerda e receba o que está à direita


Disso acontecerá...


"e"


"ou"


Mostra uma ligação entre um Local e uma Carta Bônus ou Peça de Mesquita


1 mercadoria qualquer


Jogue os dois dados

PREPARAÇÃO DO JOGO

Textos em verde: regras especiais para quantidades específicas de jogadores

1

Coloque os **16 Locais** em um arranjo 4 x 4. Esse será o tabuleiro.
Para sua primeira partida, nós recomendamos o arranjo **"Caminhos Curtos"**, em que os locais são arrumados de acordo com os números azuis, como mostrado no exemplo abaixo.
Outras "Variantes para Preparação" podem ser encontradas na última página.



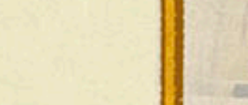
12

Escolha um **jogador inicial.** Ele receberá duas liras e o marcador do jogador inicial.

No sentido horário, cada jogador receberá uma lira a mais que o jogador à sua direita. Cada jogador receberá uma Carta Bônus do monte fechado, que deve ser mantida na mão.

13

2 jogadores: posicione o **Disco do Mercador** das cores que **não estão** em jogo na Mesquita **14** **15** e no Negociante de Joias **16**.



2

Separe as **Peças da Mesquita** primeiro por cor e, depois, por quantidade de símbolos de mercadoria, em 4 montes (a peça superior de cada monte deve mostrar duas mercadorias), e as posicione nas duas mesquitas **14** **15**.



Coloque **1 Rubi** por jogador em cada mesquita.

5 jogadores: coloque apenas 4 Rubis em cada mesquita.

3 jogadores: deixe as peças com 5 mercadorias fora do jogo.

2 jogadores: deixe as peças com 3 e 5 mercadorias fora do jogo.

3

Coloque **1 Rubi** e **3 Expansões para os Carrinhos de Mão** por jogador na Oficina **1**.



Complete o Negociante de Joias **16** e o Palácio do Sultão **13** com Rubis, começando com o campo superior direito até o campo que mostre a quantidade de jogadores.
Os demais campos permanecem vazios.

4

Posicione os Marcadores de Correio na linha superior do Correio **5**.



5

Embaralhe as 5 **Cartas de Encomenda** escuras e as coloque em um monte aberto no Grande Mercado **10**.



Faça o mesmo para o Pequeno Mercado **11**, porém com as Cartas de Encomenda claras.

6



Defina, lançando dois dados e somando seus valores, a posição inicial do **Governador**.
Faça o mesmo para o **Contrabandista**. Posicione as figuras nos locais que possuem este número na cor marrom.

7

Embaralhe as Cartas Bônus e as coloque em um monte fechado, junto ao **Dinheiro (liras)** e aos **dois Dados**, próximo ao tabuleiro.



11



Faça uma torre com seus 4 Assistentes e coloque seu Mercador sobre ela. Posicione esta torre na Fonte **7**.

Deixe seu **5º Assistente** ao lado do tabuleiro.

9

Coloque seus 4 marcadores de mercadoria nos campos cinza de seu Carrinho de Mão.



10



Coloque seu **Membro da Família** no Posto Policial **12**.

8

Cada jogador escolhe uma cor e recebe todo o material de madeira desta cor, 1 Carrinho de mão e 1 Resumo, colocando tudo à sua frente.



ANDAMENTO

Começando com o jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador realiza uma jogada.

Assim que um jogador conseguir colocar 5 Rubis ***(2 jogadores: 6 Rubis)*** nos campos de seu Carrinho de Mão, a rodada atual será jogada até o fim. Depois disso, o jogo termina.

JOGADAS

No decorrer do jogo, você recebe esclarecimento (em ***itálico azul***) sobre a utilização das Peças da Mesquita.

Uma jogada é composta de até 4 fases, embora, na maioria dos casos, apenas de "**Movimento**" e "**Ação**".

As outras duas fases, chamadas de "**Encontros**" e descritas nos quadros azuis, só acontecem quando o Mercador encontrar figuras específicas.

Durante sua jogada, você pode usar quantas Cartas Bônus quiser, bem como as habilidades de suas Peças da Mesquita.

A ordem das 4 fases deve sempre ser seguida conforme mostrado a seguir!

