

تبریز Tabriz

Sei in gara per diventare il più rinomato tessitore di tappeti di Tabriz, brulicante città persiana ospite di un grande mercato. Inizia la tua ascesa verso la fama con le commissioni per manovali e, ben presto, mercanti e nobili ti noteranno. Manda i tuoi apprendisti in giro per il Gran Bazar per acquistare e scambiare i materiali necessari. Soddisfa le commissioni con rapidità ed efficienza per ottenere il massimo prestigio e superare la concorrenza. Solo un tessitore potrà essere il migliore, per cui lavora sodo per guadagnarti la nomea di maestro indiscusso del mestiere.

Panoramica del gioco

Siete produttori e venditori di tappeti persiani. In ogni round, muoverete 3 pedine apprendista nel Gran Bazar. Andate a caccia di affari quando i negozi sono pieni, visitate i commercianti per ottenere il massimo dal vostro inventario, e cogliete le occasioni alle bancarelle specializzate ai margini del Bazar.

Consegnate i materiali per soddisfare le commissioni e guadagnare prestigio, monete, aumentare il vostro talento, e sbloccare potenti abilità.

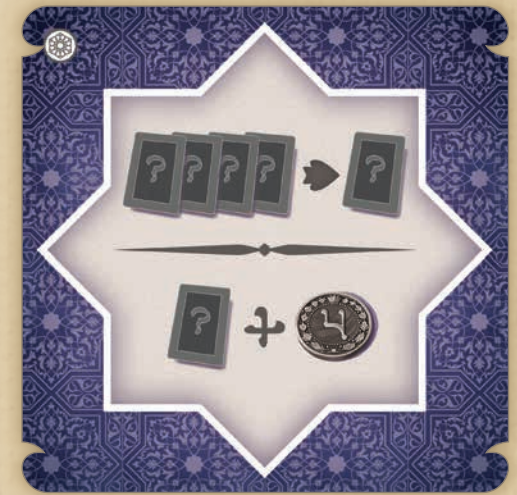
La partita termina quando un giocatore soddisfa la sua 9a commissione o ha un livello di talento di 14: a quel punto, il tessitore di tappeti più prestigioso vince!



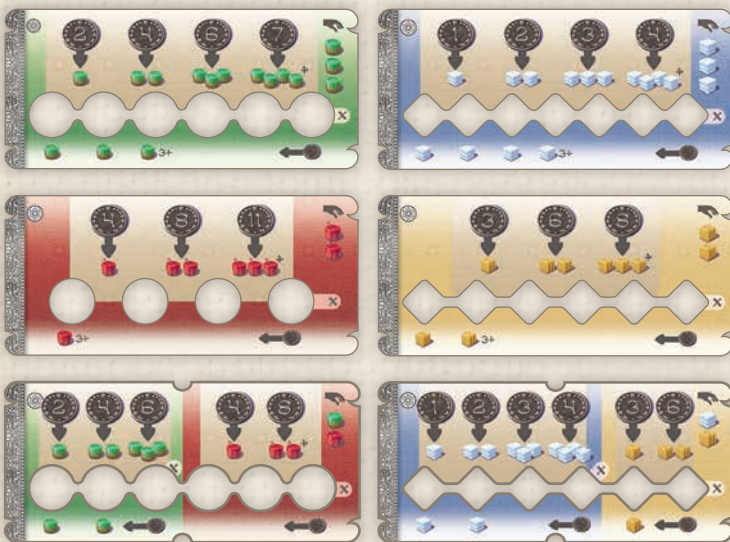
Componenti



1 Tappeto (Il Gran Bazar)



1 Tessera Meydan (Piazza del Mercato)



6 Tessere Negozio



2 Tessere Cortile

2 Tessere Vicolo



6 Tessere Commeciante



5 Tappetini Tessitore



27 Carte Commissione Karmandan (Manovale)



27 Carte Commissione Bazaari (Merceante)



27 Carte Commissione Ashraf (Nobile)



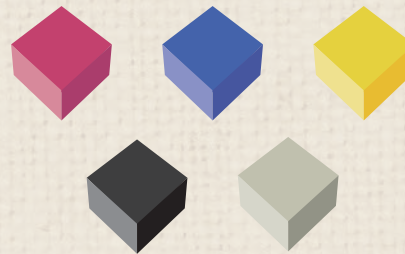
10 Carte Bottega Avanzata



15 Apprendisti (3 per colore del giocatore)



5 Indicatori Talento



5 Indicatori Prestigio (1 per colore del giocatore)



10 Qeran da Dieci



14 Qeran da Cinque



42 Qeran da Uno



15 Cubetti Seta



20 Dishetti Tintura Carminio



25 Cubetti Fibre di Cammello



30 Dishetti Tintura di Piante



6 Dadi Neri



4 Dadi Grigi



3 Dadi Bianchi



1 Segnalino Prestigio Bonus



1 Indicatore Primo Giocatore




30 Cubetti Lana


Preparazione

1 Disporre il Gran Bazar

Usate il lato del tappeto corrispondente al numero di giocatori, come indicato dall'icona nell'angolo in basso a sinistra.


Lato per 2 giocatori: Quando utilizzate questo lato, rimettete le tessere negozio doppio nella scatola. Non saranno utilizzate.


Prima partita: Se questa è la vostra prima partita, raccomandiamo di mettere tutte le tessere con il lato  a faccia in su. In alternativa, mettete ogni tessera con un lato casuale a faccia in su.


Mettete la tessera Meydan nello spazio centrale, con l'icona  a faccia in su a meno che non stiate giocando in modalità botteghe avanzate (vedete pagina 14). Separate le altre tessere in base al tipo (ogni tessera ha angoli o tagli diversi), e mettete 1 tessera in ciascuno degli spazi corrispondenti sul tappeto.


2 Monete e riserva dei materiali


Raggruppate le monete per taglio e i materiali per tipo, e mettete il tutto vicino al Bazar. Per comodità d'uso, raccomandiamo di disporre i materiali dal più economico al più costoso, come segue.

 **Lana** (cubetti bianchi) – *materiale più economico*

 **Tintura di Piante** (dischetti verdi)

 **Fibre di Cammello** (cubetti gialli)

 **Tintura Carminio** (dischetti rossi)

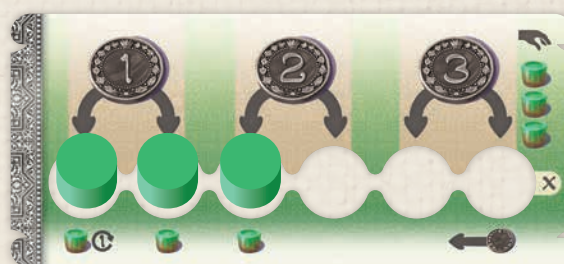
 **Seta** (cubetti viola) – *materiale più costoso*


3 Riserva dei dadi

Mettete tutti i dadi insieme vicino al Bazar, a formare la riserva dei dadi. Alcune tessere e abilità vi faranno spostare e usare dadi da questa riserva.

4 Rifornire le tessere

Controllate, per ogni negozio in gioco, se ha icone dei materiali sotto gli spazi sul tracciato. Mettete il materiale indicato in ciascuno di questi spazi. Riempite solo gli spazi che hanno un'icona subito sotto. Alcune tessere potrebbero avere altre icone nella stessa zona: ignoratele durante la preparazione.



Ignorate l'icona  durante la preparazione.

Controllate, per ciascuna tessera cortile e tessera vicolo in gioco, se ha spazi per i dadi. Per ciascuno di questi spazi, lanciate un dado del colore indicato e mettetelo sullo spazio mantenendo il risultato ottenuto a faccia in su. Ignorate gli spazi dei dadi privi di icone.



