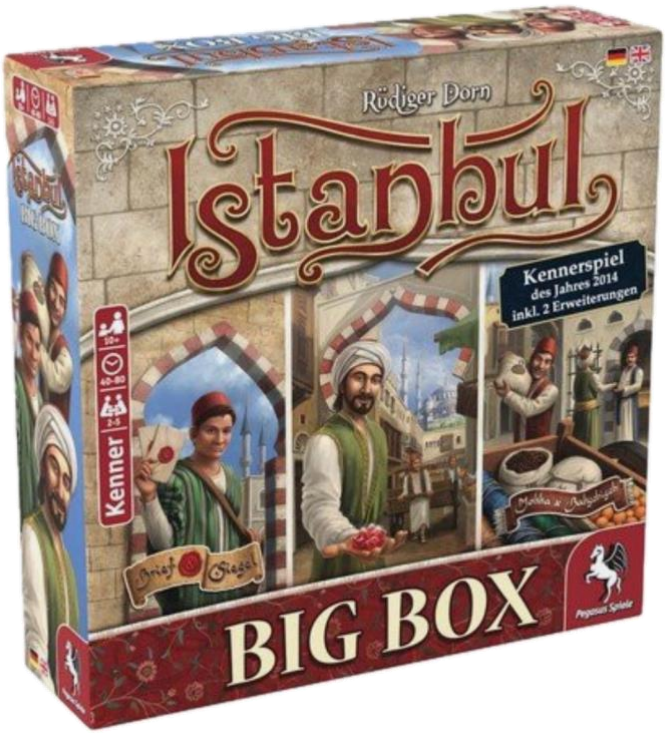
Istanbul – Mocha & Baksheesh



INTRODUCCIÓN Vender telas preciosas, las especias más finas y la fruta más fresca en Estambul fue muy bueno para los negocios. ¡Pero ahora los clientes del bazar han descubierto una nueva delicia: el café! Como el astuto mercante que eres, percibes la fortuna que puedes amasar vendiendo estos sabrosos granos. Para superar estos nuevos retos, necesitarás más ayuda que la de tus simples asistentes. Afortunadamente, a cambio de un *baksheesh*, los

clientes de la taberna están dispuestos a hacer un pequeño trabajo extra. Además, en la sede del gremio puedes encontrar el valioso apoyo que necesitas.

COMPONENTES

- 6x Losetas de Lugar, llamadas "Lugares"
- 8x Losetas de Taberna
- 18x Cartas de Bonificación
- 20x Cartas de Gremio
- 30x Sacos de café (o simplemente "café")
- 1x Loseta de Baksheesh
- 1x Barrera y loseta de control correspondiente
- 1x Hoja de pegatinas (incluyendo pegatinas de repuesto para el juego base)
- 1x Comerciante de Café (pegarle la pegatina marrón)
- 5x Rubíes

DIFERENCIAS CON EL JUEGO BASE Las reglas del juego base siguen aplicándose, excepto por los siguientes cambios:

- El tablero de juego se amplía con 4 lugares adicionales, es decir, se disponen 20 lugares durante la preparación.
- Sustituye al viejo Carretero 1 y al Caravanserai 6 por sus nuevas versiones (el nuevo Caravanserai tiene un símbolo de café adicional y el nuevo Carretero tiene un símbolo de lugar).

- El final de la partida se desencadena cuando un jugador consigue 6 rubíes, independientemente del número de jugadores.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA (SETUP) Las siguientes reglas se añaden a las del juego base, por lo que también necesitarás los componentes de este.

Coloca los 20 lugares numerados en una cuadrícula de 5x4. Para tu primera partida con esta expansión, se recomienda la disposición indicada. Después, se recomienda una disposición "aleatoria" siguiendo estas reglas:

- Coloca los 20 lugares aleatoriamente en una cuadrícula de 5x4.
- La Fuente 7 debe ser uno de los 6 lugares centrales. Si es necesario, intercambia la posición de la Fuente con otra loseta.
- El Mercado Negro 8 y la Casa de Té 9 deben estar separados por al mismo tiempo al menos 3 lugares de distancia entre sí y no pueden compartir la misma fila o columna. Si es necesario, intercambia la posición de uno de ellos con otra loseta.

1. Prepara el resto de componentes como en el juego base (ver págs. 2/3, pasos 2-13) y realiza los siguientes pasos adicionales. Añade las nuevas cartas de Bonificación a las antiguas.
2. Lanza los dados para determinar la posición inicial del Comerciante de Café, igual que haces con el Gobernador y el Contrabandista.
3. **Sede del Gremio 18:** Baraja las cartas de Gremio y colócalas en un mazo boca abajo sobre la Sede del Gremio. Las cartas de Gremio que juegues o

descartes se colocan en un mazo de descarte boca arriba junto al tablero de juego.

