

Rüdiger Dorn Istanbul

Mohia & Bakchich

Espansione

INTRODUZIONE

Vendere i tessuti preziosi, le spezie più pregiate e i frutti più freschi di Istanbul è stato molto utile per gli affari, ma ora i clienti del bazar hanno scoperto una nuova prelibatezza: il caffè! I mercanti più scaltri hanno intuito subito che è possibile fare una fortuna vendendo quei chicchi deliziosi.

Per affrontare queste nuove sfide avrete bisogno di altro aiuto oltre a quello dei vostri normali assistenti. Fortunatamente, gli avventori della taverna sono sempre disposti a sbrigare qualche lavoretto secondario se incentivati con una mancia, il cosiddetto “bakchich”. Inoltre, al palazzo della gilda è possibile trovare tutto il prezioso aiuto che serve.

CONTENUTO



DIFFERENZE CON IL GIOCO BASE

Si applicano tutte le regole del gioco base, con le seguenti modifiche:

- Il tabellone di gioco include 4 Aree aggiuntive, per un totale di **20 tessere Area**.
- Sostituire le vecchie Aree **Carraio 1** e **Caravanserraglio 6** con le loro nuove versioni (il nuovo Caravanserraglio possiede anche il simbolo Caffè e il nuovo Carraio ha un simbolo dell'Area).
- La fine della partita si attiva quando un giocatore ha **6 Rubini**, a prescindere dal numero di giocatori.



RICONOSCIMENTI

L'editore e l'autore desiderano ringraziare tutti i playtester e i revisori per il loro prezioso contributo.

Autore: Rüdiger Dorn
Illustrazioni: Andreas Resch
Grafica: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider
Realizzazione: Ralph Bruhn
Traduzione italiana: Fiorenzo Delle Rupi
Revisione: Lorenzo Fanelli
Adattamento grafico: Mario Brunelli

Copyright © 2015 Pegasus Spiele GmbH, Germania
www.pegasus.de

Edizione italiana: Asterion Press s.r.l.
Via Martiri di Cervarolo 1/b
42015 Correggio (RE) - ITALY
www.asterionpress.com

Tutti i diritti riservati. La ristampa o la pubblicazione del regolamento, dei contenuti del gioco o delle illustrazioni è proibita senza esplicito permesso.

PREPARAZIONE

Le regole seguenti si aggiungono a quelle del gioco base, quindi saranno necessari anche i contenuti del gioco base.

Disporre le 20 **tessere Area** in una griglia 5x4.

Per la **prima partita** consigliamo la disposizione mostrata a destra. Nelle partite successive è possibile giocare con una disposizione “casuale” applicando le regole seguenti:

- Disporre casualmente le 20 tessere Area in una griglia 5x4.
- La Fontana **7** deve trovarsi in uno dei 6 spazi interni. Se necessario, scambiare la posizione della Fontana con quella di un'altra tessera.
- Il Mercato Nero **8** e la Casa del Tè **9** devono trovarsi ad almeno 3 aree di distanza l'uno dall'altra e non devono trovarsi sulla stessa fila o colonna. Se necessario, scambiare le loro posizioni con quelle di altre tessere.

Effettuare il resto della preparazione come previsto (vedi il regolamento del gioco base alle pagine 2/3, punti 2-13) e svolgere i passi seguenti:

- ➊ Aggiungere le **nuove carte Bonus** a quelle vecchie.
- ➋ Tirare i dadi per determinare l'area di partenza del **Venditore di Caffè**, oltre che del Governatore e del Contrabbandiere.
- ➌ **Palazzo della Gilda 18**
Mescolare le **carte Gilda** e collocarle in una pila a faccia in giù sul Palazzo della Gilda. Le carte Gilda giocate o scartate vanno collocate a faccia in su accanto al tabellone.
- ➍ **Taverna 19**
 - Collocare la **Barriera** e la corrispondente **tessera Controllo della Barriera** accanto al tabellone.
 - Suddividere le **tessere Taverna** prima per tipo e poi per il loro numero di simboli Caffè in 2 pile (in modo che la tessera in cima a ogni pila mostri 1 simbolo Caffè). Collocare entrambe le pile a portata di mano accanto al tabellone.
 - Collocare la **tessera Bakchich** (con le 3 merci gialle a faccia in su) sulla casella designata.
- ➎ **Casa del Caffè 20**
Collocare i Rubini sulla Casa del Caffè a partire dalla casella che mostra un Rubino e ad eccezione di quella dove compare un “6”.
- ➏ Collocare il Caffè a portata di mano accanto al tabellone.

