

Rüdiger Dorn Istanbul

Lettere Sigilli
Espansione

INTRODUZIONE

I mercanti di Istanbul hanno scoperto un modo nuovo e molto proficuo per guadagnare qualche moneta in più: consegnare messaggi ai negozianti del bazar! Mentre lo fanno, possono cogliere qualche informazione utile qua e là da rivendere alla società segreta in cambio di rubini...

Per gestire al meglio i vostri affari avete ingaggiato un compagno che vi darà una mano. Certo, è un po' più lento di quello che speravate, ma se non altro non ha bisogno di assistenti.

CONTENUTO



DIFFERENZE CON IL GIOCO BASE

Questa espansione può essere giocata solo in combinazione con il gioco base ma può essere combinata anche con l'espansione "Moka & Bakchich" (per ulteriori dettagli al riguardo vedi la variante "Gran Bazar" a pagina 6).

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

- Il tabellone di gioco include 4 Aree aggiuntive (numerate da 21 a 24) per un totale di 20 tessere Area. Le **Catacombe 25** sono usate solo nella variante "Gran Bazar".
- La fine della partita si attiva quando un giocatore ha **6 Rubini**, a prescindere dal numero di giocatori.
- Ogni volta che un giocatore prende l'ultimo Rubino dal **Palazzo del Sultano 13**, dal **Gioielliere 16** o dalla **Casa del Caffè 20**, è necessario rimpiazzarlo immediatamente con 1 Rubino preso dalla riserva generale.

Nota: A meno che non si stia giocando la variante "Gran Bazar", tutti i simboli Caffè sulle carte e sulle tessere vanno ignorati.



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 numerate 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 Aree numerate 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.

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

- 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, decidendo se si desidera usare solo le **nuove carte Bonus** o si preferisce mescolarle assieme a quelle del gioco base. Nel secondo caso, un simbolo nell'angolo delle carte consentirà di separarle a partita finita.
- Tirare i dadi per determinare l'area di partenza del **Corriere**, oltre che del Governatore e del Contrabbandiere.
- Chiosco 22**
Mescolare le tessere **Chiosco** e collocarle in due pile a faccia in giù sul Chiosco. Le tessere Chiosco usate vanno collocate in una pila degli scarti accanto al tabellone. Se durante la partita si esauriscono le tessere Chiosco, mescolare la pila degli scarti per formare due nuove pile di pesca.
- Società Segreta 24**
Collocare le quantità indicate di Lire sotto il 1°, il 2° e il 3° posto.
- Girare le **Lettere** sul retro (in modo che mostrino 2 Sigilli), mescolarle e collocarle accanto al tabellone, formando una o più pile di pesca. Le Lettere usate vanno collocate in una pila degli scarti accanto al tabellone.
Se durante la partita si esauriscono le Lettere, mescolare la pila degli scarti per formare una o più nuove pile di pesca.
- Collocare i **Compagni** e i **Rubini rimanenti** accanto al tabellone.

PANORAMICA DEI NUOVI COMPONENTI

- Lettere:** Forniscono un modo aggiuntivo di ottenere i **Rubini** e possono essere usate per un **doppio movimento**. Il fronte di ogni Lettera mostra 1 Sigillo e un numero di Area, mentre il retro mostra 2 Sigilli. Ogni volta che un giocatore riceve 1 Lettera, deve collocarla davanti a sé a faccia in su. Una volta che un giocatore riceve 1 Lettera (vedi "Turno di Gioco" a pagina 4, punto 2), deve girarla sul retro. I Sigilli visibili sulle proprie Lettere possono essere scambiati con dei Rubini (vedi "Società Segreta" a pagina 5) o usati per un doppio movimento (vedi "Turno di Gioco" a pagina 4, punto 4).
- Compagno:** Attende nella riserva generale, ma la prima volta che un giocatore usa l'azione della Fontana 7 può spostarlo nella sua riserva personale. Dopodiché, all'inizio del proprio turno, il giocatore può collocarlo accanto al suo Mercante. Farlo non gli costa nulla, anche se ci sono altri Mercanti in quell'Area. Una volta che il suo Compagno si trova sul tabellone, il giocatore deve scegliere se muovere lui o il suo Mercante per eseguire le azioni (vedi "Turno di Gioco" a pagina 4, punto 1). Ogni volta che un giocatore esegue di nuovo l'azione della Fontana, può rimettere il suo Compagno nella propria riserva e ricollocarlo come descritto precedentemente.
- Tessere Chiosco:** Mostrano le ricompense riservate a chi usa il Chiosco 22 (vedi "Chiosco" a pagina 5).
- Corriere:** È possibile incontrarlo dopo le proprie azioni, esattamente come il Governatore o il Contrabbandiere. Può fornire 1 Lettera se il giocatore paga 2 Lire o scarta 1 Lettera (vedi "Turno di Gioco" a pagina 4, punto 3).