5 Mazzo commissioni e pile degli scarti

Ci sono 3 mazzi commissione: commissioni karmandan (marroni), bazaari (rosse) e ashraf (blu). Mescolate ciascun mazzo separatamente e metteteli a faccia in giù vicino al Bazar. Lasciate spazio per una pila degli scarti per ciascuno dei mazzi.


6 Segnalino prestigio bonus

Mettete il segnalino prestigio bonus in un punto facile da vedere.

7 Componenti dei giocatori

Per ciascun giocatore: scegli e prendi un tappetino giocatore. Tienilo di fronte a te, con il lato indicato nella prossima pagina a faccia in su (l'altro lato serve per la modalità rivale in solitario). Inoltre, prendi i seguenti componenti:

- ♦ 3 apprendisti del tuo colore
- ♦ L'indicatore prestigio del tuo colore
- ♦ L'indicatore talento

Metti l'indicatore talento sullo spazio 0 talento a sinistra dell'illustrazione del personaggio sul tuo tappetino, e l'indicatore prestigio sullo spazio 0  del tappeto di gioco. Metti i tuoi 3 apprendisti vicino alla tessera Meydan al centro del Bazar.

8 Primo giocatore e qeran iniziali

Il giocatore che più di recente ha coccolato un gatto è il primo giocatore e prende il relativo indicatore. Altrimenti, scegliete il primo giocatore in modo casuale. A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario al tavolo, ciascuno ottiene quanto segue:



9 Carte commissione iniziali

Per ogni giocatore: A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, pescate 4 carte commissione karmandan e tenetene 2. È la vostra mano iniziale e va tenuta segreta. Mettete le carte che non avete scelto nella pila degli scarti delle commissioni karmandan.



Orna è tutto pronto per iniziare!

Come si gioca

Una partita a Tabriz si svolge lungo una serie di round. Ciascun round **eccetto il primo** inizia con una fase bottega. Dopo la fase bottega, ciascun giocatore effettuerà 3 turni. Per i turni si comincia dal primo giocatore e si continua in senso orario.

La partita prosegue **finché uno o più giocatori non ha completato 9 o più commissioni, o ha raggiunto 14 di talento alla fine di un round**. A quel punto, ogni altro giocatore fa un ultimo turno e poi si calcola il punteggio finale. Il giocatore con più prestigio è il tessitore di tappeti più di successo di Tabriz e vince la partita!

Panoramica del Round

In ciascun round, svolgete questi passaggi in ordine:

- ♦ **Fase bottega** (non nel primo round)
- ♦ **Turni dei giocatori** (primi turni in senso orario, poi secondi turni in senso orario, poi terzi turni in senso orario)

Nel tuo turno, svolgi questi passaggi in ordine:

- ♦ **Devi muovere 1 dei tuoi apprendisti** che non si è ancora mosso in questo round.
- ♦ **Risolvi l'azione indicata sulla tessera** in cui il tuo apprendista termina il movimento.
- ♦ **Puoi completare 1 commissione** che hai in mano.

Alla fine di ogni round, ciascun giocatore avrà mosso tutti e 3 i propri apprendisti, risolto 3 azioni delle tessere, e opzionalmente completato fino a 3 commissioni.

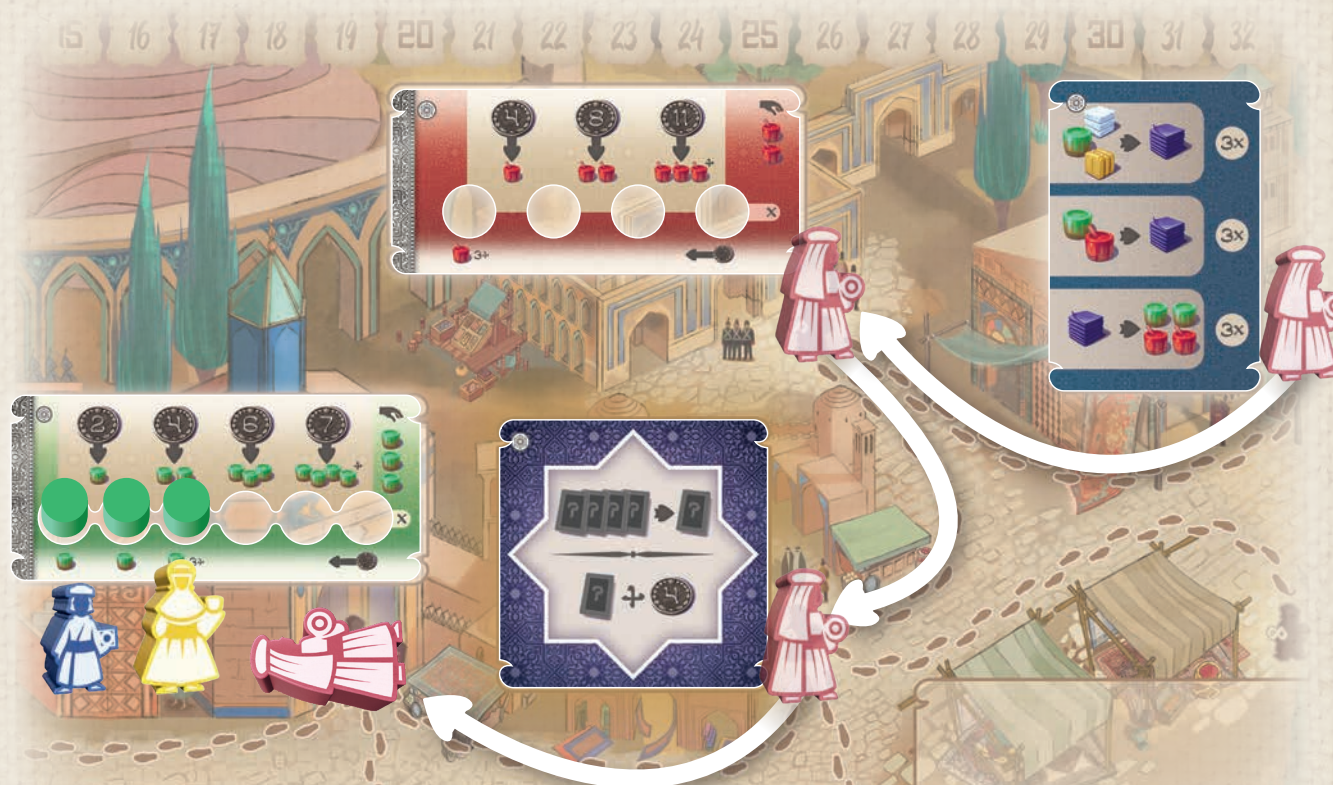
Turni dei giocatori

Il primo round della partita inizia con i turni dei giocatori (non c'è la fase bottega).

Nel tuo turno, segui questi passaggi in ordine.

1. Muovere 1 apprendista: Scegli uno dei tuoi apprendisti che non si è mosso in questo round (e

Questo apprendista si muove su un negozio per fare compere. ♥



che quindi è ancora in piedi). Muovilo fino a 3 tessere (quindi a una distanza di 1, 2 oppure 3 tessere), seguendo le impronte negli spazi tra una e l'altra. Puoi seguire i percorsi di impronte in qualsiasi direzione. Dopo il movimento, sdraia l'apprendista per indicare che si è mosso in questo round. È obbligatorio muovere l'apprendista in una nuova tessera; non può rimanere nella tessera in cui si trovava quando ha iniziato il turno.

Puoi visitare e usare l'azione di ciascuna tessera solo una volta per round. Puoi muoverti su una tessera in cui hai un apprendista in piedi (uno che non si è ancora mosso), ma non su una in cui hai un apprendista sdraiato (uno che si è già mosso in questo round).

