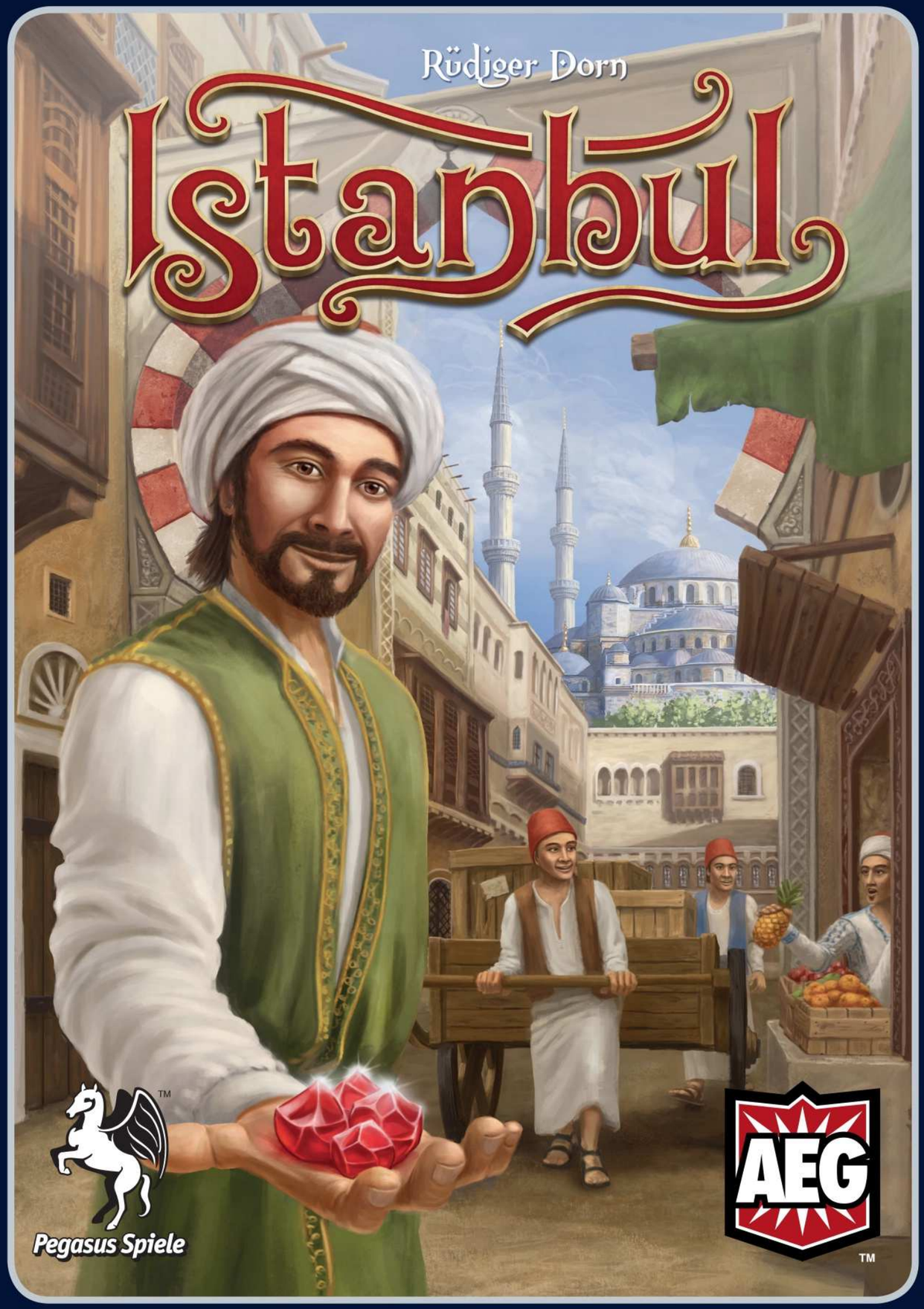


Rüdiger Dorn

Istanbul

2-5 players ♦ aged 10 and up ♦ playing time: 40-60 minutes

INTRODUCTION

C'est le souk dans le bazar d'Istanbul : les commerçants et leurs assistants se pressent dans les ruelles étroites pour avoir plus de succès que leurs concurrents. Une bonne organisation est la clé : les brouettes doivent être remplies des marchandises provenant des entrepôts et ensuite être rapidement transportées par les assistants aux différentes destinations.

