Rüdiger Dorn

Istanbul

Da 2 a 5 giocatori ◆ dai 10 anni in su ◆ durata di una partita: 40-60 minuti

INTRODUZIONE

Le attività fervono nel quartiere del bazar di Istanbul: i mercanti e i loro assistenti percorrono a passo veloce i vicoli stretti della città nel tentativo di precedere la concorrenza. Una buona organizzazione è cruciale: bisogna riempire di merce i carretti ambulanti ai magazzini e poi farli trasportare rapidamente dagli assistenti fino alle varie destinazioni. L'obiettivo di ogni mercante è essere il primo ad accumulare un certo numero di rubini.

CONCETTO DEL GIOCO

Ogni giocatore controlla un mercante e quattro assistenti attraverso 16 Aree del bazar. In ogni Area è possibile svolgere un'azione specifica. La sfida consiste nel fatto che, al fine di poter eseguire un'azione in una qualsiasi di quelle Aree, un mercante necessita dell'aiuto di un assistente e deve lasciarlo indietro. Per poter utilizzare di nuovo quell'assistente, il mercante deve tornare in quell'Area e recuperarlo. Quindi è necessario pianificare attentamente, onde evitare di rimanere senza assistenti, e quindi impossibilitati a fare qualsiasi cosa...

CONTENUTO



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

AREE

Numeri: I numeri sono presenti nelle tessere Area. Il numero più grande viene anche usato per determinare la nuova Area di un segnalino quando si tirano i dadi.

Simbolo dell'Area (in alcune Aree): Questi simboli fanno riferimento ad alcune carte Bonus e tessere Moschea.



Nome dell'Area

Azione disponibile

Rubini (in alcune Aree): Questo spazio contiene dei Rubini che possono essere ottenuti come ricompensa soddisfacendo certe condizioni.

CARRETTI AMBULANTI

Gli indicatori di Merce sui Carretti Ambulanti indicano quante merci possiede un giocatore. Un indicatore di Merce sulla casella più a sinistra (vedi le merci gialle) indica che non si possiede quella merce. Se un giocatore riceve delle merci, sposta l'indicatore di Merce verso destra. Se paga con delle merci, lo sposta verso sinistra. Nell'esempio a destra, il giocatore ha 1 merce blu e 2 verdi.



I Rubini ricevuti vanno tenuti su queste caselle.

SIMBOLI

Le tessere Area, le tessere Moschea e le carte Bonus fanno uso dei simboli seguenti:

- Muovi un segnalino o una risorsa (Mercante, Assistente ecc.)
- Paga ciò che è mostrato sul lato sinistro e prendi ciò che è mostrato sul lato destro
- Come conseguenza di...
- "e" / "oppure"
- Mostra un collegamento tra un'Area e alcune carte Bonus e tessere Moschea
- 1 merce a tua scelta
- Tira entrambi i dadi

PREPARAZIONE

Testo verde: regole speciali in base al numero di giocatori

1

Disporre le **16 tessere Area** in una griglia di 4x4. Questo è considerato il tabellone di gioco.
Al momento di giocare la prima partita, consigliamo di usare la disposizione "**Percorsi brevi**", in cui le tessere Area vengono disposte in base ai numeri blu nel modo indicato qui sotto.
Altre disposizioni utilizzabili sono disponibili nell'ultima pagina di questo regolamento.



12

Si determina casualmente il primo giocatore, che ottiene il segnalino di **primo giocatore** e 2 Lire. In senso orario, ogni altro giocatore ottiene 1 Lira in più rispetto al giocatore alla sua destra. Dopodiché ogni giocatore pesca una carta Bonus dalla cima del mazzo.

13

Partita a 2 giocatori: I **gettoni Mercante** dei colori **inutilizzati** vanno collocati sulle **Moschee** 14 15 e sul **Gioielliere** 16.

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

2

Suddividere le **tessere Moschea** prima per colore e poi per il loro numero di simboli merce in 4 mazzi (in modo che la tessera in cima a ogni mazzo mostri 2 simboli) e collocarli sulle due Moschee 14 15.