I giocatori non si bloccano l'un l'altro. Più apprendisti anche di diversi giocatori possono occupare la stessa tessera contemporaneamente, finché tutte le regole di movimento sono rispettate.

Eccezione: Quando mosso avendo come destinazione la tessera Meydan (quella di

partenza), il tuo apprendista può muoversi a qualsiasi distanza, da qualsiasi tessera si trovi. Inoltre, un apprendista può rimanere sulla tessera Meydan e risolverne l'azione in più di un round consecutivo. Infine, puoi muovere un qualsiasi ammontare di apprendisti verso Meydan in ogni round.

2. Risolvere l'azione indicata sulla tessera di destinazione (opzionale): Dopo aver sdraiato l'apprendista, puoi risolvere l'azione della tessera su cui si trova (vedi pagine 10-13 per una descrizione completa di ciascuna tessera e relativa azione).





3. Completare 1 commissione (opzionale): Se hai tutti i materiali necessari per una carta commissione che hai in mano, puoi completarla. Rimetti quei materiali nella riserva e riscuoti la ricompensa della commissione. Infila la commissione completata parzialmente sotto la barra bottega del tuo tappetino giocatore, di modo che sia visibile solo l'ultima striscia della carta. Puoi risolvere una qualsiasi combinazione (anche tutte) delle azioni mostrate su questa striscia nelle fasi bottega dei prossimi round.

Consiglio: Completare una commissione potrebbe lasciarti senza nulla a cui lavorare. Mandala un apprendista alla Meydan per ottenere più

Rifornire i Negozi Doppi

Alcuni negozi offrono due materiali.

- ◆ Quando le icone materiale sotto i costi sono intere (ciascuna rappresenta un singolo materiale), allora la tessera è divisa in due lati, e ciascuno ha il proprio tracciato in cui offre uno dei due materiali. In questo caso, i materiali di ciascun tipo sono messi solo sul lato corrispondente del tracciato. Inoltre, ogni lato del tracciato è svuotato indipendentemente dall'altro quando c'è un'eccezione.
- ◆ Quando le icone materiale sotto i costi sono divise a metà (ciascuna rappresenta due materiali), la tessera ha un unico tracciato per entrambi i materiali. Questi sono piazzati sul tracciato come indicato in alto a destra sulla tessera, il che di norma comporta un'alternanza dei materiali, che vanno acquistati da destra a sinistra. Inoltre, il tracciato singolo viene svuotato di tutti i materiali quando c'è un'eccezione.

Per maggiori informazioni sui negozi doppi, vedete pagina 11.



Il tracciato a sinistra si svuota quando viene aggiunta la 5° lana alla tessera. Separatamente, il tracciato a destra si svuota quando la 3° fibra di cammello è aggiunta alla tessera.

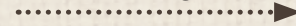
Materiali richiesti



Ricompensa



Azione bottega



commissioni.

Fase bottega

Ogni round **dopo il primo** inizia con una fase bottega. Nella fase bottega, eseguite i seguenti passaggi in ordine.

1. Rifornire le tessere: Controllate l'angolo in alto a destra di ciascuna tessera in gioco. Se sono mostrati dei materiali sotto una mano, aggiungete quell'ammontare sugli spazi della tessera, da sinistra a destra. Se non ci sono abbastanza spazi, scarta i materiali extra. Se c'è un'icona **X** al termine del tracciato e ci sono ancora materiali da piazzare, invece rimuovi **TUTTI** i materiali dalla tessera. In questo round, il negozio ha svenduto tutto per le eccezioni.



Nota: Alcune tessere hanno regole speciali che possono modificare il modo in cui vengono rifornite.

2. Ripristinare gli apprendisti: Rimettete in piedi tutti gli apprendisti, così che siano di nuovo pronti a scorrazzare.

3. Lanciare i dadi: Per ogni tessera con sopra dei dadi, rilanciate i dadi e aggiungere materiali in base alle

regole specifiche della tessera (vedere pagine 12-13 per le spiegazioni di tutte le tessere con dadi).

4. Azioni bottega: I giocatori con commissioni completate che abbiano azioni bottega, come entrate aggiuntive o scambi bonus, possono effettuare queste azioni bottega in questa fase. Per le icone comuni e le abilità, vedere pagina 9. Ogni azione può essere svolta solo una volta per fase bottega, ma puoi ottenere usi multipli della stessa azione da diverse carte commissione. Le azioni bottega possono essere intraprese in qualsiasi ordine.

5. Passare l'indicatore primo giocatore: L'indicatore primo giocatore passa a sinistra. Il nuovo primo giocatore procede con il proprio primo turno.

Fine del round e inizio del round seguente

Un round termina dopo che tutti i giocatori hanno mosso 3 dei propri apprendisti. A questo punto, se un qualsiasi giocatore ha completato 9 o più commissioni, o ha 14 di talento, la partita termina. Altrimenti, inizia un nuovo round.

Fine della partita e punteggio

Il primo giocatore che completa 9 o più commissioni, o ha 14 di talento, riscuote subito il segnalino prestigio bonus. Questo segnalino vale 2 prestigio ulteriori.

Ogni altro giocatore svolge un turno e infine si calcola il prestigio di ciascuno nel modo seguente:

- ◆ Commissioni completate
- ◆ Tracciato del talento
- ◆ +2 prestigio se ha il segnalino prestigio bonus

Il giocatore con più prestigio vince e diventa il più rinomato e raffinato tessitore di tappeti in tutta Tabriz!

Se c'è un pareggio, il vincitore è il giocatore in lizza che ha **più qeran e materiali**, con ogni materiale equivalente a 1 qeran. Se il pareggio persiste, i giocatori in lizza condividono la vittoria e la reputazione.

Commissioni

Ogni carta commissione rappresenta l'ordine di un cliente per un tappeto specifico. Ci sono tre livelli di commissione, che richiedono man mano materiali più preziosi e offrono ricompense più succulente.



Karmandan: All'inizio, solo i manovali vengono a chiedervi dei tappeti. Queste commissioni richiedono materiali economici e facili da ottenere. In media, offrono meno prestigio ma più qeran rispetto alle commissioni bazaari o ashraf.



Bazaari: Una volta raggiunto un talento di 2, i mercanti iniziano a fidarsi di voi. Queste commissioni richiedono materiali un po' più costosi e grossomodo più difficili da accaparrarsi. Come ricompensa per lo sforzo extra, riceverete maggior prestigio, più azioni bottega e il vostro talento migliorerà più rapidamente.



Ashraf: Da 6 di talento in su, l'aristocrazia vi contatta per i lavori più delicati della città. Queste commissioni richiedono combinazioni precise di materiali costosi, ma ricompensano con i maggiori miglioramenti di prestigio e talento disponibili nel gioco. In queste commissioni, le azioni bottega sono molto potenti e diffuse in gran quantità.

Tutte le carte commissione hanno dei materiali come requisito e delle ricompense. Alcune hanno anche ricompense in prestigio, azioni bottega, o entrambe.

Materiali richiesti: I materiali richiesti per completare la commissione.

Ricompensa: La ricompensa che ricevete subito per aver completato la commissione. Ricevete ogni ricompensa solo una volta.

Prestigio: Alcune commissioni offrono prestigio come parte della ricompensa.

Azioni bottega: Quando in questa zona è mostrata un'azione, potete intraprenderla durante la fase bottega (vedere pagina 7). Ciascuna azione può essere intrapresa una sola volta per fase bottega, ma potreste ottenere più utilizzi dello stesso tipo di azione da diverse carte commissione. Le azioni bottega possono essere risolte in qualsiasi ordine, e includono, tra gli altri, entrate e scambi bonus.