L'objectif des commerçants est d'être le premier à collecter une certaine quantité de rubis.

GAME IDEA

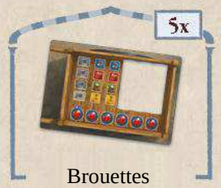
Vous menez un marchand et ses quatre assistants dans les 16 places du bazar. Sur chaque place, vous pouvez effectuer une action spécifique.

Le défi est que, pour mener à bien une action sur l'une de ces places, votre marchand a besoin de l'aide d'un assistant et doit le laisser sur place. Pour utiliser cet assistant plus tard, votre marchand doit revenir sur cette place et le récupérer. Donc, planifiez avec soin vos déplacements pour éviter de vous retrouver sans assistants, et donc incapables de faire quoi que ce soit ...

COMPONENTS



Tuiles « Place »



Brouettes



Brouettes extensions

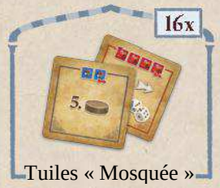


Autocollants (gouverneur, contrebandier, marchands)





Cartes bonus



Tuiles « Mosquée »



Tuiles « Demande »



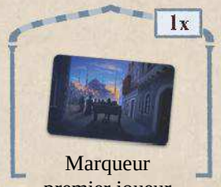
Pièces de valeurs : 1 (x30), 5 (x15) et 10 (x12)



Marqueurs message



Résumés



Marqueur premier joueur



Gouverneur (violet)
Contrebandier (noir)



Rubis



Dés



Tuiles « Place »

Nombres: utilisés dans les différentes configurations tuiles « Place ». Le nombre le plus gros est aussi utilisé pour désigner la nouvelle tuile « Place » pour un jeton suite à un jet de dés.

Symbole « Place » (sur certaines tuiles) : ces symboles sont présents sur un certain nombre de cartes bonus et tuiles « Mosquée ».



Nom de la tuile

Action disponible

Rubis (sur certaines tuiles) : ces espaces possèdent des rubis qui peuvent être acquis quand vous remplissez la condition.

Brouettes

Les marqueurs marchandises sur vos brouettes indiquent combien de marchandises vous avez. Le marqueur marchandises sur l'espace le plus à gauche (voir la marchandise jaune) indique que vous n'avez pas de ce type de marchandise. Si vous recevez des marchandises, déplacez le marqueur marchandises vers la droite. Si vous payez les marchandises, le déplacer vers la gauche.



Dans l'exemple à droite, vous avez 1 marchandise bleue et 2 vertes.
Les rubis que vous collectez sont conservés sur ces espaces.

Symboles

Nous utilisons les symboles suivants sur les tuiles « Place », tuiles « Mosquée » et cartes bonus :

déplacer un jeton ou une ressource (marchand, assistant, …)

payer la valeur qui est indiquée sur le côté gauche et prendre ce qui est indiquée sur le côté droit

En conséquence …

« Et » « Ou »

affiche un lien entre une tuile « Place » et des cartes bonus ou des tuiles « Mosquée »

1 marchandise de votre choix

lancer les 2 dés

SETUP

Texte vert : règles particulières fonction du nombre de joueurs

1

Disposez les 16 tuiles « Place » pour former une grille de 4x4. Ceci constitue le plateau de jeu.
Lors de la première partie, nous vous recommandons d'utiliser comme mise en place « Chemins courts », dans laquelle les tuiles « Place » sont disposées selon leurs chiffres bleus comme indiqué ci-dessous. Vous pouvez trouver d'autres « Mise en place » disponibles sur la dernière page de cette règle.