PANORAMICA DEI NUOVI COMPONENTI

- **Caffè:** È possibile accumulare tutto il Caffè che si vuole, la riserva non è limitata. Il Caffè non è considerato una merce quando un effetto si riferisce a “tutte le merci” (per esempio quando bisogna pagare con tutte le merci al Palazzo del Sultano **13**).
- **Carte della Gilda:** Possono essere giocate durante il turno anziché usare il Mercante o gli Assistenti (vedi “Turno di Gioco” a pagina 4, punto 1).
- **Tessere Taverna:** Come le tessere Moschea, forniscono benefici continui (vedi “Taverna” a pagina 5).
- **Venditore di Caffè:** È possibile incontrarlo dopo la propria azione, esattamente come il Governatore o il Contrabbandiere. Può vendere 1 Caffè in cambio di 2 Lire o 1 merce qualsiasi (vedi “Turno di Gioco” a pagina 4, punto 2).

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

TURNO DI GIOCO

Il turno di gioco si svolge come descritto nel gioco base, con le 2 aggiunte seguenti:

1. Ora esiste un'alternativa all'uso del proprio mercante:

Invece di svolgere i normali 4 passi del turno, è possibile giocare una carta Gilda, applicarne l'effetto e collocarla sulla pila degli scarti, accanto al tabellone.

Importante:

- ▶ Giocare una carta Gilda richiede un intero turno, quindi chi lo fa non muove il Mercante e non effettua nessun incontro (a meno che l'effetto della carta Gilda non dica diversamente).
- ▶ Quando un giocatore gioca una carta Gilda, non può usare nessuna carta Bonus o tessera Moschea che richiedano di trovarsi in un luogo particolare. Può giocare normalmente le altre carte Bonus.
- ▶ Se non è possibile eseguire tutte le istruzioni sulla carta Gilda, non è permesso giocarla.

2. Nel passo 4 del turno (Incontro), è ora possibile incontrare un altro segnalino: il **Venditore di Caffè**. Viene usato allo stesso modo del Governatore e del Contrabbandiere e permette di acquistare 1 Caffè pagandolo con 2 Lire o 1 merce qualsiasi.



Esempio (carta Gilda #16):
Dopo avere pagato 15 Lire, il giocatore riceve 3 Caffè aggiuntivi oltre al Rubino.

FINE DELLA PARTITA

La fine della partita si attiva quando un qualsiasi giocatore possiede **6 Rubini**, a prescindere dal numero di giocatori. Tranne questa eccezione, si applicano le normali regole di gioco.

NUOVE CARTE BONUS



Prendi 2 Caffè dalla riserva generale.



Paga 2 Caffè e prendi 1 carta Gilda dalla pila a faccia in giù.



Paga 1 Caffè e prendi 8 Lire.



Tira 2 dadi e prendi le ricompense mostrate.



Scambia fino a 3 merci (o Caffè) con un pari numero di altre merci (o Caffè).

Esempio: Scambia 3 merci gialle con 2 merci blu e 1 Caffè.



Dopo che hai tirato i dadi (tranne quando muovi un segnalino neutrale), puoi girare un dado sul "6".



Muovi la pila del tuo Mercante in un'Area di un angolo della mappa (anziché di 1 o 2 Aree).



Se ti trovi dal Carraio **1**, puoi eseguire di nuovo l'azione corrispondente.



Se ti trovi alla Casa del Caffè **20**, puoi eseguire di nuovo l'azione corrispondente.

