Rüdiger Dorn

Istanbul

Letters & Seals Expansion

INTRODUCCIÓN

Vosotros, los mercaderes de Estambul, habéis ideado una nueva y bastante lucrativa forma de ganar unas monedas extra: ¡entregando mensajes a los tenderos del bazar! Mientras lo haces, puedes obtener información útil aquí y allá que puedes venderle a la sociedad secreta a cambio de rubíes ...

Para mantener tu negocio en funcionamiento, has contratado a un compañero que te apoya activamente. La verdad es que es un poco más lento de lo que te gustaría, pero a cambio no necesita sirvientes.

COMPONENTES



DIFERENCIAS CON EL JUEGO BASE

Esta expansión solo se puede jugar en combinación con el juego base.
Puede combinarse tanto con el juego base como con la expansión "Mocha & Baksheesh". Para más detalles, consulta la página 6, La variante "Gran Bazar".

Todas las reglas del juego base se aplican con las siguientes excepciones:

- El tablero de juego se extiende por 4 Lugares adicionales (con los números del **21** al **24**) dando un total de **20 Lugares**. Las **Catacumbas 25** solo se usan en la variante "Gran Bazar".
- El final del juego se activa cuando cualquier jugador tiene **6 Rubíes**, independientemente de la cantidad de jugadores.
- Cuando cojas el último Rubí del **Palacio del Sultán 13**, **Tratante de Gemas 16** o **Casa del Café 20**, debes reemplazarlo inmediatamente con un Rubí del suministro general.

Nota: a menos que juegues la variante "Gran Bazar", puedes ignorar cualquier símbolo de Café en las cartas y losetas.

AlwaysBoard NEVER BORED



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Las siguientes reglas se añaden a las reglas del juego base, por lo que también necesitarás los componentes del juego base.

Coloca los 20 **Lugares** numerados en un patrón de 5x4.
Para tu **primera partida** con esta expansión, te recomendamos que uses el diseño que se muestra a la derecha.
Para futuras partidas, te recomendamos que uses un diseño "aleatorio" de acuerdo con las siguientes reglas:

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

- Organiza los 20 Lugares al azar en un patrón de 5x4.
- Asegúrate de que la Fuente 7 sea uno de los 6 Lugares internos: cambia su posición con otro Lugar si es necesario.
- El Mercado Negro 8 y la Casa de Té 9 deben estar separados por al menos 3 posiciones, y es posible que no compartan la misma fila o columna. Cambia sus posiciones con otros Lugares si es necesario

Always Board Games
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

1. Prepara la partida tal y como se describe en las reglas del juego base (ver las páginas 2/3 allí, puntos 2-13). Luego continúa con los siguientes pasos adicionales. Decide si desea utilizar únicamente las **nuevas Cartas de Bonificación** o mezcladas junto con las del juego base. Si haces esto último, un símbolo en las esquinas de las cartas te ayudará a separarlas más adelante.



2. Tira los dados para determinar la posición de inicio del **Mensajero** (igual que con el Gobernador y el Contrabandista).

3. **Quiosco 22**
Mezcla las **losetas de Quiosco** y colócalas en 2 pilas bocabajo en el Quiosco. Las losetas de quiosco usadas se colocan en una pila de descarte al lado del tablero. Si te quedas sin losetas de quiosco durante la partida, baraja la pila de descarte para formar nuevas pilas de robo.

4. **Sociedad Secreta 24**
Coloca las cantidades mostradas de Liras debajo de los rangos 1º/2º/3º.

5. Da la vuelta a las **Cartas** hacia el reverso (se ven 2 Sellos) y mezclalas. Colócalas junto al tablero, formando una o más pilas de robo. Las Cartas usadas se colocan en una pila de descarte. Si te quedas sin Cartas, mezcla la pila de descarte para formar nuevas pilas de robo.

6. Coloca los **Compañeros**, así como los **Rubíes restantes** al lado del tablero.

VISIÓN GENERAL DE LOS NUEVOS COMPONENTES

- **Cartas**: las Cartas proporcionan una forma adicional de obtener **Rubíes** y se pueden usar para **movimientos dobles**. El anverso de cada Carta muestra 1 Sello y un número de Lugar, el reverso muestra 2 Sellos. Siempre que recibas una Carta, debes colocarla bocarriba frente a ti. Una vez que entregues una Carta (ver la página 4, Tu turno, punto 2), debes girarla hacia el reverso.
Los Sellos visibles en tus Cartas pueden intercambiarse por Rubíes (ver la página 5, Sociedad Secreta 24) o usarse para movimientos dobles (vea página 4, Tu turno, punto 4).