2

Triez les tuiles « Mosquée » par couleur, puis par leur nombre de symboles marchandises dans 4 piles (de sorte que la tuile sur le dessus de chaque pile montre deux symboles) et les placer sur les deux tuiles « Mosquée » **14** et **15**.
Placez 1 rubis par joueur sur chacune des tuiles « Mosquée ».



5 joueurs : placez 4 rubis sur chacune des tuiles « Mosquée »
3 joueurs : retirez les tuiles 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 brouette sur le « Fabriquant de brouettes » **1**. Placez des rubis sur le « Négociant en pierres précieuses » **16** et le « Palais du Sultan » **13** en commençant par l'espace haut à droite. Remplissez en fonction du nombre de joueurs. Placez 1 rubis sur chaque espace et laisser les espaces restants vides.



4

Placez les marqueurs message en haut des 4 rangées de la « Poste » **5**.



5

Mélangez les 5 tuiles « Demande » noires et placez-les faces visibles en une pile sur le « Grand marché » **10**. Répétez cette procédure pour le « Petit marché » **11** en utilisant les tuiles « Demande » blanches.



6

Déterminez les places de départ du gouverneur et le contrebandier. Pour chacun d'eux, lancez deux dés et placez le jeton sur la tuile « Place » avec le nombre approprié.



7

Mélangez les cartes bonus et placez-les face cachées en formant une pile à côté du plateau de jeu. De même, les pièces et les dés sont placés à côté du plateau.



8

Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments en bois dans cette couleur. Prenez une brouette et un résumé et placez les en face de vous.



9

Placez les 4 marqueurs marchandises sur les espaces gris de votre brouette.



10

Placez votre membre de la famille sur le « Poste de police » **12**.



11

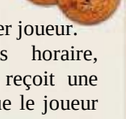
Empilez vos 4 disques assistants et placez votre disque marchand en haut de cette pile.



Ensuite, placez ces piles sur la « Fontaine » **7**.
Placez votre 5ème assistant visible à côté du plateau de jeu.

12

Déterminez aléatoirement le 1ier joueur.
Il reçoit 2 Lira et le marqueur de 1ier joueur.
Dans le sens horaire, chaque joueur reçoit une Lira de plus que le joueur à sa droite.
Ensuite, chaque joueur pioche une carte bonus du haut de la pile.



13

Dans une partie à 2 joueurs : placer les disques marchands des couleurs inutilisées sur les « Mosquées » **14** et **15** et le « Négociant en pierres précieuses » **16**.

FLOW OF PLAY

Commencez par le 1ier joueur puis tournez dans le sens horaire.
Lorsqu'un joueur a collecté 5 rubis *(dans une partie à 2 joueurs: 6 rubis)* sur les espaces appropriés de sa brouette, vous terminez le tour en cours. Après ce tour, le jeu se termine.

YOUR TURN

Un tour se compose de 4 phases mais, la plupart du temps, seule les 2 phases « Mouvement » et « Action » sont effectivement jouées. Les autres phases « Rencontres » (en bleu ci-dessous), auront lieu seulement lorsque votre marchand rencontre d'autres jetons.
A votre tour, vous pouvez utiliser n'importe quel nombre de cartes bonus et les capacités spéciales de vos tuiles « Mosquée ».

Vous devez toujours suivre l'ordre des phases, peu importe si vous passez ou pas !

1 . Mouvement

Déplacez votre marchand et la pile des assistants sous lui (le cas échéant) de 1 ou 2 tuiles « Place ».
Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale et vous devez finir sur une autre tuile « Place » que celle sur la quelle vous avez commencé.
L'un des deux cas suivants peut se produire sur la tuile « Place » d'arrivée du marchand :



a**) Il y a déjà l'un de vos assistants sur cette tuile « Place ».**
Placez votre pile sur cette assistant (fig. à droite). Alors, il rejoint votre pile, et sur votre prochain mouvement vous prendrez cette assistant avec votre pile.

b) Il n'y aucun de vos assistants sur cette tuile « Place ».