Collocare **1 Rubino** per giocatore su ognuna delle Moschee.

5 giocatori: Collocare solo 4 Rubini su ognuna delle Moschee.
3 giocatori: Rimuovere le tessere con 5 simboli dalla partita.
2 giocatori: Rimuovere le tessere con 3 e 5 simboli dalla partita.

3

Per ogni giocatore, mettere **1 Rubino** e **3 estensioni dei Carretti Ambulanti** sul Carraio 1.



Si collocano i Rubini sul Gioielliere 16 e sul Palazzo del Sultano 13 a partire dalla casella in alto a destra che mostra un Rubino. Proseguire fino alla casella relativa al numero appropriato di giocatori. Si colloca 1 Rubino su ogni casella e si lasciano vuote le caselle rimanenti.

4

Gli indicatori di Posta vanno collocati sulla fila più in alto dell'Ufficio Postale 5.





5

Le 5 **tessere Richiesta** scure vanno mescolate e disposte a faccia in su sul Mercato Grande 10.



Si ripete questa procedura anche per il Mercato Piccolo 11, usando le tessere Richiesta chiare.

6



Si determinano le Aree di partenza del **Governatore** e del **Contrabbandiere**. Per ognuno di essi si tirano i due dadi e si colloca il segnalino sulla tessera Area con il numero corrispondente.

7

Le **carte Bonus** vanno mescolate e disposte a faccia in giù in un mazzo accanto al tabellone di gioco, così come le **monete** e i **dadi**.



11



Ogni giocatore impila i suoi **4 gettoni Assistente** e colloca il proprio **gettone Mercante** in cima alla pila. Dopodiché questa pila va collocata sulla **Fontana** 7. Il **quinto Assistente** di ogni giocatore va collocato a portata di mano accanto al tabellone di gioco.

9

Ogni giocatore colloca i 4 indicatori di Merce sulle caselle grigie del proprio Carretto Ambulante.



10



Ogni giocatore colloca il proprio **Familiare** sulla Stazione di Polizia 12.

8

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i pezzi in legno di quel colore. Prende inoltre un Carretto Ambulante e una Scheda Riassuntiva e li colloca davanti a sé.



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

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore svolge il suo turno.
Quando un giocatore ha accumulato 5 Rubini ***(partita a 2 giocatori: 6 Rubini)*** sulle caselle appropriate del suo Carretto Ambulante, si completa il round di gioco. Dopo avere svolto il round corrente la partita termina.

IL TURNO DI GIOCO

Un turno consiste in 4 fasi ma, nella maggior parte dei casi, solo le 2 fasi "Movimento" e "Azione" vengono effettivamente giocate. Le altre fasi, i cosiddetti "Incontri" (descritti nel riquadro con la cornice blu, sotto) avranno luogo solo quando il Mercante del giocatore incontra gli altri segnalini.
Al proprio turno, un giocatore può usare un qualsiasi numero di carte Bonus e le capacità speciali delle sue tessere Moschea.

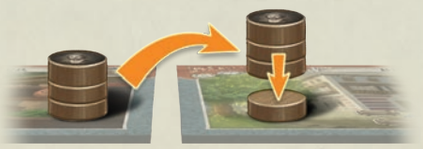
È **sempre obbligatorio svolgere le fasi nell'ordine indicato**, anche se non si desidera svolgerle tutte!

1. Movimento

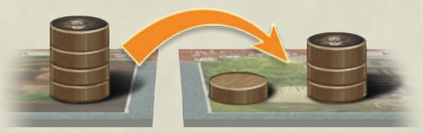
Il giocatore muove il suo Mercante e la pila di Assistenti sotto di lui (se presenti) di **1 o 2 Aree**. Non è consentito muoversi in diagonale e bisogna concludere il movimento in un'Area **diversa** da quella da cui si è partiti.

