Rüdiger Dorn

Istanbul

2 à 5 joueurs ◆ à partir de 10 ans ◆ durée de la partie: 40-60 minutes

INTRODUCTION

C'est le souk au grand bazar d'Istanbul ! Dans les allées étroites encombrées par les étals, les marchands et leurs assistants s'affairent à dénicher les plus belles affaires et doubler leurs concurrents. Leur sens des affaires et de l'organisation sont mis à rude épreuve : les Charrettes doivent être remplies de marchandises aux entrepôts et rapidement transportées par les assistants vers les meilleures destinations. Le but des marchands est d'être le plus prospère, en amassant de l'argent, puis un certain nombre de rubis.

IDÉE DU JEU

Vous dirigez un groupe constitué d'un marchand et de quatre assistants dans les 16 quartiers du bazar. Dans chaque quartier, vous pouvez réaliser une action particulière. Le défi est que, pour réaliser une action dans l'un de ces quartiers, votre marchand a besoin d'un assistant et doit le laisser sur place. Pour pouvoir réutiliser cet assistant plus tard, le marchand doit revenir le chercher dans ce quartier. Il vous faut donc bien planifier vos actions pour ne pas vous retrouver sans assistant et donc incapable de faire quoi que ce soit...

MATÉRIEL



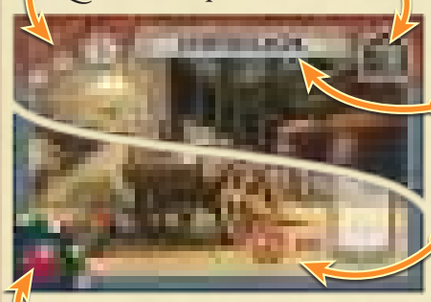
Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

QUARTIERS

Nombres : utilisés pour les différentes dispositions du plateau. Le plus gros nombre est aussi utilisé lors du lancer de dés pour déterminer le nouveau Quartier d'un pion.

Symboles Quartier (sur certains quartiers) : Ces symboles indiquent qu'il y a des cartes Bonus et des tuiles Mosquée qui font référence à ces quartiers.



Rubis (dans certains quartiers) : ces emplacements contiennent des rubis que vous pouvez gagner sous certaines conditions.

CHARRETTES

Les Indicateurs de marchandise sur votre Charrette indiquent le nombre de marchandises que vous avez. Un Indicateur tout à gauche (voir marchandise jaune) indique que vous n'avez pas cette marchandise. Lorsque vous obtenez des marchandises, déplacez les Indicateurs vers la droite. Lorsque vous utilisez des marchandises, déplacez-les vers la gauche. Sur cet exemple, vous avez deux marchandises vertes et une bleue. Les Rubis que vous obtenez sont placés sur ces espaces.



SYMBOLES

Les symboles suivants sont utilisés sur les Quartiers, tuiles Mosquée et cartes Bonus :

Déplacez un pion ou une ressource (Marchand, Assistant, ...)

Payez ce qui est indiqué sur la gauche et obtenez ce qui est indiqué sur la droite

« par conséquent»

« et » « ou »

Indique qu'une ou plusieurs cartes Bonus / Tuiles Mosquée peuvent interagir avec ce lieu.

1 marchandise de votre choix

Lancez les deux dés

INSTALLATION

Le texte en vert indique les portions de règle dépendante du nombre de joueurs.

1

Placez les 16 tuiles quartiers en grille 4x4. Ceci constitue le plateau de jeu.

Pour la première partie, nous vous recommandons de prendre la disposition « chemins courts », dans laquelle les quartiers sont placés dans l'ordre des numéros bleus, comme ci-dessous. Vous trouverez d'autres dispositions sur la dernière page des règles.



12

Choisissez un **premier joueur** au hasard. Il obtient 2 livres et le Marqueur premier joueur. Dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chaque joueur obtient une livre de plus que le joueur à sa droite. Ensuite, chaque joueur pioche une **carte Bonus**.