Otez l'assistant du fond de votre pile et le placez à côté de la pile (fig. à droite). Si vous ne pouvez pas (parce que votre marchand n'a pas d'assistant avec lui) ou si vous ne voulez pas faire l'action de la tuile « Place » (ôtez quand même un assistant). Votre tour se termine immédiatement (sauf : « Fontaine » **7**, voir page 6).

Nota :
Si vous avez la tuile « Mosquée » jaune , vous pouvez payer 2 Lira pour prendre un assistant sur n'importe quelle tuile « Place » et l'ajoutez à votre pile marchand.

2. Rencontres avec d'autres marchands (le cas échéant)

S'il y a d'autres marchands sur tuile « Place » d'arrivée, vous devez payer pour chacun d'eux 2 Lira. Votre tour se termine immédiatement si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas payer. Sauf : Vous n'avez pas à payer les autres marchands à la « Fontaine » **7**.
Cas particulier à 2 joueurs :
Si vous rencontrez un marchand neutre, payer les 2 Lira dans la réserve générale. Ensuite, lancer les 2 dés pour déterminer une nouvelle position pour ce marchand neutre et le placer là.



Exemple: le joueur rouge doit payer 2 Lira au joueur jaune et 2 Lira au joueur vert, sinon son tour se termine immédiatement.

3. Action

Si votre marchand est accompagné par au moins un de vos assistants (sauf: « Fontaine » **7**, voir page 6), vous pouvez réaliser l'action de la tuile « Place » d'arrivée (voir page 6 et7).

4. Rencontres (le cas échéant) dans n'importe quel ordre avec ...

... les autres membres de la famille
Après votre action, s'il y a des membres de la famille des autres joueurs sur tuile « Place » d'arrivée, vous devez les attraper et de les envoyer tous au « Poste de police » **12**. En récompense, vous pouvez prendre une carte Bonus ou 3 Lira de la réserve générale pour chaque membre de la famille. Si vous attrapez plus de 1 membre de la famille, vous pouvez prendre une autre ou la même récompense pour chacun d'eux.
... le gouverneur
Vous pouvez piocher 1 carte bonus de la pile face cachée et la mettre dans votre main. Si vous le faites, soit payer 2 Lira ou jeter une carte de bonus de votre main.
… le contrebandier
Vous pouvez gagner 1 marchandise de votre choix. Si vous le faites, soit payer 2 Lira ou une marchandise.
Si vous avez utilisé la capacité du gouverneur ou contrebandier, lancez les 2 dés et placez le jeton approprié sur le lieu indiqué par le résultat du jet de dés. Faites 2 lancés si vous avez utilisé les deux.
Remarque :
Vous pouvez défausser la carte bonus ou de payer avec la marchandise que vous avez reçu du gouverneur ou contrebandier afin de les déplacer.

BONUS CARDS

A votre tour, vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes de bonus à chaque fois que vous le souhaitez :
- Après avoir résolu la carte bonus, placez-la sur la pile de défausse face visible sur le « Caravansérail » **6**.
- Lorsque vous prenez une carte de bonus, piochez en une face cachée (sauf, sur « Caravansérail » **6**).
- Mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche face cachée dès que la pioche est épuisée.
- Vous pouvez en garder autant de cartes de bonus dans votre main que vous le souhaitez.



Gagnez une marchandise de votre choix



Prenez 5 Lira de la réserve générale



Si vous êtes au « Palais du Sultan » **13** réalisez l'action 2 fois



Si vous êtes à la « Poste » **5** réalisez l'action 2 fois



Si vous êtes chez le « Négociant en pierres précieuses » **16** réalisez l'action 2 fois



Placez votre membre de la famille sur le « Poste de police » **12** et de récupérer la récompense.
Pas jouable si votre membre de la famille est déjà au « Poste de police » **12**.



