

Istanbul

Leiters & Seals @Bazi.Roomizi Expansion

معرفی

شما بازرگانان استانبول با روشی جدید و کاملا سودآور برای کسب سکه های بیشتر رو به رو شده اید: تحویل پیغام ها از بازار به حجره داران! در حین انجام این کار اطلاعات سودمندی به دست خواهید آورد مبنی بر اینکه می توانید اجناسی را به انجمن سری بفروشید و یا قوت کسب کنید. برای اینکه بتوانید کسب و کار معمول خود را نیز ادامه دهید، همکاری را استخدام کرده اید که کاملا از شما پشتیبانی می کند. درست است که کمی از شما کندتر است اما در عوض نیاز به هیچ دستياری ندارد.

اجزاء بازی



تفاوت ها با بازی اصلی

این اکسپنشن در ترکیب با نسخه اصلی و پایه قابل بازی است و می تواند در کنار نسخه پایه و اکسپنشن «قهوه موکا و انعام» نیز بازی شود. برای دریافت جزئیات مربوط به این موضوع بخش «بازار بزرگ» در صفحه ۶ را مطالعه کنید.

تمام قوانین بازی پایه در این اکسپنشن نیز قابل اجراست اما با تفاوت های زیر:

- صفحه بازی با تایل های مکانی با شماره های ۲۱ تا ۲۴ بزرگتر شده و به ۲۰ مکان می رسد. دخمه (شماره ۲۵) فقط در حالت «بازار بزرگ» مورد استفاده قرار می گیرد.
- بازی زمانی به آخرین دور خود می رسد که یکی از بازیکنان ششمین یا قوت را به دست آورد (بدون توجه به تعداد بازیکنان)
- هرگاه آخرین یا قوت مکان های قصر سلطان (۱۳)، فروشنده سنگهای قیمتی (۱۶) یا قهوه خانه (۲۰) را برداشتید، باید بلافاصله آن را با یکی از یا قوت های خارج بازی جایگزین کنید. نکته: به جز زمانی که حالت «بازار بزرگ» را بازی می کنید، باید تمام نشان های قهوه ای که روی کارت ها و تایل ها وجود دارد را نادیده بگیرید.



آماده سازی

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

قوانین زیر به قوانین نسخه پایه اضافه می شود و در نتیجه به اجزاء بازی اصلی نیز نیاز خواهید داشت:

تایل های مکان را به صورت مستطیلی ۴ در ۵ بچینید. برای اولین بازی با این اکسپنشن الگویی که در مقابل می بینید را پیشنهاد می کنیم.

در بازی های بعد می توانید تایلها را به صورت تصادفی اما با رعایت قواعد زیر بچینید:

۱. تایل های مکان را به صورت مستطیلی ۴ در ۵ بچینید.

۲. مطمئن شوید که آبنا (۷) یکی از ۶ تایل مرکزی باشد (در صورت نیاز آن را جا به جا کنید)

۳. بازار سیاه (۸) و چایخانه (۹) باید حداقل به اندازه ۳ حرکت با هم فاصله داشته باشند و همچنین نباید در یک ردیف یا ستون قرار گیرند. در صورت نیاز آنها را جا به جا کنید.



1 ابتدا بازی را با توجه به راهنمای نسخه پایه آماده کنید و سپس باقی مراحل را انجام دهید. می توانید بازی را با استفاده از کارت های جایزه جدید انجام دهید یا تمامی کارت های جایزه جدید و قدیمی را در ترکیب با هم به کار ببرید. در صورت ترکیب کارت ها، نشان گل رز موجود در گوشه کارت های جایزه جدید جداسازی کارت ها را در انتهای بازی برای شما آسان خواهد نمود.

2 تاس بریزید تا محل آغازین پیک مشخص شود (مشابه کاری که برای مهره های حاکم و دزد انجام می دهید)

3 دگه (۲۲) تایل های دگه را بر زده و آنها را در دو دسته به پشت روی مکان دگه (۲۲) قرار دهید. تایل های دگه استفاده شده را در دسته دگه های سوخته در کنار صفحه بازی قرار دهید. هرگاه در هنگام بازی تایل های دگه به اتمام رسید، دسته تایل های سوخته را بر زده و دسته جدیدی تشکیل دهید.

4 انجمن سری (۲۴) مقادیر لیره مشخص شده را روی تایل و در محل های مشخص شده قرار دهید.

5 نامه ها را به پشت برگردانید (سمتی که ۲ نشان مهر و موم وجود دارد)، آنها را بر زده و در کنار صفحه بازی قرار دهید. با استفاده از نامه های استفاده شده یک دسته کارت های سوخته ایجاد کنید و هر زمان در طول بازی که کارت های نامه به اتمام رسید، این دسته را بر زده و مجدد استفاده کنید.