- **Compañero**: El Compañero es un nuevo token disponible en el suministro general. La primera vez que uses la acción en la Fuente 7 puedes moverlo a tu reserva personal. Una vez allí, al comienzo de tu turno, puedes colocarlo junto a tu Mercader. Hacerlo no cuesta nada, incluso si hay otros mercaderes en ese lugar.
Una vez que tu Compañero está en el tablero de juego, debes elegir si lo mueves a él o a tu Mercader para realizar las acciones (ver página 4, Tu turno, punto 1).
Cada vez que realizas de nuevo la acción de la Fuente, puedes volver a mover a tu Compañero a tu reserva. A partir de ahí, puedes colocarlo como se describe antes.

- **Losetas de Quiosco:** Muestran recompensas por usar el Quiosco 22 (ver la página 5, Quiosco 22).

- **Mensajero:** Este nuevo token lo puedes encontrar después de tus acciones (como el Gobernador y el Contrabandista). Proporciona 1 Carta si le pagan 2 Liras o descartas 1 Carta (ver la página 4, Tu Turno, punto 3).

TU TURNO

Excepto por los siguientes añadidos, tu turno se juega como se describe en las reglas del juego base:

1. Hay una nueva opción de movimiento:
   Si tu **Compañero** está en juego, es decir, parado en una casilla de Lugar, puedes moverlo **en lugar de a tu Mercader**. El Compañero sigue las mismas reglas que el Mercader con las siguientes excepciones:

   a) El Compañero solo puede moverse **1 Lugar**, es decir, a un Lugar adyacente ortogonalmente.

   b) Él trabaja solo, es decir, no tiene ni necesita sirvientes.

   c) Las Cartas de Bonificación y las losetas que muestran al Mercader **no** se aplican al Compañero a menos que se indique explícitamente lo contrario.



Ejemplo: Tu Compañero ya está en juego. Puedes usarlo en tu próximo turno.

Nota: ¡Si un Mercader o Compañero se mueve a un Lugar con Mercaderes o Compañeros de otros jugadores, debes pagar 2 Liras por cada uno de ellos antes de poder realizar la acción del Lugar!

2. Cuando un token (Mercader, Sobrino o Compañero) se encuentra en un Lugar especificado en alguna de sus Cartas, debes darle la vuelta a esa Cartas (reverso), y se considera "entregada". No importa si el token se movió o no y si se dio la vuelta a la Carta antes o después de que lo hiciera.
3. En la fase 4 de tu turno (Encuentros), puedes encontrar un nuevo token: el Mensajero. Te proporciona 1 Carta si se le pagan 2 Liras o te descartas de 1 Carta. Después, tira los dados para determinar su nueva posición.
4. Fin de tu turno: **Una vez por ronda**, puedes descartar Cartas que muestren un total de **3 Sellos** para darte inmediatamente **un turno adicional** (denominado "doble movimiento"). Los Sellos pagados en exceso se pierden.

FINAL DE PARTIDA

Independientemente del número de jugadores, el final del juego se desencadena cuando cualquier jugador recoge su sexto **Rubí**. Aparte de eso, se aplican las reglas del juego base.

NUEVAS CARTAS DE BONIFICACIÓN



Coge 1 Carta.

Tira 2 dados y coge la recompensa correspondiente.

Paga 1 Bien (o Café) para recibir 7 Liras.

Coge el Bien representado y 3 Liras.

Lleva a cabo la acción de la Carta de Bonificación superior en la pila de descarte.

Durante la fase de "Movimiento", mueve a tu Sobrino a un Lugar ortogonal adyacente y realiza la acción de ese Lugar sin tener ningún encuentro. Esto reemplaza a tu turno normal, es decir, no mueves a tu Mercader o Compañero. Para esto, tu Sobrino no puede estar en el Cuartelillo 12 ni moverse hacia él.

Durante la fase de "Movimiento", elige al Mercader de otro jugador y mueve a tu Cuadrilla a ese Lugar. Esto sustituye a tu movimiento normal de 1 o 2 lugares. No tienes que pagarle a ese Mercader específico, pero sí si tienes encuentros con otros tokens que estén presentes.