TURNO DI GIOCO

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

1. Ora è disponibile un'opzione di movimento alternativa: Se il proprio **Compagno** è in gioco (ovvero si trova in una tessera Area), il giocatore può muoverlo **al posto del proprio Mercante**. Il Compagno segue le stesse regole del Mercante, con le eccezioni seguenti:
 - a) Può muoversi soltanto di **1 Area**, vale a dire in un'Area adiacente ortogonalmente.
 - b) Lavora da solo: non possiede e non ha bisogno di nessun assistente.
 - c) Le carte Bonus e le tessere che raffigurano il Mercante non si applicano al Compagno, a meno che non sia esplicitamente dichiarato il contrario.

Nota: Se un Mercante o un compagno si muovono in un'Area dove ci sono Mercanti o Compagni degli altri giocatori, devono pagare 2 Lire per ognuno di quei segnalini presenti prima di poter eseguire l'azione di quell'Area!

2. Quando un segnalino (Mercante, Familiare o Compagno) di un giocatore si trova in un'Area specificata da una o più delle proprie Lettere, il giocatore deve girare quelle lettere sul retro: saranno considerate "consegnate". Per farlo non è necessario che il segnalino si sia mosso e il giocatore può girare le Lettere prima o dopo il suo movimento.
3. Nella fase 4 del turno (Incontro), è ora possibile incontrare un altro segnalino: il **Corriere**. Viene usato allo stesso modo del Governatore o del Contrabbandiere e permette di ottenere 1 Lettera pagando 2 Lire o scartando 1 Lettera.
4. Fine del turno: **Una volta per round**, un giocatore può scartare Lettere che mostrino un totale di **3 Sigilli** per svolgere immediatamente **1 turno aggiuntivo** (il cosiddetto "doppio movimento"). Gli eventuali Sigilli pagati in eccesso vanno perduti.

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 1 Lettera. | Tira 2 dadi e prendi la ricompensa corrispondente. | Paga 1 merce (o 1 Caffè) e prendi 7 Lire. | Prendi la merce raffigurata e 3 Lire. | Esegui l'azione della carta Bonus in cima alla pila degli scarti. | Durante la fase "Movimento", muovi il tuo Familiare in un'Area adiacente ortogonalmente ed esegui l'azione di quell'Area senza effettuare nessun incontro. Questo effetto si sostituisce al tuo turno regolare (non muovi il tuo Mercante o Compagno). | Durante la fase "Movimento", scegli il Mercante di un altro giocatore e muovi la pila del tuo Mercante fino a quell'Area. Questo effetto si sostituisce al tuo movimento regolare di 1 o 2 Aree. Non devi pagare quello specifico Mercante, ma devi effettuare incontri se sono presenti altri segnalini. |
| Durante la fase "Movimento", puoi muovere il tuo Compagno di 2 Aree anziché di 1 soltanto. | Usa il Governatore, il Contrabbandiere, il Corriere o il Venditore di Caffè (nella variante "Gran Bazar") pagandone il relativo costo, poi tira i dadi per determinare la nuova posizione di quel segnalino. | Se ti trovi alla Moschea 14 o 15, puoi eseguire di nuovo l'azione corrispondente. | Se ti trovi alla Società Segreta 24, puoi eseguire di nuovo l'azione corrispondente. | Durante la fase "Movimento", puoi pagare 3 Lire per muovere le tua pila del Mercante fino a una qualsiasi Area. Questo effetto si sostituisce al tuo movimento regolare di 1 o 2 Aree. | In questa occasione, il tuo Familiare non può trovarsi nella Stazione di Polizia 12 e non può muoversi in quell'Area. | |

LE NUOVE AREE E LE LORO AZIONI



Ambasciata

Prendi 2 Lettere dalla riserva generale e mettile a faccia in su davanti a te (con il numero dell'Area visibile).



Chiosco

Prendi 1 Lettera dalla riserva generale e mettila a faccia in su davanti a te, poi gira 1 tessera Chiosco più 1 per ogni giocatore. A partire da te e procedendo in senso orario, ogni giocatore dovrà fare quanto segue:

- Scegliere 1 di quelle tessere Chiosco.
- Eseguire la sua azione (vedi "Panoramica delle Tessere Chiosco" a pagina 6).
- Girarla a faccia in giù. Gli altri giocatori non potranno più sceglierla.

Hai anche il diritto di usare la tessera Chiosco rimanente, poi scarta tutte quelle tessere Chiosco.