6 مهره های همکار را مانند یاقوت های باقی مانده در کنار صفحه بازی قرار دهید.

توضیحاتی در مورد اجزاء جدید

نامه ها: نامه ها روشی جدید برای کسب یاقوت فراهم می کنند و می توانند برای حرکت دوبرابر مورد استفاده قرار گیرند. روی هر نامه یک نشان مهر و موم و یک عدد مکان وجود دارد و پشت هر نامه دو نشان مهر و موم. هرگاه نامه ای دریافت می کنید باید آن را به رو مقابل خود قرار دهید. زمانی که نامه را تحویل دهید (صفحه چهارم، بخش نوبت، شماره ۲) باید آن را به پشت بازگردانید. نشان های مهر و موم موجود بر روی نامه ها را می توان با یاقوت تعویض کرد (صفحه ۵، انجمن سری (۲۴)) و یا برای حرکات دوگانه مورد استفاده قرار داد.

همکار: همکار یک توکن جدید است که در بانک منتظر می ماند. نخستین مرتبه ای که اقدام مربوط به آبنما (۷) را انجام دهید، می توانید این توکن را به دارایی های خود اضافه کنید. سپس در ابتدای نوبت تان، می توانید آن را در کنار مهره بازرگان خود قرار دهید. انجام این کار هیچ هزینه ای برای شما ندارد، حتی اگر بازرگانان دیگری در این مکان حضور داشته باشند.

از زمانی که مهره همکار شما به صفحه بازی وارد می شود، شما باید انتخاب کنید که میخواهید برای انجام اقدامات مختلف این مهره را جا به جا کنید یا مهره بازرگان خود را (صفحه ۴، بخش نوبت، شماره ۱) هربار که اقدام مربوط به مکان آبنما را انجام دهید، می توانید همکار خود را به درایی های خود بازگردانید. سپس می توانید به طریقی که پیش از این گفته شد، مجدداً آن را به صفحه بازی اضافه کنید.

تایل های دگه: این تایل ها نشان دهنده پاداش هایی برای استفاده از دگه (۲۲) هستند (صفحه ۵، دگه (۲۲))

پیک: توکن جدید دیگری که پس از اقدامات تان ممکن است با آن ملاقات کنید (مانند حاکم و دزد). اگر دو لیر به او پرداخت کنید یا یکی از نامه های تان را بسوزانید، یک نامه به شما خواهد داد (صفحه ۴، بخش نوبت، شماره ۳)

به جز مواردی که در ادامه ذکر می شود، نوبت هر بازیکن مشابه با بازی پایه است:



مثال: همکار شما اکنون در بازی است و می توانید در نوبت بعدی از آن استفاده کنید.

۱. یک گزینه جدید برای حرکت: اگر مهره همکاران در بازی است، می توانید آن را به جای مهره بازیکن خود به حرکت در آورید. همکار به جز استثنائات زیر، از قوانین مشابه با بازیکن تبعیت می کند: الف) همکار تنها به اندازه یک مکان حرکت می کند (افقی و عمودی) ب) همکار به تنهایی عمل مربوط به مکان را انجام می دهد و نیازی به دستیار ندارد.

پ) کارت های جایزه و تایل های نشان دهنده بازیکن بر روی همکار اثری ندارد، مگر اینکه صراحتاً به آن اشاره شده باشد.

نکته: اگر بازیکنان یا همکار به مکانی وارد شوند که مهره بازیکنان یا همکار یکی دیگر از بازیکنان در آن قرار دارد، باید قبل از انجام عمل آن مکان، به ازای هر یک از این مهره ها ۲ لیر به آن بازیکن پرداخت شود.

۲. زمانی که یکی از مهره های شما (بازیکنان، خانواده یا همکار) در مکانی قرار دارد که توسط یک یا چند نامه شما مشخص شده است، باید این نامه ها را به پشت برگردانید و به اصطلاح آنها را تحویل دهید. مهم نیست که مهره تان را جا به جا کرده باشید و می توانید قبل یا بعد از حرکت نامه را تحویل دهید.

۳. در چهارمین قسمت نوبت خود (ملاقات ها) ممکن است با مهره ای جدید به نام پیک ملاقات کنید که اگر دو لیر به او پرداخت کنید یا یکی از نامه هایتان را بسوزانید، یک نامه به شما خواهد داد. پس از انجام این کار، تاس بریزید تا مکان جدید این مهره مشخص شود.

۴. در انتهای نوبت تان و در هر نوبت فقط یک بار، می توانید چند نامه که در مجموع حداقل ۳ نشان مهر و موم داشته باشند را بسوزانید و بلافاصله یک نوبت اضافه به دست آورید (به این کار حرکت دوبرابر گفته می شود). نشان های مهر و موم اضافه ای که طی این اقدام سوزانده می شوند، از دست خواهند رفت.

