

Rüchker Dorn Istanbul



INTRODUCTION

Bienvenue au Bazar d'Istanbul !

Dans ce jeu, vous devez rassembler les Rubis tant convoités le plus rapidement possible.

Jouer des cartes Lieu vous permettra de visiter différents Lieux où vous pourrez obtenir les Marchandises et les Lires dont vous aurez besoin pour acheter des Rubis plus tard.
Soyez malin, car vos concurrents sont sur vos talons pour faire de même.

Vos décisions vous mèneront-elles à la victoire ?

MATÉRIEL



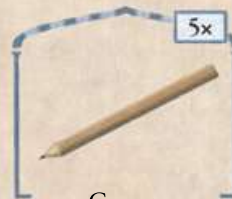
Un carnet de
80 feuilles de jeu



2 cartes
Palais du Sultan



Carte du
joueur actif



Crayons

100 Cartes



Cartes Lieu



Cartes Rubis



Cartes Guilde



Cartes Caravane



Cartes Marchandise

INSTALLATION

Le texte en vert est utilisé pour signaler les règles basées sur le nombre de joueurs.

- 1 Placez les deux cartes **Palais du Sultan** l'une à côté de l'autre sur la table, comme indiqué à droite.
- 2 Triez toutes les autres cartes par leur dos et mélangez séparément les 5 paquets face cachée.
- 3 Placez les **cartes Rubis** face cachée à gauche des cartes **Palais du Sultan**.
- 4 Révélez 4 cartes Rubis et placez-en une au-dessus de chaque lettre A à D sur les cartes **Palais du Sultan**.
Avec 1 ou 2 joueurs : Retournez 4 autres cartes Rubis et glissez les sous les 4 premières de façon à ce que l'on ne puisse voir que la Marchandise se trouvant en haut de la carte.
- 5 Placez le **paquet Lieu** face cachée à droite des cartes **Palais du Sultan**, révélez 2 cartes et placez-les au-dessus du paquet **Lieu**. Si une **Fontaine** est révélée, faites immédiatement l'action décrite en page 11.
- 6 Placez les **paquets Gilde, Marchandises** et **Caravane** face cachée en laissant de la place sous les paquets **Lieu, Gilde** et **Marchandises** pour les défausses.
- 7 Révélez la carte du dessus du paquet **Caravane** et placez-la face visible sur son paquet.
- 8 Chaque joueur prend 1 feuille de jeu du carnet et un crayon.
Mettez la feuille de jeu du côté correspondant au nombre de joueurs.