Materiali
richiesti

Ricompensa

Azioni
bottega



Prestigio

leone Comuni



Ottieni i materiali indicati dalla riserva.



Ottieni la quantità indicata di qeran dalla riserva.



Aumenta il tuo talento dell'ammontare indicato.



Aumenta il tuo prestigio dell'ammontare indicato. Muovi il tuo indicatore prestigio lungo il tracciato attorno al Bazar.



Prendi un dado del colore indicato dalla riserva dei dadi. Lancialo e ottieni 1 materiale corrispondente dalla riserva.



Scarta i materiali alla sinistra della freccia e ottieni i materiali alla destra della freccia.



Scarta i materiali alla sinistra della freccia e ottieni i qeran alla destra della freccia.



Scarta i qeran alla sinistra della freccia e ottieni i materiali alla destra della freccia.



Spendi 8 qeran per pescare una carta commissione da un qualsiasi mazzo sbloccato (vedi il tracciato del talento, sulla destra).



Spendi 8 qeran per aumentare di 1 il tuo talento.



Scarta 1 carta commissione dalla tua mano e paga 4 qeran alla riserva per pescare 1 nuova carta commissione da un qualsiasi mazzo sbloccato (vedi il tracciato del talento, sulla destra).



Scarta 1 carta commissione per guadagnare 8 qeran dalla riserva.

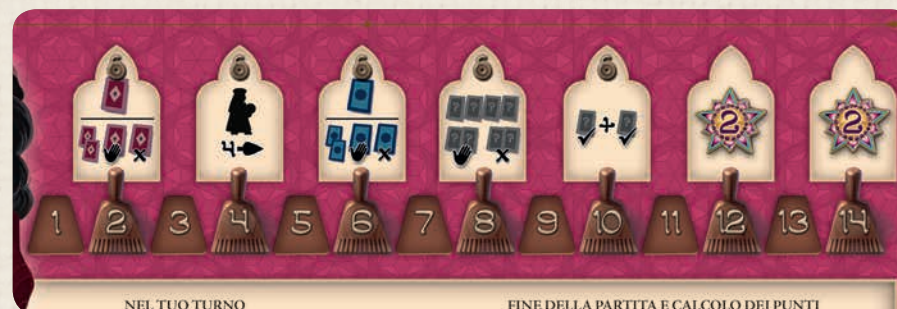


Scarta 1 carta commissione per guadagnare 1 tintura carminio dalla riserva.

La maggior parte degli scambi include l'icona . Significa che potete risolvere quello scambio una volta, ogni volta che intraprendete l'azione. A ogni modo, se ottenete uno scambio da più fonti diverse (per esempio diverse commissioni completate), ogni scambio è indipendente dagli altri. In tal caso potete ripetere lo scambio una volta per ogni azione intrapresa.

Il Tracciato del Talento

Il vostro talento aumenta completando certe commissioni, e ne tenete traccia sul vostro tappetino, come mostrato di seguito. Ai livelli più bassi, ogni 2 di talento vi sblocca una nuova abilità che potrete usare per il resto della partita. Ai livelli più alti, ogni 2 di talento vi sbloccano prestigio bonus.



Pesca immediatamente 2 commissioni bazaar, aggiungine 1 alla tua mano e scarta l'altra. Da ora in poi, puoi pescare le nuove commissioni che ottieni dai mazzi karmandan o bazaar.



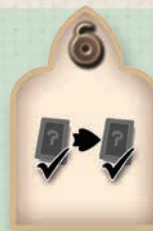
Quando muovi un apprendista, puoi muoverlo fino a 4 tessere anziché le usuali 3. Le altre regole di movimento continuano ad applicarsi.



Pesca immediatamente 2 commissioni ashraf, aggiungine 1 alla tua mano e scarta l'altra. Da ora in poi, puoi pescare le nuove commissioni che ottieni da qualsiasi combinazione di mazzi.



Quando usi l'azione della Meydan (la piazza del mercato) per pescare 4 nuove commissioni, puoi tenere 2 di queste carte invece di 1. Questa abilità non ha effetto quando peschi solo 1 commissione.



Puoi completare fino a 2 commissioni al termine dei tuoi turni. Se il completamento di una commissione ti fornisce questa abilità, puoi completarne subito una seconda.

Meydan e Negozi

Meydan

Tutti gli apprendisti iniziano la partita nella Meydan. È anche il luogo in cui otterrete nuove commissioni e passerete in banca.

Quando muovete un apprendista, potete far tornare qui uno qualsiasi dei vostri apprendisti (in piedi) ovunque si trovi. È l'unica circostanza in cui potete superare il normale limite di movimento.

AZIONE: La Meydan ha due azioni. Quando uno dei tuoi apprendisti termina il movimento qui, scegli e risolvi 1 di queste azioni.

1. Prendere commissioni

Pesca 4 carte commissione dal mazzo karmandan, o da una qualunque combinazione di mazzi che hai sbloccato grazie al talento (vedere pagina 9). Tieni 1 di queste carte e scarta il resto. Se hai 8 o più di talento, invece tieni 2 delle carte pescate.

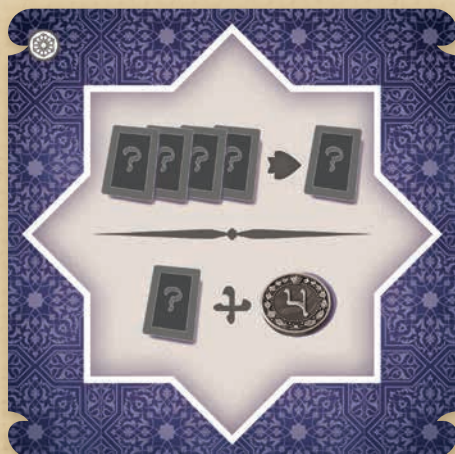
OPPURE

2. Passare in banca

Prendi 4 qeran dalla riserva. Pesca 1 carta commissione da un qualsiasi mazzo che hai sbloccato.

Nota: Nel momento in cui un mazzo commissione dovesse finire, rimescola la relativa pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

ALTRO LATO: L'altro lato della Meydan è utilizzato nella modalità botteghe avanzate (vedere pagina 14).



Negozi

I negozi vendono materiali in cambio di qeran. C'è un 'negozio singolo' per ogni materiale e dedicato esclusivamente a esso, e due 'negozi doppi' che offrono combinazioni di due materiali. I negozi singoli e doppi hanno angoli e tagli diversi, per cui vengono messi su spazi diversi del tappeto di gioco.

Nota: Il negozio della seta è una tessera cortile (vedere pagina 13). Non ci sono negozi doppi che offrono seta.