پایان بازی

بدون توجه به تعداد بازیکنان، آخرین دور بازی زمانی است که یکی از بازیکنان ششمین یا قوت خود را به دست بیاورد. به جز این مورد، قوانین مربوط به پایان بازی پایه رعایت می شود.

کارت های جایزه جدید:

یک نامه بردارید	دو تاس را بریزید و با توجه به عدد مجموع پاداش بگیرید	یک منبع یا یک قهوه بردارید و ۷ لیر دریافت کنید	منبع مشخص شده را همراه با ۳ لیر دریافت کنید	عمل بالاترین کارت جایزه دسته کارت های سوخته را انجام دهید	در مرحله حرکت، خانواده خود را به یک مکان مجاور ببرید (عمودی یا افقی) و بدون هیچ ملاقاتی عمل آن مکان را انجام دهید. این کار جایگزین نوبت معمول تان می شود به این معنی که مهره های بازیکنان یا همکار خود را حرکت نخواهید داد.	در مرحله حرکت، مهره بازیکن خود را به محل بازیکن دیگری از بازیکنان منتقل کنید. این کار جایگزین حرکت معمول تان می شود. نیازی به پرداخت لیر به آن بازیکن خاص نیست، اما در صورت وجود مهره های دیگر، ملاقات روی می دهد.
در مرحله حرکت، مهره همکار خود را به جای یک مکان، به اندازه ۲ مکان جا به جا کنید.	از مهره های حاکم، دزد، پیک یا تاجر قهوه (در حالت «بازار بزرگ») استفاده کرده و هزینه را بردارید. سپس تاس بریزید و محل جدید مهره را مشخص کنید.	اگر در هر یک از مسجدها هستید (مکان های شماره ۱۴ و ۱۵) می توانید بلافاصله یک بار دیگر عمل آنها را انجام دهید.	اگر در انجمن سری (۲۴) هستید، می توانید بلافاصله یک بار دیگر عمل آن را انجام دهید.	در مرحله حرکت، می توانید ۳ لیر بردارید و مهره بازیکن خود را به هر مکانی ببرید. این کار جایگزین حرکت معمول مهره بازیکن خواهد بود.	در هنگام استفاده از این کارت، خانواده تان نباید در ایستگاه پلیس باشد یا به این مکان حرکت کند.	



سفرات

21

دو نامه از بانک بردارید و آنها را به رو مقابل خود قرار دهید (سمتی که دارای عدد است به رو باشد)

دکه

22

یک نامه از بانک بردارید و آن را به رو مقابل خود قرار دهید. سپس به تعداد بازیکنان به علاوه یک تایل دکه بردارید. همه بازیکنان به ترتیب باید اعمال زیر را انجام دهند (این عمل از خودتان شروع می شود):
 (الف) یکی از تایل های دکه را انتخاب کنید
 (ب) انتخاب کنید که می خواهید عمل این تایل را انجام دهید یا خیر (صفحه ۶، توضیح تایل ها دکه)
 (پ) آن را به پشت برگردانید. بازیکنان دیگر نمیتوانند آن را انتخاب کنند.
 شما در انتها می توانید تایل دکه باقی مانده را نیز استفاده کنید و سپس همه این تایل ها را در دسته تایل های سوخته قرار دهید.

حراجی

23

یک منبع به انتخاب خود بردارید. سپس دو کارت جایزه را به حراج بگذارید. برای این منظور یک پیشنهاد به ارزش حداقل ۱ لیر بدهید. سپس هر یک از بازیکنان به ترتیب ساعتگرد می توانند فقط یک پیشنهاد ارائه کننده یا نوبت را رد کنند. هر پیشنهاد باید از پیشنهاد قبلی بالاتر باشد. پس از اینکه همه بازیکنان پیشنهاد خود را ارائه دادند یا نوبت پیشنهادشان را رد کردند، شما می توانید یک بار دیگر پیشنهاد داده و یا نوبت را رد کنید. برنده این حراج دو کارت جایزه از دسته کارت ها دریافت می کند. اگر شما برنده حراجی بودید مبلغ پیشنهادتان را به بانک پرداخت خواهید کرد، اما اگر بازیکنان دیگر برنده حراجی باشند، باید مبلغ پیشنهاد خود را به شما بپردازند.
 مثال برای ۳ بازیکن: بازیکن زرد یک منبع آبی رنگ برداشته و پیشنهاد اولیه ۱ لیری را ارائه می کند. بازیکن قرمز نوبت را رد می کند، بازیکن آبی ۵ لیر پیشنهاد می دهد. حال بازیکن زرد می تواند یک بار دیگر پیشنهاد دهد، اما نوبت را رد می کند. بازیکن آبی که برنده حراجی شده است ۲ کارت جایزه دریافت کرده و ۵ لیر پیشنهادی خود را به بازیکن زرد پرداخت می کند.