13

Pour une partie à deux joueurs : placez les **pions Marchands** des couleurs non utilisées sur les **Mosquées** 14 15 et le Marchand de gemmes 16.

2

Triez les **tuiles Mosquée** par couleur et formez 4 piles. Triez ces piles par ordre croissant des symboles de marchandises (celle avec 2 symboles sur le dessus). Placez-les sur les deux Mosquées 14 15.



Placez **un rubis** par joueur sur chacune des Mosquées.

5 joueurs : Placez seulement 4 rubis sur chaque Mosquée.
3 joueurs : Retirez la tuile avec 5 symboles du jeu.
2 joueurs : Retirez les tuiles avec 3 et 5 symboles du jeu.

3

Par joueur, placez **1 Rubis** et **3 extensions de Charrette** sur le Fabricant de Charrette 1.

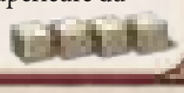


Placez des Rubis sur le Marchand de gemmes 16 et sur le Palais du Sultan 13 en commençant par la case avec un rubis. Continuez jusqu'à la case avec le symbole du nombre de joueurs. Placez **1 Rubis** sur chaque case et laissez les autres vides.



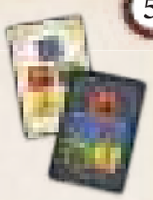
4

Placez les marqueurs du Bureau de poste sur la ligne supérieure du Bureau de poste 5.



5

Mélangez les 5 **tuiles Demande** foncées et formez une pile face visible que vous posez sur le Grand Marché 10. Faites de même pour le Petit Marché 11 avec les **tuiles Demande** claires.



6



Déterminez les positions de départ du **Gouverneur** et du **Contrebandier** en lançant deux dés pour chacun d'entre eux et plaçant le pion sur le quartier avec le nombre correspondant.

7

Mélangez les **cartes Bonus** et faites-en une pile face cachée à placer à côté du plateau de jeu, avec les pièces et les dés.



11

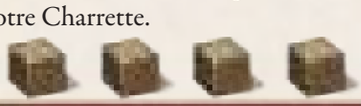


Empilez vos 4 **pions Assistants** et placez votre **pion Marchand** au-dessus. Placez ensuite cette pile sur la Fontaine 7.

Placez le **5ème Assistant** de chaque joueur à côté du plateau, facilement accessible.

9

Placez les 4 Indicateurs de marchandise sur la colonne gauche de votre Charrette.



10



Placez vos **membres de la famille** sur le Poste de Police 12.

8

Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments en bois de sa couleur. Prenez aussi une **Charrette** et une aide de jeu et placez-les devant vous.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le Premier joueur, vous jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Dès qu'un joueur a collecté 5 Rubis ***(pour une partie à 2 joueurs : 6 Rubis)*** sur les cases appropriées de sa Charrette, finissez le tour en cours, puis la partie prend fin.

VOTRE TOUR

Un tour est constitué de 4 phases, mais la plupart du temps seules les 2 phases « déplacement » et « action » sont jouées. Les autres phases « rencontres » (fond bleu ci-dessous) ne se réalisent que si votre Marchand rencontre d'autres pions.
À votre tour, vous pouvez utiliser autant de cartes Bonus et de pouvoirs spéciaux des tuiles Mosquée que vous souhaitez.

Vous **devez toujours réaliser les phases dans l'ordre donné,** que vous les réalisiez toutes ou non !

1. Déplacement

Déplacez votre Marchand et sa pile d'Assistants de **1 ou 2 Quartiers**. Vous ne pouvez pas aller en diagonale et vous devez atterrir sur un Quartier **différent** de celui d'où vous venez.

