A game by Kimmo Sorsamo

Kairo

Mattina presto, e il Bazaar del Cairo è già in fermento. Tappeti, oli preziosi, spezie squisite, tutto questo aspetta i clienti – ma solo una grande bancarella attirerà la loro attenzione.

Come bravi commercianti, i giocatori espanderanno le loro bancarelle e utilizzeranno Imbonitori per attirare i clienti più ricchi. Tieniti pronto ad assumere Imbonitori, anche perchè gli altri mercanti non stanno a guardare....

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana percomprendere le regole di gioco.Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario www.goblins.net

Componenti

- 1 Tabellone
- 6 clienti in legno – 1 per colore

- 33 carte bancarella e 7 carte imbonitore

27 Bancarelle standard 6 Bancarelle Jolly 7 Imbonitori

- 24 Bancarelle principali – 6 per ogni giocatore (4x)

- 36 Espansioni – 6 per ogni colore

- 1 Regolamento
- 1 Sacchetto

- 12 Medaglie – 2 per colore: 1x oro e 1x argento

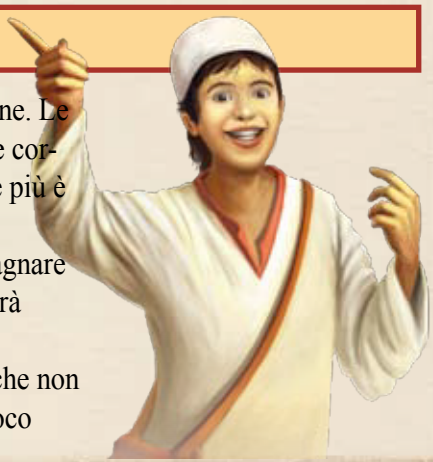
- 90 monete – 5 per ogni colore di valore 2; 10 per ogni colore di valore 1

- 6 vassoi monete – 1 per colore

- 4 schermi – 1 per ogni giocatore formati da 3 pezzi
- 4 segnalini punteggio con figura adesiva

Attacca gli adesivi sui segnalini punteggio prima della tua prima partita.

Panoramica e scopo del gioco



All'inizio del gioco, ogni giocatore possiede 3 piccole bancarelle del mercato sul tabellone. Le bancarelle sono disponibili in 6 colori differenti, ognuno dei quali attira clienti del colore corrispondente. Se un giocatore muove un cliente alla propria bancarella, guadagna soldi - e più è grande la bancarella, più soldi guadagna.

I giocatori usano il denaro per espandere le loro bancarelle, e questa espansione fa guadagnare punti vittoria. Inoltre, i giocatori competono per costruire la più grande bancarella che farà guadagnare punti vittoria bonus per onorare il loro spirito competitivo.

Lo spazio sul mercato spazio è limitato, fai in modo di occupare le zone migliori prima che non siano più disponibili. Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria alla fine del gioco vince!

Preparazione

1. Posiziona **il tabellone** che illustra il bazaar in Cairo al centro del tavolo.

2. Posiziona **i 6 vassoi per le monete** vicnino al tabellone.

Ordina le monete per colore, quindi mettile nel vassoio corrispondente.

3. Mescola le carte bancarella, poi crea un mazzo a faccia in giù nello spazio apposito. Pesca 4 carte e mettile negli spazi aperti a faccia in alto.

Metti le carte **imbonitori del mercato** nell'apposito spazio

4. Ordina le **espansioni e le medaglie** per colore, poi mettile negli spazi corrispondenti del tabellone, come illustrato qui sotto.

5. Metti i **6 clienti** nel sacchetto, mescola,m quindi pescane 5, uno alla volta, e posizionalo nello spazio iniziale dei clienti sul tabellone.

Metti il 6° cliente vicino al vassoio delle monete del suo colore disteso vicino al tabellone.

Esempio:

Ogni gioctore sceglie un'icona e prende i seguenti componenti:

- **1 Segnalino punti** – da posizionare nello Spazio 0 del tracciato punti.
- **1 Schermo** - da assemblare in 3 parti.

- **6 Bancarelle principali** da posizionare liberamente. (da ora chiamate bancarelle).

