

Rüdiger Dorn

Istanbul

Mocha & Baksheesh

Expansion

INTRODUÇÃO

Vender preciosos tecidos, as mais finas especiarias e as frutas mais frescas já foi o principal negócio em Istanbul. Mas agora os clientes no mercado descobriram uma nova mercadoria: o café! Como um ousado mercador, seu senso comercial diz que você pode lucrar muito com essa deliciosa semente.

Para superar esses novos desafios, você irá precisar de mais além dos seus assistentes. Felizmente, por uma pequena “doação” (baksheesh), os frequentadores da taverna farão um trabalho por fora. Além disso, na Guilda, você pode encontrar uma valiosa ajuda que pode vir a precisar.

COMPONENTES



DIFERENÇAS COM O JOGO NORMAL

As regras do jogo base ainda se aplicam com as seguintes exceções:

- O tabuleiro aumenta com mais 4 locais (colocando um total de **20 locais** durante a preparação).
- Substitua o velho **Wainwright 1** e o **Caravansary 6** pelas suas nova versões (o novo Caravansary possui um símbolo de café adicional e o novo Wainwright possui um novo local para colocação).
- O fim do jogo é ativado quando um jogador possuir **6 Rubis**, independente da quantidade de jogadores.



CRÉDITOS

O designer e o Pegasus Spiele gostaria de agradecer todos os play-testers e proof-readers pelo valioso feedback.

Designer: Rüdiger Dorn

Ilustrações: Andreas Resch

Design Gráfico: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider

Realização: Ralph Bruhn

Tradução: Paulo Ricardo (paulotecario@outlook.com)

Copyright © 2015 Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3

61169 Friedberg

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Todos os direitos reservados. Reimprimir ou publicar o livro de regras, os componentes ou as ilustrações são proibidas sem a devida permissão.

PREPARAÇÃO

As seguintes regras são adicionadas as regras base, e para isso você precisará dos componentes base.

Coloque os 20 **locais** numerados em uma configuração de 5x4. Para a sua **primeira partida** com a expansão, nós recomendamos a preparação exibida à direita. Depois disso, nós recomendamos que você jogue com uma preparação “aleatória” seguindo as seguintes regras:

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

- ▶ Coloque os 20 locais aleatoriamente em uma configuração 5x4.
- ▶ A Fountain **7** (Fonte) deve ser colocada em um dos 6 espaços interiores. Troque a Fonte de lugar se for necessário.
- ▶ O Black Market **8** (Mercado Negro) e a Tea House **9** (Casa de Chá) deve estar em no mínimo 3 espaços de distancia uma da outra além de não poderem ficar na mesma linha ou coluna. Troque as posições dos tiles com outro, se necessário.

1 Arrume o restante do tabuleiro seguindo as regras normais (veja o p.2/3, nos passos 2-13) e siga os seguintes passos. Embaralhe as **novas cartas Bônus** com as antigas.

2 Role o dado para determinar a posição inicial do Coffe Trader (**Mercador de Café**), da mesma forma que é feito com o Governor (Governador) e com o Smuggler (??).

3 **Guild Hall 18** (Guilda)
Embaralhe as **cartas de Guilda** e coloque-as viradas para baixo em uma pilha no Guild Hall. As cartas de Guilda que você usar ou descartar são colocadas viradas próximas do tabuleiro

4 **Tavern 19** (Taverna)

- ▶ Coloque a **Barreira** e o **tile de Controle de Barreira** correspondente próximo ao tabuleiro.
- ▶ Separe os **tiles de Taverna** por tipo e então pela quantidade de café nas 2 pilhas, de forma que o tile do topo exiba 1 café. Coloque ambas as pilhas ao alcance no tabuleiro.
- ▶ Coloque o **tile de Baksheesh** (doação) com as 3 mercadorias amarelas viradas para cima no espaço designado.

5 **Coffee House 20** (Loja de Café)
Começando com o espaço que exibe um rubi, coloque 1 rubi em cada espaço na Coffee House (com exceção do espaço que exibe o número “6”).

6 Coloque o café próximo de todos os jogadores na mesa.

VISÃO GERAL DOS NOVOS COMPONENTES

▶ **Café:** Você pode coletar tanto café quanto puder, pois o estoque não tem limite. O café não é considerado uma “mercadoria” se um efeito dizer “qualquer Mercadoria”

▶ As **cartas de Guilda** você pode baixa-las ao invés de usar seu Mercador ou seus Assistentes (veja p. 4, parte 1 da “Sua Rodada”).

▶ Os **tiles de Taverna:** funcionam da mesma forma que os tiles de Mesquita que dão benefícios contínuos (veja p. 5, “Taverna”).

▶ O **Mercador de Café:** funciona da mesma forma que o Governor ou o Smuggler, você pode encontra-lo depois da sua ação. Ele permite que você troque 1 café por 2 moedas ou 1 mercadoria qualquer (veja a p. 4, parte 2 na “Sua Rodada”).

SUA RODADA

Você joga a sua rodada da forma normal com as 2 seguintes adições:

1. Agora você tem uma alternativa para usar seu Mercador:

Ao invés de seguir os 4 passos normais, você pode baixar uma carta de Guilda. Execute o efeito da carta e em seguida coloque-a na pilha de descarte.

Importante:

- ▶ Baixar uma carta de Guilda substitue toda a sua rodada, então você não moverá seu Mercador e não realizará nenhum encontro - a não ser que a carta de Guilda diga o contrário.
- ▶ Quando você baixa uma carta de Guilda, você não pode usar nenhuma carta de Bônus ou tile de Mesquita que requeira que você esteja em um lugar em particular. Você pode baixar qualquer outra carta de Bônus.
- ▶ Você deve executar todas as instruções de uma carta de Guilda. Se não puder executar, você não pode baixá-la.