Dans le Quartier de destination du Marchand, il y a deux possibilités :

a) Il y a déjà un de vos Assistants dans ce Quartier
Placez la pile du Marchand sur cet Assistant (figure de droite). Il rejoint cette pile, et à votre prochain déplacement, vous ne laisserez pas d'Assistants dans ce Quartier.



b) Il n'y a aucun de vos Assistants dans ce Quartier
Enlevez un assistant de la pile du marchand et placez-le à côté (figure de droite). Pendant votre prochain tour, vous devrez laisser cet Assistant dans ce Quartier. Si vous ne pouvez pas (parce que votre Marchand n'a pas d'Assistant avec lui) ou si vous ne voulez pas : votre tour prend immédiatement fin (Exception: Fontaine 7 , voir p. 6).



Note :
Si vous avez la tuile Mosquée jaune, vous pouvez payer 2 Livres pour récupérer un assistant d'un autre quartier et le mettre sous votre pile marchand.

2. Rencontre avec d'autres Marchands (s'il y en a)

S'il y a d'autres marchands au quartier de destination, vous devez leur payer 2 Livres chacun. Votre **tour s'arrête instantanément** si vous ne pouvez ou ne voulez pas les payer.

Exception : Vous ne devez pas payer les autres marchands sur la Fontaine 7 .

Cas spécial pour une partie à 2 joueurs :
Si vous rencontrez un Marchand neutre, payez 2 Livres à la Banque. Puis lancez deux dés pour déterminer un nouveau quartier pour ce marchand et déplacez-le.



Exemple: *Le joueur rouge doit payer 2 Livres aux joueurs jaune et vert, sinon son tour se termine immédiatement.*

3. Action

Si votre Marchand récupère ou laisse sur place un de vos Assistants, (exception : Fontaine 7 , voir p. 6), vous pouvez réaliser l'action disponible dans ce Quartier (voir p. 6-7).

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

4. Rencontres (s'il y en a) dans n'importe quel ordre avec...



... des membres de familles adverses

Après votre action, s'il y a des membres de famille des autres joueurs où vous vous trouvez, vous **devez** les capturer et tous les envoyer au Poste de Police 12, sauf s'ils s'y trouvent déjà. En récompense, vous pouvez prendre 1 carte Bonus ou 3 Livres de la Banque pour chaque membre de famille. Si vous en capturez plus d'un, vous pouvez prendre des récompenses identiques ou différentes pour chacun d'entre eux.



... le Gouverneur

Vous **pouvez** prendre 1 carte Bonus de la pioche et la mettre dans votre main. Si vous le faites, vous devez payer 2 Livres ou défausser 1 carte Bonus de votre main.



... le Contrebandier

Vous **pouvez** gagner une marchandise de votre choix.
Si vous le faites, payez 2 Livres ou une autre marchandise en échange.

Lorsque vous utilisez le Gouverneur ou le Contrebandier, lancez deux dés et placez le pion sur le quartier correspondant. Si vous avez utilisé les deux dans le tour, lancez les deux dés pour chacun d'entre eux.
Note : Vous pouvez défausser la carte Bonus ou payer la marchandise que vous avez récupéré auprès du Gouverneur ou du Contrebandier dans le but de les déplacer.

CARTES BONUS

A votre tour, vous pouvez jouer autant de cartes Bonus que vous le souhaitez, et à n'importe quel moment.

- Après avoir joué une carte Bonus, placez-la dans la défausse face visible sur le Caravansérail 6 .
- Quand vous piochez une carte Bonus, prenez-la de la pioche face cachée (exception : Caravansérail 6 , voir p. 6).
- Mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche face cachée dès que celle-ci est vide.
- Vous pouvez conserver autant de cartes bonus en main que vous le souhaitez.



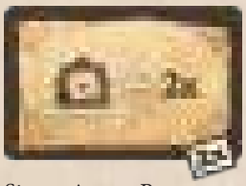
Recevez 1 marchandise de votre choix.
Peut uniquement être jouée avant ou après une action.



Prenez 5 Livres de la Banque.