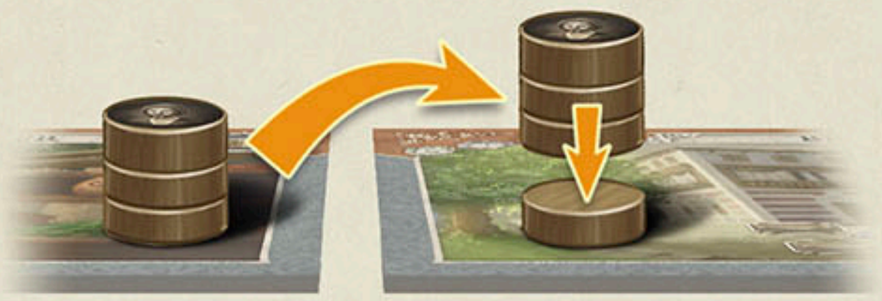
1. Movimento

Mova seu mercador, incluindo toda a torre de Assistentes (caso exista) **para um local diferente**, a 1 ou 2 espaços distantes dele. É **proibida** a movimentação diagonal.

Você terá 3 possibilidades no local de destino de seu mercador:

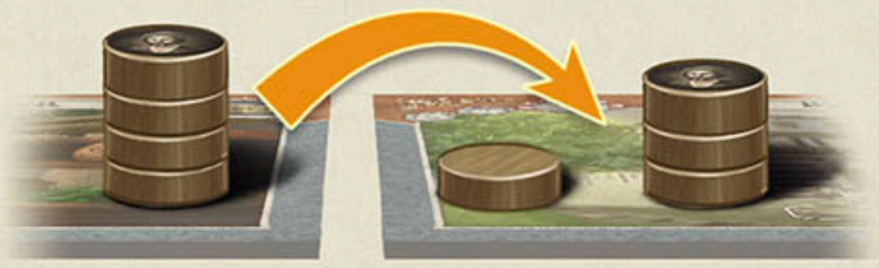
a) Recolher um Assistente

Caso um de seus assistentes já se encontre no local de destino, coloque a Torre sobre ele (veja a ilustração à direita). No seu próximo movimento, esse assistente deixará o local com o resto do grupo.



b) Deixar um Assistente

Caso não exista um assistente no local de destino, retire o assistente mais abaixo de sua Torre e coloque-o ao lado dela (veja a ilustração à direita). Ele permanecerá nesse local quando você mover novamente sua torre.



c) Caso você não possa ou não queira recolher ou deixar um assistente, **sua jogada acaba imediatamente** (Exceção: Fonte 7 - Veja página 6).

Dica: Caso você possua a Peça de Mesquita amarela, você poderá recolher um assistente de outro local até seu mercador com o pagamento de 2 liras.

2. Eventual encontro com outro Mercador

Caso já exista um ou mais Mercadores no local de destino, você deverá pagar a cada um deles duas liras. Caso você não possa ou não queira pagar, **sua jogada acaba imediatamente**.

Exceção: na Fonte 7, nenhum mercador precisa ser pago.

Caso especial para 2 jogadores:

Se você encontrar um Mercador de uma das cores neutras, você deverá pagar duas Liras para o estoque. Depois disso, será escolhido um novo local para esse Mercador, lançando-se os dois dados.



Exemplo: *o jogador vermelho deve pagar duas Liras ao jogador amarelo e duas liras ao verde. Caso contrário, sua jogada termina.*

3. Ação

Você pode realizar a ação do local onde se encontra (veja páginas 6 e 7). Você poderá continuar sua jogada com a fase 4 mesmo que não possa ou não queira realizar esta ação.

4. Eventuais encontros (em qualquer ordem) com...



... outros membros das famílias

Caso se encontrem membros das famílias de outros jogadores no mesmo local, você **deverá** prendê-los e enviá-los novamente para o Posto Policial 12 (exceto no caso de seu Mercador estar no Posto Polical 12). Como recompensa pela prisão, você recebe, para cada membro de família preso, uma Carta Bônus ou três Liras do estoque.



... o Governador

Você **pode** trazer uma Carta Bônus do monte para sua mão e, então, decidir se a descarta ou paga duas liras para ficar com ela.



... o Contrabandista

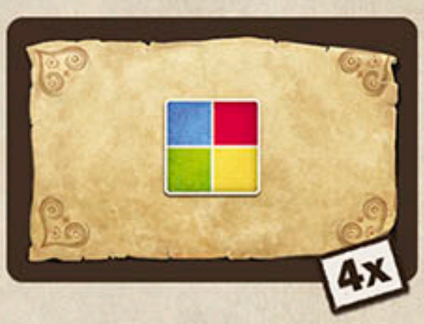
Você **pode** ganhar uma mercadoria à sua escolha.
Se o fizer, deve pagar duas liras ou uma mercadoria qualquer.