Example (Guild card #16):

After paying 15 Lira, you receive an additional 3 coffee on top of the ruby.

2. No passo 4 da sua rodada (Encontro) você agora pode encontrar outro marcador - o **Comerciante de Café**. Ele é usado da mesma forma que o Governador e o Smugler. Seu efeito é trocar um café por 2 Moedas ou 1 mercadoria.

FIM DO JOGO

O fim do jogo é ativado logo que algum jogador atinja **6 rubis**, independente do número de jogadores. Todas as regras normais se aplicam.

NOVAS CARTAS BÔNUS



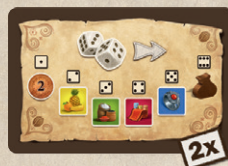
Pegue 2 cafés do estoque.



Pague 2 cafés e pegue 1 carta de Guilda.



Pague 1 café e receba 8 moedas.



Role 2 dados e receba as recompensas descritas.



Troque até 3 mercadorias (ou café) pelo mesmo número de outras mercadorias (ou café).
Por exemplo: troque 3 mercadorias amarelas por 2 mercadorias azuis e 1 café.



Depois de rolar o dado (exceto quando você mover um marcador neutro) você pode transformar qualquer resultado em "6".



Ao invés de movimentar seu Mercador em 1 ou 2 espaços, mova ele para um dos cantos.



Se você estiver no Wainwright **1**, você pode realizar essa ação imediatamente.



Se você estiver no Coffee House **20**, você pode realizar essa ação imediatamente.

NOVOS LOCAIS E SUAS AÇÕES

17

Roasting Plant (Torrefação)

Escolha uma das 3 opções seguintes:

- Pague 2 Moedas e receba 2 cafés.
- Pague 1 mercadoria qualquer e receba 2 cafés.
- Descarte uma carta Bônus ou de Guilda e receba 2 cafés. Você pode conseguir até 6 cafés dessa forma.



Example: You pay 2 Lira and discard a Bonus card to receive 4 coffee from the supply.

18

Guild Hall (Guilda)

Pegue 1 café do estoque. Pegue 2 cartas do topo das cartas viradas para baixo na pilha de cartas de Guilda. Uma dessas cartas você manterá na mão (que não precisa ser uma das cartas quer você já possui) e a outra será descartada virada para cima próximo do tabuleiro, sem ser usada.

19

Tavern (Taverna)

Escolha uma das 3 seguintes opções. Você pode precisar fazer uma doação “baksheesh” na forma de 1 á 4 cafés, dependendo da sua escolha:

- Pagar 2 cafés e colocar a **Barreira** entre 2 locais. Execute a ação de um desses locais. Você não terá nenhum encontro. Receba o tile de **Controle de Barreira**, que indica que você é o único jogador que pode passar pela barreira. Os outros jogadores não poderão passar pela Barreira – mesmo que eles possua o tile de **Movimento** (veja abaixo).
- Pegue o tile de Taverna do topo e pague o quantidde descrita em café. Você só pode possui um tile de cada tipo de Taverna. Os tiles de Taverna possuem efeitos contínuos que serão usados pelo resto do jogo:



- ▶ tile de **Movimento**: Ao invés de mover a sua pilha em 1 ou 2 espaços, você pode a quantidade que quiser, em linha reta (não podendo passar pelas Barreiras, a não ser que possua o tile de Controle de Barreira).
- ▶ tile de **Encontro**: Sempre que você encontrar o Governador (Governor), Contrabandista (Smuggler) e/ou o Comerciante de Café (Coffee Trader) e for receber algo deles, você não necessita pagar mais nada.
- Pague 4 cafés e a mercadoria descrita no tile de Baksheesh tile. Pegue o próximo rubi disponível que pode ser tanto do Sultan's Palace **13**, do Gemstone Dealer **16**, ou do Coffee House **20**. Depois disso, vire o tile de Baksheesh para o outro lado.



Example: You pay 2 coffee and take the Barrier Control tile. You place the Barrier between the Post Office and the Fabric Warehouse, using the action of the latter.



20

Coffee House (Loja de Café)

Entregue a quantia em café para o Coffee House igual ao número que não estiver coberto por um rubi (que pode ser 6 á 10). Como recompensa, receba o próximo rubi disponível, que será colocado na sua Carroça.

6

Caravansary (Caravansará)

Substituindo o efeito do tile do jogo base, pegue 1 café do estoque.

CARTAS DE GUILDA



Notas sobre as Cartas de Guilda:

- Não importa onde o seu Mercador está quando você usar uma carta de Guilda.
- Nas cartas #8 e #9: Você não pode usar o tile vermelho de Mesquita.
- Exemplo para a #9: Se você diz “7”, mas o resultado for “5”: Seu resultado é 4 Moedas ao invés das 2 Moedas normais.
- Na carta #12: Você não recebe nenhuma recompensa por prender o Membro da sua família. Você pode usar essa carta mesmo que o Membro da sua família esteja no Posto Policial.
- Exemplo para a #14: Você pega o tile vermelho de Mesquita e paga 1 mercadoria vermelha.
- Exemplo para a #19: Você pega o tile de Taverna que custa 2 cafés. Além disso, você move a Bareira e executa a ação de um tile adjacente. Ao invés de um total de 4 cafés, você paga só 3 cafés.