Si vous êtes au Palais du Sultan 13 , réalisez l'action deux fois.
Le nombre de marchandises à livrer au Sultan augmente après chaque action.



Si vous êtes au Bureau de Poste 5 , réalisez l'action deux fois.
Déplacez normalement un marqueur Bureau de poste après chaque action.



Si vous êtes chez le Marchand de Gemmes 16 , réalisez l'action deux fois.
Le prix à payer pour le Rubis augmente après chaque action.



Placez le membre de votre famille au Poste de Police 12 et prenez la récompense.
Impossible si le membre de votre famille est déjà au Poste de Police 12 .



Dans la 1ère phase de votre tour, ne déplacez pas votre Marchand.
Votre Marchand reste dans son Quartier actuel mais vous devez utiliser un Assistant à nouveau.



Au début de votre tour, déplacez votre pile Marchand de 3 ou 4 Quartiers (au lieu de 1 ou 2).



Si vous êtes au Petit Marché 11 , vous devez vendre le nombre requis de marchandises mais vous pouvez dépenser d'autres types de marchandises que ceux qui sont requis.



Ramenez 1 de vos Assistants sous votre pile Marchand.

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

LES QUARTIERS ET LEURS ACTIONS

1 Fabricant de Charrettes

Payez 7 Livres à la Banque pour prendre une extension de Charrette et la placer sur votre Charrette. Lorsque vous ajoutez une troisième et dernière extension, prenez un Rubis du Fabricant de Charrette et placez-le dans votre Charrette.



2-4 Entrepôt de tissus/ épices/fruits

Déplacez l'Indicateur de la marchandise correspondante au maximum vers la droite.

Si vous avez la tuile Mosquée verte, vous pouvez payer 2 Livres pour prendre 1 marchandise supplémentaire de n'importe quel type.



5 Bureau de Poste

Prenez les ressources représentées sur les quatre espaces découverts. Ensuite, prenez le marqueur du Bureau de Poste qui se trouve le plus à gauche sur la ligne supérieure et descendez-le. Si tous les marqueurs sont déjà sur la ligne inférieure, remontez-les tous.

Exemple : *Vous recevez 3 Livres, 1 marchandise jaune et une marchandise rouge. Ensuite, vous descendez le cube qui se trouve sur la marchandise bleue vers la marchandise jaune.*



6 Caravansérail

Prenez 2 cartes Bonus en main et défaussez une carte Bonus de votre main.

Note : Quand vous prenez des cartes bonus grâce à cette action (**et uniquement dans ce cas**), vous pouvez les prendre du dessus de la défausse face visible !

7 Fontaine

Replacez autant d'Assistants que vous le souhaitez sous votre pile Marchand.

La Fontaine est le seul Quartier où vous n'avez pas besoin d'Assistant pour réaliser l'action et vous ne devez pas payer les autres Marchands qui s'y trouvent.

8 Marché Noir

Gagnez 1 marchandise rouge, verte ou jaune. Lancez les deux dés :

Vous obtenez **7 ou 8 :** Gagnez **1 marchandise bleue.**
Vous obtenez **9 ou 10 :** Gagnez **2 marchandises bleues.**
Vous obtenez **11 ou 12 :** Gagnez **3 marchandises bleues**.

Vous pouvez aussi lancer d'abord les dés et gagner la marchandise supplémentaire ensuite.

Si vous avez la tuile Mosquée rouge, vous pouvez transformer un dé en « 4 » après le lancer ou relancer les deux dés.

Exemple : *Un joueur a obtenu un 2 et un 5. Comme il a la tuile Mosquée rouge, il peut transformer son 2 en 4. Il a donc un total de 9 et peut prendre deux marchandises bleues et une marchandise d'une autre couleur.*



9 Salon de thé

Pariez sur un nombre entre 3 et 12 inclus puis lancez les deux dés.