In aggiunta, ogni giocatore riceve:

- **1 Moneta di ogni colore** – da nascondere dietro il proprio schermo.

- **3 carte bancarella dal mazzo –** da tenere in mano segretamente; se serve, ruotate le carte in mano per vedere più facilmente il segmento evidenziato nella carta corrispondente al tabellone.

In 2 o 3 giocatori, rimetti i componenti non utilizzati nella scatola.

Posizionamento iniziale

Dopo aver completato il setup e piazzato i clienti nelle loro posizioni iniziali, i giocatori determinano un giocatore iniziale a caso, poi a turno piazzeranno le loro 3 bancarelle sul tabellone.

Il giocatore iniziale posiziona una bancarella, segue il giocatore alla sua sinistra. Si continua in questo modo finchè tutti i giocatori non hanno posizionato le loro 3 bancarelle.

Quando si piazzano le bancarelle, si devono seguire le regole indicate in "a) Piazzare una nuova bancarella" (page 4). In aggiunta, seguite queste 2 regole speciali per il posizionamento iniziale delle bancarelle:

- Non giocare carte bancarella.
- Non posizionare più di 2 bancarelle in ogni segmento di mercato.

Suggerimenti per il posizionamento iniziale in 3 o 4 giocatori

Si consigliano questi posizionamenti iniziali alle prime partite in modo che il gioco sia più accessibile a tutti.

4 giocatori

3 giocatori

Posizionamento iniziale per 2 giocatori

Posizioni iniziali suggerite:

Dopo che ogni giocatore ha posizionato 3 bancarelle, posizionate **6 bancarelle neutre** di un colore non utilizzato.

Posizioni iniziali variabili:

Dopo che ogni giocatore ha posizionato 3 bancarelle, metti le 6 neutre nel sacchetto e mescola bene.

A turno i giocatori ne pescano una e la posizionano sul tabellone secondo le regole di posizionamento spiegato precedentemente.

Sequenza di gioco

I giocatori ora sono pronti per iniziare a giocare.

Nel suo turno, il giocatore attivo **deve** eseguire **solamente 1 delle 3** possibili azioni illustrate qui a destra.

Quindi il successivo giocatore in senso orario eseguirà il proprio turno e così via.

Costruire una bancarella

Giocare una carta bancarella e:

- a) posizionarne una nuova, o
- b) espanderne una esistente, o
- c) muoverne una bloccata

Richiamare un cliente alla bancarella

Pescare 2 carte

Costruire una bancarella

Per prima cosa, il giocatore attivo gioca una carta bancarella. Il **segmento/i illuminato/i** indica dove questa può essere costruita, o espansa, o muovere una bancarella bloccata già presente sul tabellone. Il giocatore deve scegliere una zona libera sul segmento/i illuminato/i.
Una zona è libera se non ci sono bancarelle, entrate o clienti al suo interno.

Giocare una carta bancarella

Un giocatore può posizionare una bancarella in un sito libero in 3 modi. Il giocatore gioca …

… 1 bancarella standard	… 1 bancarella jolly	… tutte e 3 le carte bancarella
Il giocatore può costruire la bancarella o muovere una bancarella in un sito libero nel segmento evidenziato.	***Il giocatore paga una moneta di qualsiasi colore, quindi costruisce o muove una bancarella in un sito libero in 1 dei 3 segmenti evidenziati.***	***Il giocatore scarta le 3 carte bancarella – senza pagare per i jolly – quindi cosruisce o muove una bancarella in qualsiasi sito libero del bazaar.***

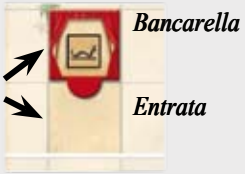
Il giocatore mette le carte utilizzate sul tavolo davanti a sè.

a) Posiziona una nuova bancarella

Il giocatore attivo prende una bancarella dalla sua riserva e la posiziona nel sito libero desiderato. **Ecco le regole da seguire per il piazzamento della bancarella:**

Una bancarella deve avere **2 siti adiacenti liberi:** uno per sè stessa e l'altro per la sua entrata. La carta bancarella giocata determina dove deve essere costruita.
(L'entrata può trovarsi anche in un altro segmento, ma non nell'area ristorante – vedi sotto.)