Sempre que a função do Governador ou do Contrabandista for utilizada, lance os dois dados e mova a figura utilizada para o campo com o número lançado (o número do Local que deve ser procurado é o maior em marrom).

Dica: *É permitido comprar uma carta ou mercadoria e descartá-la imediatamente, apenas para acionar o movimento da figura do Governador ou do Contrabandista.*

CARTAS BÔNUS

- Você pode utilizar **quantas Cartas Bônus quiser** durante sua jogada.
- Coloque todas as Cartas Bônus usadas ou descartadas em um descarte aberto sobre a Hospedaria 6.
- Sempre que você puder comprar uma Carta Bônus, traga-a do monte de compra fechado para sua mão (Exceção: se você está na Hospedaria 6, veja a página 6).
- Embaralhe todo o monte de descarte assim que o monte de compras acabar.
- Você pode manter quantas Cartas Bônus quiser em sua mão.

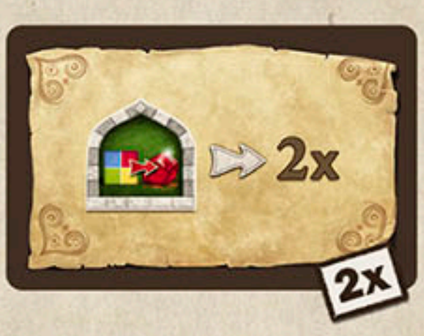


Receba uma mercadoria qualquer e a coloque em seu carrinho de mão.

Isso pode ser realizado antes ou depois de uma ação de local, mas nunca durante.



Receba cinco Liras do estoque.



Quando você realizar a ação do Palácio do Sultão 13, realize a ação deste local mais uma vez.

Os custos se alteram a cada ação.



Quando você realizar a ação do Correio 5, realize a ação deste local mais uma vez.

Mova os Marcadores de Correio após cada ação.



Quando você realizar a ação do Negociante de Joias 16, realize a ação deste local mais uma vez.

Os custos se alteram a cada ação.



Mova seu próprio membro da família para o Posto Policial 12 e receba a recompensa.

Não pode ser usado caso seu membro da família já se encontre no Posto Policial 12.



Permaneça parado durante a fase "Movimento".

Seu mercador permanece na mesma posição, mas você ainda tem de usar um de seus Assistentes.



Mova seu Mercador na fase "Movimento" em 3 ou 4 espaços.



Na fase "Movimento", traga um Assistente qualquer novamente para seu Mercador.



Quando você realizar a ação do Pequeno Mercado 11, venda qualquer mercadoria.

LOCAIS E SUAS AÇÕES

1 Oficina

Pague sete Liras para o estoque. Em troca, pegue uma expansão de Carrinho de Mão da oficina e a coloque em seu Carrinho de Mão.



Assim que você tiver um Carrinho de Mão completo, ou seja, quando você tiver três expansões, você receberá um Rubi da oficina. Coloque-o no seu Carrinho de Mão.

2-4 Depósito de Tecidos, de Especiarias e de Frutas

Carregue seu Carrinho de Mão com a respectiva Mercadoria, movendo o marcador de Mercadoria correspondente até o campo mais à direita.

Caso você possua a peça de Mesquita verde, você poderá comprar uma mercadoria qualquer por duas Liras.



5 Correio

Receba o que está mostrado nos 4 campos visíveis, ou seja, nos que não estão cobertos pelos marcadores de correio. Depois disso, mova o marcador de correio mais à direita da linha superior para a linha inferior. Caso todos os marcadores de correio já estejam na linha inferior, então mova todos eles para a linha de cima.

Exemplo: *Você recebe três Liras, uma Mercadoria vermelha e uma amarela. Depois, você move o marcador de correio da Mercadoria azul para a Mercadoria amarela.*



6 Hospedaria

Pegue duas Cartas Bônus e descarte uma.
A descartada não precisa ser uma das duas que você acaba de pegar.

Atenção: Nesta ação (**e apenas nesta**), no momento de pegar Cartas Bônus, você pode escolher **também** a Carta Bônus mais acima do monte de descarte.

7 Fonte

Traga quantos Assistentes você quiser de volta para baixo de seu Mercador.

