

## Un juego de Kimmo Sorsamo

*El bazar de El Cairo bulle de actividad desde muy temprano. Se prepara todo con sumo cuidado, para ofrecerles a los clientes alfombras, aceites y las más finas especias; aunque sólo con un puesto grande se obtendrán buenas ganancias. De 2 a 4 jugadores ampliarán, como comerciantes, sus puestos en el bazar para atraer a clientes adinerados. A veces, la ayuda de un charlatán que pregone la mercadería resultará inestimable, ya que hay mucha competencia y los clientes poco quieren andar más bien poco.*

### Material del juego

- 1 tablero de juego
  - 6 clientes – 1 de cada color y de madera
  - 33 cartas de edificación y 7 cartas de charlatán
  - 12 medallas – 2 de cada color: 1 de oro y 1 de plata
  - 90 monedas – 5 de cada color con un valor de 2 y 10 de cada color con un valor de 1
  - 6 bandejas de monedas – 1 de cada color
  - 24 puestos principales – 6 por cada sello de comerciante
  - 36 ampliaciones – 6 de cada color
  - 4 mostradores – 1 por cada sello de comerciante, compuesto de 3 partes
  - 4 fichas de recuento de madera – con pegatinas
  - 1 folleto de instrucciones
  - 1 bolsita de tela
- Las pegatinas deben pegarse en las fichas antes de la primera partida.*

### Desarrollo y objetivo del juego

Cada jugador comenzará la partida con 3 puestos pequeños en el tablero de juego. Hay puestos de 6 colores distintos a los que se puede atraer a clientes del mismo color. Cuando se atrae a un cliente al puesto, se recibe dinero y cuanto mayor sea la suma conseguida, más se puede aumentar el negocio; ya que es con este dinero con el que se amplían los puestos.

Cada ampliación aporta cierto número de puntos. Los jugadores irán sumando puntos mientras compiten por construir el puesto más grande y alcanzar, así, el éxito. El mercado crece rápidamente, así que hay que estar atento para no perder los mejores sitios. Quien consiga hacerse con el mayor número de puntos al final de la partida, será el vencedor.

## Preparación del juego

**1.** El **tablero de juego** se coloca en el centro de la mesa.  
Representa un mercado en El Cairo.

**2.** Las **6 bandejas de monedas** se colocan junto al tablero de juego.

Las **monedas** se clasifican según su color y se sitúan en la bandeja correspondiente.

**3.** Se barajan las **cartas de edificación** y se colocan boca abajo, formando un mazo, en el tablero de juego. Se colocan 4 cartas boca arriba en la zona de exposición.

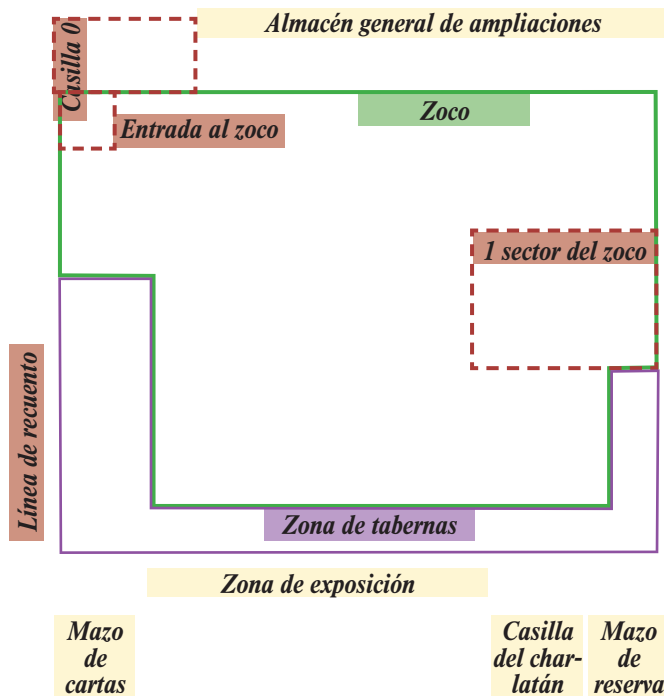
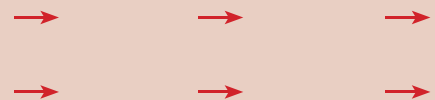
Las **cartas de charlatán** se colocan sobre la casilla del charlatán.