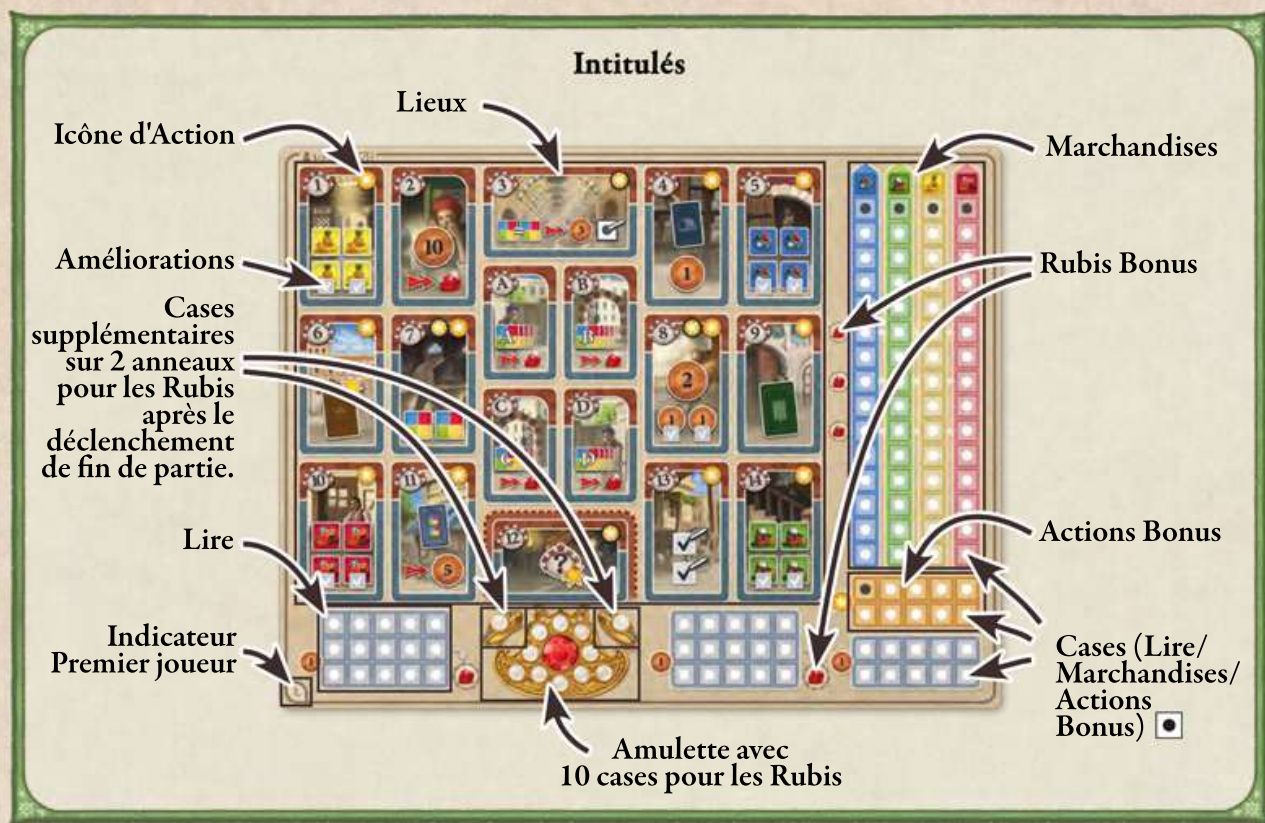
1-3 | 1-2 >> | Ø

9 Avec 1 ou 2 joueurs : Cochez les icônes d'Action qui ont un contour épais sur les lieux 3, 7, 8 et 12. Elles ne sont utilisés que dans les parties à 3 joueurs.

À 4 joueurs : Cochez la case qui a un contour épais dans la section Actions Bonus en bas à droite. Elle n'est utilisée que dans les parties à 5 joueurs.

10 Chaque joueur pioche 1 carte Lieu du paquet de cartes Lieu.
Si vous piochez une **Fontaine** : faites immédiatement l'action décrite page 11.

11 Déterminez aléatoirement le Premier joueur qui coche la case en bas à gauche sur sa feuille de jeu puis prend la **carte Joueur Actif**.



RÉSUMÉ DU JEU

Votre objectif est de collecter le plus grand nombre de Rubis, ce que vous indiquez en remplissant les cases de votre Amulette sur votre Feuille de jeu.

À votre tour, vous jouez des cartes Guilde ou Lieu et exécutez leurs actions.

Dès que quelqu'un a collecté 10 Rubis, indiqué par les 10 cases de l'Amulette, complétez le Round et terminez la partie.

Le vainqueur est le joueur qui a collecté le plus de Rubis à la fin de la partie.



Remarques générales sur les règles

- 1 Quand vous **prenez** des Actions Bonus, des Lires ou des Marchandises, **remplissez** les cases rondes blanches dans les sections correspondantes.
Si vous **prenez un Rubis**, **remplissez** une des cases de l'Amulette au milieu et en bas de votre Feuille de jeu.
- 2 Quand vous **dépensez** une Lire ou une Marchandise, ou que vous faites une action quand ce n'est pas votre tour : **Cochez une case remplie correspondante**.
- 3 Quand vous **prenez une amélioration** : Cochez un carré gris. Ceci s'applique jusqu'à la fin de la partie et ne peut être enlevé.



- 4 Si vous **prenez** une carte **Guilde** ou **Marchandises**, vous devez piocher dans le paquet correspondant. Si le paquet est vide, mélangez sa pile de défausse pour créer une nouvelle pioche.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À votre tour, vous jouez soit 1 carte Lieu ou, si disponible, 1 carte Guilde.