LE NUOVE AREE E LE LORO AZIONI

17

Torrefazione

Scegli 1-3 delle 3 opzioni seguenti:

- ▶ Paga 2 Lire e prendi 2 Caffè.
- ▶ Paga 1 merce qualsiasi e prendi 2 Caffè.
- ▶ Scarta una carta Bonus o una carta Gilda e prendi 2 Caffè.

In questo modo puoi prendere fino a 6 Caffè.



Esempio: Paga 2 Lire e scarta una carta Bonus per ricevere 4 Caffè dalla riserva generale.

18

Palazzo della Gilda

Prendi 1 Caffè dalla riserva generale e 2 carte dalla pila delle carte Gilda a faccia in giù. Poi colloca una carta Gilda della tua mano (non necessariamente una di quelle appena pescate) sulla pila degli scarti a faccia in su accanto al tabellone, senza usarne l'effetto.

19

Taverna

Scegli una delle 3 opzioni seguenti. In base alla tua scelta, potresti essere tenuto a pagare un bakchich di 1-4 Caffè.

- ▶ Paga 2 Caffè e colloca la **Barriera** tra 2 Aree. Effettua l'azione di una di quelle Aree. Non effettuare nessun incontro. Prendi la tessera **Controllo della Barriera**, che ti indica come l'unico giocatore che può superare la Barriera: gli altri giocatori non possono muoversi attraverso di essa, nemmeno se possiedono la tessera **Movimento** (vedi sotto).

- ▶ Prendi la tessera Taverna in cima a una delle pile e paga l'ammontare indicato di Caffè. Puoi avere soltanto una tessera Taverna di ogni tipo. La tessera Taverna fornisce un effetto continuo che potrai utilizzare per il resto della partita:



▶ Tessera Movimento:

Muovi la pila del tuo Mercante di quante Aree desideri in linea retta (anziché di 1 o 2 Aree). Non puoi muoverla attraverso la Barriera, a meno che tu non possieda la tessera Controllo della Barriera.



▶ Tessera Incontro:

Ogniqualvolta incontri il Governatore, il Contrabbandiere e/o il Venditore di Caffè potrai ricevere qualcosa da loro senza dover pagare niente.

- ▶ Paga 4 Caffè e le merci indicate sulla tessera Bakchich. Prendi il prossimo Rubino disponibile dal Palazzo del Sultano **13**, dal Gioielliere **16** o dalla Casa del Caffè **20**. Poi gira la tessera Bakchich sull'altro lato.



Esempio: Paga 2 Caffè e prendi la tessera Controllo della Barriera. Colloca la Barriera tra l'Ufficio Postale e il Magazzino di Stoffa, eseguendo l'azione di quest'ultimo.



20

Casa del Caffè

Consegna alla Casa del Caffè un ammontare di Caffè pari al numero più alto che non sia coperto da un rubino (6-10). Come ricompensa, prendi il prossimo Rubino disponibile sulla fila e collocalo sul tuo Carretto Ambulante.

6

Caravanserraglio

Oltre all'effetto descritto nel gioco base, prendi 1 Caffè dalla riserva generale.

PANORAMICA DELLA CARTE GILDA



Note sulle Carte Gilda:

- ▶ Non ha importanza dove si trovi il tuo Mercante quando giochi una carta Gilda.
- ▶ Carte **#8** e **#9**: Non puoi usare la tessera della Moschea rossa.
- ▶ Esempio per la **#9**: Dici "7", ma ottieni "5" al tiro del dado. Ricevi 4 Lire anziché le normali 2 Lire.
- ▶ Carta **#12**: Non ricevi nessuna ricompensa liberando il tuo Familiare. Puoi usare questa carta anche se il tuo Familiare si trova già alla Stazione di Polizia.
- ▶ Esempio per la **#14**: Prendi la tessera Moschea rossa e paga 1 merce rossa.
- ▶ Esempio per la **#19**: Prendi una tessera Taverna del costo di 2 Caffè. Inoltre, sposta la Barriera ed esegui l'azione di un'area adiacente. Anziché un totale di 4 Caffè, paga solo 3 Caffè.