**4.** Las **ampliaciones** y las **medallas** se clasifican por colores y se colocan formando un montón sobre las casillas correspondientes en el tablero de juego, tal y como se ve en la imagen.

**5.** Los **6 clientes** se introducen en la bolsa y se mezclan.

Después se van sacando clientes, que se colocan, por orden, en la entrada al zoco hasta que haya 5. El sexto cliente se situará en la bandeja de monedas de su mismo color.

*Ejemplo:*



Cada jugador elige su sello de comerciante y recibe el siguiente material:

- 1 ficha de recuento – se coloca en la casilla 0 de la línea de recuento.
- 1 mostrador – se compone de tres partes.
  - 6 puestos principales – se colocan a la vista de todos.

Además, cada jugador recibe:

- 1 moneda de cada color – el dinero se oculta tras el mostrador.
- 3 cartas de edificación del mazo – se sujetan en la mano de forma que tengan la misma orientación que el tablero de juego según lo ve el jugador desde su sitio.

En las partidas de 2 ó 3 jugadores, se dejará en la caja el material que no se necesite.

## Colocación de inicio variable

Una vez preparado el juego y con los clientes en la posición de inicio, se sortea quién será el jugador inicial. A continuación, se colocarán los 3 puestos principales de cada jugador.

El jugador inicial colocará el primer puesto principal y le seguirán los demás en el sentido de las agujas del reloj, y así sucesivamente hasta que todos hayan colocado los tres puestos.

Se aplicarán las reglas “● a) Colocar un puesto principal nuevo” (ver página 4).

Al colocar estos primeros puestos, hay que tener en cuenta un par de cosas más:

- No se utilizan cartas de edificación.
- En cada sector del zoco sólo puede haber 2 puestos principales como máximo.

### Colocación preestablecida de inicio para partidas de 4 y 3 jugadores

Se recomienda jugar las primeras partidas colocando los puestos tal y como se ve en la imagen, porque permite entender el juego con mayor rapidez.

4 jugadores

3 jugadores

### Colocación de inicio en partidas de 2 jugadores

#### Colocación de inicio preestablecida:

Junto a cada uno de los 3 puestos principales de los dos jugadores hay 6 puestos neutrales (N) que no pertenecen a ninguno de ellos.

#### Colocación de inicio variable:

Los dos jugadores colocan sus 3 puestos principales. Después se introducen en la bolsa los 6 puestos neutrales y se mezclan.

Cada jugador saca, por turnos, 1 puesto y lo sitúa en el tablero según las reglas de colocación de inicio variable indicadas anteriormente.

N

N

N

N

N

N

## Desarrollo del juego

Comienza la partida.

El jugador inicial tendrá que realizar **1 de las 3 acciones posibles**:

Después, le tocará el turno al siguiente.

### ■ Construir un puesto

Jugar la carta de edificación y:

- a) colocar un puesto principal
- b) colocar una ampliación
- c) cambiar de sitio un puesto principal

### ■ Atraer clientes a un puesto

### ■ Robar 2 cartas del mazo

## ■ Construir un puesto

En su turno, el jugador juega 1 carta de edificación. Toma un nuevo puesto principal o una ampliación de su sello del almacén general y lo coloca en un solar libre en el sector del zoco **indicado en la carta de edificación**.

Los solares libres son los que no tienen **ningún puesto, ampliación, entrada ni cliente**.

### Jugar la carta de edificación

El jugador tiene 3 posibilidades para construir en el solar elegido: jugar...