Après votre tour, le jeu se poursuit en sens horaire.

Jouer une Carte Lieu

Vous pouvez jouer une carte Lieu de votre main ou une des deux cartes Lieu face visible. Placez la carte jouée dans la défausse.

Vous pouvez effectuer l'Action du Lieu joué ou du Lieu qui lui est **adjacent verticalement ou horizontalement** sur votre Feuille de jeu (**Exception** : Catacombes, page 10).

Tout le monde peut utiliser cette carte de la même façon !

Cependant, contrairement à vous, les autres joueurs doivent aussi cocher une Action : soit une icône Action dans le Lieu utilisé, soit une **Action Bonus** de leur Feuille de jeu.

Si quelqu'un ne veut, ou ne peut, pas utiliser la carte jouée, il obtient une **Action Bonus** à la place.

Note : Pendant un tour, les joueurs peuvent effectuer leurs actions simultanément ; vous n'êtes pas obligés de jouer dans l'ordre. Cependant, en cas de doute, résolvez vos actions en sens horaire.

Pour une liste de toutes les cartes Lieux et de leurs Actions, voir page 10 : *Lieux*.



Exemple : Vous avez joué le Lieu Salon de Thé (8). Tous les joueurs (y compris vous) ont le choix d'utiliser l'Action

d'un de ces Lieux : 8, 4, 9, 13, B ou D.



OU



Cochez une case icône d'Action ou Action Bonus



Obtenez (gagnez) une Action Bonus.

Jouer une Carte Guilde

Quand vous jouez une carte Guilde, vous êtes le **seul joueur** qui peut utiliser cette carte.

Les autres joueurs ne font aucune Action à ce tour.

Les cartes Guilde ont un coût de 1 à 10 Lires comme indiqué en haut à gauche de la carte. Vous devez dépenser ce montant avant d'effectuer l'Action indiquée en dessous.

Pour une liste de toutes les cartes Guilde et de leurs Actions, voir page 12 : *Cartes Guildes*.

Terminer votre Action

➤ Si vous avez rempli la dernière case d'une de vos deux sections Lire ou si vous avez rempli toutes les cases Marchandises dans les 4 colonnes montrant un Bonus Rubis, **cochez le Rubis Bonus correspondant**. Puis, **obtenez 1 Rubis** comme montré à droite.

➤ Si vous avez joué la carte Lieu de votre main : Décidez si vous prenez une des deux cartes disponibles ou si vous piochez une carte Lieu du paquet Lieu.

➤ Puis, si nécessaire, remettez une carte Lieu pour en avoir toujours 2 de disponible.

➤ Si vous piochez une carte **Fontaine** : placez-la dans la défausse. Tout le monde gagne ce qui est indiqué sur la carte Fontaine. Piochez une autre carte Lieu.

➤ Ajoutez 1 carte Rubis pour chaque lettre d'une carte **Palais du Sultan** où au moins 1 Rubis a été obtenu à ce tour. Glissez les cartes sous les précédentes cartes de façon à ce que seule la Marchandises d'en haut soit visible. Ceci augmente le nombre de Marchandises nécessaire pour ces lettres de 1.

Note : Si le paquet est vide, on ne peut plus ajouter de cartes.

➤ Si quelqu'un a utilisé une carte **Caravane** à ce tour, remettez celle-ci face cachée sous le paquet et retournez face visible la carte du dessus du paquet.

➤ Passer la carte **Joueur Actif** au prochain joueur dans le sens horaire pour débiter le prochain tour.



FIN DU JEU

Une fois que quelqu'un a **complété son Amulette en obtenant un dixième Rubis**, finissez le round en cours, ce qui termine le jeu par le joueur à droite du Premier joueur.

Note : Si vous avez plus de 10 Rubis, utilisez les cases supplémentaires sur les 2 anneaux pour les noter sur votre Feuille de jeu.

La partie se termine **immédiatement** si l'emplacement des cartes Lieu ne peut pas être complété ou si un joueur ne peut pas y piocher de carte.

