

# Kairo

*Au bazar du Caire, le marché bat déjà son plein très tôt le matin. Des tapis, des huiles et des épices fines sont prêts à être vendus. Mais seul un étal aura du succès. 2 à 4 joueurs montent leurs étals afin d'attirer la clientèle riche. Il est parfois nécessaire d'avoir recours à un bonimenteur car la concurrence est rude et les clients ne veulent pas faire plusieurs étals.*

## Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 6 clients en bois - 1 par couleur
  -
- 33 cartes de construction et 7 cartes de bonimenteur
  - 
  - 27 cartes de construction standard
  - 6 cartes de construction joker
  - 
  - 7 cartes de bonimenteur
- 24 étals - 6 par symbole de joueur
  -
- 36 agrandissements - 6 par couleur
  -
- 1 règle du jeu
- 1 sac en tissu
- 12 médailles - 2 par couleur, 1x en or et 1x en argent
  -
- 90 pièces - 5 par couleur de valeur 2; 10 par couleur de valeur 1
  -
- 6 tableaux d'argent - 1 par couleur
  -
- 4 paravents - 1 par symbole de joueur, composé de 3 parties
  -
- 4 pions en bois - avec autocollants
  -

*Les autocollants sont collés sur les pions avant la première partie.*

## Déroulement et but du jeu

Au début du jeu, chaque joueur possède 3 petits étals sur le plateau de jeu. Il y a des étals de 6 couleurs différentes vers lesquels les clients de la même couleur peuvent être déplacés. Si un joueur attire un client de la couleur correspondant à la couleur de son étal, il reçoit de l'argent - d'autant plus si son étal a été agrandi. C'est grâce à cet argent que les étals peuvent être agrandis. Ces agrandissements apportent des points de victoire - les joueurs qui possèdent les étals les plus grands sont ceux qui recevront beaucoup de points de victoire. Très vite, il n'y aura plus de place sur le marché - et c'est là qu'il faut faire attention et faire main basse sur les meilleures places. Celui qui a le plus de points de victoire à la fin du jeu a gagné.



## Préparation du jeu

1. Le plateau de jeu, représentant le marché du Caire, est placé au milieu de la table.

2. On place les 6 tableaux de l'argent près du plateau de jeu.

Les pièces sont triées puis réparties sur les tableaux d'argent selon leur couleur.

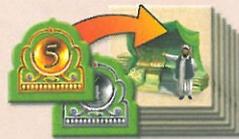


3. On mélange les cartes de construction et place la pioche près du plateau de jeu. Ensuite 4 cartes sont remises sur l'étalage, face visible.

Les cartes de bonimenteur sont placées sur la case de bonimenteur.



4. Les agrandissements et médailles sont triés par couleur et sont mis en tas, comme représenté ci-dessus, sur les cases du plateau de jeu.

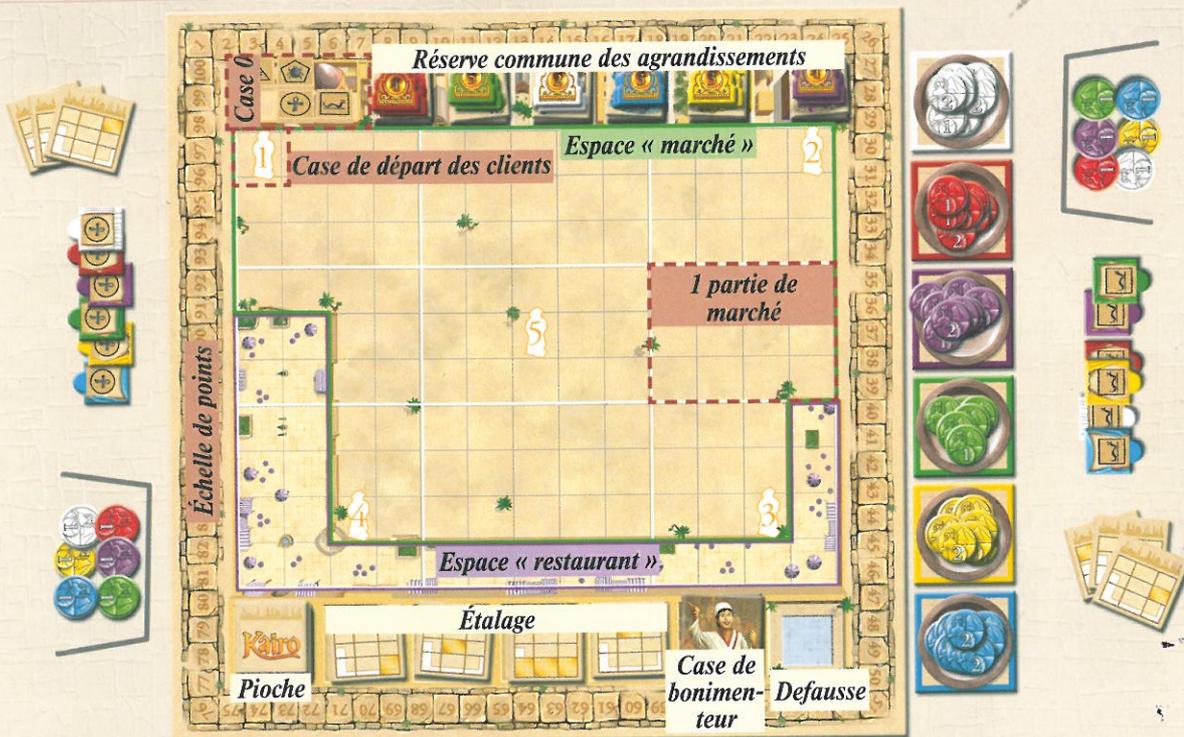
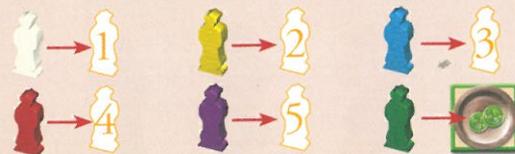