... 1 carta de edificación estándar

... 1 carta comodín

... 3 cartas de edificación cualquiera

*Permite construir en 1 solar libre del sector del zoco señalado.*

*Permite construir en 1 solar libre de la zona del zoco señalada, tras pagar una moneda de cualquier color.*

*Si un jugador no tiene la carta de edificación adecuada, puede entregar 3 cartas de edificación y construir sobre cualquier solar que esté libre. No se tendrá que pagar nada por las cartas de edificación comodín que no se utilicen.*

El jugador deberá mostrar la carta o las cartas que vaya a jugar.

### ● a) Colocar un puesto principal nuevo

En su turno, el jugador toma un puesto principal de su almacén y lo coloca en el tablero de juego.

Se aplican las siguientes reglas:

Para construir se necesitan 2 solares libres y colindantes, uno para el puesto principal y otro para la entrada.

La carta de edificación determina el solar para el puesto principal.

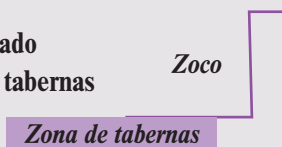
2 solares:



Puesto principal

Entrada

Los **puestos principales de color morado** sólo pueden colocarse en la **zona de tabernas** y los restantes sólo en el zoco.



Los puestos principales han de estar situados de forma que sólo se pueda acceder desde el zoco.



Sólo se puede colocar **1 puesto principal por color** en cada uno de los nueve sectores en los que se divide el zoco.

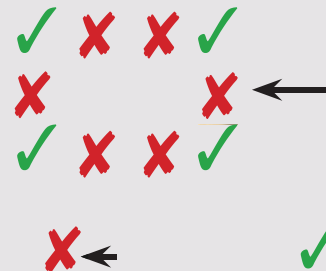


*En este sector del zoco ya no se puede colocar ningún otro puesto principal rojo.*

No importa que haya varias **ampliaciones o entradas del mismo color** en un mismo sector del zoco.



No se puede colocar un puesto principal **ortogonalmente**, (es decir, ni a derecha, ni a izquierda, ni arriba ni abajo) respecto a otro puesto principal o ampliación.



El puesto ha de estar alineado de tal manera que no haya más de una entrada en una misma casilla.

Una vez terminado, el jugador colocará la carta de edificación jugada en el mazo de reserva y se pasará el turno al siguiente.

● **b) Colocar una ampliación**

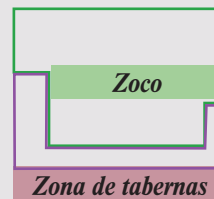
El jugador que tiene el turno toma una ampliación del almacén general, la coloca, paga su precio y obtiene los puntos correspondientes.

En la colocación se aplican las siguientes reglas:

Se necesita **1 solar libre** para la ampliación.

Las ampliaciones **moradas** sólo pueden colocarse en la **zona de tabernas**.

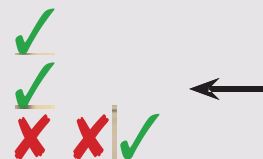
Las ampliaciones de los **colores restantes** sólo pueden colocarse en el **zoco**.



6 tipos de ampliaciones

La ampliación ha de colocarse **ortogonalmente** (es decir, a izquierda, derecha, arriba o abajo) respecto al **puesto propio del mismo color**.

La ampliación puede situarse junto al puesto principal o junto a una ampliación ya existente.



Los puestos de **distintos colores** pueden unirse mediante ampliaciones.



Los puestos de un **mismo color** **no** se pueden conectar ortogonalmente con una ampliación de dicho color.



*Nota: Se ha de poder reconocer, sin lugar a dudas, a qué puesto principal corresponde cada ampliación.*

Las ampliaciones han de colocarse de forma que las entradas sean **accesibles para todos los clientes**.

Tendrá que haber **un camino al menos** que llegue a los distintos puestos, no importa lo largo que sea (ver movimientos de los clientes en la página 7.)

Sin embargo, las zonas del zoco en las que no haya ni clientes ni entradas podrán estar aisladas.