Dans la 1ère phase de votre tour, ne déplacez pas votre marchand. Votre marchand reste à sa place actuelle, mais vous devez utiliser à nouveau un assistant.



Dans la 1ère phase de votre tour, déplacez votre marchand de 3 ou 4 tuiles (au lieu de 1 ou 2).



Si vous êtes au « Petit marché » **11**, si vous avez à vendre des marchandises, vous pouvez utiliser d'autres types de marchandises que la tuile « Demande ».



Remettez un de vos assistants dans la pile du marchand

PLACES AND THEIR ACTIONS

« Fabriquant de brouettes »
Payez 7 Lira dans la réserve générale pour prendre une extension de brouette et la placez dans votre brouette. Quand vous récupérez la 3ième extension de brouette à votre brouette, prenez un rubis du « Fabriquant de brouettes » et placez-le sur votre brouette.



« Entrepôt épices / tissus / fruits »
Déplacez le marqueur marchandises de la marchandise correspondante le plus à droite possible.
Si vous avez la tuile « Mosquée » verte, vous pouvez payer 2 Lira pour gagner une marchandise supplémentaire de n'importe quel type.



« Poste »
Vous recevez les ressources qui sont représentés sur les 4 espaces découverts. Puis déplacez le marqueur message le plus à gauche de la rangée du haut vers le bas. Si tous les marqueurs message sont tous dans la rangée du bas, déplacez-les tous sur la rangée du haut.



« Caravansérail »
Prenez 2 cartes bonus dans votre main et jeter une carte bonus de votre main.
Nota : Lorsque vous prenez les cartes bonus avec cette action (**et seulement avec celle-la**), vous pouvez les prendre en haut de la pile de défausse face visible !

« Fontaine »
Remettez n'importe quel nombre de vos assistants dans votre pile de marchand.
La « Fontaine » est la seule tuile « Place » où vous n'avez pas besoin d'avoir un assistant présent pour mener l'action et vous n'avez pas à payer les autres marchands s'ils sont présents.

« Marché noir »
Gagnez une marchandise rouge, jaune ou verte. Lancez les dés :
Pour 7 ou 8 : gagnez 1 marchandise bleu
Pour 9 ou 10 : gagnez 2 marchandises bleu
Pour 11 ou 12 : gagnez 3 marchandises bleu
Vous pouvez également lancer les dés en premier et gagner une bien supplémentaire par la suite.
Si vous avez la tuile « Mosquée » rouge, vous pouvez tourner un dé sur la face 4 après le lancé ou relancé les 2 dés.

Exemple : Un joueur fait 2 et 5.
Comme il a la tuile de la tuile « Mosquée » rouge, il peut remplacer le 2 par un 4. Par conséquent, il a fait 9 au total et peut prendre 2 marchandises bleus et 1 autre non-bleu.



« Maison de thé »
Pariez sur l'un nombre compris entre 3 et 12. Ensuite lancez les 2 dés.
Si le résultat est égal ou supérieur à votre pari, prendre un nombre de Lira de la réserve générale égale à votre parie. Sinon, prenez que 2 Lira.
Si vous avez la tuile « Mosquée » rouge, vous pouvez tourner un dé sur la face 4 après le lancé ou relancé les 2 dés.

« Petit / Grand marché »
Vendez 1 à 5 des marchandises qui sont représentées sur la Tuile « Demande . Déplacez les marqueurs marchandises sur votre brouette en conséquence. Ensuite, prenez le nombre de pièces de la réserve générale en fonction du tableau.
Enfin, déplacer la tuile « Demande » active en bas de la pile.

Exemple : Vous vendez 1 marchandises rouge, 1 verte, jaunes et recevez 14 Lira.



« Poste de police »
Si le membre de votre famille est dans le « Poste de police », déplacez le sur une « Place » de votre choix. Ensuite, réalisez l'action de la tuile « Place » où se trouve votre membre de la famille. **Le membre de la famille n'est pas affecté par les « Rencontres ».**
Sur d'autres tuiles « Place », le membre de votre famille peut être attrapé par les autres marchands et envoyé au poste de police. En récompense, le joueur qui l'attrape obtiendra une carte de bonus ou 3 Lira.