À la fin de la partie, **le joueur avec le plus de Rubis l'emporte.**

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cases remplies qui n'ont pas été cochées l'emporte (en y ajoutant les Marchandises sur les cartes Marchandise).

S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire.



Exemple : Vous avez 1 carte Marchandise, 3 Lires, 6 Marchandises et une Action Bonus qui n'a pas été cochée. Cela fait 12 points pour départager en cas d'égalité.

CRÉDITS

L'éditeur et le concepteur remercient toutes les personnes qui ont fourni des commentaires précieux lors des tests de jeu et de la relecture de ce jeu.

Designer: Rüdiger Dorn

Illustrations: Andreas Resch

Graphic Design: Jessy Töpfer

Realization: Ralph Bruhn

English Translation: Ralph H Anderson

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Germany.

© 2023 Pegasus Spiele GmbH.



Pegasus Spiele

Playing is Passion!
www.pegasusna.com



/pegasusspieleNA

MODE SOLO

Dans une partie Solo, vous devez collecter le plus de Rubis que vous pouvez, comme dans le jeu multi joueur. Mais vous devez également accomplir des défis supplémentaires. Vous pouvez noter vos résultats dans le tableau ci-dessous. Votre but est de compléter le tableau au cours de plusieurs parties ou, au moins, les colonnes 10 et 11 !

No.	Défi	Nombre de Rubis		
		10	11	12
1	Maximum 3 Améliorations cochées			
2	35 Lires			
3	35 Lires + 1 colonne d'un type de Marchandises complétée			
4	35 Lires + 2 Rubis Bonus des 4 colonnes de Marchandises			
5	35 Lires + 0 carte Guilde jouée			
6	2 colonnes de types de Marchandises remplies			
7	3 Rubis Bonus des 4 colonnes de Marchandises			
8	3 Rubis Bonus des 4 colonnes de Marchandises + 1 colonne d'un type de Marchandises remplie			
9	Toutes les Actions Lieu cochées			
10	Toutes les Actions Lieu cochées + 1 colonne d'un type de Marchandises remplie			
11	4 cartes Guilde jouées + 1 Rubis Bonus des 4 colonnes de Marchandises			
12	0 carte Marchandises jouée			
13	8 Rubis gagnés de n'importe quel Palais de Sultan A, B, C et/ou D			
14	5 Rubis gagnés en utilisant une seule lettre de Palais de Sultan + 20 Lires			

Facile

Moyen

Difficile

8

Note : Toutes les valeurs pour les Défis sont des minimum sauf pour le N°1. Cocher des Marchandises et des Lires compte.

Exemple : Si vous avez collecté 11 Rubis dans une partie, que vous avez cochés 3 Rubis Bonus des 4 colonnes de Marchandises et cochés toutes les Actions Lieu, vous pouvez cocher les rangs 7 et 9 dans la colonne 11.

Utilisez les règles pour deux joueurs avec les exceptions suivantes :

Tours de jeu

- Après chacun de vos tours, défaussez la **carte Lieu de gauche**. Vous pouvez l'utiliser de la même façon qu'un adversaire l'utilise dans une partie multijoueurs, en cochant une icône Bonus ou une icône Action ou en gagnant une Action Bonus.
- En remplissant l'emplacement des cartes Lieu : Il y a une petite marque au bas de chaque carte Lieu qui indique si vous placez cette carte à gauche ou à droite de celle présente sur la table.

Fin de la partie

- La partie se termine immédiatement lorsque vous ne pouvez plus compléter l'emplacement des 2 cartes Lieu ou lorsque vous ne pouvez plus piocher de carte Lieu.

Variante

Bien sûr, vous pouvez jouer pour le plus haut score en essayant de collecter le maximum de Rubis. Si vous obtenez le même nombre de Rubis, le deuxième objectif est le nombre total de cases remplies mais non cochées ainsi que les Marchandises et les cartes Marchandises non utilisées.

Êtes-vous capable de collecter les 13 Rubis en une seule partie ?



CARTES LIEU

Chacun des 18 Lieux de la Feuille de jeu est présent deux fois dans le paquet Lieu plus 4 cartes **Fontaine**.