Nell'Area di arrivo del Mercante può verificarsi una delle due situazioni seguenti:

a) Un suo Assistente è presente in quell'Area
Il giocatore colloca la pila del Mercante sopra quell'Assistente (vedi figura a destra). Quindi, l'Assistente si unisce alla pila, e nel prossimo movimento il Mercante porterà l'Assistente con sé.



b) Nessuno dei suoi Assistenti è presente in quell'Area
Il giocatore rimuove un gettone Assistente dal fondo della pila del Mercante e lo colloca accanto alla pila (vedi figura a destra). Se non è in grado di farlo (perché il Mercante non ha Assistenti con sé), o se si rifiuta di farlo, il suo turno termina immediatamente (eccezione: Fontana 7, vedi pagina 6). Nel suo turno successivo, il giocatore dovrà lasciare quell'Assistente nell'Area.



Nota: ***Se il giocatore ha la tessera della Moschea gialla, può pagare 2 Lire per prendere un Assistente da un'altra Area e aggiungerlo alla sua pila del Mercante.***

2. Incontri con gli altri Mercanti (se presenti)

Se nell'Area di arrivo sono presenti altri Mercanti, il giocatore deve pagare 2 Lire a ognuno di essi. Il **suo turno termina immediatamente** se non vuole o non può pagare. **Eccezione:** Un giocatore non è obbligato a pagare gli altri Mercanti alla Fontana 7.

Caso speciale in una partita a 2 giocatori: Se un giocatore incontra un Mercante neutrale (ovvero, di un colore non utilizzato), paga le 2 Lire alla riserva generale. Dopodiché tira entrambi i dadi per determinare una nuova Area per quel Mercante neutrale e lo colloca lì.



Esempio: *Il giocatore rosso deve pagare 2 Lire al giocatore giallo e al giocatore verde, altrimenti il suo turno termina immediatamente.*

3. Azione

Se il turno del giocatore non è terminato durante le fasi 1 o 2, può eseguire l'azione concessa dall'Area di arrivo (vedi pagine 6-7).

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

4. Incontri (se ve ne sono) in qualsiasi ordine con...



... altri Familiari
Dopo la sua azione, se ci sono dei Familiari degli altri giocatori nell'Area di arrivo, il giocatore **deve** catturarli e inviarli tutti alla Stazione di Polizia 12 (tranne nel caso in cui si trovino già lì). Come ricompensa per averli catturati, può ottenere 1 carta Bonus o 3 Lire dalla riserva generale per ogni Familiare. Se il giocatore cattura più di un Familiare, può riscuotere una ricompensa diversa o la stessa ricompensa per ognuno di loro. (Non ottieni alcuna ricompensa alla Stazione di Polizia 12).



... il Governatore
Il giocatore **può** pescare 1 carta Bonus dal mazzo a faccia in giù e inserirla nella sua mano. Se lo fa, deve scegliere se pagare 2 Lire o scartare 1 carta Bonus dalla sua mano.



... il Contrabbandiere
Il giocatore **può** ottenere 1 merce a sua scelta.
Se lo fa, deve scegliere se pagare 2 Lire o 1 merce.

Se ha usato la capacità del Governatore o del Contrabbandiere, il giocatore tira i due dadi e colloca il segnalino appropriato sull'Area indicata dal risultato del tiro. Se li ha usati entrambi, effettua due tiri separati.
Nota: Il giocatore può scartare la carta Bonus o pagare la merce ottenuta dal Governatore o dal Contrabbandiere per poterli muovere.

CARTE BONUS

Nel suo turno, un giocatore può giocare **un qualsiasi numero di carte Bonus** quando vuole:

- Dopo avere risolto la carta Bonus, la colloca sulla pila degli scarti a faccia in su sul Caravanserraglio 6 .
- Quando pesca una carta Bonus, deve prenderla dal mazzo a faccia in giù (eccezione: Caravanserraglio 6 , vedi pagina 6).
- Mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca a faccia in giù non appena il mazzo di pesca si esaurisce.
- Il giocatore può tenere un qualsiasi numero di carte Bonus nella sua mano.