Casa d'Aste

Prendi 1 merce di tua scelta, poi metti all'asta 2 carte Bonus:

Fai un'offerta di almeno 1 Lira, poi ogni giocatore, procedendo in senso orario, può fare una singola offerta o passare; ogni nuova offerta deve essere superiore alla precedente. Dopo che tutti gli altri giocatori hanno avuto l'opportunità di fare un'offerta, tu puoi fare un'ultima offerta o passare.

Il vincitore dell'asta pesca 2 carte Bonus dal mazzo di pesca e le mette nella sua mano. Se hai vinto l'asta, paga la tua offerta alla riserva generale; se ha vinto un altro giocatore, quel giocatore dovrà pagare la sua offerta a te.

Esempio a 3 giocatori: Il Giallo prende 1 merce blu e fa un'offerta iniziale di 1 Lira. Il Rosso passa; il Blu offre 5 Lire. Il Giallo potrebbe fare un'offerta finale ma preferisce passare. Il Blu pesca 2 carte Bonus dal mazzo di pesca e paga 5 Lire al Giallo.



Società Segreta

Scarta Lettere per un totale di 6 Sigilli. Come ricompensa, prendi il prossimo Rubino disponibile dal Palazzo del Sultano 13, dal Gioielliere 16 o dalla Casa del Caffè 20 (nella variante "Gran Bazar") e collocalo sul tuo Carretto Ambulante. Il primo giocatore a eseguire questa azione riceve 3 Lire, il secondo 2 Lire e il terzo 1 Lira. Ogni giocatore successivo riceve solo il Rubino, ma nessuna Lira aggiuntiva.



Catacombe

Prendi 1 merce a tua scelta o 1 Caffè, poi muovi la tua pila del Mercante fino a un'Area a tua scelta. Non puoi eseguire l'azione di quell'Area e non effettui nessun incontro in quell'Area.



PANORAMICA DELLE CARTE CHIOSCO



Prendi 1 merce gialla e 1 Lira.



Prendi 1 merce verde e 1 Lira.



Prendi 1 merce rossa e 1 Lira.



Prendi 2 merci gialle.



Prendi 2 merci verdi.



Prendi 2 merci rosse.



Prendi 1 merce gialla.



Prendi 1 merce verde.



Prendi 1 merce rossa.



Prendi 1 merce blu.



Prendi 1 carta Bonus.



Prendi 2 Lire.



Prendi 1 Caffè o 2 Lire.



Prendi 1 Caffè o 3 Lire.



Muovi il tuo Compagno nella tua riserva personale.



Tira 1 dado e prendi un pari ammontare di Lire.



Paga 10 Lire e prendi un'Estensione del Carretto Ambulante.



Paga 1 merce blu, 1 gialla, 1 verde e 1 rossa e prendi un'Estensione del Carretto Ambulante.



Muovi la pila del tuo Mercante alla Fontana 7 senza rimettere nella pila nessun assistente.



Paga 1 merce a tua scelta (o 1 Caffè) e prendi 1 Lettera OPPURE scarta 1 Lettera e prendi 1 merce a tua scelta (o 1 Caffè).



Scarta 1 carta Bonus e prendi 1 Lettera OPPURE scarta 1 Lettera e prendi 1 carta Bonus.



Paga 2 Lire e prendi 1 Lettera OPPURE scarta 1 Lettera e prendi 3 Lire.



Paga 2 Lire e prendi 1 merce a tua scelta (o 1 Caffè) OPPURE pagare 1 merce a tua scelta (o 1 Caffè) e prendi 3 Lire.



Paga 2 Lire e prendi 1 carta Bonus OPPURE scarta 1 carta Bonus e prendi 3 Lire.

LA VARIANTE "GRAN BAZAR"

Questa variante è consigliata a quei giocatori che conoscono bene sia il gioco base che le sue espansioni "Moka & Bakchich" e "Lettere & Sigilli" poiché combina questi tre prodotti.

- Disporre casualmente 25 tessere Area numerate in una griglia 5x5.
- Collocare la Fontana 7 al centro del tabellone. Assicurarsi che le restrizioni di distanza tra il Mercato Nero 8 e la Casa del Tè 9 siano rispettate.
- Carte Bonus: Decidere se si desidera usare solo le nuove carte Bonus o si preferisce mescolarle assieme a quelle del gioco base. Nel secondo caso, un simbolo nell'angolo delle carte consentirà di separarle a partita finita.
- Oltre a questo, si applicano tutte le regole del gioco base e delle espansioni.

Nota: La tessera Taverna si applica anche al Corriere oltre che al Governatore, al Contrabbandiere e al Venditore di Caffè.

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: Fiorenza Delle Rupi
Revisione: Lorenzo Fanelli
Adattamento grafico: Mario Brunelli

Copyright © 2016 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.