A Fonte é o único local onde um Mercador pode realizar a ação do local sem necessidade de um Assistente e sem precisar pagar caso se encontre com outros Mercadores.

Se você enviar seu membro da família para a Fonte, seus Assistentes também serão agrupados sob seu Mercador.

8 Mercado Negro

Receba uma Mercadoria vermelha, amarela ou verde. Lance os dois dados:

Resultado **7 ou 8**: receba **uma Mercadoria azul**.

Resultado **9 ou 10**: receba **duas Mercadorias azuis**.

Resultado **11 ou 12**: receba **três Mercadorias azuis**.

Você pode lançar os dados primeiro e depois receber as Mercadorias individuais.

Caso você possua a peça de Mesquita vermelha, você poderá alterar o resultado de um dado para o valor "4", ou lançar os dois dados novamente.

Exemplo: *Você lançou um 2 e um 5. Você possui a peça de Mesquita vermelha e transforma o 2 em 4, de modo a ter um resultado total 9, que faz com que você receba duas Mercadorias azuis.*



9 Casa de Chá

Diga um valor entre 3 e 12. Depois, lance os dois dados.

Caso a soma dos dados seja maior ou igual ao valor dito, então você recebe este valor em Liras do estoque.

Caso contrário, você recebe duas Liras.

Caso você possua a peça de mesquita vermelha, você poderá alterar o resultado de um dado para o valor "4", ou lançar os dois dados novamente.

10/11 Mercado Pequeno / Grande

Venda uma a cinco Mercadorias de seu Carrinho de Mão que estejam mostradas na carta de encomendas visível.

Você recebe Liras de acordo com a quantidade de Mercadorias vendidas, conforme a tabela impressa no Local de venda.

Depois disto, a carta de encomendas utilizada é colocada embaixo do monte.

Exemplo: *Você vende uma Mercadoria vermelha, uma verde e duas amarelas e recebe por isto quatorze Liras.*



12 Posto Policial

"Liberte" seu membro da família do Posto Policial e o envie a um Local qualquer à sua escolha. A ação do local para onde ele foi enviado será, então, realizada. Ele **não iniciará nenhum encontro** (veja "Jogadas" nas páginas 4/5).

Você só pode realizar essa ação caso seu membro da família se encontre no Posto Policial: após esta ação, ele poderá ser **novamente preso por outros mercadores** e enviado novamente para o Posto Policial. Recompensa por preso: **uma Carta Bônus ou três Liras**.

Exemplo: *Você envia seu membro da família do Posto Policial para o Depósito de Especiarias e, com isso, enche seu Carrinho de Mão com Mercadorias verdes. Você não precisa pagar duas Liras para o mercador oponente nem poderá utilizar o Governador.*



13 Palácio do Sultão

Entregue para o Sultão todas as Mercadorias que não estão cobertas por Rubis. Em troca, você receberá o próximo Rubi, que deverá ser colocado em seu Carrinho de Mão. Dessa forma, cada novo Rubi do Sultão será mais caro.

Exemplo: *Você deve entregar duas Mercadorias azuis, duas vermelhas, uma amarela e uma verde e uma qualquer para conseguir o próximo Rubi.*



14/15 Mesquita Pequena / Grande

Pegue uma Peça de Mesquita. Para isso, você precisa **ter** a quantidade de Mercadorias mostradas na Peça de Mesquita em seu Carrinho de Mão, mas você só precisará **pagar uma** Mercadoria. A Peça de Mesquita lhe dá vantagens imediatamente (veja adiante "Peças da Mesquita" ou os ***textos azuis***).

Você só pode ter uma Peça de Mesquita de cada tipo. Assim que tiver **as duas peças de uma das Mesquitas**, você recebe imediatamente **um Rubi** desta Mesquita. Coloque-o em seu Carrinho de Mão.

Exemplo: *Para conseguir esta peça, você deve possuir três Mercadorias azuis em seu Carrinho de Mão e se desfazer de uma delas. Após esse pagamento, você recebe essa Peça de Mesquita e, imediatamente, recebe seu 5º Assistente.*



16 Negociante de Joias

Compre o próximo Rubi pagando a quantidade de Liras do campo com maior valor que não esteja coberto com Rubis.

Coloque o Rubi em seu Carrinho de Mão. Dessa forma, o próximo Rubi do Negociante de Joias será mais caro.