Ottieni 1 merce a tua scelta.
Può essere giocata prima o dopo un'azione, ma non mentre la si esegue.



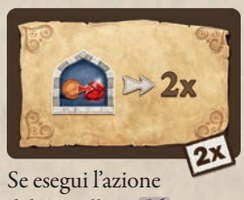
Prendi 5 Lire dalla riserva generale.



Se esegui l'azione al Palazzo del Sultano 13 , dopo averla completata, eseguila di nuovo.
Il numero di merci da consegnare al Sultano aumenta dopo ogni azione.



Se esegui l'azione all'Ufficio Postale 5 , dopo averla completata, eseguila di nuovo.
Sposta l'indicatore di Posta dopo ogni azione, come di norma.



Se esegui l'azione dal Gioielliere 16 , dopo averla completata, eseguila di nuovo.
L'ammontare di Lire da pagare per il Rubino aumenta dopo ogni azione.



Colloca il tuo Familiare alla Stazione di Polizia 12 e riscuoti la ricompensa.
Non è giocabile se il tuo Familiare si trova già alla Stazione di Polizia 12 .



Nella prima fase del tuo turno, non muovere il tuo Mercante.
Il tuo Mercante rimane nella sua Area attuale, ma devi usare di nuovo un Assistente.



Nella prima fase del tuo turno, muovi la pila del tuo Mercante di 3 o 4 Aree (anziché di 1 o 2).



Nella prima fase del tuo turno, rimetti 1 dei tuoi Assistenti nella tua pila del Mercante.



Se esegui l'azione al Mercato Piccolo 11 , devi vendere il numero richiesto di merci ma puoi usare altri tipi di merce rispetto a quelle richieste.

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

LE AREE E LE LORO AZIONI

1 Carraio

Paga 7 Lire alla riserva generale per prendere un'Estensione del Carretto Ambulante. Nel momento in cui completi il tuo Carretto Ambulante, ovvero una volta aggiunta terza Estensione, prendi immediatamente e una sola volta 1 Rubino dal Carraio e collocalo sul tuo Carretto Ambulante.



2-4 Magazzini di Stoffa/Spezie/Frutta

Sposta l'indicatore di Merce corrispondente alla merce in questione più a destra possibile.



Se possiedi la tessera della Moschea verde, puoi pagare 2 Lire per ottenere 1 merce aggiuntiva di qualsiasi tipo.

5 Ufficio Postale

Ricevi le risorse raffigurate sulle 4 caselle scoperte. Dopodiché sposta l'indicatore di Posta più a sinistra della fila più in alto sulla fila più in basso. Se tutti gli indicatori di Posta si trovano già nella fila più in basso, riportali tutti nella fila più in alto.



Esempio: *Ricevi 3 Lire, 1 merce rossa e 1 gialla. Dopodiché sposta l'indicatore di Posta della merce blu su quella gialla.*

6 Caravanserraglio

Prendi 2 carte Bonus nella tua mano e scarta 1 carta Bonus dalla tua mano.

Nota: Quando prendi delle carte Bonus con questa azione (**e solo con questa azione**), puoi **anche** prenderle dalla cima della pila degli scarti a faccia in su!

7 Fontana

Rimetti un qualsiasi numero di tuoi Assistenti nella tua pila del Mercante.

La Fontana è l'unica Area in cui non devi avere nessun assistente per eseguire l'azione e non devi pagare altri Mercanti se sono presenti.

8 Mercato Nero

Ottieni 1 merce rossa, 1 verde o 1 gialla. Tira i due dadi:

Se il risultato è **7 o 8**, ottieni **1 merce blu**.
Se il risultato è **9 o 10**, ottieni **2 merci blu**.
Se il risultato è **11 o 12**, ottieni **3 merci blu**.

Puoi anche tirare i dadi prima di ottenere la merce addizionale gratuita.

