



ISTANBUL (MATAGOT)

BUT DU JEU

UTILISEZ VOTRE MARCHAND POUR DÉPOSER VOS ASSISTANTS DANS LES QUARTIERS D'ISTANBUL AFIN D'Y FAIRE LES MEILLEURES AFFAIRES. REMPLISSEZ VOTRE CHARRETTE DE MARCHANDISES POUR LES VENDRE, AMASSEZ DE L'ARGENT ET RÉCUPÉREZ DE PRÉCIEUX RUBIS.



1 / MISE EN PLACE



- Placez les **16 tuiles en grille 4x4** (dans l'ordre des numéros bleus pour *débutants* / vert *expérimentés* ou hasard).
- Triez les **tuiles mosquée** par couleur en 2 fois 2 piles. Posez-les, triées (nb de marchandise le + faible sur le dessus), sur leurs emplacements respectifs sur les mosquées.
- **Placez des rubis** :
 - Sur les 2 mosquées. Placez autant de rubis que de joueurs (sauf 5j. = 4).
 - Sur le marchand de gemmes en partant de la gauche jusqu'à l'icône correspondante au nb de joueur.
 - Sur le palais du sultan en partant de la gauche jusqu'à l'icône correspondante au nb de joueur.
 - Sur le fabricant de charrette : 1 rubis par joueur et 3 extension de charrette/joueur.
- Placez les **4 cubes beiges** sur la ligne supérieure du bureau de poste.

- Lancez les dés pour le **gouverneur (violet)** puis pour le **contrebandier (noir)** pour déterminer le numéro de tuile où placer les 2 jetons.
- Placez les **cartes bleues** mélangées et les **pièces** sur le côté du plateau.
- Chaque joueur prend une **charrette** et une aide de jeu de sa couleur.
- Placez les **membres de famille** (cylindre) au poste de police.
- Empilez **4 jetons Assistant** de votre couleur puis placez le jeton **marchand** sur le dessus.
- Le 1er joueur reçoit 2 pièces puis, dans le sens horaire, les joueurs suivants reçoivent 1 pièce de plus que leur voisin de droite.
- Chaque joueur pioche une **carte bonus**.
- A **2 joueurs**, placez les jetons **Marchand** non utilisés sur les 2 mosquées et sur le marchand de gemmes.

2 / TOUR DE JEU



1) DÉPLACEMENT :

- On peut déplacer la pile d'assistants et son marchand de 1 ou deux cases (pas en diagonale). On ne peut revenir sur la case de départ. Faire l'action de la case d'arrivée.
 - **S'il n'y a pas d'assistant de votre couleur sur la tuile** : enlevez un de vos assistants de la pile et laissez-le sur la case pour y faire l'action. Il ne repartira pas avec la pile au prochain tour.
 - **S'il y a un assistant de votre couleur sur la tuile** : il retourne dans la pile sous le jeton **Marchand**. et vous pouvez faire l'action. Il repartira avec la pile au prochain tour.
 - **S'il y a des marchands adverses sur la tuile** : vous devez payer 2 pièces à chacun sinon votre tour s'arrête. Sauf sur la tuile fontaine. Puis action.
 - **S'il y a des membres de famille adverses** : vous les envoyez au poste de police. Vous gagnez en récompense 1 carte bonus ou 3 pièces par jeton capturé. Puis action.
 - **S'il y a le gouverneur (violet)** : piochez 1 carte **Bonus** et payez 2 pièces pour la garder ou échangez la contre une de vos cartes bonus. Puis lancez les dés pour déterminer le numéro de la nouvelle tuile où doit se rendre le gouverneur. Puis action de la tuile.
 - **S'il y a le contrebandier (noir)** : gagnez 1 marchandise de votre choix contre 2 pièces ou en échange d'une de vos marchandises. Puis lancez les dés pour déterminer le numéro de la nouvelle tuile où doit se rendre le contrebandier. Puis action de la tuile.

2) LES QUARTIERS :

- **Pour récupérer des marchandises** :
 - **Entrepôt de tissus/fruits/épices (2-3-4)** : déplacer le cube, correspondant à la marchandise choisie, sur votre charrette jusqu'à son maximum.
 - **Marché noir (8)** : prenez tout d'abord une marchandise verte, rouge ou jaune. Lancez ensuite les dés et gagnez des marchandises bleues selon le résultat.
- **Pour récupérer des sous** :
 - **Salon de thé (9)** : Pariez un nombre entre 3 et 12. Lancez les dés. Si le résultat est égal ou supérieur au pari, vous gagnez autant d'argent que le nombre parié. Sinon, gagnez 2 pièces
 - **Petit/grand marché (10-11)** : Vendez autant de marchandises (déplacer les cubes sur la charrette) que vous pouvez selon la demande du marché illustrée sur la tuile. Gagnez le montant correspondant au nombre de marchandises vendues. Changez la tuile après la vente.
- **Pour récupérer des rubis** :
 - **Fabricant de charrette (1)** : payez 7 pièces et récupérez une extension de votre charrette. A la troisième extension, récupérez en plus un rubis.
 - **Palais du sultan (13)** : Donnez autant de marchandises que celles illustrées sur les cases non couvertes par un rubis. Récupérez le rubis le plus à gauche.



2 / TOUR DE JEU (SUITE)



- **Petite et grande mosquée (14-15)** : pour récupérer une tuile, il faut avoir autant de marchandises qu'illustrées sur la tuile et en défausser une. Si vous possédez les 2 tuiles d'une même mosquée, vous gagnez un rubis. Les tuiles donnent des avantages :
 - **Tuile rouge** : permet de relancer les dés ou de remplacer la valeur d'un dé en 4.
 - **Tuile verte** : sur 1 des 3 entrepôts et 1 fois par tour, payez 2 pièces pour obtenir la marchandise de votre choix.
 - **Tuile bleue** : récupérez le cinquième assistant et placez-le sous votre marchand.
 - **Tuile jaune** : une fois par tour, payez 2 pièces pour récupérer un assistant et placez-le sous votre marchand.
- **Marchand de gemmes (16)** : payez le nombre de pièces indiquées sur la case la plus élevée et récupérez le rubis le plus proche de cette case.



- DIVERSES TUILES :

- **Bureau de poste (5)** : Prenez les marchandises/pièces dont le dessin est découvert puis descendez le marqueur le plus à gauche. Une fois tous les marqueurs descendus remontez-les tous.
- **Caravansérail (6)** : prenez 2 cartes *Action* en main de la pioche et/ou de la défausse puis défaussez en une.
- **Fontaine (7)** : rapatriez tous ou une partie de vos assistants dispersés sur les autres tuiles. Pas besoin d'avoir un assistant pour faire l'action de la fontaine.
- **Poste de police (12)** : Libérez le membre de votre famille de prison et envoyez-le n'importe où sur le plateau. Il ne fait pas de rencontres. Plus tard, il peut se faire capturer par un adversaire qui s'arrête sur la tuile où il se trouve. L'adversaire le renvoie en prison et reçoit en récompense 1 carte bonus ou 3 pièces.

3 / FIN DE PARTIE



- Le 1er joueur à obtenir 5 rubis (6 à 2 joueurs) met fin à la partie. On termine le tour en cours.
- En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de pièces, puis de marchandises, puis de cartes *Bonus* en main.