

Rüdiger Dorn

# Istanbul

LE JEU DE DÉS



Rüdiger Dorn

# Istanbul

LE JEU DE DÉS

## INTRODUCTION

Bienvenue au Bazar d'Istanbul ! Êtes-vous prêts pour une compétition entre marchands ? Si c'est le cas, vous devrez acquérir les rubis tant convoités plus rapidement que vos concurrents !

Vous n'êtes pas seuls : vos assistants amasseront des marchandises et de l'argent pour vous. Utilisez vos revenus à bon escient en investissant pour améliorer vos capacités - ou pour l'achat de rubis ! Avec un peu de chance et la bonne stratégie vous sortirez victorieux et pourrez vous proclamer **Maître de la Guilde des marchands** !

## MATÉRIEL



## PRÉSENTATION ET BUT DU JEU

Vous êtes un marchand dans le bazar d'Istanbul dont le but est d'être le premier à acquérir 6 rubis (5 rubis à 4 joueurs).

Vous avez besoin d'argent et de marchandises pour acheter les rubis et pour cela vous utilisez vos assistants, qui sont représentés par des dés. Les 6 icônes sur ces dés indiquent ce que vos assistants peuvent vous procurer à savoir des cartes Bazar, des Livres et 4 types de marchandises : tissu (rouge), fruit (jaune), épices (vert) et bijou (bleu).




Chaque tour vous dépêchez vos 5 assistants en lançant 5 dés. Avec les icônes visibles et vos Marchandises précédemment stockées, vous pouvez alors effectuer 2 actions comme collecter et stocker des ressources (marchandises, argent et cristaux) ou acquérir des cartes Bazar ou des tuiles Mosquée pour obtenir un revenu supplémentaire.

## INSTALLATION

- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table avec le côté correspondant au nombre de joueurs, face visible (soit 2 et 3 joueurs soit 4 joueurs).



- 2 Placez les **rubis** dans tous les cercles marqués d'un point rouge dans les diverses zones de commerce de rubis sur le plateau de jeu. N'utilisez pas les cercles avec ce dessin  dans une partie à 2 joueurs. Rangez les rubis restants dans la boîte, ils ne seront pas utilisés.



- 3 Mélangez les **tuiles Mosquée**, face cachée, révélez-en 6 à côté du plateau et posez le reste en pile face cachée.

- 4 Mélangez les **cartes Bazar** et posez-les en pioche, face cachée.

- 5 Placez les **Dés**, les **Pièces**, les **Marchandises** et les **Cristaux** près du plateau de jeu.

- 6 Donnez à chaque joueur 1 **Aide de jeu** et 1 **Cristal**.

- 7 Choisissez le **premier joueur**, donnez-lui 5 **Dés** et aucune **Pièce**. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur reçoit 1 **Pièce** de plus que le joueur à sa droite.

## REMERCIEMENTS

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

**Auteur :** Rüdiger Dorn

**Illustrations :** Andreas Resch

**Graphismes :** Andreas Resch, Jens Wiese

**Conception de la boîte :** Hans-Georg Schneider

**Réalisation :** Ralph Bruhn

**Traduction :** J.-M. et D. Auzias

Copyright © 2017 Pegasus Spiele GmbH

Am Straßbach 3

61169 Friedberg

Germany

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

Distribution exclusive de l'édition française par Matagot

48, rue de la Bienfaisance, 75008 Paris

[www.matagot.com](http://www.matagot.com)



Pegasus Spiele



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

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs, à tour de rôle, jouent dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur. Quand un joueur a rassemblé un total d'au moins 6 rubis (5 rubis à 4 joueurs), il déclenche la fin de la partie (voir page 6).

### Résumé du tour du joueur :

1. **Prenez le revenu** de vos tuiles Mosquée (si possible). Selon la tuile Mosquée, cela pourra être 3 Livres, 1 Cristal ou 1 carte Bazar (voir les tuiles Mosquée, page 6).
2. **Lancez les dés.** Normalement, les joueurs lancent 5 dés, mais les tuiles Mosquée peuvent ajouter des dés supplémentaires. Dans cette phase, vous pouvez défausser 1 Cristal pour relancer les dés que vous voulez. Vous pouvez dépenser plusieurs cristaux pour relancer plusieurs fois des dés.
3. **Réalisez des actions.** Normalement, les joueurs peuvent effectuer 2 actions, mais les tuiles Mosquée peuvent ajouter des actions supplémentaires. Toutes les actions disponibles sont expliquées au paragraphe suivant.
4. **Passez les 5 dés** au joueur suivant.

## ACTIONS

Utilisez les icônes du dessus des dés, vos Marchandises et vos pièces pour effectuer vos actions.

### Les règles générales qui suivent s'appliquent :

- Chaque dé ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.
- **Vous pouvez défausser des Marchandises pour les utiliser comme s'il s'agissait de faces de dés de la même couleur.**
- Une **Marchandise marron** peut être défaussée et utilisée pour n'importe quelle couleur.
- Les actions réalisées durant le même tour **peuvent être identiques.**
- Vous devez finir une action avant d'en commencer une autre.
- Si vous voulez prendre des Marchandises, des Cristaux, ou des Livres et qu'il n'y en a pas assez dans la réserve générale, alors chaque joueur qui possède au moins 1 ressource de ce type doit en défausser 1 vers la réserve générale. Répétez si nécessaire pour obtenir toutes vos ressources.