Exemple :
Vous envoyez le membre de votre famille à partir du « Poste de police » à l'entrepôt d'épice. Vous remplissez votre brouette avec les produits verts
Vous n'avez pas à payer 2 Lira à votre adversaire et vous ne pouvez pas utiliser le gouverneur



« Palais du Sultan »
Fournissez toutes les marchandises qui ne sont pas couvertes par un rubis au Sultan. En récompense, prenez le prochain rubis disponible sur piste et placez-le sur votre brouette. En conséquence, le prochain rubis sera plus cher.

Exemple :
Vous avez à payer 2 marchandises bleus, 2 rouges, 1 jaune, 1 verte et 1 marchandise de votre choix pour obtenir le prochain rubis de la piste.



« Petite / Grande mosquée »
Prenez une tuile « Mosquée ». Pour ce faire, votre brouette doit avoir les marchandises qui sont représentés sur la tuile « Mosquée » choisie dans les quantités requises. Puis versez une seule de ces marchandises. Chaque tuile « Mosquée » fournit une capacité spéciale (voir ci-dessous) Vous ne pouvez avoir qu'une tuile de chaque couleur. Dès que vous obtenez la 2ième tuile d'une même mosquée, prenez 1 rubis de cette « Mosquée » et placez-le sur votre brouette.

Exemple :
Afin d'obtenir cette tuile « Mosquée », votre brouette doit transporter au moins 3 marchandises bleues et vous devez payer 1 d'entre elles. Après avoir payé la marchandise, vous recevez la tuile, puis ajoutez le 5ème assistant de votre couleur sur le fond de votre pile de marchand.



« Négociant en pierres précieuses»
Payez un nombre de Lira à la réserve générale égale au plus grand nombre qui n'est pas couvert par un rubis. Puis prenez le prochain rubis disponible sur la piste et placez-le sur votre brouette. En conséquence, le prochain rubis sera plus cher.

Exemple
Le plus grand nombre qui n'est pas couvert par un rubis est de 15. Donc, vous devez payer 15 Lira pour obtenir le prochain rubis de la piste.



MOSQUE TILES



Tuile rouge
Au « Marché noir » **9** et à la « Maison du thé » **8** , vous pouvez tourner un dé sur la face 4 ou relancer les 2 dés (une fois).



Tuile bleu
Placez immédiatement votre 5ème assistant sous votre pile marchand.



Tuile verte
Lorsque vous utilisez l'un des trois « Entrepôts » **2 3 4**, vous pouvez payer 2 Lira pour gagner une marchandise supplémentaire de n'importe quel type.



Tuile jaune
Une fois par tour, vous pouvez payer 2 Lira remettre un de vos assistants sous votre pile marchand.

END OF THE GAME

Le premier joueur à collecter 5 rubis (dans une partie à 2 joueurs: 6 rubis) provoque la fin de la partie. Lorsque cela se produit, terminez le tour en cours. Ensuite, chaque joueur peut utiliser ses cartes bonus restantes qui fournissent des marchandises ou de l'argent. Cela peut avoir de l'importance pour gérer une égalité.

Le joueur avec le plus grand nombre de rubis gagne.
En cas d'égalités, le gagnant est celui qui a dans cet ordre :

- le plus d'argent
- le plus de marchandises dans sa brouette
- le plus de cartes bonus

Si les joueurs ne sont toujours pas départagés, il y as plusieurs vainqueurs.



Exemple :
Le joueur jaune a récupéré son 5ème rubis. La partie se termine après la fin du tour en cours.

Variante 2-4 joueurs

Si vous avez plusieurs parties d'Istanbul à votre actif, nous vous recommandons cette variante plus tactique :

- Lors de la mise en place, remplacez l'assistant sous votre pile par un assistant neutre (nous vous recommandons d'utiliser le blanc comme couleur neutre, voir figure ci-dessous).