5. Les 6 clients sont mis dans le sac en tissu puis mélangés.

Ensuite, 5 clients sont tirés les uns après les autres et placés sur les cases de départ des clients dans l'espace « marché ».

Le 6ème client est retiré du jeu puis placé sur le tableau de l'argent de la couleur correspondante.

Exemple:



Chaque joueur choisit un symbole et reçoit le matériel suivant:



• 1 pion - qui est placé sur la case 0 de l'échelle des points

• 1 paravent - qui est composé de trois parties



• 6 plaquettes de stands principaux - qui sont placées face visible



De plus, chaque joueur prend:



• 1 x argent par couleur - que le joueur cache derrière son paravent.

• 3 cartes de construction de la pioche qu'il garde dans sa main - les joueurs ne montrent jamais leur cartes aux autres.



Le matériel non utilisé lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs est remis dans la boîte.

## Position de départ variable

Après que le jeu est préparé et que les clients sont sur la position de départ, le joueur qui commencera à jouer est tiré au sort. Puis chaque joueur pose ses 3 stands principaux.

Le joueur qui commence pose son premier étal et les autres joueurs en font de même tout en respectant l'ordre de tour dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que le dernier joueur ait posé son troisième étal.

Les règles, citées à la page 4 „● Placer un nouvel étal“ sont valables ici aussi.

Il ne faut cependant pas négliger les 2 particularités qui sont valables lors de la position de départ:

- On ne joue pas de cartes de construction
- Seuls 2 étals peuvent être placés dans une partie du marché

### Position de départ fixe lors d'une partie à 4 ou 3 joueurs

Il est recommandé de jouer les toutes premières parties selon la position de départ fixe, ce qui permet de commencer le jeu plus rapidement.



### Position de départ à 2 joueurs

**Position de départ fixe:**

A côté des 3 stands principaux du joueur se trouvent 6 stands principaux neutres (N ) , qui n'appartiennent à aucun des deux joueurs.

**Position de départ variable:**

Chaque joueur positionne ses 3 étals. Puis les 6 étals neutres sont mis dans le sac pour être ensuite mélangés. Les deux joueurs tirent chacun leur tour 1 étal et le placent, selon les règles de position de départ variable mentionnées ci-dessus.



## Déroulement du jeu

Le jeu commence.

Le joueur dont c'est le tour doit accomplir **exactement 1** des 3 actions possibles:

Ensuite le prochain joueur joue son tour.

### ■ Monter des étals

Jouer la carte de construction et:

- a) Placer un nouvel étal ou
- b) Agrandir un étal ou
- c) Déplacer un étal

### ■ Attirer les clients à un étal

### ■ Tirer 2 cartes



## ■ Monter des étals

Le joueur dont c'est le tour joue, tout d'abord, une carte de construction.

Il prend soit un de ses nouveaux étals ou un agrandissement de la réserve commune et le place sur une **case libre** de la partie du marché indiquée par la carte de construction.

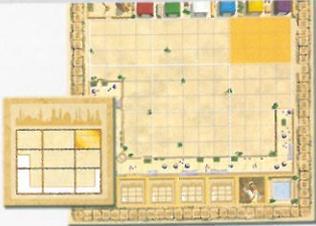
Une case est libre quand il n'y a **aucun étal, aucune entrée et aucun client dessus.**



### Jouer une carte de construction

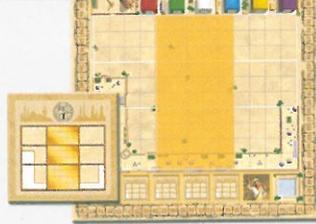
Pour pouvoir monter son étal sur une case libre, le joueur a 3 possibilités. Il joue...

... 1 carte de construction standard



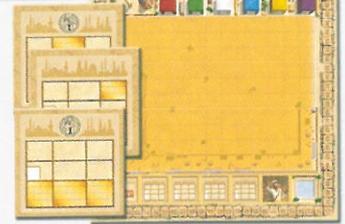
Elle permet de monter son étal sur une place libre d'une partie du marché marquée.

... 1 carte de construction joker



Elle coûte une pièce de n'importe quelle couleur à jouer, et permet au joueur de monter son étal sur une des trois parties du marché marquées.