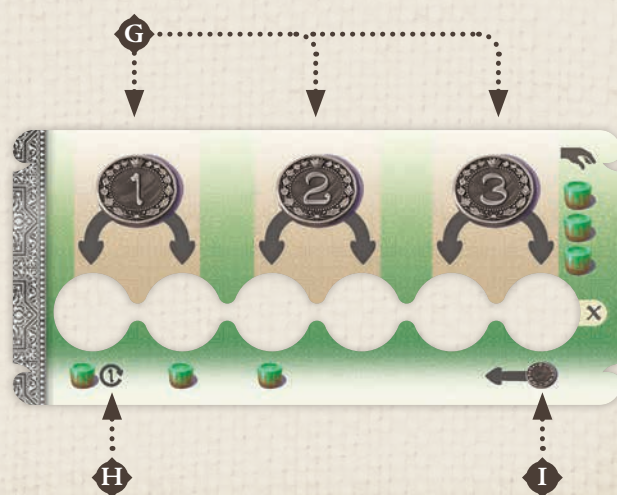
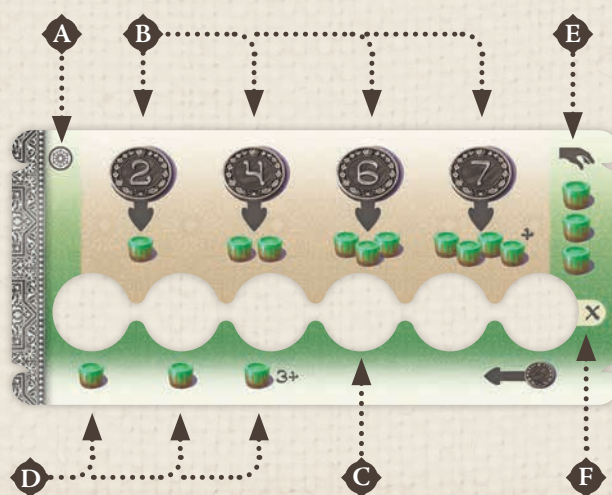
Negozi singoli

- A** Questo è il lato raccomandato per la prima partita.
- B** Pagate questo ammontare di qeran in cambio dei materiali sotto la freccia. Se c'è un '+' vicino ai materiali, prendete tutti i materiali nel tracciato, anche se ce ne sono più della quantità di icone. Un negozio pieno offre la maggior convenienza! I materiali sono sempre acquistati dal tracciato di un negozio da destra verso sinistra.
- C** I materiali sono aggiunti alla tessera da sinistra verso destra, a meno che una regola o un'icona specifica dicano diversamente. Non ci possono essere più materiali che spazi sul tracciato di una tessera.
- D** Durante il passaggio 4 della preparazione, aggiungete un materiale a ciascuno spazio sotto cui c'è un'icona materiale. Quando compare '3+' vicino a un'icona, aggiungete il relativo materiale solo se state giocando in 3 o più giocatori.

AZIONE: Compra uno o più materiali disponibili nel negozio. Paga alla riserva uno dei costi mostrati e ottieni i materiali corrispondenti dal tracciato della tessera. Puoi comprare materiali solo dalla tessera, mai dalla riserva.

I materiali non vengono rimpiazzati dopo un acquisto, a meno che la tessera non abbia l'icona **C** sotto il primo spazio del tracciato e l'ultimo materiale sia stato appena comprato. In questo caso, dopo il completamento della transazione, aggiungete 1 materiale dalla riserva allo spazio più a sinistra sul tracciato.

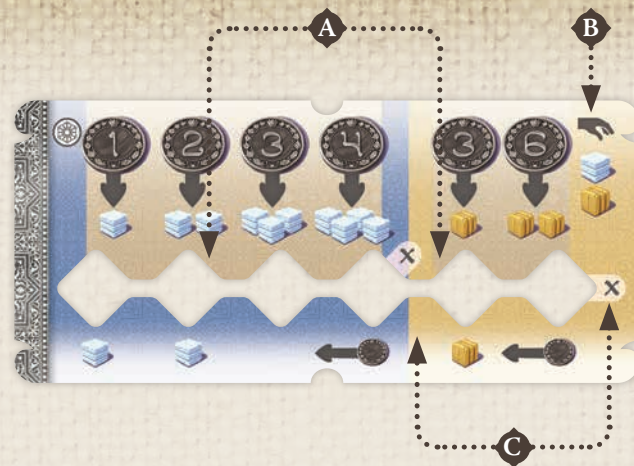
- E** Aggiungete questi materiali al tracciato durante il passaggio 1 della fase bottega (vedere pagina 7).
- F** Se c'è l'icona **X** alla fine del tracciato materiali, TUTTI i materiali vengono rimossi dalla tessera ogni volta che aggiungi più materiali che spazi vuoti al tracciato. Quando succede, il negozio è in tutto esaurito per la svendita delle eccedenze fino al resto del round. Questa icona non compare su tutti i negozi.
- G** Questo è un negozio con uno stile alternativo. Le prime due tinture di piante costano 1 qeran a testa. La terza e quarta costano 2 a testa, mentre la quinta e la sesta costano 3 a testa.
- H** L'icona **C** significa che quando viene comprato l'ultimo materiale da questa tessera, il tracciato si ripristina subito con l'elenco indicato di materiali prendendoli dalla riserva.
- I** Come sempre, i materiali disponibili devono essere acquistati da destra verso sinistra.



Negozi doppi

I negozi doppi vendono due tipi di materiali. Funzionano come i negozi singoli, ma potete comprare i materiali da uno o entrambi i lati del negozio con una singola azione.

- A** Questo negozio doppio ha due tracciati dei materiali separati, ciascuno con uno sfondo di colore diverso: 4 spazi per la lana e 2 spazi per la fibra di cammello. Ciascun materiale è aggiunto soltanto al tracciato del colore corrispondente.
- B** Nei negozi doppi, aggiungete i materiali nell'ordine indicato, dalla cima al fondo. È rilevante per il negozio sulla destra.
- C** In questo negozio doppio, ciascun tracciato può essere svuotato quando vengono aggiunti troppi materiali. Ogni tracciato si svuota indipendentemente dall'altro. Il negozio può svuotare la lana ma non la fibra di cammello, o viceversa.



- D** Questo negozio doppio ha un singolo tracciato del materiale con un prezziario unico per entrambi i materiali. I materiali sono aggiunti alla tessera alternandoli, a partire da 1 lana nel primo spazio e 1 fibra di cammello nel secondo spazio. Ogni round, vengono aggiunte al tracciato singolo 1 lana e poi 1 fibra di cammello.



Quando comprate da questo negozio doppio, pagate uno dei costi per ottenere l'ammontare di materiale indicato al di sotto, come di norma. Questi materiali devono essere acquistati da destra a sinistra. Per esempio, se gli spazi della tessera sono riempiti con i materiali mostrati qui sopra e comprate 3 materiali, riceverete 2 lana e 1 fibra di cammello.

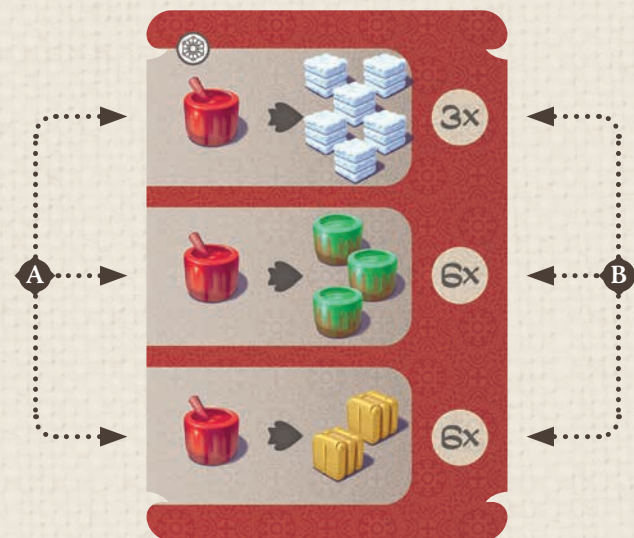
Commercianti

I commercianti scambiano materiali. Possono essere incredibilmente d'aiuto se state cercando di completare una commissione e tutti i negozi hanno esaurito ciò che vi serve.

AZIONE: Scegli 1 scambio sulla tessera per scambiare materiali con la riserva. Puoi risolvere lo scambio scelto un massimo di volte pari al numero indicato a destra della tessera.

Non potete fare uno scambio inverso. Potete dare solo ciò che c'è a sinistra della freccia, dal vostro tappetino tessitore, per ricevere ciò che c'è a destra della freccia, dalla riserva.