Exemplo: *O valor mais alto não coberto por Rubis é 15, então devem ser pagas quinze Liras para se comprar o próximo Rubi.*

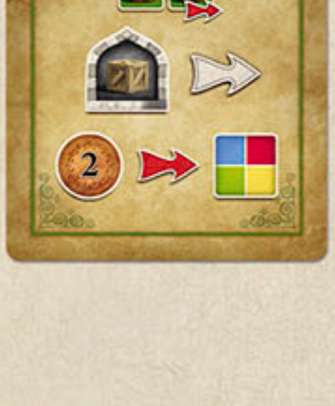


PEÇAS DA MESQUITA



Peça Vermelha

No Mercado Negro 8 e na Casa de Chá 9, você pode, após lançar os dados, mudar o resultado de um dado para "4" **ou** lançar os dois dados novamente (1x).



Peça Verde

Quando você utilizar um Depósito 2 3 4, você poderá comprar 1 Mercadoria qualquer adicional por duas Liras.



Peça Azul

Imediatamente pegue seu 5º Assistente do estoque e o coloque embaixo de seu Mercador.



Peça Amarela

Uma vez por rodada, você pode, por duas Liras, trazer um Assistente qualquer de volta para baixo de seu Mercador.

FINAL DO JOGO

Assim que um jogador conseguir coletar 5 Rubis (com 2 jogadores: 6 Rubis), a rodada atual é jogada até o fim. Isso significa que o jogador que possui o Marcador do Jogador Inicial não jogará mais. Depois disso, todos os jogadores ainda têm oportunidade de utilizar as Cartas Bônus que tragam dinheiro ou Mercadorias, pois isso será importante no caso de desempate.

Ganha o jogador que tiver mais Rubis.

Em caso de empate, o desempate é realizado na seguinte ordem:

- Quem tiver mais Liras
- Quem tiver mais Mercadorias em seu carrinho de mão
- Quem tiver mais Cartas Bônus

Caso ainda exista empate, então existirá mais de um ganhador.



Exemplo: *O jogador amarelo conseguiu seu 5º Rubi. A rodada atual é jogada até o fim e depois o jogo acaba.*

VARIANTE (PARA 2 a 4 JOGADORES)

Esta variante mais tática é recomendada para os jogadores que já participaram de algumas partidas de "Istanbul":

- Substitua seu Assistente mais abaixo do monte por um disco de Assistente de uma cor não participante do jogo, ou seja, uma cor neutra (nós recomendamos que seja a cor branca, como no exemplo abaixo).



- Caso você encontre no destino de seu Mercador um Assistente neutro, então você poderá utilizá-lo como se ele fosse seu.
- Caso você encontre no destino um Assistente neutro e um de sua cor, então você poderá escolher qual irá utilizar.
- Você pode ter mais de um Assistente neutro sob seu Mercador.
- Na Fonte 7, você só receberá os Assistentes de sua cor novamente.

VARIANTES PARA PREPARAÇÃO

Caminhos Curtos (ordene pelos números azuis)

Esta preparação é sugerida para aprender o jogo ou para partidas com curta duração.

Entre combinações de Locais que se completam, são mantidos os menores caminhos possíveis, tornando a partida mais simples.

Caminhos Longos (ordene pelos números verdes)

Esta preparação é recomendada para jogadores experientes: os Locais que se completam estão o mais longe possível um dos outros, e um planejamento mais elaborado da utilização dos Assistentes é necessário.

Em Ordem (ordene pelos números grandes)

Esta preparação também é sofisticada. Nela, Locais similares estão agrupados.

Preparação Aleatória

Esta opção garante variação no jogo: os Locais são misturados e colocados no padrão 4x4 de forma aleatória. Nesta variante, os jogadores terão de encontrar em cada partida novos caminhos que valham a pena para seus Mercadores.

Mas atenção: mesmo na preparação aleatória, as seguintes duas regras devem ser observadas:

- A Fonte 7 deve sempre se encontrar em um dos 4 campos internos.
- O Mercado Negro 8 deve estar a uma distância de, no mínimo, 3 espaços da Casa de Chá 9.

CRÉDITOS

Produzido Sob Licença De Pegasus Spiele.

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Alemanha, www.pegasus.de

Autor: Rüdiger Dorn
Ilustrações: Andreas Resch
Tradução: Romir Gustavo Ernlund Paulino

Todos os direitos reservados. Cópias e distribuição do manual, do material do jogo ou de ilustrações serão permitidas apenas com autorização prévia.