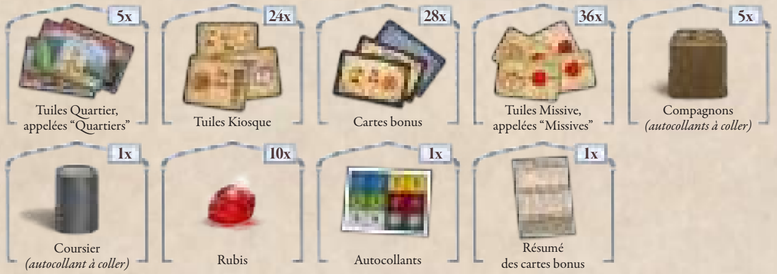
Istanbul

Extension

INTRODUCTION

Une nouvelle idée lucrative vient de voir le jour chez les marchands d'Istanbul : assurer la livraison du courrier aux commerçants du bazar ! Une mission qui offre en prime l'opportunité de mettre la main sur des informations importantes, informations qui pourront être vendues aux sociétés secrètes contre des rubis. Afin de faire tourner les affaires courantes, vous avez engagé un compagnon dévoué à votre service. Il faut l'avouer, il est un peu plus lent que ce que vous auriez souhaité mais en compensation, il n'a besoin de personne pour faire son travail

MATÉRIEL



DIFFÉRENCES AVEC LE JEU DE BASE

Cette extension ne peut être jouée qu'en complément du jeu de base.

Il est également possible de la combiner avec le jeu de base et l'extension «Moka et Bakchich» – voir la variante «Le Grand Bazar», détaillée en page 6.

Les règles du jeu de base sont toujours valables, sauf pour les exceptions suivantes :

- Le plateau de jeu est composé de 4 Quartiers supplémentaires (avec les chiffres 21 - 24) pour un total de **20 Quartiers**. Le Quartier **Catacombes** 25 n'est utilisé que dans la variante «Le Grand Bazar».
- La fin du jeu se déclenche quand un joueur obtient son **6ème rubis**, indépendamment du nombre de joueurs.
- Lorsque vous prenez le dernier rubis présent sur les Quartiers : **Palais du Sultan** 13, **Marchand de gemmes** 16, ou **Maison du café** 20, remettez sur cet emplacement un rubis issu de la réserve générale.

Remarque : Les symboles Café présents sur les cartes et les tuiles sont à ignorer, sauf dans le cadre d'une partie avec la variante «Le Grand Bazar».



INSTALLATION

Les règles suivantes s'ajoutent aux règles du jeu de base, il est donc nécessaire d'avoir le matériel du jeu de base.

Placez les 20 **tuiles Quartier** en une grille de 5 x 4.

Pour votre première partie avec l'extension, nous vous conseillons la mise en place présentée dans l'illustration ci-contre.

9	1	4	21	3
15	6	7	11	22
13	24	12	14	8
10	2	23	5	16

Vous pouvez par la suite placer les tuiles de manière aléatoire en suivant ces règles :

- Placez les 20 tuiles Quartier en une grille de 5 x 4.
- La **Fontaine** 7 doit être située parmi l'une des 6 tuiles centrales. Si nécessaire, échangez la position de la Fontaine avec une autre tuile.
- Le **Marché Noir** 8 et le **Salon de Thé** 9 doivent être éloignés d'au moins 3 tuiles **et** ne doivent pas être situés sur la même ligne ou colonne. Si nécessaire, échangez la position de l'une des tuiles avec une autre tuile.

1. Effectuez la mise en place décrite dans les règles du jeu de base (voir les règles, pages 2 et 3, étapes 2 à 13), puis suivez les étapes additionnelles présentées ci-dessous. Choisissez si vous souhaitez utiliser exclusivement les **nouvelles cartes bonus**, ou si vous préférez les mélanger avec celles du jeu de base. Dans le second cas, le symbole présent dans les coins des nouvelles cartes bonus vous permettra de les trier plus tard.



2. Lancez les dés pour définir le Quartier de départ du **Coursier**, comme vous le faites pour le Gouverneur et le Contrebandier.

3. **Kiosque** 22
Mélangez les **tuiles Kiosque** et formez 2 piles que vous placez face cachée sur le Quartier. Les tuiles Kiosque utilisées sont placées dans une défausse à côté du plateau de jeu. Si les piles présentes sur le Kiosque venaient à être épuisées durant la partie, mélangez la défausse et formez deux nouvelles piles.