Durante la fase de "Movimiento", puedes mover tu Compañero a 2 lugares de distancia en vez de solo 1.

Utiliza al Gobernador, Contrabandista, Mensajero o Comerciante de Café (en la variante "Gran Bazar") y pagua el coste. Luego tira los dados para determinar la nueva posición de esa ficha.

Si te encuentras en una de las Mezquitas 14, 15, puedes inmediatamente realizar su acción una vez más.

Si te encuentras en la Sociedad Secreta 24, puedes inmediatamente realizar su acción una vez más.

Durante la fase de "Movimiento", puedes pagar 3 Liras para mover tu Cuadrilla a cualquier lugar. Esto sustituye tu movimiento normal de 1 o 2 lugares.

ALWAYS BOARD GAMES
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

NUEVOS LUGARES Y ACCIONES



21 Embajada

Coge 2 Cartas del suministro general y colócalas bocarriba frente a ti (es decir, con el número de Lugar hacia arriba).

22 Quiosco

Coge 1 Carta del suministro general y colócala bocarriba frente a ti. Luego, dale la vuelta a 1 Loseta de Quiosco por jugador más uno. Comenzando por ti y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador debe hacer lo siguiente:

- Elige 1 de esas Losetas de Quiosco.
- Realiza su acción (ver la página 6: Descripción general de las Losetas de Quiosco) o no.
- Colócala bocabajo. Los otros jugadores no pueden elegirla.

También puedes usar la Loseta de Quiosco restante. Luego descarta todas esas Losetas de Quiosco.

23 Casa de Subastas

Coge 1 Bien a tu elección. Luego subasta 2 Cartas de Bonificación:

Haz una puja de al menos 1 Lira. Luego, cada uno de los demás jugadores en el sentido de las agujas del reloj puede colocar exactamente 1 puja o pasar. Cada nueva puja debe ser más alta que la anterior. Después de que todos los demás jugadores hayan tenido la oportunidad de hacer una puja, puede realizar una puja final o pasar.

El ganador de la subasta roba las 2 Cartas de Bonificación de la pila de robo y las toma en su mano. Si ganas, paga tu puja al suministro general. Si otro jugador gana, debe pagarte la puja.

Ejemplo con 3 jugadores: Amarillo coge 1 Bien azul y coloca una puja inicial de 1 Lira. El Rojo pasa; el Azul puja 5 Liras. Amarillo podría hacer una puja final, pero pasa. Azul coge 2 Cartas de Bonificación de la pila de robo y paga 5 Liras a Amarillo.

24 Sociedad Secreta

Descarta Cartas que muestren un total de 6 Sellos. Como recompensa, toma el próximo Rubí del Palacio del Sultán 13, Tratante de Gemas 16 o la Casa del Café 20 (solo disponible en la variante "Gran Bazar") y colócalo en su Carretilla. El primer jugador en realizar esta acción recibe 3 Liras, el segundo 2 Liras y el tercero 1 Liras. Cualquier jugador posterior solo obtiene el Rubí y no tiene Lira adicional.

25 Catacumbas

Coge 1 Bien a tu elección (o Café). A continuación, mueve tu Cuadrilla a un Lugar de tu elección. No puedes realizar la acción de ese Lugar y no tienes ningún encuentro allí.

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
Traducción: David el Mago

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

Copyright © 2016 Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
www.pegasus.de

Pegasus Spiele

Always Board Games NEVER BORED

VISIÓN GENERAL DE LAS LOSETAS DE QUIOSCO



Coge 1 Bien amarillo y 1 Lira..



Coge 1 Bien verde y 1 Lira.



Coge 1 Bien rojo y 1 Lira.



Coge 2 Bienes amarillos.



Coge 2 Bienes verdes.



Coge 2 Bienes rojos.



Coge 1 Bien amarillo.



Coge 1 Bien verde.



Coge 1 Bien rojo.



Coge 1 Bien azul.



Coge 1 Carta de Bonificación.



Coge 2 Liras.



Coge 1 Café o 2 Liras.



Coge 1 Café o 3 Liras.



Mueve a tu Compañero a tu reserva personal.



Tira 1 dado y coge 1 Lira por cada punto obtenido.



Paga 10 Liras por una ampliación de Carretilla.



Paga 1 Bien azul, amarillo, verde y rojo por una ampliación de Carretilla.