L'Aide de jeu résume toutes les actions possibles.

### En général :

- Vous devez défausser ce qui est à gauche pour recevoir ce qui est à droite.
- Vous avez besoin des faces de dés indiquées sur la gauche. Les icônes rayées indiquent n'importe lequel des 4 types de marchandises, les lettres différentes demandent des marchandises différentes.

**NOTE :** lorsqu'on parle de « marchandises », vous pouvez en permanence tout aussi bien utiliser les marchandises sur les dés, que les marchandises stockées.



## Les actions suivantes sont disponibles :

Défaussez 2 dés de marchandises identiques :  
Prenez **1 Marchandise** de cette couleur.



Défaussez 2 dés de marchandises différentes :  
Prenez **1 Cristal**.



Défaussez 3 dés de marchandises différentes :  
Prenez **1 Marchandise marron**.



Défaussez 4 dés de marchandises différentes :  
Prenez **2 Marchandises de votre choix** (sauf marron).



Défaussez toutes les faces de dés Pièces obtenues :  
Prenez **2 Livres pour chacune**.



Défaussez autant de faces de dés Carte que vous voulez :  
Révélez 1 carte Bazar depuis la pioche pour chaque face Carte défaussée (voir page 7 pour les détails des cartes Bazar). Choisissez et utilisez **1 carte Bazar** et défaussez ensuite toutes les cartes Bazar révélées sur la pile de défausse.  
Si la pioche est épuisée, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.



Prenez **1 tuile Mosquée, face visible**. Défaussez les marchandises indiquées en haut de la tuile.



Remplacez-la en révélant une nouvelle tuile Mosquée depuis le sommet de la pile.

**Important :** lorsque vous avez exactement 5 tuiles Mosquée (4 tuiles Mosquée à 4 joueurs), prenez immédiatement (mais une fois seulement) **1 Rubis** depuis la zone Mosquée du plateau de jeu.



Défaussez le nombre demandé de marchandises : prenez **1 Rubis**.



Le type et le nombre de marchandises devant être défaussées dépendent des zones de commerce de rubis sur le plateau de jeu.

### Zones de commerce de rubis pour les 4 types de marchandises :

Le cercle vide à côté du rubis indique le nombre de marchandises de ce type demandé.



*Exemple : pour le prochain rubis, vous devez défausser 5 marchandises vertes.*

### Zone de commerce de rubis sur le tapis de gauche :

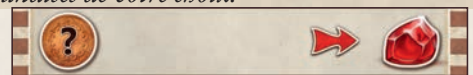
Défaussez toutes les marchandises montrées sur le tapis qui ne sont pas couvertes par un rubis.

*Exemple : pour le prochain rubis vous devez défausser 1 marchandise de chaque type plus 2 marchandises de votre choix.*



### Zone de commerce de rubis sur le tapis de droite :

Défaussez le nombre de Livres indiqué dans le cercle vide sous le prochain rubis disponible. Prenez **1 Rubis**.



*Exemple : pour le prochain rubis, vous devez défausser 14 Livres.*

## FIN DU JEU

Aussitôt qu'un joueur a rassemblé au moins 6 rubis (5 rubis à 4 joueurs), finissez le tour de jeu afin que chaque joueur ait joué le même nombre de fois, puis la partie se termine.

Le joueur avec le plus de rubis gagne.

S'il y a égalité, les joueurs concernés vendent leurs Marchandises pour 3 Livres chacune et leurs Cristaux pour 2 Livres chacun, ils les ajoutent à leurs autres Livres. Le joueur avec le plus de Livres gagne. S'il y a toujours égalité, ils se partagent la victoire.

## TUILES MOSQUÉE

Les tuiles Mosquée offrent un avantage durable jusqu'à la fin du jeu. Vous pouvez avoir plusieurs tuiles Mosquée du même type.

Vous ne pouvez pas utiliser le bonus de votre tuile Mosquée avant le début de votre prochain tour.

### Les différentes sortes de tuiles Mosquée :



Prenez **3 Livres** au début de votre tour.



Prenez **1 Cristal** au début de votre tour.



Révélez **1 carte Bazar** au début de votre tour, effectuez l'action et défaussez-la.



Vous pouvez effectuer **1 action supplémentaire** à votre tour.



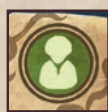
Quand vous effectuez l'action « Prendre des Livres », prenez **1 Marchandise** de la couleur indiquée.



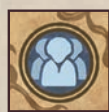
Prenez **1 dé** quand vous obtenez cette tuile. À partir de votre prochain tour, ajoutez ce dé à votre lancé de dés à chaque tour.

## CARTES BAZAR

### Règles générales :



Les zones avec cette icône s'appliquent seulement au joueur en cours.