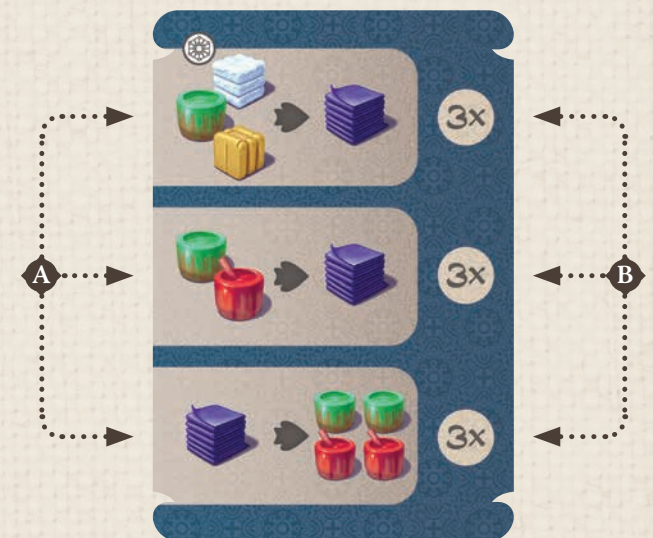
- A** Gli scambi disponibili su questa tessera. Potete scegliere solo 1 scambio per azione.
- B** Il numero di volte che potete risolvere quello scambio con una singola azione.



Da questo commerciante, potete...

- ♦ (Fino a 3 volte) Scambiare 1 delle vostre tinture carminio per 6 lana dalla riserva, **OPPURE**
- ♦ (Fino a 6 volte) Scambiare 1 delle vostre tinture carminio per 3 tinture di piante dalla riserva, **OPPURE**
- ♦ (Fino a 6 volte) Scambiare 1 delle vostre tinture carminio per 2 fibre di cammello dalla riserva.

Non potete invertire questi scambi. Per esempio, non potete usare questa tessera per scambiare qualcosa che avete e ricevere tintura carminio dalla riserva.




Da questo commerciante, potete...

- ♦ (Fino a 3 volte) Scambiare 1 della vostra lana, 1 della vostra tintura di piante e 1 della vostra fibra di cammello per 1 seta dalla riserva, **OPPURE**
- ♦ (Fino a 3 volte) Scambiare 1 della vostra tintura di piante e 1 della vostra tintura carminio per 1 seta dalla riserva, **OPPURE**
- ♦ (Fino a 3 volte) Scambiare 1 della vostra seta per 2 tinture di piante e 2 tinture carminio dalla riserva.

Non potete invertire questi scambi. Per esempio, non potete usare questa tessera per scambiare 1 della vostra seta per 1 lana, 1 tintura di piante e 1 fibra di cammello dalla riserva.



Tessere Vicolo

Oltre i negozi e i commercianti, gli apprendisti possono avventurarsi nei vicoli più esterni del Gran Bazar, in cerca di modi più esotici di ottenere materiali. Anche le tessere vicolo sono fronte-retro, con  a indicare il lato raccomandato per la prima partita.

Ciascuna tessera vicolo ha regole speciali. Tutte le tessere vicolo usano i dadi in qualche modo.

La riserva dei dadi

La riserva dei dadi consiste di tutti i dadi che in un dato momento non si trovano su nessuna tessera. Per via di vari effetti, da questa riserva alcuni dadi verranno tirati, o scambiati con quelli sulle tessere. Le azioni bottega e le regole speciali delle tessere vi diranno quando e come usare la riserva dei dadi.

Tipi di dadi

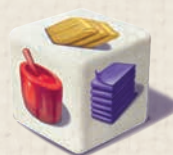
Ci sono tre livelli di dadi, che producono i seguenti risultati:



(Valore inferiore)
2 lana,
2 tintura di piante,
2 fibra di cammello



(Valore medio)
2 tintura di piante,
2 fibra di cammello,
2 tintura carminio



(Valore superiore)
2 fibra di cammello,
2 tintura carminio,
2 seta

Icone legate ai dadi



Uno spazio per dadi



All'inizio della partita,
lancia un dado nero e mettilo qui



All'inizio della partita,
lancia un dado grigio e mettilo qui



Durante il passaggio 3 della fase bottega,
rilancia ogni dado su questa tessera

Vicolo del truffatore

AZIONE: Compra fino a 5 dadi di colori qualsiasi dalla riserva. Paga il costo mostrato per ciascun dado comprato. Dopo aver pagato, lancia questi dadi e ottieni dalla riserva tutti i materiali in base al risultato. Rimetti tutti i dadi tirati nella riserva.

Vicolo del truffatore

Compra fino a 5 dadi dalla riserva.
Lanciali tutti.
Ottieni tutti i materiali che escono.

Sono stati comprati quattro dadi al prezzo di 13 qeran: vengono ottenuti 1 lana, 2 tinture di piante e 1 seta dalla riserva.

Mercante Forestiero

AZIONE: Scegli un materiale e paga il costo mostrato. Lancia 5 dadi di colori qualsiasi dalla riserva. Per ogni dado che mostra il materiale scelto, ottieni 1 di quel materiale dalla riserva. Rimetti tutti i dadi lanciati nella riserva.

Mercante forestiero

Scegli un materiale e paga il costo mostrato.
Lancia 5 dadi dalla riserva. Ottieni 1 di quel materiale per ogni risultato corrispondente.

È stata scelta la fibra di cammello, pagando 4 qeran alla riserva: vengono ottenute 2 fibre di cammello dalla riserva.

Il magazzino di Gita

AZIONE: Scegli 1 dado di un qualsiasi colore dalla riserva. Lancialo e mettilo su questa tessera.

Puoi comprare il materiale lanciato dalla riserva al costo mostrato **OPPURE** puoi scegliere e lanciare un secondo dado di un qualsiasi colore dalla riserva.

A questo punto puoi comprare entrambi i materiali tirati, pagando entrambi i costi **OPPURE** scegliere e tirare un terzo dado dalla riserva.

Questo processo continua finché non fai l'acquisto di tutto ciò che è stato lanciato oppure lanci un quinto dado dalla riserva: a questo punto, devi o comprare tutti e 5 i materiali estratti oppure nessuno.

Non puoi mai comprare un sottoinsieme del totale dei materiali estratti. Se lanci di più di ciò che puoi permetterti, la tua azione termina e non ottieni nulla.

Quando hai finito, rimetti tutti i dadi tirati nella riserva.

Il magazzino di Gita

Lancia 1 dado dalla riserva e aggiungilo qui.
Compra tutti i materiali mostrati, o lancia 1 altro dado e ripeti. Massimo 5 dadi.

Primo lancio: 1 tintura di piante potrebbe essere comprata per 2 qeran.

Secondo lancio: 1 tintura di piante e 1 tintura carminio potrebbero essere comprate per 6 qeran.

Terzo lancio: 1 tintura di piante, 1 tintura carminio e 1 fibra di cammello vengono comprate per 9 qeran. Avrebbero potuto essere lanciati fino ad altri 2 dadi.





Caravanserraglio

Durante il passaggio 4 della preparazione, lanciate un dado grigio dalla riserva e aggiungetelo a questa tessera. Aggiungete anche 1 di quel materiale.

Durante la fase bottega di ciascun round, lanciate il dado su questa tessera.

Ogni volta che lanciate un dado su questa tessera, aggiungete 1 di quel materiale.

AZIONE: Puoi tenere il risultato del dado che si trova su questa tessera. In alternativa, puoi rilanciare il dado o scambiarlo con un dado dalla riserva e lanciare il nuovo dado. Se lanci un dado, aggiungi 1 di quel materiale alla tessera.