Se possiedi la tessera della Moschea rossa, puoi girare un dado sul "4" dopo avere tirato, oppure puoi ripetere il tiro di entrambi i dadi.

Esempio: *Un giocatore ha ottenuto 2 e 5. Dal momento che possiede la tessera della Moschea rossa, può cambiare il 2 in 4. Di conseguenza ha ottenuto un totale di 9 e può prendere 2 merci blu e 1 altra merce che non sia blu.*



9 Casa del Tè

Dichiara un numero tra 3 e 12 (inclusi). Dopodiché tira i due dadi.

Se il risultato ottenuto è pari o superiore a quello dichiarato, prendi dalla riserva generale un numero di Lire pari al numero dichiarato. Altrimenti prendi solo 2 Lire.

Se possiedi la tessera della Moschea rossa, puoi girare un dado sul "4" dopo avere tirato, oppure puoi ripetere il tiro di entrambi i dadi.

10/11 Mercato Grande/Piccolo

Vendi 1-5 merci tra quelle raffigurate sulla tessera Richiesta. Sposta gli indicatori di Merce sul tuo Carretto Ambulante di conseguenza. Dopodiché prendi dalla riserva generale i proventi indicati sulla tabella.

Infine, sposta l'attuale tessera Richiesta in fondo al mazzo.

Esempio: *Vendi 1 merce rossa, 1 verde e 2 gialle e in cambio ricevi 14 Lire.*



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

12 Stazione di Polizia

Se un tuo Familiare si trova nella Stazione di Polizia, "liberalo" e mandalo in un'altra Area. Dopodiché esegui l'azione di quell'Area. Il tuo Familiare **non effettua alcun incontro** (vedi pagine 4-5, "Il turno di gioco")!

Finché si trova in altre Aree, il tuo Familiare può essere **catturato dagli altri Mercanti** e rimandato alla Stazione di Polizia. Come ricompensa, il giocatore che lo cattura ottiene 1 carta Bonus o 3 Lire.

Esempio: *Decidi di mandare il tuo Familiare dalla Stazione di Polizia al Magazzino di Spezie. Riempi il tuo Carretto Ambulante di merci verdi. Non devi pagare 2 Lire al tuo avversario e non puoi usare il Governatore.*



13 Palazzo del Sultano

Consegna al Sultano tutte le merci che non sono coperte da un Rubino.

Come ricompensa, prendi il prossimo Rubino disponibile sulla fila e collocalo sul tuo Carretto Ambulante. Di conseguenza, il prossimo Rubino sarà più costoso.

Esempio: *Devi pagare 2 merci blu, 2 rosse, 1 gialla, 1 verde e 1 di quasiasi tipo per prendere il prossimo Rubino della fila.*



14/15 Moschea Piccola/Grande

Prendi 1 tessera Moschea. Per farlo, il tuo Carretto Ambulante deve trasportare le merci raffigurate sulla tessera Moschea nelle quantità necessarie. Dopodiché paga 1 delle merci raffigurate. Ogni tessera Moschea fornisce una capacità speciale (vedi sotto o i ***testi blu***).

È consentito avere una sola copia di ogni tessera.

Non appena hai **entrambe le tessere della stessa Moschea**, prendi immediatamente e una sola volta **1 Rubino** da quella Moschea e collocalo sul tuo Carretto Ambulante.

Esempio: *Al fine di ottenere questa tessera Moschea, il tuo Carretto Ambulante ha bisogno di trasportare almeno 3 merci blu e devi pagarne 1. Dopo avere pagato la merce, ricevi la tessera e poi aggiungi il quinto Assistente del tuo colore in fondo alla tua pila del Mercante.*



16 Gioielliere

Paga alla riserva generale un numero di Lire pari al numero più alto non coperto da un Rubino.

Dopodiché prendi il prossimo Rubino disponibile dalla fila e collocalo sul tuo Carretto Ambulante. Di conseguenza, il Rubino successivo sarà più costoso.