En los dos solares aislados sólo podrá construir el jugador y con ampliaciones amarillas.

**El precio de la ampliación**

El precio dependerá del **tamaño total** del puesto tras la ampliación.

Se abonará **1 moneda** del color del puesto por cada tablilla (ya sea de puesto o ampliación).

Se deberá pagar **1 moneda, al menos**, del color del puesto.

El resto puede substituirse por monedas de cualquier color, aunque en ese caso se pagarán **dos monedas por una**.

Ejemplo:



1 2 3 nueva

## Puntos por la ampliación

El jugador recibirá cierta cantidad de puntos dependiendo del tamaño del puesto, así como por las medallas conseguidas.

### Tamaño del puesto:

**1 punto por cada tablilla (puesto o ampliación).**

Los puntos se contabilizan en la línea de recuento.

= 4 puntos

### Medallas:

#### Un único jugador tiene el puesto más grande:

Si, tras haber realizado la ampliación, un jugador tiene el puesto más grande de un color, tiene derecho a las dos medallas correspondientes: una de oro y otra de plata.

Si se trata de la primera ampliación de un color, el jugador cogerá las dos medallas del almacén principal.

Si las medallas están en manos de otros jugadores, éstos tendrán que entregárselas al jugador con el puesto más grande en esa ronda.



#### Varios jugadores tienen el puesto más grande:

Si tras la ampliación el jugador formara un puesto del mismo tamaño que el del puesto más grande de ese mismo color, recibirá la medalla de plata.



Si más jugadores igualan el puesto más grande del mismo color en una misma ronda, la medalla de plata se irá pasando de unos a otros.



En cualquier caso, el jugador sólo recibirá los puntos de las medallas obtenidas en ese turno, que contabilizará en la línea de recuento.

No se recibirá ningún punto por las medallas que se tuvieron antes de realizar la ampliación.

*Nota: Si el jugador ya tenía las dos medallas antes de la ampliación, sólo recibirá los puntos correspondientes al tamaño del puesto.*

Las medallas se colocarán bien visibles delante del mostrador.

Una vez terminado, el jugador colocará la carta de edificación jugada en el mazo de reserva y se pasará el turno al siguiente.

### ● Cambiar de sitio un puesto principal



Si el jugador que tiene el turno, comprueba que uno de sus puestos principales está construido de tal forma que no se puede ampliar, podrá cambiarlo de sitio, siempre y cuando, aún **no esté ampliado**.

El jugador podrá retirar el puesto del tablero y tendrá que reubicarlo de inmediato. Se aplicarán las reglas “● a) Colocar un puesto principal nuevo” (ver página 4).

*El jugador construye su puesto principal morado de forma que el jugador ya no puede ampliar su puesto principal verde. A partir de ese momento, el jugador podrá cambiar su puesto de sitio.*

Una vez terminado, el jugador colocará la carta de edificación jugada en el mazo de reserva y se pasará el turno al siguiente.

## Atraer clientes a un puesto

El jugador que tiene el turno puede elegir dirigir un cliente a su puesto o al de otro jugador con objeto de atraer al cliente de su color (ver movimientos generales de los clientes). A continuación, se intercambia el cliente seleccionado por el que se encuentra fuera del tablero y el jugador recibe dinero.

### Atraer a un cliente

Se deben cumplir las siguientes condiciones:

La entrada debe estar libre; es decir, que no puede haber ningún otro cliente ocupándola.



Se ha de llevar al cliente a la entrada que está libre y por el camino más corto.



Si hay dos o más entradas libres equidistantes, el jugador será quien decida a cuál se dirigirá el cliente.



Si el jugador tiene **cartas de charlatán**, podrá emplearlas para atraer al cliente hacia entradas libres que se encuentren más alejadas. Por cada carta de charlatán utilizada, se podrá saltar una entrada libre, la más cercana. Las cartas de charlatán jugadas se devolverán a la casilla del charlatán.



El cliente se situará en la entrada.