Poi, puoi corrompere l'addetto al caravanserraglio per farti avere tutti i materiali che sono sulla tessera. Il costo per corrompere è determinato dal materiale più costoso sulla tessera.

Per esempio, se ci sono 1 lana e 1 fibra di cammello sulla tessera, costa 3 qeran ottenerli entrambi.

Quando hai terminato, lascia il dado sulla tessera, con il risultato più recente in alto.

Caravanserraglio



1 

2 

3 

4 

5 





Ogni volta che lanci un dado qui, aggiungi alla tessera 1 di quel materiale.

Tieni il risultato del dado OPPURE rilancia il dado OPPURE scambialo con un dado dalla riserva. Paga il prezzo di 1 del materiale più costoso sulla tessera per ottenere tutti i materiali della tessera.

Sul dado iniziale è uscita la fibra di cammello. Quando la tessera è stata usata, il dado grigio è stato scambiato per uno bianco, su cui è uscita la tintura carminio. Entrambi i materiali possono essere ottenuti per 4 qeran.

Tessere cortile

Ai confini del Gran Bazar si trovano i cortili, dove si possono trovare fornitori più raffinati e i mercanti più scaltri. Ci sono due tessere cortile per queste zone esterne del Bazar. Una fa uso dei dadi, con ciascun lato avente le proprie regole. L'altra è il negozio della seta, che funziona grossomodo come un normale negozio (*vedere pagina 10*).

Il paradiso degli affari

Durante il passaggio 4 della preparazione, lanciate due dadi neri dalla riserva e aggiungeteli a questa tessera.

Durante la fase bottega di ciascun round, lanciate entrambi i dadi di questa tessera.

Non aggiungete materiali alla tessera quando lanciate i dadi.

AZIONE: Innanzitutto, puoi scambiare 1 dei dadi di questa tessera con 1 dado qualsiasi dalla riserva.

Poi, puoi lanciare 0, 1 o 2 dadi di questa tessera (un dado appena aggiunto deve essere lanciato).

Dopodiché, assegna ciascun dado a uno degli spazi di questa tessera (1x e 2x).

Infine, puoi pagare due volte il costo del materiale sul dado a destra (2x) per ottenere 2 di quel materiale e 1 del materiale sul dado a sinistra (1x). Il materiale sul dado a sinistra è gratuito. Questi materiali vengono presi dalla riserva.

Quando hai terminato, lascia i dadi su questa tessera, con i risultati più recenti in alto.

Il paradiso degli affari














1x




2x

Scambia fino a 1 dado con la riserva. Rilancia 0-2 dadi e assegnali agli spazi come preferisci. Paga 2 volte il materiale a destra. Ottieni 2 del materiale a destra e 1 del materiale a sinistra.

I saldi di Farideh

Durante il passaggio 4 della preparazione, lanciate 3 dadi neri dalla riserva e aggiungeteli a questa tessera.

Durante la fase bottega di ciascun round, lanciate tutti e 3 i dadi di questa tessera.

Non aggiungete materiali alla tessera quando lanciate i dadi.

AZIONE: Innanzitutto, puoi scambiare 1 dado qualsiasi di questa tessera con 1 dado qualsiasi dalla riserva. Se lo fai, lancia il nuovo dado prima di metterlo sulla tessera. Se non lo fai, puoi rilanciare 1 dado qualsiasi della tessera.

Poi, puoi acquistare tutti e 3 i materiali mostrati sui dadi al prezzo scontato indicato. Non puoi comprare solo una parte dei materiali. O li compri tutti e tre, o nessuno.

I saldi di Farideh

























Scambia 1 dado di questa tessera con 1 dado dalla riserva e lancia il nuovo dado OPPURE rilancia fino a 1 dado di questa tessera. Compra tutti e tre i materiali mostrati, o nessuno.

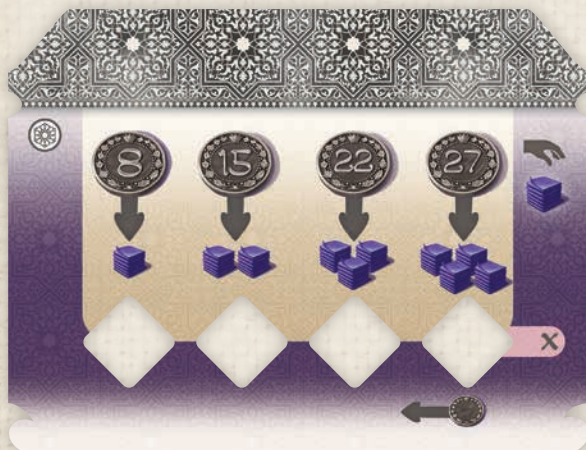
Uno dei dadi iniziali è stato scambiato con un dado grigio, su cui è uscita la tintura di piante. Per soli 2 qeran, si possono comprare 2 tinture di piante e 1 lana.

◀ Il dado iniziale nero nello spazio a sinistra (1x) è stato scambiato con un dado bianco, su cui è uscita la seta. Per 6 qeran, si possono comprare 2 fibre di cammello e 1 seta.




Negozi della seta

AZIONE: Il lato  di questa tessera funziona esattamente come un normale negozio (*vedere pagina 10*). Nota che non si aggiungono materiali al tracciato all'inizio della partita.



AZIONE: Questo lato del negozio della seta ha varie peculiarità uniche, che si confanno al venditore più prestigioso di tutto il bazar.

- ♦ L'icona  significa che quando si acquista un qualsiasi numero di materiali da questo negozio, il tracciato si rifornisce immediatamente con l'ammontare di materiali acquistato + 1.
- ♦ Il tracciato di questo negozio non si svuota quando c'è un'ecedenza. Invece, riempi il tracciato fino a 4 materiali e lascia l'eventuale surplus nella riserva.
- ♦ Durante la fase bottega, ripristina il tracciato di questo negozio in modo che abbia esattamente 1 seta.



Modalità botteghe avanzate

Dopo aver giocato un po' di volte e aver preso dimestichezza con le regole, provate la modalità botteghe avanzate! Questa variante comporta botteghe asimmetriche ma non troppo, e un'economia meno permissiva. In questa modalità non potrete passare in banca, per cui per generare entrate dovrete affidarvi esclusivamente alle commissioni completate e alle azioni della vostra bottega personale.

Preparazione

Seguite le normali regole in base al numero di giocatori, con cambiamenti ai seguenti passaggi:

1. Disporre il Gran bazar

Usate il retro della tessera Meydan.



Tessera bottega avanzata Meydan

8. Carte bottega avanzata e qeran iniziali

I giocatori non ottengono qeran iniziali, né materiali in base alla posizione al tavolo. Invece, date a ciascun giocatore 2 carte botteghe avanzate. Ognuno ne sceglie 1 da tenere e rimette l'altra nella scatola, insieme al resto delle carte botteghe avanzate.

Ottenete i qeran (ed eventualmente il materiale) mostrati in cima alla carta bottega avanzata che avete scelto. Poi, infilate la carta parzialmente sotto la barra bottega del vostro tappetino giocatore.



Preparazione contro il rivale

Se stai giocando la modalità botteghe avanzate insieme alla modalità solitario, il rivale inizierà la partita con 1 di talento (*per maggiori informazioni, vedere il regolamento della modalità rivale*).

Flusso di gioco

Il flusso di gioco è il medesimo, eccetto per l'azione della Meydan, che è ora...


AZIONE: La Meydan ha due azioni. Quando uno dei tuoi apprendisti termina il movimento qui, scegli e risolvi una di queste azioni.

1. Prendere commissioni

Pesca 4 carte commissione dal mazzo karmandan, o dai mazzi che hai sbloccato grazie al talento, in qualsiasi combinazione (*vedere pagina 9*). Tieni 1 di queste carte e scarta le altre. Se il tuo talento è di 8 o più, invece tieni 2 carte.