Si le nombre obtenu est égal ou supérieur à votre pari, prenez de la Banque le nombre de Livres égal au nombre que vous avez parié. Sinon, prenez seulement 2 Livres.

Si vous avez la tuile Mosquée rouge, vous pouvez transformer un dé en « 4 » après le lancer ou relancer les deux dés.

10/11 Petit/Grand Marché

Vendez 1 à 5 des marchandises représentées sur la tuile Demande. Déplacez les Indicateurs de marchandises de votre Charrette en conséquence. Puis prenez le revenu de la Banque en fonction du tableau. .

Enfin, placez la tuile demande actuelle sous la pile.

Exemple : *Vous vendez 1 marchandise rouge, 1 verte et 2 jaunes pour recevoir 14 Livres.*



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

12 Poste de Police

Si le membre de votre famille est au Poste de Police, « libérez-le » et envoyez-le dans un autre quartier. Réalisez l'action de ce quartier. Le membre de votre famille **ne peut pas faire de rencontres !** (voir p. 4-5 "Votre tour") Lorsqu'il se trouve dans d'autres quartiers, le membre de votre famille peut **se faire capturer par d'autres Marchands** et se faire renvoyer au Poste de Police. Le joueur qui le capture reçoit une récompense de 3 Livres ou 1 carte Bonus.

Exemple : *Vous envoyez le membre de votre famille du Poste de Police à l'Entrepôt d'épices. Vous remplissez votre Charrette de marchandises vertes. Vous ne devez pas payer 2 Livres à votre adversaire et vous ne pouvez pas utiliser le Gouverneur.*



13 Palais du Sultan

Livrez toutes les marchandises qui ne sont pas couvertes par un Rubis au sultan.

En récompense, prenez le premier Rubis de la ligne et placez-le dans votre Charrette. Par conséquent, le prochain Rubis sera plus cher.

Exemple : *Vous devez payer 2 marchandises bleues, 2 rouges, 1 verte, 1 jaune et 1 de n'importe quel type pour pouvoir prendre le prochain Rubis.*



14/15 Petite/Grande Mosquée

Prenez une tuile Mosquée. Pour ce faire, votre Charrette doit contenir au moins autant de marchandises que représentées sur la tuile Mosquée. Puis payez 1 des marchandises représentées. Chaque tuile Mosquée donne un pouvoir particulier (voir ci-dessous ou ***les textes bleus***)

Vous ne pouvez avoir qu'un exemplaire de chaque tuile.

Dès que vous avez les **deux tuiles d'une même Mosquée**, prenez immédiatement **1 Rubis** de cette Mosquée et placez-le dans votre Charrette (une seule fois).

Exemple : *Pour pouvoir prendre cette tuile Mosquée, votre Charrette doit contenir au moins 3 marchandises bleues et vous devez en payer 1. Après avoir payé, vous recevez la tuile et ajoutez le 5ème assistant de votre couleur à votre pile marchand.*



16 Marchand de gemmes

Payez à la banque le nombre de Livres égal au plus grand nombre qui n'est pas recouvert par un Rubis.

Puis prenez le premier rubis de la ligne et placez-le dans votre Charrette. Par conséquent, le prochain rubis sera plus cher.

Exemple : *Le plus grand nombre non recouvert par un Rubis est 15. Vous devez payer 15 Livres pour acheter le premier Rubis de la ligne.*



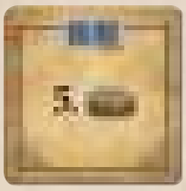
TUILES MOSQUÉE



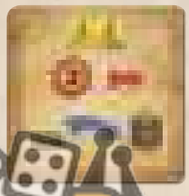
Tuile rouge
Au Salon de thé 9 et au Marché Noir 8, vous pouvez transformer un dé en « 4 » après le lancer **ou** relancer les deux dés (1x). Vous ne pouvez faire cette action qu'une seule fois pas tour.