انجمن سری

24

نامه هایی با مجموع ۶ نشان مهر و موم را از دست خود بسوزانید. به عنوان جایزه یا قوت بعدی را از قصر سلطان (۱۳)، فروشنده سنگ های قیمتی (۱۶) یا قهوه خانه (۲۰) (این مکان فقط در حالت «بازار بزرگ» وجود دارد) برداشته و آن را به چرخ دستی خود اضافه کنید. اولین بازیکنی که این عمل را انجام می دهد ۳ لیر دریافت میکند. بازیکنان دوم و سوم که این عمل را انجام می دهند نیز به ترتیب ۲ و ۱ لیر می گیرند، اما بازیکنان بعدی تنها یا قوت را دریافت می کنند و لیر اضافه ای نمی گیرند.

دخمه

25

یک منبع دلخواه یا یک قهوه بردارید. سپس بازگان خود را به دلخواه به یک مکان منتقل کنید. نمی توانید عمل آن محل را انجام دهید و نباید هیچ ملاقاتی در آن محل انجام شود.

CREDITS

The publisher and designer would like to thank all play-testers and proofreaders for their valuable feedback.

Designer: Rüdiger Dorn

Illustrations: Andreas Resch

Graphic Design: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider

Realization: Ralph Bruhn

Translation: Grzegorz Kobiela

Copyright © 2016 Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3

61169 Friedberg

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

All rights reserved. Reprinting or publishing of the rule book, game components or illustrations is prohibited without prior permission.



یک منبع زرد و یک لیر دریافت کنید



یک منبع سبز و یک لیر دریافت کنید



یک منبع قرمز و یک لیر دریافت کنید



دو منبع زرد دریافت کنید



دو منبع سبز دریافت کنید



دو منبع قرمز دریافت کنید



یک منبع زرد دریافت کنید



یک منبع سبز دریافت کنید



یک منبع قرمز دریافت کنید



یک منبع آبی دریافت کنید



یک کارت جایزه دریافت کنید



دو لیر دریافت کنید



یک قهوه یا دو لیر دریافت کنید



یک قهوه یا سه لیر دریافت کنید



مهره همکار خود را به بخش دارایی های تان منتقل کنید



یک تاس را بریزید و به عدد آن لیر دریافت کنید



۱۰ لیر پرداخت کنید و در عوض یک توسعه چرخ دستی دریافت کنید



از هر منبع یکی پرداخت کرده و در عوض یک توسعه چرخ دستی دریافت کنید



مهره بازرگان خود را به مکان آبنما (۷) ببرید بدون جمع آوری دستیارها.



یک مورد را انتخاب کنید: دریافت یک منبع (یا قهوه) و یک نامه، یا سوزاندن یک نامه و دریافت یک منبع (یا قهوه)



یک مورد را انتخاب کنید: سوزاندن یک کارت جایزه و دریافت یک نامه، یا سوزاندن یک نامه و دریافت یک کارت جایزه



یک مورد را انتخاب کنید: پرداخت ۲ لیر و دریافت یک نامه، یا سوزاندن یک نامه و دریافت ۳ لیر



یک مورد را انتخاب کنید: پرداخت ۲ لیر و دریافت یک منبع دلخواه (یا قهوه)، یا پرداخت یک منبع دلخواه (یا قهوه) و دریافت ۳ لیر



یک مورد را انتخاب کنید: پرداخت ۲ لیر و دریافت یک کارت جایزه، یا سوزاندن یک کارت جایزه و دریافت ۳ لیر

حالت بازار بزرگ

ما این حالت را به تمام بازیکنانی که کاملاً بر بازی پایه و اکسپنشن های آن مسلط هستند توصیه می کنیم. در این حالت بازی پایه با هر دو اکسپنشن «قهوه موکا و انعام» و «نامه های مهر شده» ترکیب می شود.

۱. مکان های با شماره ۱ تا ۲۵ را به صورت ۵ در ۵ بچینید.

۲. آبنما (۷) را در مرکز صفحه بازی قرار دهید. مطمئن شوید که حداقل فاصله مجاز میان بازار سیاه (۸) و چایخانه (۹) رعایت شده باشد.

۳. کارت های جایزه: تصمیم بگیرید که میخواهید بازی را با استفاده از کارت های جایزه جدید انجام دهید یا تمامی کارت های جایزه جدید و قدیمی را در ترکیب با هم به کار ببرید. در صورت ترکیب کارت ها، نشان گل رز موجود در گوشه کارت های جایزه جداسازی کارت ها را در انتهای بازی برای شما آسان خواهد نمود.

۴. به جز این موارد تمامی قوانین مربوط به بازی پایه و اکسپنشن ها قابل اجراست.

نکته: تایل های رستوران مربوط به حاکم، دزد و تاجر قهوه، در مورد پیک اعمال نمی شود.