Mueve tu Cuadrilla a la Fuente 7 sin recoger ningún sirviente.



Elige uno: Paga 1 Bien (o Café) y coge 1 Carta o descarta 1 Carta y coge 1 Bien (o Café).



Elige uno: Descarta 1 Carta de Bonificación y coge 1 Carta o descarta 1 Carta y coge una Carta de Bonificación.



Elige uno: Paga 2 Liras y coge 1 Carta o descarta 1 Carta y coge 3 Liras.



Elige uno: Paga 2 Liras y coge 1 Bien a tu elección (o Café) o paga 1 Bien a tu elección (o Café) y coge 3 Liras.



Choose one: Pay 2 Lira and take 1 Bonus card, or discard 1 Bonus card and take 3 Lira.

LA VARIANTE DE "EL GRAN BAZAR"

Recomendamos esta variante a todos los jugadores que tengan suficiente experiencia con el juego base y sus expansiones. En esta variante, el juego base se combina con las **dos** expansiones "Mocha & Baksheesh" y "Letters & Seals".

- Prepara los Lugares numerados del 1 al 25 aleatoriamente en un patrón de 5x5.
- Coloca la Fuente 7 en el centro del tablero. Asegúrate de que se cumplan las restricciones de distancia mínima del Mercado Negro 8 y la Casa de Té 9.
- Cartas de Bonificación: Decide si deseas utilizar únicamente las nuevas Cartas de Bonificación o barajarlas junto con las del juego base y las de Mocha & Baksheesh. Si haces esto último, un símbolo en las esquinas de las cartas te ayudará a separarlas más adelante.
- Aparte de esto, se aplican las reglas del juego base y la expansión.

Nota: La loseta de la Taberna con respecto al Gobernador, Contrabandista y Comerciante de Café también se aplica al Mensajero.

Always Board Games
NEVER BORED

CARTAS DE BONIFICACIÓN



Gana 1 Bien a tu elección.
Solo se puede jugar antes o después de una acción, pero no mientras se está llevando a cabo.



Coge 5 Liras de la reserva general.



Si has llevado a cabo la acción del Palacio del Sultán **13**, después de completar la acción, llévala a cabo una vez más.
El número de bienes para enviar al Sultán se incrementa después de cada acción.



Si has llevado a cabo la acción de la Estafeta **8**, después de completar la acción, llévala a cabo una vez más.
Mueve un Indicador de Correo después de cada acción de forma habitual.



Si has llevado a cabo la acción del Tratante de Gemas **16**, después de completar la acción, llévala a cabo una vez más.
La cantidad de Liras a pagar por el Rubí se incrementa después de cada acción.



Coloca a tu Sobrino en el Cuartelillo **12** y recoge la recompensa.
No se puede jugar si tu Sobrino ya está en el Cuartelillo **12**.



En la 1ª fase de tu turno, no muevas a tu Mercader.
Tu Mercader permanece en el Lugar que esté ocupando pero tienes que usar un Sirviente de nuevo.



En la 1ª fase de tu turno, mueve a tu Cuadrilla 3 o 4 Lugares (en vez de 1 o 2).



En la 1ª fase de tu turno, devuelve 1 de tus Sirvientes a tu Cuadrilla.



Si has llevado a cabo la acción del Mercadillo **11**, tienes que vender el número requerido de bienes pero puedes usar otros tipos de bienes diferentes de los requeridos.



Coge 2 Cafés de la reserva general.



Coge 2 Cafés y 1 Carta de Bonificación de la pila bocabajo.



Paga 1 Café y coge 8 Liras.



Lanza 2 dados y coge la recompensa descrita.



Intercambia hasta 3 bienes (o café) por el mismo número de otros bienes (o café).
Ejemplo: Cambias 3 bienes amarillos por 2 bienes azules y 1 café.



Después de lanzar el dado (excepto cuando se mueva una ficha neutral) puedes colocarlo en la cara del "6".



En vez de mover a tu Mercader 1 o 2 Lugares, muévelo a un Lugar en una esquina.



Si estás en el Carretero **1**, puedes inmediatamente llevar a cabo su acción una vez más.



Si estás en la Casa del Café **20**, puedes inmediatamente llevar a cabo su acción una vez más.

LOSETAS



Loseta Roja

En la Casa del Té **9** y el Mercado Negro **8**, puedes cambiar un dado a la cara del "4" después de lanzar o de volver a lanzar ambos dados (1x).