2 siti:



Bancarelle Viola possono essere costruite solo all'interno dell'area Ristorante; tutte le altre solo nell'area Mercato.

L'entrata di una bancarella deve essere posizionata **nell'area Mercato**, non all'interno dell'area Ristorante.

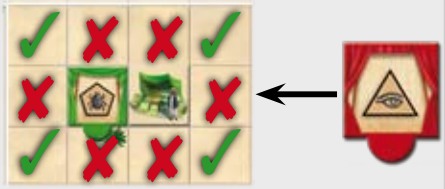
Ognuno dei 9 segmenti del Mercato possono contenere solo 1 bancarella per colore.

In questo segmento non possono più essere costruite bancarelle rosse

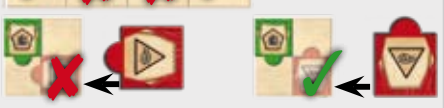
Le espansioni e le entrate delle bancarelle sono ammesse in segmenti contenenti bancarelle di **un altro giocatore anche se dello stesso colore.**

1 Market segment

Una bancarella non può essere costruita ortogonalmente adiacente (cioè adiacenti in senso orizzontale o verticale) ad un'altra bancarella o ad una espansione.



Ogni sito può avere una sola entrata.



Dopo la costruzione della bancarella, il giocatore scarta le carte utilizzate nella pila relativa, quindi è il turno del giocatore successivo.

b) Espandere una bancarella esistente

Il giocatore attivo prende un'espansione dalla riserva comune, e la aggiunge nel sito desiderato, paga il costo, e guadagna punti vittoria.

Le seguenti regole devono essere seguite per aggiungere l'espansione:

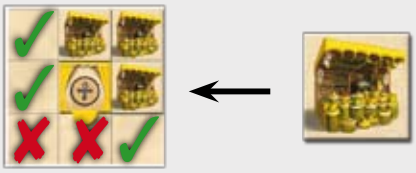
6 diverse espansioni

Un'espansione necessita di **1 sito libero.**

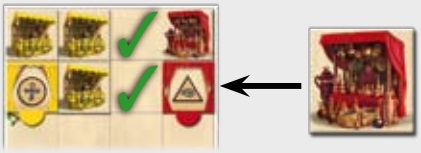
Le espansioni Viola possono essere aggiunte solo nell'area Ristorante; tutte le altre solo nell'Area Mercato.

Le espansioni devono essere aggiunte **ortogonalmente adiacenti** alla bancarella del giocatore dello stesso colore. L'espansione non può essere posizionata **nell'entrata di una bancarella.**

L'espansione può connettersi alla bancarella stessa o un'espansione esistente di questa.



Bancarelle di **diverso colore** possono essere collegate con le espansioni.

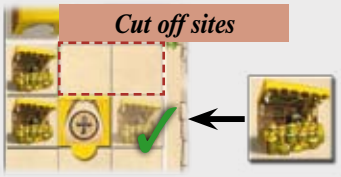


Le espansioni **dello stesso colore** che provengono da bancarelle diverse **non possono** collegarsi ortogonalmente.

Nota: Deve essere possibile aggiungere ogni espansione ad una particolare bancarella senza ombra di dubbio.

Ogni espansione deve essere aggiunta in modo che tutte le entrate rimangano accesibili per tutti i clienti – cioè, deve essereci alemeno una strada che consenta ad un cliente di raggiungere l'entrata del negozio, non importa quanto questa strada sia lunga.
(Vedi "Muovere un cliente" a pag. 7.)

Detto questo, i siti che non contengono nè entrate nè clienti possono essere tagliati fuori dal resto del bazaar.

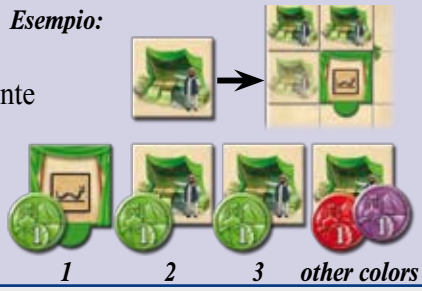


Le 2 zone tagliate possono essere usate solo dal giocatore e solo per l'espansione gialla.