Tuile verte
Lorsque vous utilisez l'un des trois entrepôts 2 3 4, vous pouvez payer 2 Livres pour prendre **1** marchandise supplémentaire de n'importe quel type et ce une seule fois par tour.



Tuile bleue
Prenez immédiatement le 5ème Assistant de votre couleur de la banque et placez-le sous votre Marchand.



Tuile jaune
Une fois par tour, vous pouvez payer 2 Livres pour ramener un Assistant sous votre pile Marchand.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

FIN DU JEU

Le premier joueur à obtenir 5 Rubis **(6 rubis pour une partie à 2 joueurs)** déclenche la fin de partie. Lorsque cela se produit, finissez le tour en cours. Ensuite, chaque joueur peut utiliser les cartes bonus restantes qui lui permettent d'obtenir des marchandises ou de l'argent, qui peuvent être utiles en cas d'égalité.



Exemple: *Le joueur jaune a gagné son 5ème Rubis. La partie se terminera à la fin du tour en cours.*

Le joueur avec le plus de Rubis gagne.
Les égalités sont résolues dans cet ordre :

- le plus de Livres
- le plus de marchandises dans la Charrette
- le plus de cartes Bonus en main

Si ça ne résout pas l'égalité, il y a plusieurs gagnants.

VARIANTE (POUR 2-4 JOUEURS)

Si vous avez déjà joué à Istanbul plusieurs fois, nous vous recommandons de tester cette variante plus stratégique :

- Lors de l'installation, remplacez l'assistant du dessous de votre pile par un assistant d'une couleur neutre (nous vous recommandons d'utiliser le blanc, voir figure ci-dessous).



- Si votre marchand termine son déplacement sur un quartier où se trouve un assistant neutre, il peut le prendre comme si c'était l'un des vôtres.
- S'il y a un assistant de votre couleur et un neutre sur le quartier de destination, vous pouvez décider lequel vous voulez prendre pour réaliser l'action.
- Vous pouvez avoir plus d'un assistant neutre dans votre pile marchand.
- À la Fontaine 7, vous ne pouvez récupérer que les assistants de votre couleur.

VARIANTES DE DISPOSITION DES QUARTIERS

- **Chemins courts** *(dans l'ordre croissant des chiffres bleus)*

Utilisez cette disposition quand vous apprenez à jouer ou si vous voulez faire une partie rapide. La distance entre les quartiers complémentaires est petite, ce qui rend le jeu plus facile.

- **Chemins longs** *(dans l'ordre croissant des chiffres verts)*

Cette disposition est réservée aux joueurs expérimentés : les quartiers complémentaires sont éloignés les uns des autres, ce qui vous force à planifier plus soigneusement quand vous placez vos assistants.

- **Dans l'ordre** *(dans l'ordre croissant des grands nombres)*

Cette disposition est aussi plus difficile : les quartiers similaires sont regroupés.

- **Au hasard**

Cette disposition offre beaucoup de variété : mélangez les quartiers et placez-les au hasard pour former un plateau de 4x4. La configuration étant différente à chaque partie, le défi est de trouver à chaque fois les chemins les plus efficaces.

Note : Même avec une disposition au hasard, il est recommandé de respecter les règles suivantes :

La Fontaine 7 doit être un des quatre Quartiers du centre de la grille.
Le Marché Noir 8 et le Salon de thé 9 doivent être à au moins 3 quartiers de distance l'un de l'autre.

REMERCIEMENTS

L'éditeur et l'auteur remercient tous les testeurs et relecteurs pour leur précieux retours.

Auteur : Rüdiger Dorn
Illustrations : Andreas Resch
Graphismes : Andreas Resch, Hans-Georg Schneider
Réalisation : Ralph Bruhn
Traduction : Nora Bartelheimer

Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH, Allemagne
www.pegasus.de

Matagot - 96 rue de Miromesnil 75008 Paris
www.matagot.com

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

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com