4. **Taberna 19:**
    - Coloca la Barrera y su correspondiente loseta de Control de la Barrera junto al tablero de juego.
    - Ordena las losetas de Taberna por tipo y luego por el número de símbolos de café en 2 pilas, de modo que la loseta superior de cada pila muestre 1 símbolo de café. Deja ambas pilas a mano junto al tablero de juego.
    - Coloca la loseta de Baksheesh (con los 3 bienes amarillos boca arriba) en el espacio designado.
5. **Cafetería 20:** Empezando por el espacio que muestra el símbolo de rubí, coloca 1 rubí en cada espacio de la Cafetería (excepto en el espacio que muestra el "6").
6. Deja el café a mano junto al tablero de juego.

PANORÁMICA DE LOS NUEVOS COMPONENTES

- **Café:** Puedes acumular tanto café como desees, la reserva es ilimitada. El café no se considera un "bien" si un efecto menciona "cualquier bien" (por ejemplo, al pagar cualquier bien en el Palacio del Sultán 13).
- **Las cartas de Gremio:** Puedes jugarlas en tu turno en lugar de usar al Mercante o a los Ayudantes (ver pág. 4, parte 1 de "Tu Turno").
- **Las losetas de Taberna:** Al igual que las losetas de Mezquita, proporcionan beneficios permanentes (ver pág. 5, "Taberna").

- **El Comerciante de Café:** Al igual que el Gobernador o el Contrabandista, puedes encontrártelo tras tu acción. Puede cambiarte 1 café por 2 liras o por 1 bien cualquiera (ver pág. 4, parte 2 de "Tu Turno").

TU TURNO Juegas tu turno prácticamente igual que en el juego base, con las 2 adiciones siguientes:

1. Ahora tienes una alternativa a usar tu Mercante: En lugar de seguir los 4 pasos normales de tu turno, puedes jugar una carta de Gremio. Aplica el efecto de la carta de Gremio y después colócala en el mazo de descarte junto al tablero de juego. *Importante:*
    - Jugar una carta de Gremio sustituye todo tu turno, por lo que no mueves tu Mercante y no realizas ningún encuentro, a menos que el efecto de la carta de Gremio indique lo contrario.
    - Cuando juegas una carta de Gremio, no puedes usar cartas de Bonificación o losetas de Mezquita que requieran que estés en un lugar específico. Puedes jugar cualquier otra carta de Bonificación.
    - Debes llevar a cabo todas las instrucciones de la carta de Gremio. Si no puedes hacerlo, no puedes jugarla.
2. En el paso 4 de tu turno (Encuentro), ahora puedes encontrarte con otro peón: el **Comerciante de Café**. Se utiliza de la misma manera que el Gobernador y el Contrabandista. Su efecto: puedes tomar 1 café si pagas 2 liras o 1 bien cualquiera.

FINAL DE LA PARTIDA El final de la partida se desencadena en cuanto cualquier jugador consigue su 6º rubí, independientemente del número de jugadores. Por lo demás, se aplican las reglas del juego base.

NUEVAS CARTAS DE BONIFICACIÓN

- Toma 2 cafés de la reserva.
- Paga 2 cafés y toma 1 carta de Gremio del mazo boca abajo.
- Paga 1 café y toma 8 liras.
- Lanza 2 dados y llévate las recompensas indicadas.
- Intercambia hasta 3 bienes (o café) por el mismo número de otros bienes (o café). *Ej.: Intercambias 3 bienes amarillos por 2 bienes azules y 1 café.*
- Después de lanzar los dados (excepto al mover un peón neutral), puedes girar un dado para que muestre un "6".
- En lugar de mover tu Mercante 1 o 2 lugares, muévelo a un lugar de esquina.
- Si te encuentras en el Carretero 1, puedes repetir su acción de inmediato una vez más.
- Si te encuentras en la Cafetería 20, puedes repetir su acción de inmediato una vez más.

NUEVOS LUGARES Y SUS ACCIONES

- **Tostadero (17)** Elige de 1 a 3 de las siguientes opciones:
    - Paga 2 liras y toma 2 cafés.