**1, 5, 10, 14 Entrepôt/
Marché Noir :**
Prenez autant de
Marchandises que
montré et cochez.



**2 Marchand de
Gemmes :**
Dépensez 10 Lires.
Prenez 1 Rubis.



3 Grand Marché :
Dépensez 2
Marchandises
identiques. Prenez 3
Lires et remplissez 1
case.



4 Bureau de Poste :
Prenez 1 carte
Marchandises et 1
Lire.



6 Caravansérail :
Faites l'action de la carte
Caravane face visible.



7 Torréfacteur :
Prenez 2
Marchandises
de votre choix.



8 Salon de Thé :
Prenez autant de Lire
que montré et cochez.



9 Salle des Guildes :
Prenez 1 carte Gilde.



11 Petit Marché :
Défaussez 1 carte
Marchandises. Prenez
5 Lires.



12 Catacombes :
Faites l'Action du Lieu de votre choix sans cocher l'icône
d'Action du Lieu choisi.

Important : Ce Lieu n'est adjacent à aucun autre Lieu et ne
peut être utilisé en jouant les cartes 11, 13, C ou D.



13 Abondance :
Prenez jusqu'à 2 Améliorations dans les Lieux 1, 5, 8, 10 ou
14.
Ceci augmente vos revenus dans ces Lieux. Vous pouvez
répartir ces Améliorations entre 2 Lieux.



A, B, C, D Palais du Sultan :
Dépensez les Marchandises se
trouvant en face de la lettre.
Prenez 1 Rubis.



Fontaines :

Ces cartes sont immédiatement défaussées et ne vont jamais dans votre main.

Tous les joueurs reçoivent ce qui est représenté : 1 Lire / 1 Marchandise de votre choix / 1 carte Marchandises / 1 Amélioration.

CARTES CARAVANE



Prenez 3 Marchandises identiques.



Prenez 3 Marchandises différentes.



Prenez 2 Lires et une carte Marchandises.



Prenez 2 cartes Guilde. Gardez-en une et défaussez l'autre.



Prenez 4 Lires.



Faites l'Action Palais du Sultan A ou B, puis prenez 1 carte Marchandises.



Faites l'Action Palais du Sultan C ou D, puis prenez 1 Marchandise de votre choix.



Prenez 1 carte Marchandises ou 1 Marchandise de votre choix. Prenez 1 Amélioration ou remplissez 1 case. Prenez 1 Lire.

CARTES MARCHANDISES

Ces cartes représentent 2 Marchandises que vous pouvez utiliser quand vous voulez. Par exemple, quand vous échangez des Marchandises pour un Rubis au Palais du Sultan. Si vous n'utilisez qu'une des deux Marchandises, le surplus est perdu.

Vous ne pouvez jamais remplir des cases avec ces Marchandises.



CARTES GUILDE



Prenez 2 Marchandises de votre choix et 1 Amélioration.



Remplissez 2 cases.



Prenez 4 Marchandises différentes et 1 Lire.



Prenez 4 Marchandises de votre choix.



Faites l'Action Palais du Sultan A, puis prenez 5 Lires.



Faites l'Action Palais du Sultan B, puis prenez 1 carte Gilde.



Faites l'Action Palais du Sultan C, puis prenez 1 Marchandise de votre choix et remplissez 1 case.



Faites l'Action Palais du Sultan D, puis prenez 1 carte Marchandises et 1 Amélioration.



Prenez 2 cartes Marchandises, 1 Marchandise de votre choix et remplissez 1 case.



Dépensez 3 Marchandises de votre choix, puis prenez 1 Rubis.



Défaussez 1 carte Marchandises et 1 Marchandise de votre choix, puis prenez 1 Rubis.



Faites 1 Action Palais du Sultan de votre choix, puis prenez 1 carte Marchandises et 1 carte Gilde.



Défaussez 1 carte Marchandises, puis prenez 1 Rubis et remplissez 1 case.



Prenez 1 Rubis.



Prenez 1 Rubis et 1 Marchandise de votre choix..



Prenez 1 Rubis, 1 carte Marchandises et 1 carte Gilde.