Esempio: *Il numero più alto non coperto da un Rubino è 15, quindi devi pagare 15 Lire per prendere il prossimo Rubino della fila.*



TESSERE MOSCHEA



Tessera rossa
Una volta per turno, alla Casa del Tè 9 e al Mercato Nero 8, puoi girare 1 dado sul "4" dopo il tiro **oppure** ripetere il tiro di entrambi i dadi (1x).



Tessera blu
Prendi immediatamente il quinto Assistente del tuo colore dalla riserva generale e collocalo sotto il tuo Mercante.



Tessera verde
Una volta per turno, quando usi uno dei tre Magazzini 2 3 4, puoi pagare 2 Lire per ottenere **1** merce aggiuntiva di qualsiasi tipo.



Tessera gialla
Una volta per turno, puoi pagare 2 Lire per rimettere un Assistente nella tua pila del Mercante.

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

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore ad accumulare 5 Rubini **(partita a 2 giocatori: 6 Rubini)** attiva la fine della partita. Quando questo accade, si completa il round corrente. Dopodiché ogni giocatore può usare le carte Bonus che gli rimangono e che forniscono merci o monete. Questo potrebbe essere importante per risolvere i casi di parità.

Il giocatore che ha il maggior numero di Rubini vince.
I pareggi si risolvono conteggiando nell'ordine seguente:

- maggior numero di Lire rimaste
- maggior numero di merci rimaste sul Carretto Ambulante
- maggior numero di carte Bonus rimaste

Se la parità persiste, si avrà più di un vincitore.



Esempio: *Il giocatore giallo ha ottenuto il suo quinto Rubino. La partita termina non appena il round corrente è stato completato.*

VARIANTE (PER 2-4 GIOCATORI)

Chi ha già giocato a Istanbul varie volte può provare questa variante più tattica:

- Durante la preparazione, sostituire l'Assistente in fondo alla propria pila con un Assistente di colore neutrale (consigliamo di usare il bianco come colore neutrale, vedi la figura sottostante).



- Se un Mercante termina il suo movimento in un'Area con un Assistente neutrale, può raccoglierlo come se fosse uno dei suoi Assistenti.
- Se su un'Area di arrivo ci sono sia un Assistente neutrale che un proprio Assistente, il giocatore può decidere quale Assistente raccogliere al fine di eseguire l'azione.
- È permesso avere più di un Assistente neutrale sotto il proprio Mercante.
- Presso la Fontana 7, un giocatore può recuperare solo i propri Assistenti.

VARIANTI PER LA DISPOSIZIONE DELLE TESSERE AREA

- **Percorsi brevi** *(Aree disposte in base ai numeri blu)*

Questa disposizione va usata quando bisogna imparare le basi del gioco o si vuole giocare una partita breve. Le distanze tra le Aree che funzionano bene assieme sono ridotte, cosa che rende la partita più facile da giocare.

- **Percorsi lunghi** *(Aree disposte in base ai numeri verdi)*

Questa disposizione è concepita per i giocatori esperti: le Aree che funzionano bene assieme sono più lontane le une dalle altre, quindi ogni giocatore deve pianificare con più attenzione dove collocare i suoi Assistenti.

- **In ordine** *(Aree disposte in base ai numeri grandi)*

Questa disposizione è più impegnativa: le Aree simili sono raggruppate assieme.

- **Disposizione casuale**

Questa disposizione offre una maggiore varietà: si mescolano le tessere Area e si dispongono in una griglia 4x4. La sfida consiste nello scoprire quali percorsi sono più efficaci nella disposizione ottenuta, che cambia di partita in partita.

Nota importante: Anche nel caso di una disposizione casuale, si raccomanda di applicare le seguenti restrizioni:
La Fontana 7 deve essere una delle 4 Aree al centro della griglia.
Il Mercato Nero 8 e la Casa del Tè 9 dovrebbero distare l'uno dall'altra almeno 3 Aree.

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: Massimo Bianchini
Adattamento grafico: Mario Brunelli

Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH, Germania,
www.pegasus.de

Edizione italiana a cura di:
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.

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