- Si votre marchand termine son mouvement sur une tuile avec un assistant neutre, il peut le récupérer comme si c'était un de ses assistants.
- S'il y a à la fois un assistant neutre et l'un des votre sur la tuile d'arrivée, vous pouvez décider quel assistant vous ramassez.
- Vous êtes autorisé à avoir plus d'un assistant neutre dans votre pile.
- A la « Fontaine » **7**, vous ne pouvez récupérer que vos propres assistants.

Variantes pour la disposition des tuiles

- **Chemins courts** (triez avec les nombres bleus)
  Utilisez cette disposition lors de l'apprentissage du jeu ou si vous souhaitez jouer une partie plus courte. Les distances entre les places qui fonctionnent bien ensemble sont courtes, ce qui rend le jeu plus facile à jouer.

- **Longs trajets** (triez avec les nombres verts)
  Cette disposition est conçue pour les joueurs expérimentés. Les places qui fonctionnent bien ensemble sont loin les unes des autres, ce qui vous oblige à être plus vigilant lorsque vous placez vos assistants.

- **Rangé** (triez avec les grands nombres)
  Cette disposition est également plus difficile. Les places d'un même type sont regroupées .

- **Disposition aléatoire**
  Cette disposition offre beaucoup de variété. Mélangez les tuiles « Place » et disposez-les sur une grille de 4x4 . Le défi est de savoir où sont les chemins les plus efficaces dans la disposition établie, ce qui est différent d'une partie classique.

  Recommandation :
  Même avec une disposition aléatoire, il est recommandé d'utiliser les restrictions suivantes :
  La « Fontaine » **7** doit être sur l'un des 4 emplacements au milieu de la grille.
  Le « Marché noir » **8** et la « Maison de thé » **9** doivent avoir une distance entre eux d'au moins 3 tuiles.

CREDITS

The publisher and the designer would like to thank all play-testers and proof-readers for their valuable feedback.

Designer: Rüdiger Dorn
Illustrations: Andreas Resch
Graphic Design: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider
Realization: Ralph Bruhn
English Translation: Grzegorz Kobiela

Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH

Straßheimer Str. 2
61169 Friedberg
www.pegasus.de

R1
BRO LEON

All rights reserved. Reprinting or publishing of the rule book, game components or illustrations is prohibited without prior permission.

Pegasus Spiele



Istanbul

**Welcome, merchant,
to the Bazaar of Istanbul!**

Use your assistants well in this strategy game and collect the valuable rubies faster than your opponents!



Move your merchant and his assistants.



Use assistants to carry out actions.



Collect goods and rubies in your wheelbarrow.

Pegasus Spiele

Contents

16 Place tiles, 5 Wheelbarrows, 15 Wheelbarrow extensions, 26 Bonus cards, 16 Mosque tiles, 10 Demand tiles, 12 Gold coins, 15 Silver coins, 30 Copper coins, 1 Starting player marker, 5 Merchants, 25 Assistants, 5 Family members, 20 Good indicators, 4 Mail indicators, 1 Governor, 1 Smuggler, 2 six-sided dice, 32 Rubies, 5 Overviews, 7 Stickers, 1 rule book

AEG

Subject to change without notice.

7 29220 05809 6
Made in Germany

Designer: Rüdiger Dorn
Illustrations: Andreas Resch
Graphic Design: Andreas Resch, Hans-Georg Schneider
Realization: Ralph Bruhn

© 2014 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Straße 2
61169 Friedberg, Germany
www.pegasus.de
All rights reserved.
Used under license of Pegasus Spiele.

AEG 5809

WARNING! Not intended for children under 3. Choking hazard!
Please retain the box, it contains useful information.

We Make Fun!
www.alderac.com

/alderac

AGES 10 & UP

40-60 MINUTES PLAYING TIME

FOR 2 TO 5 PLAYERS