

Rüdiger Dorn Istanbul

Moka & Bakchich
Extension

INTRODUCTION

Vendre des tissus précieux, les épices les plus délicates et les fruits les plus frais d'Istanbul a vraiment été profitable pour votre entreprise. Cependant, les clients du bazar ont découvert une nouvelle merveille : le café ! Vous êtes un marchand futé et votre sens des affaires vous fait sentir que vous pourriez faire fortune en vendant ces grains corsés.

Pour réussir ce nouveau défi, vous aurez besoin de plus d'aide que celle de vos seuls assistants. Par chance, en échange d'un petit bakchich, les invités de la taverne seront disposés à faire un extra. À la corporation du café, vous pourrez également trouver une aide essentielle qui pourra vous servir.

MATÉRIEL



DIFFÉRENCES AVEC LE JEU DE BASE

Les règles du jeu de base sont toujours valables sauf pour les exceptions suivantes :

- Le plateau de jeu est composé de 4 Quartiers supplémentaires, placez donc **20 quartiers** lors de la mise en place.
- Remplacez les tuiles **Fabricant de Charrettes 1** ainsi que le **Caravansérail 6** par leurs nouvelles versions. (Le nouveau Caravansérail a un symbole Café supplémentaire et le nouveau Fabricant de Charrettes a un nouvel emplacement.)
- La fin du jeu se déclenche quand un joueur obtient son **6^e rubis**, indépendamment du nombre de joueurs.



CRÉDITS

L'éditeur et l'auteur désirent remercier tous les testeurs et les relecteurs pour leurs remarques pertinentes.

Auteur : Rüdiger Dorn

Illustrations : Andreas Resch

Graphismes : Andreas Resch, Hans-Georg Schneider

Réalisation : Ralph Bruhn

Traduction française : Sabrina Ferlisi, Fabien Conus

Copyright © 2015 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 sont interdits sans autorisation préalable.

INSTALLATION

Les règles suivantes s'ajoutent aux règles du jeu de base, il est donc nécessaire d'avoir le matériel du jeu de base.

Placez les 20 tuiles Quartiers en une grille de 5 x 4.

Pour votre **première partie** avec l'extension, nous vous conseillons la mise en place présentée dans l'illustration ci-contre. Vous pouvez par la suite placer les tuiles de manière aléatoire en suivant ces règles :

16	15	18	3	10
8	1	7	17	4
2	19	6	12	9
20	11	5	14	13

- Placez les 20 tuiles Quartiers en une grille de 5 x 4.
- La Fontaine **7** doit être située parmi l'une des 6 tuiles centrales. Si nécessaire, échangez la position de La Fontaine avec une autre tuile.
- Le Marché Noir **8** et le Salon de Thé **9** doivent être éloignés d'au moins 3 tuiles et ne doivent pas être situés sur la même ligne ou colonne. Si nécessaire, échangez la position de l'une des tuiles avec une autre tuile.

1 Installez le reste du matériel comme dans le jeu de base (voir les règles, pages 2 et 3, étapes 2 à 13) et suivez les étapes. Mélangez les nouvelles cartes Bonus avec les originales.

2 Lancez les dés pour définir le Quartier de départ du **Marchand de café**, comme vous le faites pour le Gouverneur et le Contrebandier.

3 **Corporation du café 18**
Mélangez les **cartes Guilde** et placez-les en pile, face cachée, sur la tuile Corporation du café. Les cartes Guilde que vous jouez ou défaussez sont placées en pile, face visible, à côté du plateau de jeu.

4 **Taverne 19**
Placez la **Barrière** et la tuile correspondante **Droit de passage** à côté du plateau de jeu.
Triez les **tuiles Taverne** par type puis par nombre de symboles Café en 2 piles, afin que chaque tuile du dessus de la pile présente 1 symbole Café. Placez les deux piles à côté du plateau de jeu.
Placez la **tuile Bakchich** (3 marchandises jaunes sur le haut) sur l'espace adéquat.

5 **Maison du café 20**
En commençant par l'espace montrant le symbole Rubis, placez 1 rubis sur chaque espace de la tuile Maison du café (sauf sur l'espace montrant "6").

6 Placez le café à portée de main à côté du plateau de jeu.

APERÇU DES NOUVEAUX COMPOSANTS

- Café :** La réserve de café n'est pas limitée. Le café n'est pas considéré comme une "marchandise" lorsqu'un effet dit "n'importe quelle marchandise" (par exemple, au Palais du Sultan **13**).
- Les **cartes Guilde :** Vous pouvez les jouer à votre tour au lieu de déplacer votre marchand et ses assistants (voir p. 4, section 1 de "Votre tour").
- Les **tuiles Taverne :** Comme les tuiles Mosquée, elles donnent des pouvoirs permanents (voir p. 5, "Taverne").
- Le **Marchand de café :** Comme le gouverneur ou le contrebandier, vous pouvez le rencontrer après votre action. Il peut vous échanger 1 café contre 2 Livres ou n'importe quelle marchandise (voir p. 4, section 2 de "Votre tour").