Costo di espansione

Il costo di un espansione e' di 1 moneta del colore della tenda per ogni tenda presente dopo l'aggiunta.
Se il giocatore non ha monete sufficienti di quel colore, ma ne ha almeno una, può pagare le restanti con monete di altri colori con il rapporto di cambio 2:1

Esempio:

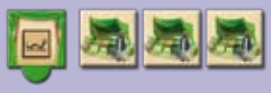


Punti vittoria per le espansioni

Il giocatore guadagna punti vittoria - e medaglie, se possibile - in base alla dimensione della tenda espansa.

Dimensione complessiva della tenda:

Il giocatore riceve un punto per ogni tessera che compone la tenda della bancarella. Avanzare il segnalino punti del numero di punti ricevuti.



= 4 punti vittoria

Medaglie:

<u>Un giocatore possiede la bancarella più grande:</u>

Se dopo l'aggiunta di un'espansione, il giocatore possiede la bancarella più grande di quel colore, prende entrambe le medaglie corrispondenti – oro e argento

Se, ad esempio, il giocatore costruisce la prima espansione di questo colore, prende entrambe le medaglie dalla riserva comune.

Se una o entrambe le medaglie sono in mano ad altri giocatori, questi dovranno consegnarle al giocatore con la bancarella più grande.

<u>Più giocatori con la bancarella più grande:</u>

Se dopo l'aggiunta il giocatore ha la bancarella grande quanto quella più grande già esistente (di quel colore), prende la medaglia argento dal giocatore che la possiede.

Allo stesso modo, se un altro giocatore più tardi allargherà la sua bancarella a questa dimensione, prenderà la medaglia d'argento relativa dal giocatore che la possiede.

Ogni volta che un giocatore durante il turno prende 1 o 2 medaglie, quadagna punti vittoria (come stampato sulla medaglia) e avanza sul tracciato punteggio. Ogni medaglia guadagnata in un turno precedente non produce punti nel turno attuale.

Importante: *Un giocatore che espande la propria bancarella e possiede già le medaglie di quel colore, riceve punti vittoria solo per la dimensione della stessa! Per ricevere punti dalle medaglie deve prenderle dagli altri giocatori!*

I giocatori devono tenere le loro medaglie davanti ai loro schermi in modo che gli altri giocatori possano vederle.

Dopo aver espanso la bancarella, il giocatore scarta le carte, quindi è il turno del giocatore successivo.

Muovere una bancarella bloccata

Se il giocatore attivo possiede una bancarella **che non può espandersi** - e nessuna espansione è stata aggiunta a questa - il giocatore la può spostare in un altro posto.

Dopo aver giocato una carta bancarella (o più carte), il giocatore preleva la bancarella dal tabellone e la posiziona subito in un altro sito, seguento le regole di piazzamento di una nuova bancarella (a pag. 4).

Il giocatore costruisce una bancarella Viola nel Ristorante così da impedire al giocatore di essere in grado di espandere la sua bancarella verde. Ora il giocatore può muoverla durante il suo prossimo turno

Dopo aver mosso una bancarella, il giocatore scarta le carte utilizzate, ora è il turno del giocatore successivo.

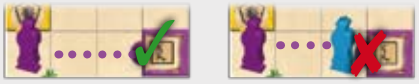
Attirare un cliente alla bancarella

Il giocatore attivo muove un cliente all'entrata della bancarella dello stesso colore del cliente, seguendo le regole di movimento spiegate in seguito. Quindi scambia questo cliente con quello a fianco del tabellone. Infine guadagna monete.

• Muovere un cliente

Si devono rispettare le seguenti condizioni:

L'entrata deve **essere libera**, ovvero non devono esserci altri clienti davanti alla destinazione finale.



Il cliente deve essere mosso all'entrata del suo colore, più vicina.

Se ci sono 2 entrate ugualmente vicine dal cliente, il giocatore attivo decide dove fermare il cliente.

Se il giocatore ha carte Imbonitore, può giocarle prima di muovere il cliente per attirare il cliente ad una distanza maggiore. Per ogni carta Imbonitore giocata, può ignorare un'entrata di quel colore più vicina. La carta giocata ritorna al mercato degli Imbonitori nel relativo spazio del tabellone.