Loseta Azul

Coge inmediatamente al 5º Sirviente de tu color de la reserva general y colócalo bajo tu Mercader en tu Cuadrilla.



Loseta Verde

Cuando uses uno de los tres Almacenes **2** **3** **4**, puedes pagar 2 Liras para ganar 1 bien adicional de uno de los tipos correspondientes.



Loseta Amarilla

Una vez por turno, puedes pagar 2 Liras para devolver a un Sirviente a tu Cuadrilla.



Loseta de **Movimiento**:

En vez de mover a tu Cuadrilla [illegible] Lugares, puedes moverla cualquier número de espacios en línea recta (pero no puedes mover a través de la Barrera, a menos que tengas la loseta de Control de Barrera).



Loseta de **Encuentro**:

Siempre que te encuentres con el Gobernador, el Contrabandista y/o el Comerciante de Café y recibes algo de ellos, no hace falta que pagues nada por ello.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

NUEVAS CARTAS DE BONIFICACIÓN



Coge 1 Carta.

Tira 2 dados y coge la recompensa correspondiente.

Paga 1 Bien (o Café) para recibir 7 Liras.

Coge el Bien representado y 3 Liras.

Lleva a cabo la acción de la Carta de Bonificación superior en la pila de descarte.

Durante la fase de "Movimiento", mueve a tu Sobrino a un Lugar ortogonal adyacente y realiza la acción de ese Lugar sin tener ningún encuentro. Esto reemplaza a tu turno normal, es decir, no mueves a tu Mercader o Compañero. Para esto, tu Sobrino no puede estar en el Cuartelillo 12 ni moverse hacia él.

Durante la fase de "Movimiento", elige al Mercader de otro jugador y mueve a tu Cuadrilla a ese Lugar. Esto sustituye a tu movimiento normal de 1 o 2 lugares. No tienes que pagarle a ese Mercader específico, pero si tienes encuentros con otros tokens que estén presentes.



Durante la fase de "Movimiento", puedes mover tu Compañero a 2 lugares de distancia en vez de solo 1.

Utiliza al Gobernador, Contrabandista, Mensajero o Comerciante de Café (en la variante "Gran Bazar") y paga el coste. Luego tira los dados para determinar la nueva posición de esa ficha.

Si te encuentras en una de las Mezquitas 14, 15, puedes inmediatamente realizar su acción una vez más.

Si te encuentras en la Sociedad Secreta 24, puedes inmediatamente realizar su acción una vez más.

Durante la fase de "Movimiento", puedes pagar 3 Liras para mover tu Cuadrilla a cualquier lugar. Esto sustituye tu movimiento normal de 1 o 2 lugares.

VISIÓN GENERAL DE LAS LOSETAS DE QUIOSCO



Coge 1 Bien amarillo y 1 Lira.

Coge 1 Bien verde y 1 Lira.

Coge 1 Bien rojo y 1 Lira.

Coge 2 Bienes amarillos.

Coge 2 Bienes verdes.

Coge 2 Bienes rojos.



Coge 1 Bien amarillo.

Coge 1 Bien verde.

Coge 1 Bien rojo.

Coge 1 Bien azul.

Coge 1 Carta de Bonificación.

Coge 2 Liras.



Coge 1 Café o 2 Liras.

Coge 1 Café o 3 Liras.

Mueve a tu Compañero a tu reserva personal.

Tira 1 dado y coge 1 Lira por cada punto obtenido.

Paga 10 Liras por una ampliación de Carretilla.

Paga 1 Bien azul, amarillo, verde y rojo por una ampliación de Carretilla.



Mueve tu Cuadrilla a la Fuente 7 sin recoger ningún sirviente.

Elige uno: Paga 1 Bien (o Café) y coge 1 Carta o descarta 1 Carta y coge 1 Bien (o Café).

Elige uno: Descarta 1 Carta de Bonificación y coge 1 Carta o descarta 1 Carta y coge una Carta de Bonificación.

Elige uno: Paga 2 Liras y coge 1 Carta o descarta 1 Carta y coge 3 Liras.

Elige uno: Paga 2 Liras y coge 1 Bien a tu elección (o Café) o paga 1 Bien a tu elección (o Café) y coge 3 Liras.

Choose one: Pay 2 Lira and take 1 Bonus card, or discard 1 Bonus card and take 3 Lira.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com