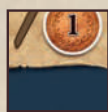
Les zones avec cette icône fournissent une action supplémentaire qui s'applique seulement aux joueurs dont ce n'est pas le tour.



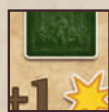
Une fois seulement, défaussez les ressources qui précèdent la flèche rouge pour acquérir les ressources qui la suivent.



Vous devez posséder (pas défausser) les ressources qui précèdent la flèche pour acquérir les ressources qui la suivent, une fois seulement.



Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas accomplir la condition sur la zone supérieure de cette carte, vous pouvez prendre, à la place, 1 Livre.



Avant une flèche rouge : défaussez 1 de vos tuiles Mosquée.  
Après une flèche rouge : prenez 1 des tuiles Mosquée face visible.



Prenez 4 Livres.



Si vous défaussez la ressource indiquée : prenez 3 ou 4 Livres.



Prenez 1 Marchandise marron.



Prenez la Marchandise indiquée.



Prenez la Marchandise indiquée.



Si vous défaussez 2 Livres : prenez la Marchandise indiquée.



Prenez la ressource indiquée et 3 Livres.



Prenez la ressource indiquée ou 3 Livres.



Si vous défaussez les ressources indiquées : prenez le prochain rubis de l'une des zones de commerce de rubis sur le plateau de jeu (sauf de la zone de la Mosquée).

**Autrement :** prenez 1 Livre.



Si vous avez utilisé au moins 2 dés avec des faces Carte pour l'action en cours : prenez la ressource indiquée.

**Autrement :** prenez 1 Livre.

*Note : si vous révélez 1 de ces cartes comme carte bonus au début de votre tour, vous ne pouvez pas accomplir les conditions et donc vous pouvez seulement prendre 1 Livre.*



Si vous possédez le nombre de Marchandises marron indiqué : prenez la récompense indiquée.

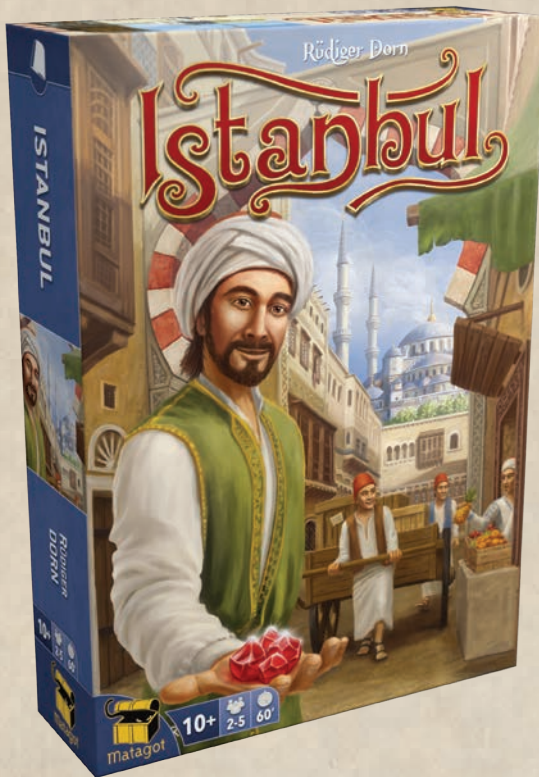
**Autrement :** prenez 1 Livre.



Si vous défaussez les ressources qui précèdent la flèche rouge : prenez les ressources indiquées qui la suivent.

**Autrement :** prenez 1 Livre.

# Profitez de la vie excitante du Bazar!

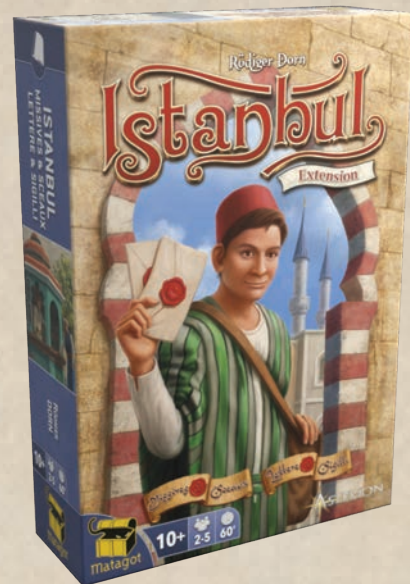


Dans Istanbul, le « Kennerspiel des Jahres 2014 » (Jeu de stratégie de l'année 2014), vous êtes un marchand qui se fraye un chemin dans les quartiers du Bazar en essayant d'être le premier à acquérir les précieux rubis. Ce jeu à succès est caractérisé par des règles simples, une jouabilité rapide et passionnante, des stratégies équilibrées et une mise en place modulable.



## Moka & Bakchich

La première extension, « Moka & Bakchich », agrandit le Bazar de 4 quartiers, permettant aussi bien le commerce du café que les gratifications des guildes locales et des visiteurs de la taverne.



## Missives & Sceaux

Des catacombes et des sociétés secrètes; plus de flexibilité grâce aux associés et emplacements conjointement utilisables: la deuxième extension « Missives & Sceaux » ouvre des stratégies nouvelles et extraordinaires.