VOTRE TOUR

Vous jouez votre tour comme dans le jeu de base à part les 2 modifications suivantes :

1. Vous avez à présent une alternative à l'utilisation des les marchands :

Au lieu d'effectuer les 4 étapes classiques de votre tour, vous pouvez jouer une carte Guilde. Exécutez l'effet de la carte Guilde et placez-la ensuite dans la défausse, proche du plateau de jeu.

Important :

- Jouer une carte Guilde remplace votre tour entier, ainsi vous ne déplacez pas votre marchand et vous n'effectuez aucune rencontre – à moins que l'effet de la carte Guilde n'indique quelque chose de différent.
- Lorsque vous jouez une carte Guilde, vous ne pouvez jouer aucune carte Bonus ou tuile Mosquée qui nécessite que vous soyez dans un Quartier spécial. Vous pouvez jouer n'importe quelle autre carte Bonus.
- Vous devez exécuter toutes les instructions sur la carte Guilde. Si ce n'est pas possible, vous ne pouvez pas la jouer.



Exemple (Carte Guilde #16) :
Après avoir payé 15 Livres, vous recevez 3 cafés supplémentaires en plus du rubis.

2. À l'étape 4 de votre tour (Rencontre), vous pouvez à présent rencontrer un autre type de personnage – le **Marchand de café**. Il est utilisé de la même manière que le Gouverneur ou le Contrebandier. Son effet : vous pouvez prendre 1 café si vous payez 2 Livres ou une marchandise en échange.

FIN DU JEU

La fin du jeu survient lorsqu'un joueur obtient son **6^e rubis**, quel que soit le nombre de joueurs. Sinon, les règles du jeu de base s'appliquent.

NOUVELLES CARTES BONUS



Prenez 2 cafés de la réserve.



Payez 2 cafés et prenez 1 carte Guilde de la pioche, face cachée.



Payez 1 café et prenez 8 Livres.



Lancez 2 dés et prenez le bonus correspondant.



Échangez jusqu'à 3 marchandises (ou café) pour le même nombre de marchandises (ou café).
Ex. : Vous échangez 3 marchandises jaunes contre 2 marchandises bleues et 1 café.



Après avoir lancé les dés (sauf lorsque vous déplacez un pion neutre), vous pouvez tourner un dé sur "6".



Au lieu de déplacer votre marchand de 1 ou 2 Quartiers, déplacez-le dans un coin.



Au Fabricant de Charrettes **1**, vous pouvez immédiatement effectuer l'action une seconde fois.



À la Maison du café **20**, vous pouvez immédiatement effectuer l'action une seconde fois.

NOUVEAUX QUARTIERS ET LEURS ACTIONS

17

Torréfacteur

Choisissez l'une ou plusieurs des options suivantes :

- Payez 2 Livres et recevez 2 cafés.
- Payez 1 marchandise et recevez 2 cafés.
- Défaussez une carte Bonus ou Guilde et recevez 2 cafés.

De cette manière, vous pouvez recevoir jusqu'à 6 cafés.



Exemple : Vous payez 2 Livres et défaussez une carte Bonus pour recevoir 4 cafés de la réserve.

18

Corporation du café

Prenez 1 café de la réserve. Prenez 2 cartes sur le haut de la pioche des cartes Guilde. Placez ensuite une carte Guilde de votre main (pas nécessairement l'une des cartes que vous venez de piocher) sur la pile de défausse, face visible, proche du plateau de jeu, sans appliquer les effets de la carte.

19

Taverne

Choisissez l'une des 3 options suivantes. Vous aurez besoin de payer un "bakchich" de 1 à 4 cafés, selon l'option choisie :

- Payez 2 cafés et placez la **Barrière** entre 2 Quartiers. Exécutez l'action de l'un de ces quartiers. Vous n'effectuez pas les effets des rencontres. Prenez la tuile **Droit de passage**, qui indique que vous êtes le seul joueur qui peut passer la barrière. Les autres joueurs ne peuvent pas traverser la barrière, même s'ils ont la tuile **Mouvement** (voir ci-dessous).
- Prenez la première tuile de l'une des piles Taverne et payez le montant demandé en café. Vous ne pouvez posséder qu'un seul exemplaire de chaque type de tuiles. Les tuiles vous offrent un effet permanent que vous pouvez utiliser pour le reste de la partie :



Tuile Mouvement :

Au lieu de bouger votre pile d'assistants de 1 ou 2 Quartiers, vous pouvez vous déplacer d'autant de cases que vous voulez en ligne droite (mais vous ne pouvez pas traverser la barrière, à moins que vous ayez la tuile Droit de passage).