Muovere il cliente all'entrata.

• Scambiare i clienti

Rimuovi il cliente appena mosso dal tabellone e mettilo vicino al vassoio delle monete del suo colore. Quindi prendi il cliente che si trova attualmente fuori dal tabellone, e mettilo nell'entrata appena lasciata libera dal cliente rimosso.

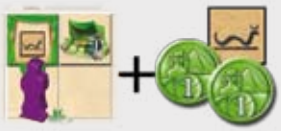
Posiziona il cliente verde vicino al relativo vassoio. Prende il cliente Viola e lo posiziona dove si trovava il Verde.

• Gudagnare monete

Nella bancarella del giocatore attivo:

Se il giocatore attivo ha mosso il cliente in una sua bancarella, guadagna 1 moneta del colore della bancarella per ogni tessera che la compone

Il giocatore muove il cliente nella sua bancarella verde e guadagna 2 monete verdi



Nella bancarella di un altro giocatore:

Se il giocatore attivo muove il cliente nella bancarella di un altro giocatore, quadagna 1 moneta di quel colore, mentre il proprietario della bancarella riceve 1 moneta di quel colore per ogni tessera che compone la bancarella scelta.

Il giocatore muove il cliente alla bancarella di . guadagna 2 monete verdi, guadagna 1 moneta verde

Ora è il turno del giocatore successivo.

Circolazione normale dei clienti

Durante il proprio turno il giocatore muove solo 1 dei 5 clienti presenti nel Mercato. I clienti muovo ortogonalmente da uno spazio all'altro.

Un cliente può muoversi attraverso gli spazi anche occupati da un altro cliente o entrate di bancarelle.

Un cliente non può muoversi attraverso gli spazi dell'Area Ristorante.

Pescare 2 carte

Il giocatore attivo pesca 2 carte, per ogni carta pescata, il giocatore può scegliere tra:

• Una delle carte bancarella esposte	• La carta in cima al mazzo di pesca delle bancarelle	• Una carta Imbonitore
Il giocatore tiene le carte nascoste in mano. Se il giocatore attivo ha più di 4 carte in mano, deve scartarne fino a ripristinare la sua mano a 4. Se il giocatore prende le carte esposte, non rimpiazza con carte nuove gli spazi liberi fino a che non ha terminato il proprio turno. *Nota: Quando il mazzo di pesca è terminato, mescola gli scarti e crea un nuovo mazzo di pesca.*		I giocatori tengono le carte Imbonitore in vista vicino al proprio schermo. Un giocatore può avere tutte le carte Imbonitore che desidera.

Ora è il turno del giocatore successivo.

Fase finale e fine del Gioco

Se dopo aver espanso una bancarella, tutte le estensioni di 1 colore sono state utilizzate o per 2 colori resta solo 1 estensione, **la fase finale inizia immediatamente:**
Da ora, l'unica azione possibile per tutti i giocatore e': **Costruire Bancarelle.**

Un giocatore che non vuole o non può ancora costruire finisce i propri turni. Gli altri giocatori continuano a costruire fino a che nessuno può o vuole costruire ulteriormente. **Il gioco termina dopo l'ultima azione di costruzione**

Note: Un giocatore che rinuncia all'azione Costruzione non può rientrare successivamente nell'ultima fase. In alcuni casi, potrebbero esserci molti turni di Costruzione per gli altri giocatori.

Punteggio Finale

I giocatori guadagnano punti vittoria per le medaglie ottenute.
Sommate i punti medaglia e avanzate i relativi segnalini sul tracciato del punteggio.

Infine, tutti i giocatori convertono le loro monete in punti vittoria, guadagnando 1 punto vittoria ogni 3 monete.

Il giocatore con più punti vittoria vince il gioco. In caso di pareggio i giocatori condividono la vittoria.

Example:

= 15 VP's

= 2 VP's

Regole per 2 giocatori

Le bancarelle neutrali non possono essere mosse o espanse.

Il giocatore che muove un cliente in una bancarella neutrale guadagna 1 moneta del colore della bancarella.

© Copyright 2011 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany

Traduzione Italiana: Mauro Dal Bianco