OPPURE

2. Svolgi una fase bottega personale

L'icona  indica che puoi svolgere una fase bottega personale. In questa fase, ottieni tutte le entrate e materiali che otterresti normalmente durante il passaggio 4 della normale fase bottega, e puoi fare tutti gli scambi che ti sarebbero consentiti durante quel passaggio. Solo tu ottieni questi benefici, e li ottieni non appena svolgi questa azione. Se usi più apprendisti per svolgere questa azione in un solo round, ottieni una fase bottega personale intera per ogni apprendista usato.

Peschi anche 1 carta commissione da un qualsiasi mazzo che hai sbloccato. Puoi pescare la carta prima o dopo la tua fase bottega personale, ma non durante.

Fine della partita e punteggi

Le carte bottega avanzata non sono considerate nel computo delle 9 carte commissione necessarie a innescare il termine della partita. Queste carte sono facilmente identificabili grazie allo sfondo distintivo dell'abilità bottega.

Riconoscimenti

Progettazione del gioco

Randy Flynn

Sviluppo

John Brieger, Michael Dunsmore,
Patrick Kapera

Sviluppo del tema

Alex Flagg

Modalità rivale (solitario)

John Brieger

Produzione e revisione

Patrick Kapera

Direzione artistica e grafica

Dann May, Mike Kay

Illustrazioni

Dann May, Syd Fini
(سید محمد پیغمبرزاده فیینی)

Consulenti culturali

Alireza Jameossanaie, rom rom (رام رام)

Edizione italiana a cura di

Pendragon Game Studio

Traduzione italiana

Alex Grisafi

Revisione

Silvio Negri-Clementi

Impaginazione

Davide Corsi

Playtester

Julie Arenivar, Marleen Arenivar, Steve Barrow, Christina Bryant, Jonny Pac Cantin, Chris Castagnetto, Joseph Z. Chen, Jeremy Commandeur, Aaron Daar, Manuel Fernandez, Alex Flagg, Becky Flagg, Christine Flynn, Jacki Flynn, Kelly Flynn, Pam Flynn, Patricia Flynn, Jen Fosberry, Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Emily Hancock, Ed Healy, Molly Johnson, Kat Landis, Emma Larkins, Floyd Lu, Dylan Mangini, Julian Madrid, David McKenzie, Kevin Russ, Drew Schiemel, Mark Schynert, Taylor Shuss, Shawn Stankewich, Mike To, Peter Vaughn, John Velgus, Drake Villareal, Charles Wallace, John Westenhaver, Adeline Weyland, Eleeka Zolfaghari

Ringraziamenti speciali

Da Randy: Tabriz è il primo progetto di gioco che ho testato pubblicamente e di cui ho firmato il contratto per la pubblicazione. Molte persone fantastiche hanno aiutato a renderlo possibile, a partire dalla mia famiglia, soprattutto la mia compagna Marleen e mio figlio Julian. Sarò loro sempre grato per l'incredibile supporto che mi hanno dato in quest'impresa.

Sia i test 'Northwest' che 'Unpub' sono stati determinanti per lo sviluppo di Tabriz così come per il mio personale viaggio come game designer. Infine, il gruppo dei Seattle Tabletop Game Designers ha fornito feedback e guida eccezionali. Sono certo che molte di loro saranno amicizie per la vita.

Crafty Games vorrebbe ringraziare Bryan Chandler e la Association of Colorblind Gamers (giocatori daltonici) per l'instimabile aiuto nell'aggiornare i colori dei giocatori e delle pedine apprendista, così come Matt Healey e Mike Ray per aver tirato fuori un design delle pedine nuovo di zecca all'ultimissimo momento. Grazie anche a Mohammed Haddad per averci aiutato a gettare le fondamenta quando il gioco era ancora giovane.

Brieger Creative vorrebbe ringraziare la Bay Area Boardgame Boosters and Designers, la Bay Area Tabletop Devs, e la DundraCoin Protospiel.

Un ringraziamento speciale a tutti coloro che ci hanno supportato su Gamefound!

Guida alla pronuncia

Ashraf: ash ROFF

Bazaari: bah ZAR ee

Caravanserai: KEH ruh VAN sr EYE

Karmandan: CAR man DAWN

Meydan: MAY dawn

Qeran: KEH ron

Tabriz: ta BREEZ

Tabriz ©, Crafty Games ®, e i rispettivi loghi e marchi sono marchi registrati di Crafty Games, LLC.

Tutti i diritti riservati.

Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza permesso specifico.

Fabbricato in Cina.

www.crafty-games.com - www.tabrizgame.com



Edizione italiana a cura di
Pendragon Game Studio srl.

Via Curtatone 6, 20122 Milano (MI).

info@pendragongamestudio.com

www.pendragongamestudio.com/it

Fortuna



Complessità



Strategia



Interazione



Riassunto del gioco

Round e turni (pagine 6-7)

Fase bottega (da saltare nel primo round)

- ◆ Rifornire le tessere
- ◆ Ripristinare gli apprendisti
- ◆ Lanciare i dadi
- ◆ Azioni bottega
- ◆ Passare l'indicatore primo giocatore

Turni dei giocatori

- ◆ Muovi un apprendista in piedi e stendilo sul lato.
- ◆ Risolvi l'azione tessera dove termini il movimento.
- ◆ Se puoi, completa 1 commissione.

Fine della partita e punteggi (pagina 7)

Il primo giocatore che completa 9 commissioni o ha 14 di talento rivendica il segnalino prestigio bonus. Ciascun altro giocatore poi fa un turno. Infine, contate il prestigio totale. Chi ha più prestigio vince!

- ◆ Commissioni completate
- ◆ Tracciato del talento
- ◆ +2 prestigio grazie al segnalino del prestigio bonus

Legenda icone

- Prestigio (punti vittoria).
- Talento.
- Aggiungi questi materiali al tracciato durante la fase bottega.
- Quando l'ultimo materiale è acquistato, aggiungi 1 materiale al tracciato.
- Dopo ogni acquisto, rifornisci il tracciato con l'ammontare di materiali acquistati + 1.
- Quando il tracciato va in eccedenza, rimuovi tutti i materiali.
- Acquista i materiali da destra a sinistra.
- Scambia.
- Scambia (massimo 1 volta).

Legenda componenti

Materiali

- Lana** (cubetti bianchi) – *il più economico*
- Tintura di piante** (dischetti verdi)
- Fibra di cammello** (cubetti gialli)
- Tintura carminio** (dischetti rossi)
- Seta** (cubetti viola) – *il più costoso*

Dadi

- (Valore inferiore)
2 lana,
2 tintura di piante,
2 fibra di cammello
- (Valore medio)
2 tintura di piante,
2 fibra di cammello,
2 tintura carminio
- (Valore superiore)
2 fibra di cammello,
2 tintura carminio,
2 seta

Mazzi commissione (pagina 8)



Monete



- Usa questo lato della tessera per la prima partita.
- Pesca 1 commissione.
- Scarta 1 commissione.
- Spazio dei dadi.
- Spazio dei dadi. Inizia con un dado nero lanciato.
- Spazio dei dadi. Inizia con un dado grigio lanciato.
- Rilancia tutti i dadi sulla tessera durante la fase bottega.
- Risolvi una fase bottega personale.

- Bazaari / carte mercante sbloccate. Pesca 2 e tieni 1.
- Ashraf / carte nobile sbloccate. Pesca 2 e tieni 1.
- Quando peschi 4 nuove commissioni alla Meydan, ne tieni 2 anziché 1.
- Completa fino a 2 commissioni per turno invece di 1.