4. **Société Secrète** 24
Placez le nombre de Livres demandé sous les emplacements 1er/2ème /3ème.

5. Tournez les **Missives** sur leur verso (avec 2 Sceaux visibles) et mélangez-les. Placez-les à côté du plateau de jeu, en formant une ou plusieurs piles. Les Missives utilisées sont placées dans une défausse. Si les piles Missives venaient à être épuisées durant la partie, mélangez la défausse et formez de nouvelles piles.

6. Placez les **Compagnons** et les rubis restants près du plateau de jeu.

APERÇU DES NOUVEAUX COMPOSANTS

- **Missives :** les Missives apportent une nouvelle manière de gagner des rubis et peuvent également permettre les déplacements additionnels. Le recto de chaque Missive présente 1 Sceau et un numéro de Quartier, le verso présente 2 Sceaux. Lorsque vous recevez une Missive, placez-la avec le recto visible devant vous. Une fois la Missive livrée (voir page 4, Section 2 de Votre Tour), retournez-la sur son verso. Les Sceaux présents sur les Missives peuvent être échangés contre des rubis (voir page 5, Société Secrète 24) ou être dépensés pour des déplacements additionnels (voir page 4, Section 4 de Votre Tour).
- **Compagnon:** Le Compagnon est un nouveau pion, mis en attente dans la réserve générale. Lorsque vous utilisez l'action de la Fontaine 7 pour la première fois, votre Compagnon rejoint votre réserve personnelle. Une fois qu'il se trouve dans votre réserve, vous pouvez le mettre en jeu de la manière suivante : au début d'un de vos tours, placez votre Compagnon sur le Quartier où se trouve votre Marchand. Ce déploiement ne vous coûte rien, et ce même si d'autres Marchands sont présents sur le Quartier.
Si votre Compagnon est présent sur le plateau de jeu, vous pouvez au choix le déplacer ou déplacer votre Marchand (voir page 4, Section 1 de Votre Tour).

A chaque fois que vous réalisez l'action de la Fontaine, vous pouvez replacer votre Compagnon dans votre réserve personnelle. Il vous sera ensuite possible de le redéployer comme précisé ci-dessus.

- **Tuiles Kiosque :** Ces tuiles présentent les récompenses obtenues suite à l'utilisation du Kiosque 22 (voir page 5, Kiosque 22).
- **Coursier:** Comme le Gouverneur ou le Contrebandier, vous pouvez le rencontrer après votre action. Il peut vous échanger 1 Missive contre 2 Livres ou n'importe quelle Missive (voir p. 4, Section 3 de "Votre Tour").

AlwaysBoard NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

VOTRE TOUR

Vous jouez votre tour comme dans le jeu de base à part les modifications suivantes :

1. Un nouveau déplacement est désormais possible :
   Si votre **Compagnon** est en jeu, c'est-à-dire présent sur un Quartier, vous pouvez le déplacer **à la place de votre Marchand**. Le Compagnon suit les mêmes règles de déplacement que le Marchand, avec les exceptions suivantes :
   a) Le déplacement du Compagnon est limité à **1 Quartier**, c'est-à-dire sur un Quartier orthogonalement adjacent.
   b) Le Compagnon travaille seul, c'est-à-dire qu'il n'a pas besoin d'assistant pour effectuer son action.
   c) Sauf mention contraire, les cartes bonus et les tuiles faisant référence au Marchand **ne peuvent pas** être appliquées au Compagnon.



Exemple: *Votre Compagnon est déjà en jeu. Vous pouvez l'utiliser à votre prochain tour.*

Remarque : Si vous déplacez votre Marchand, ou votre Compagnon, sur un Quartier où se trouvent déjà des Marchands ou des Compagnons adverses, vous devez payer 2 Livres pour chacun de ces pions avant de pouvoir effectuer l'action du Quartier !

2. Quand un de vos pions (Marchand, Membre de famille ou Compagnon) est présent sur un Quartier dont le numéro correspond à une ou plusieurs de vos Missives, vous devez retourner ces Missives sur leur verso – vous venez de les livrer à leur destinataire. La livraison peut être effectuée avant ou après le déplacement du pion. Elle peut même être effectué par un pion n'ayant pas effectué de déplacement ce tour (il est ainsi possible de livrer une missive immédiatement après l'avoir piochée).
3. À l'étape 4 de votre tour (Rencontres), vous pouvez à présent rencontrer un nouveau type de personnage – le Coursier. Il vous fournit 1 Missive si vous lui payez 2 Livres, ou si vous défaussez 1 Missive. Lorsque vous utilisez le Coursier, lancez les dés pour déterminer sa nouvelle position.
4. À la fin de votre tour : vous pouvez défausser des Missives affichant un total de 3 Sceaux pour obtenir un nouveau tour de jeu (appelé déplacement additionnel). Les Sceaux dépensés en excès sont perdus. Il n'est pas possible d'effectuer deux déplacements additionnels consécutifs.