### Cambiar clientes

Se retira al cliente del tablero de juego y se coloca en la bandeja de monedas de su mismo color. El cliente que se encontraba fuera del tablero de juego ocupará el lugar en la entrada que el cliente sustituido ha dejado libre.

*El cliente de color verde se coloca en la bandeja de monedas verde. El cliente de color morado se coloca en la entrada.*



### Recibir dinero

**Puesto propio:**

Si el jugador lleva, en su turno, a un cliente hasta uno de sus puestos, recibirá dinero en función del tamaño del puesto: 1 moneda por cada tablilla que lo componga del mismo color.

*El jugador fue quien atrajo al cliente a su puesto y recibe, por ello, 2 monedas verdes.*

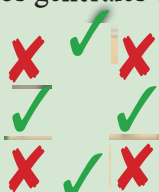
**Puesto de la competencia:**

Si se ha llevado el cliente a un puesto de la competencia, el jugador recibirá 1 moneda del color del puesto. El propietario del puesto también recibirá dinero, también, en función de su tamaño: 1 moneda por cada tablilla que lo componga del mismo color.

*El jugador fue quien llevó al cliente al puesto del jugador recibirá dos monedas verdes y, una moneda verde.*

Se pasa el turno al siguiente.

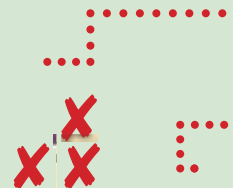
### Movimientos generales de los clientes



Se podrá mover sólo uno de los 5 clientes que están en el zoco. El cliente sólo se puede mover ortogonalmente de casilla en casilla, es decir que no se puede mover diagonalmente.



Puede moverse por casillas libres, aquellas que tengan clientes y sobre las que tengan una entrada.



El cliente no puede atravesar la zona de tabernas en su camino.

## ■ Robar 2 cartas del mazo

El jugador que tiene el turno roba 2 cartas.

El jugador podrá elegir por cada carta entre:

• una de las cartas de edificación que están boca arriba

• la carta de edificación que está boca abajo en el mazo

• una carta de charlatán

Las cartas de edificación se sostienen en la mano. En el caso de que el jugador tenga más de 4 cartas de edificación, tendrá que elegir 4 y descartarse del resto, que colocará en el mazo de reserva.

Si el jugador ha elegido una carta de la zona de exposición, ésta se **reemplazará** con otra del mazo **al final del turno**.

*Nota: Cuando ya no queden cartas, se barajan las cartas del mazo de reserva y se utiliza como mazo nuevo.*

Las cartas de charlatán se colocan a vista de todos, al lado del mostrador. Se pueden tener tantas cartas de charlatán como se quiera.

Se pasa el turno al siguiente.

## Última etapa y final del juego

La última etapa comenzará tras colocar la última ampliación de un color o cuando sólo quede 1 ampliación en 2 de los colores.

A partir de ese momento, sólo se podrá realizar la acción:

■ **Construir un puesto.** El juego finalizará para el jugador que ya no pueda o no quiera seguir construyendo. El resto seguirá jugando hasta que ya no puedan o no quieran seguir construyendo.

La partida finalizará tras la última edificación.

*Nota: Si un jugador renuncia a construir, no podrá hacerlo en las siguientes rondas. El último jugador puede construir varias veces seguidas.*

## Recuento final

A continuación, se vuelve a realizar el recuento de todas las medallas.

Aquellos que las tengan contabilizarán los puntos en la línea de recuento.

Por último, los jugadores recibirán puntos por el dinero restante.

Por cada 3 monedas se obtendrá 1 punto.

Ganará el jugador que tenga el mayor número de puntos. En caso de empate, puede haber varios ganadores.

*Ejemplo:*

= 15  
puntos

= 2  
puntos

## Diferencias en las partidas de dos jugadores

Los puestos principales neutrales no se pueden cambiar de sitio ni ampliar. Si un jugador lleva a un cliente a una entrada neutral, obtendrá 1 moneda del mismo color que el del puesto.