Tuile Rencontre :

Lorsque vous rencontrez le Gouverneur, le Contrebandier et/ou le Marchand de café et que vous recevez quelque chose de leur part, vous n'êtes plus obligé de les payer en échange.

- Payez 4 cafés et les marchandises représentées sur la tuile Bakchich. Prenez le prochain Rubis disponible du Palais du Sultan **13**, du Marchand de gemmes **16**, ou de la Maison du café **20**. Retournez ensuite la tuile Bakchich.



Exemple : Vous payez 2 cafés et recevez la tuile Droit de passage. Vous placez la Barricade entre le Poste de police et le Fabricant de Charrettes, en utilisant l'action de ce dernier.



20

Maison du café

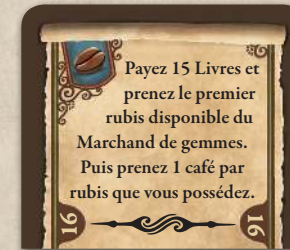
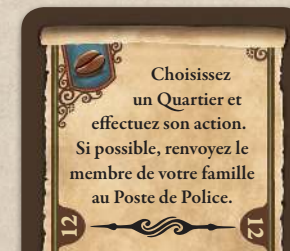
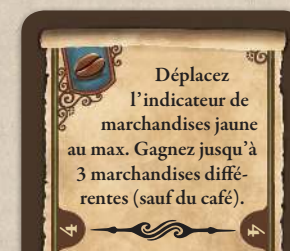
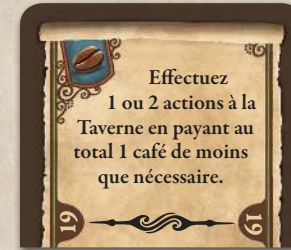
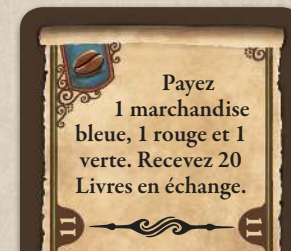
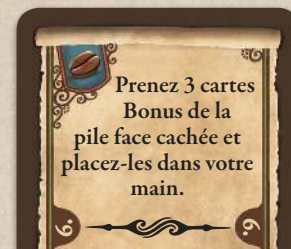
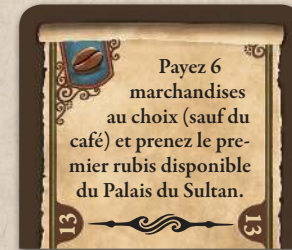
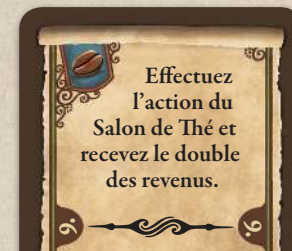
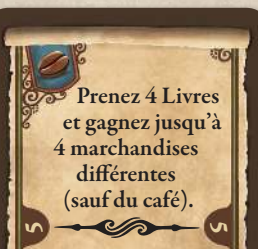
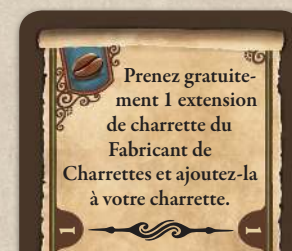
Livrez un montant de café égal au plus grand nombre non couvert à la Maison du café (6-10). En échange, recevez le premier rubis disponible de la piste et placez-le dans votre Charrette.

6

Caravansérail

En plus des effets du jeu de base, recevez 1 café de la réserve.

APERÇU DES CARTES GUILDES



Notes sur les cartes Guilde :

- L'emplacement de votre marchand lorsque vous jouez une carte Guilde n'a pas d'importance.
- Cartes #8 et #9 : Vous ne pouvez pas utiliser une tuile Mosquée rouge.
- Exemple pour #9 : Vous pariez "7", mais vous lancez "5". Vous recevez 4 Livres au lieu de 2 Livres.
- Carte #12 : Vous ne recevez aucun bonus pour remettre votre membre de la famille au Poste de police. Vous pouvez jouer cette carte même si votre membre de la famille s'y trouve déjà.
- Exemple pour #14 : Vous prenez la tuile Mosquée rouge et vous payez 1 marchandise rouge.
- Exemple pour #19 : Vous prenez une tuile Taverne coûtant 2 cafés. Vous bougez également la barrière et exécutez l'action d'un des quartiers adjacents. Au lieu de payer 4 cafés, vous payez seulement 3 cafés.