FIN DU JEU

La fin du jeu survient lorsqu'un joueur obtient son 6ème rubis, quel que soit le nombre de joueurs. Sinon, les règles du jeu de base s'appliquent.

NOUVELLES CARTES BONUS



Prenez 1 Missive.



Lancez 2 dés et prenez le bonus correspondant.



Payez 1 marchandise (ou 1 café) et prenez 7 Livres.



Prenez les 3 marchandises indiquées et 3 Livres.



Copiez l'effet de la carte bonus se trouvant au sommet de la défausse.



Au cours de la phase Déplacement, déplacez votre Membre de famille sur un Quartier orthogonalement adjacent et réalisez l'action correspondante (sans faire de rencontres). Ce déplacement remplace celui de votre Marchand ou de votre Compagnon. Cette carte ne peut pas être utilisée pour déplacer votre Membre de famille depuis, ou vers, le Poste de Police 12 .



Au lieu de déplacer votre Marchand de 1 ou 2 Quartiers, déplacez-le sur un Quartier où se trouve un Marchand adverse. Ne payez pas pour la rencontre avec ce Marchand, mais payez 2 Livres pour chacun des autres Marchands et/ou Compagnons présents sur ce Quartier.



Au cours de la phase Déplacement, vous pouvez déplacer votre Compagnon de 2 cases au lieu d'1 seule.



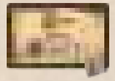
Réalisez l'action du Gouverneur, du Contrebandier, du Coursier ou du Marchand de café. Lancez ensuite les dés pour déterminer la nouvelle position de ce personnage.



Si vous êtes dans une des deux mosquées 14 ou 15 , réalisez l'action deux fois.



Si vous êtes à la Société Secrète 24 , réalisez l'action deux fois.



Au lieu de déplacer votre Marchand de 1 ou 2 Quartiers, vous pouvez payer 3 Livres pour le déplacer sur le Quartier de votre choix.

NOUVEAUX QUARTIERS ET LEURS ACTIONS



21 **Ambassade**
Prenez 2 Missives de la réserve générale et placez-les recto visible face à vous (les numéros des Quartiers de destination doivent être visibles).

22 **Kiosque**
Prenez 1 Missive de la réserve générale et placez-la recto visible face à vous. Puis, retournez un nombre de tuiles Kiosque égal au nombre de joueurs + 1. En commençant par vous et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit :

- Choisir 1 des tuiles Kiosque.
- Réalisez, **ou non**, l'action correspondante (voir page 6 : Aperçu des tuiles Kiosque).
- Retournez la tuile Kiosque. Les autres joueurs ne pourront plus choisir cette tuile.

Vous pouvez ensuite réaliser l'action correspondant à la dernière tuile Kiosque disponible. Défaussez ensuite ces tuiles Kiosque.

23 **Salle des Ventes**
Prenez 1 Marchandise de votre choix. Puis mettez aux enchères 2 cartes bonus :
Effectuez une mise d'un montant minimum d'1 Livre. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut miser exactement 1 fois, ou passer définitivement. Chaque nouvelle mise doit être supérieure à la précédente. Après que tous les joueurs ont eu l'opportunité de miser, vous pouvez effectuer une surenchère finale ou passer. Le gagnant de l'enchère pioche 2 cartes bonus et les ajoute à sa main. Si vous êtes le gagnant, votre enchère est payée à la réserve générale. Si un autre joueur est le gagnant, le paiement de son enchère vous revient.

Exemple à 3 joueurs : *Le joueur jaune prend 1 marchandise bleue et effectue une mise initiale de 1 Livre. Le joueur rouge passe. Le joueur bleu mise 5 Livres. Le joueur jaune pourrait alors surenchérir mais il choisit de passer. Le joueur bleu pioche 2 cartes bonus et paie 5 Livres au joueur jaune.*

24 **Société Secrète**
Défaussez des Missives affichant un total de 6 Sceaux. En récompense, prenez le prochain Rubis disponible du Palais du Sultan 13 , du Marchand de gemmes 16 , ou de la Maison du café 20 (si vous jouez la variante « Le Grand Bazar »). Le premier joueur à réaliser cette action reçoit 3 Livres, le deuxième 2 Livres et le troisième 1 Livre. Par la suite, les joueurs effectuant cette action prennent un Rubis mais ne reçoivent aucune Livre.