- Paga cualquier bien y toma 2 cafés.
- Descarta una carta de Bonificación o de Gremio y toma 2 cafés. De este modo puedes conseguir hasta 6 cafés. *Ejemplo: Pagas 2 liras y descartas una carta de Bonificación para recibir 4 cafés de la reserva.*

- **Sede del Gremio (18)** Toma 1 café de la reserva. Toma 2 cartas de la parte superior del mazo de cartas de Gremio boca abajo. A continuación, coloca una carta de Gremio de tu mano (no tiene por qué ser una de las que acabas de robar) en el mazo de descarte boca arriba junto al tablero de juego, sin activar su efecto.
- **Taberna (19)** Elige una de las 3 opciones siguientes. Es posible que tengas que pagar un *baksheesh* en forma de 1-4 cafés, dependiendo de tu elección:
  - Paga 2 cafés y coloca la Barrera entre 2 lugares. Realiza la acción de uno de esos lugares. No tienes ningún encuentro. Toma la loseta de Control de la Barrera, que indica que eres el único jugador que puede cruzar la Barrera. Los demás jugadores no pueden atravesarla, ni siquiera si poseen la loseta de Movimiento.
  - Toma la loseta de Taberna superior de una de las pilas y paga la cantidad de café indicada. Solo puedes tener una loseta de Taberna de cada tipo. La loseta de Taberna proporciona un efecto permanente que puedes usar durante el resto de la partida:
    - *Loseta de Movimiento:* En lugar de mover tu pila 1 o 2 lugares, puedes moverla cualquier cantidad de lugares en

línea recta (pero no puedes cruzar la Barrera a menos que tengas la loseta de Control de la Barrera).

- *Loseta de Encuentro:* Cada vez que te encuentres con el Gobernador, el Contrabandista y/o el Comerciante de Café y recibas algo de ellos, ya no tendrás que pagar nada.

- Paga 4 cafés y los bienes indicados en la loseta de Baksheesh. Toma el siguiente rubí disponible del Palacio del Sultán 13, el Joyero 16 o la Cafetería 20. Después, dale la vuelta a la loseta de Baksheesh.

- **Cafetería (20)** Entrega a la Cafetería una cantidad de café igual al número más alto que no esté cubierto por un rubí (6-10). Como recompensa, toma el siguiente rubí disponible del track y colócalo en tu Carretilla.
- **Caravanserai (6)** Además del efecto conocido del juego base, toma 1 café de la reserva.

PANORÁMICA DE LAS CARTAS DE GREMIO Notas sobre las cartas de Gremio:

- No importa dónde esté tu Mercante cuando juegues una carta de Gremio.
- Cartas #8 y #9: No puedes usar la loseta de Mezquita roja.
- Ejemplo para la #9: Dices "7", pero los dados muestran "5". Recibes 4 liras en lugar de las 2 liras habituales.

- Carta #12: No recibes ninguna recompensa por restablecer/devolver a tu Miembro de la Familia. Puedes usar esta carta incluso si tu Miembro de la Familia ya está en la Comisaría de Policía 12.
- Ejemplo para la #14: Tomas la loseta de Mezquita roja y pagas 1 bien rojo.
- Ejemplo para la #19: Tomas una loseta de Taberna que cuesta 2 cafés. Además, mueves la Barrera y realizas la acción de un lugar adyacente. En lugar de un total de 4 cafés, solo pagas 3 cafés.


OVERVIEW OF GUILD CARDS
Take 1 free wheelbarrow extension from the Wainwright and add it to your wheelbarrow.
Move the red goods indicator as far to the right as possible. Gain up to 3 different goods (no coffee).
Move the green goods indicator as far to the right as possible. Gain up to 3 different goods (no coffee).
Move the yellow goods indicator as far to the right as possible. Gain up to 3 different goods (no coffee).
Take 4 Lira and gain up to 4 different goods (no coffee).
Take 3 bonus cards from the face-down pile and put them into your hand.
Move your merchant and any number of your assistants to the Fountain. Then take another turn.
Gain either 2 red, 2 yellow, or 2 green goods. Roll both dice and gain: 4-6: 1 blue good 7-12: 3 blue goods
Carry out the Tea House action and receive double the income.
Pay 1 red, 1 green, and 1 yellow good. Receive 15 Lira in exchange.
Pay 1 blue, 1 red, and 1 green good. Receive 20 Lira in exchange.
Choose a place and carry out its action. If possible, send your family member to the Police Station.
Pay any 6 goods (but no coffee) and take the next ruby from the Sultan's Palace.
Take 1 tile from the Small Mosque that you do not own already. Pay 1 of the required good.
Take 1 tile from the Great Mosque that you do not own already. Pay 1 of the required good.
Pay 15 Lira and take the next ruby from the Gem-stone Dealer. Then take 1 coffee per ruby you have.
Take 5 coffee.
Take 1 coffee. Take 2 Guild cards from the face-down pile and put them into your hand.
Carry out 1 or 2 Tavern actions, in total paying 1 coffee less than required.
Take the next ruby from the Coffee House and pay half the cost (rounded up).