

Istanbul

Het is druk 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: handkarren moeten met spoed naar de juiste bestemming worden gebracht. Het doel van iedere handelaar is om als eerst een bepaald aantal robijnen te verzamelen.

Doel van het spel

Het spel is afgelopen wanneer een speler **5 robijnen** heeft verzameld (bij **2 SP: 6 robijnen**). De huidige ronde wordt nog uitgespeeld (bonuskaarten die handelswaren/geld opleveren mogen nog uitgespeeld worden). De speler met de **meeste robijnen** wint het spel. In geval van gelijk stand wint de speler met het meeste geld.

Vorbereiding

- Leg de 16 locatietegels in het midden van de tafel in een 4x4 raster.
- Sorteert de moskeetegels op kleur en vervolgens op het aantal handelswaarsymbolen (v.o.n.b. → van groot naar klein). Leg op iedere moskee 2 stapels. Leg per speler 1 robijn op elke moskee.
5 SP: Leg slechts 4 robijnen op elke Moskee. **3 SP:** Verwijder de tegels met 5 symbolen uit het spel.
- 2 SP:** Verwijder de tegels met 3 en 5 symbolen uit het spel en Leg de handelaren van de ongebruikte kleuren op de moskeeen en de Juwelier
- Leg per speler **1 robijn en 3 handkaruitbreidingen** op de Wagenmaker.
- Bij de juwelier en op het Paleis van de sultan, te beginnen met het veld rechtsboven, leg je op elk veld een robijn **tot en met** het veld dat het aantal spelers aangeeft.
- Leg de pakjes in de bovenste rij van het Postkantoor. Leg de 5 donkere markttegels open op de grote markt en de 5 lichte markttegels open op de kleine markt.
- Bepaal de startplaats van de gouverneur door beide dobbelstenen te werpen. Het aantal gegooide ogen = startplaats. Doe dit ook voor de smokkelaar.
- Iedere speler kiest een kleur en neemt: **zijn 4 assistenten** op een **toren met daarop zijn handelaar**, zijn familielid (op het politiebureau), zijn handkar, 4 handelswaarblokjes (op de 4 grijze velden van jouw handkar) en 1 bonuskaart.
- Kies een startspeler. Deze krijgt de startspelerkaart en 2 Lira. Iedere volgende speler krijgt 1 Lira meer dan zijn voorganger.

Locaties

Locatie?	Actie?
Wagenmaker	Betaal 7 Lira en neem een handkaruitbreiding. Is je handkar compleet , neem een robijn van de locatie.
Zijde/Specerijen/Fruit	Verplaats je markeersteen van het desbetreffende handelswaar helemaal naar rechts.
Postkantoor	Je ontvangt geld en handelswaren zoals afgebeeld. Verschuif daarna het meest linkse pakje van de bovenste rij naar beneden. Liggen alle pakjes beneden, verschuif ze allemaal naar boven.
Karavanserai	Trek 2 bonuskaarten (mag ook van de open aflegstapel) en neem deze op hand. Leg daarna 1 bonuskaart uit je hand af.
Fontein	Neem een willekeurig aantal van je assistenten terug en voeg deze toe aan jouw toren.
Zwarte markt	Neem 1 rode, 1 gele of 1 groene handelswaar. Werp daarna met beide dobbelstenen. Afhankelijk van jouw resultaat neem je een x-aantal blauwe handelswaar.
Theehuis	Gok op een nummer tussen 3 en 12, werp daarna met beide dobbelstenen. Is het resultaat \geq dan jouw getal, neem dan dat aantal in Lira. Zo niet dan krijg je slechts 2 Lira.
Kleine / Grote markt	Verkoop 1 tot 5 handelswaren die zijn afgebeeld op de bovenste markttegel. Verschuif jouw markeerste(e)n(en) en neem de bijhorende opbrengsten. Leg de markttegel onder de stapel.
Kleine / Grote moskee	Op jouw handelskar moet het aantal aangegeven handelswaar liggen om één moskeetegel te kunnen nemen. Betaal één van de afgebeelde handelswaren . Zodra je beide tegels van dezelfde moskee bezit, neem je 1 robijn van die moskee.
Juwelier	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
Paleis van de sultan	Lever alle goederen aan de sultan die niet bedekt zijn met een robijn. Als beloning krijg je de eerstvolgende robijn
Politiebureau	Verplaats jouw familielid van op het Politiebureau naar een willekeurige andere locatie. Vervolgens voer je de actie van die locatie uit

Spelverloop

De spelers spelen volgens beurtvolgorde, beginnend bij de startspeler. In iedere beurt moet de speler de volgende 4 fasen in volgorde doorlopen:

1. Verplaatsen

Verplaats je handelaar + (eventuele) assistenten **1 of 2 locaties** verder. Je handelaar moet zich horizontaal of verticaal verplaatsen en moet op een andere locatie eindigen dan waar hij zijn beurt begon. Op zijn **eindbestemming**:

- Is er reeds één van je assistenten aanwezig:** Plaats je toren bovenop de assistent.
- Is er geen van je assistenten aanwezig:** Neem de onderste assistent van je toren en plaats deze naast je toren. **Wil je geen assistent verwijderen dan is je beurt meteen voorbij.**

2. Ontmoetingen met andere handelaren (indien van toepassing)

Staan er één of meerdere handelaren op je eindbestemming (**niet bij de fontein**) dan **moet** je iedere handelaar **2 Lira** betalen. **Je beurt eindigt onmiddellijk als je niet kan of wil betalen.**

Bij ZSP: Bij een ontmoeting met een neutrale handelaar betaal je 2 Lira aan de bank. Werp daarna met beide dobbelstenen voor de nieuwe locatie van de handelaar.

3. Actie

Staat je handelaar samen met minimaal één van jouw assistenten op dezelfde locatie (in je toren of naast jouw toren), dan mag je de desbetreffende actie (van de locatie) uitvoeren. De assistent mag zich zowel in de toren, als naast de toren bevinden.

4. Ontmoetingen met.... (indien van toepassing)

- ...andere familieleden:** Breng na jouw actie de nog-steeds-aanwezige familieleden naar het politiebureau. Voor ieder familielid dat je arresteert, ontvang je 1 bonuskaart of 3 Lira.
- ...de gouverneur:** Je mag 1 bonuskaart nemen maar dan moet je 2 Lira betalen of een andere bonuskaart afleggen.
- ...de smokkelaar:** Je mag 1 handelswaar nemen maar dan moet je 2 Lira betalen of een ander handelswaar afleggen.

Heb je de eigenschap van de gouverneur of de smokkelaar gebruikt dan moet je beide dobbelstenen werpen voor de nieuwe locatie van de speelfiguur.

In jouw beurt mag je een onbeperkt aantal bonuskaarten spelen en de speciale eigenschappen van jouw moskeetegels gebruiken. Iedere uitgespeelde bonuskaart komt open op de Karavanserai te liggen.

Belangrijke regels

- Je mag van elk type moskeetegel slechts één exemplaar bezitten.
- Ontvang je een handelswaar → schuif het desbetreffende blokje naar rechts. Betaal je met een handelswaar → schuif het desbetreffende blokje naar links
- Fase verplaatsen:** Een assistent dat je in jouw vorige beurt vanonder jouw toren haalde, blijft liggen op de locatie. Je verplaatst jouw toren in deze beurt, maar de desbetreffende assistent blijft op de locatie liggen.