25 **Catacombes**
Prenez 1 marchandise de votre choix (ou 1 café). Déplacez ensuite votre Marchand sur un Quartier de votre choix. Ne réalisez pas l'action de ce Quartier et n'y effectuez aucune rencontre.

CRÉDITS

L'éditeur et l'auteur désirent remercier tous les testeurs et les relecteurs pour leurs remarques pertinentes.

Auteur : Rüdiger Dorn
Illustrations : Andreas Resch
Graphismes : Andreas Resch, Hans-Georg Schneider
Réalisation : Ralph Bruhn
Traduction française :
Erwann Dréan, Sabrina Ferlisi, Fabien Conus

Tous droits réservés.
La réimpression ou l'édition des règles, composants de jeux ou illustrations sont interdits sans autorisation préalable.

Copyright © 2016 Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg
www.pegasus.de
Matagot - 96 rue de Miromesnil 75008 Paris
www.matagot.com

www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

APERÇU DES TUILES KIOSQUE



Prenez 1 marchandise jaune et 1 Livre.



Prenez 1 marchandise verte et 1 Livre.



Prenez 1 marchandise rouge et 1 Livre.



Prenez 2 marchandises jaunes.



Prenez 2 marchandises vertes.



Prenez 2 marchandises rouges.



Prenez 1 marchandise jaune.



Prenez 1 marchandise verte.



Prenez 1 marchandise rouge.



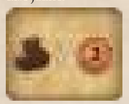
Prenez 1 marchandise bleue.



Piochez 1 carte bonus.



Prenez 2 Livres.



Prenez 1 café ou 2 Livres.



Prenez 1 café ou 3 Livres.



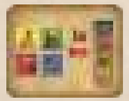
Placez votre Compagnon dans votre réserve personnelle.



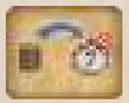
Lancez 1 dé. Prenez un nombre de Livres égal au résultat du dé.



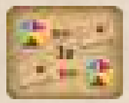
Dépensez 10 Livres pour prendre une extension de Charrette.



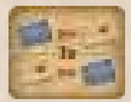
Dépensez 1 marchandise jaune, 1 verte, 1 rouge et 1 bleu pour prendre une extension de Charrette.



Déplacez votre Marchand sur la Fontaine 7 sans rassembler les assistants présents dans les autres Quartiers.



Au choix : Payez 1 marchandise (ou 1 café) pour prendre 1 Missive, ou défaussez 1 Missive pour prendre 1 marchandise (ou 1 café).



Au choix : Défaussez 1 carte bonus pour prendre 1 Missive, ou défaussez 1 Missive pour prendre 1 carte bonus.



Au choix : Payez 2 Livres pour prendre 1 Missive, ou défaussez 1 Missive pour prendre 3 Livres.



Au choix : Payez 2 Livres pour prendre 1 marchandise de votre choix (ou 1 café), ou payez 1 marchandise de votre choix (ou 1 café) pour prendre 3 Livres..



Au choix : Payez 2 Livres pour prendre 1 carte bonus, ou défaussez 1 carte bonus pour prendre 3 Livres.

VARIANTE « LE GRAND BAZAR »

Nous recommandons cette variante pour les joueurs ayant une bonne expérience du jeu de base et de ses extensions. Dans cette variante, le jeu de base est combiné avec les deux extensions « Moka et Bakchich » et « Missives et Sceaux ».

- Placez aléatoirement les 25 tuiles Quartier en une grille de 5 x 5.
- Placez la Fontaine 7 au centre du plateau de jeu. Assurez-vous que le Marché Noir 8 et le Salon de Thé 9 respectent les restrictions de placement.
- Cartes bonus : Choisissez si vous souhaitez utiliser exclusivement les nouvelles cartes bonus, ou si vous préférez les mélanger avec celles du jeu de base et de l'extension « Moka & Bakchich ». Dans le second cas, le symbole présent dans les coins des cartes bonus vous permettra de les trier plus tard.
- A ces exceptions près, les règles du jeu de base et des extensions sont appliquées.

Remarque : La tuile Taverne faisant référence au Gouverneur, au Contrebandier et au Marchand de café s'applique de la même manière au Coursier