... 3 cartes de construction au choix



Si le joueur ne possède pas la carte de construction adéquate, il a le droit de se défausser de 3 cartes de construction et de monter son étal sur une case libre de son choix. Les cartes de construction joker défaussées ne coûtent rien.

Il pose la ou les carte(s) devant lui.

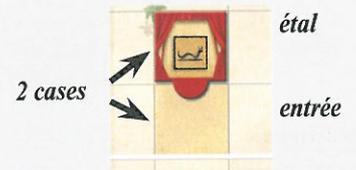
### ● a) Placer un nouvel étal

Le joueur dont c'est le tour prend un **nouvel étal** de sa réserve personnelle et le place sur le plateau de jeu.

Les règles suivantes doivent être respectées:

Le joueur a besoin de 2 cases libres se trouvant l'un à côté de l'autre pour monter un étal et son entrée.

La carte de construction définit l'emplacement de l'étal.



Les étals de couleur violette ne peuvent être montés que dans l'espace « restaurant » alors que tous les autres ne peuvent être placés que dans l'espace « marché ».

Espace « restaurant »

Les étals doivent être placés de façon à ce que l'entrée soit sur l'espace « marché »,

Dans chacune des neuf parties du marché, le joueur ne peut placer qu'un étal par couleur.



Dans cette partie du marché, plus aucun étal de couleur rouge ne peut être placé.

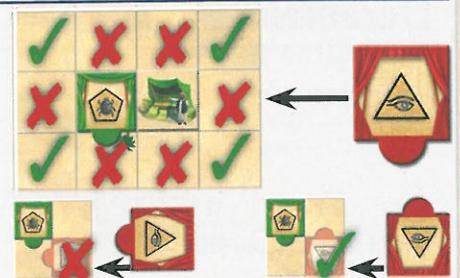
ce qui n'empêche pas d'avoir des agrandissements ou des entrées de même couleur dans la même partie de marché.



1 partie de marché

Il est impossible de placer un étal de façon **orthogonale** (horizontale ou verticale) par rapport à un autre étal ou un agrandissement.

2 étals ne peuvent jamais avoir une entrée sur la même case.



Ensuite le joueur met la carte de construction sur la défausse. C'est au tour du joueur suivant.

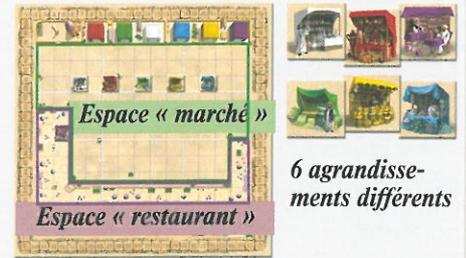
● b) Agrandir un étal

Le joueur dont c'est le tour prend un agrandissement de la réserve commune, le place, paie le prix puis reçoit des points de victoire.

Voici les règles de placement:

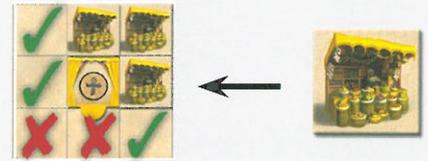
1 case libre est nécessaire par agrandissement.

Les agrandissements de couleur violette ne peuvent être placés que dans l'espace « restaurant ». Les agrandissements des autres couleurs ne peuvent être placés que dans l'espace « marché ».



L'agrandissement doit être placé de façon orthogonale (c'est-à-dire horizontale ou verticale) par rapport à son propre étal de même couleur.

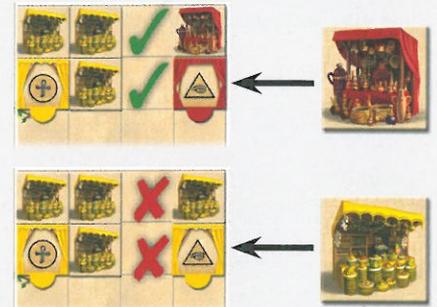
Il peut être placé à côté d'un étal ou d'un agrandissement déjà construit.



Des étals de couleur différente peuvent être reliés par des agrandissements.

Des étals de même couleur ne peuvent pas être reliés de façon orthogonale par un agrandissement de même couleur.

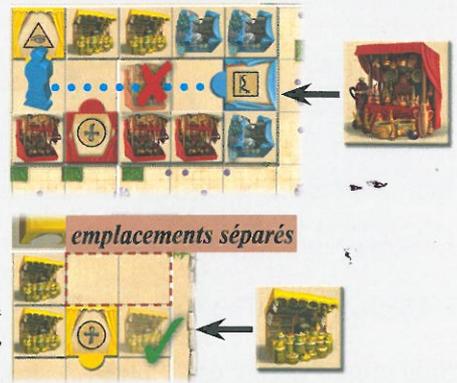
Remarque: Chaque agrandissement doit pouvoir être associé sans problème à un étal.



Chaque agrandissement doit être construit de façon à laisser les entrées accessibles à tous les clients.

Il doit y avoir au moins 1 chemin possible, la longueur du chemin n'ayant aucune importance (voir mouvement des clients, page 7).

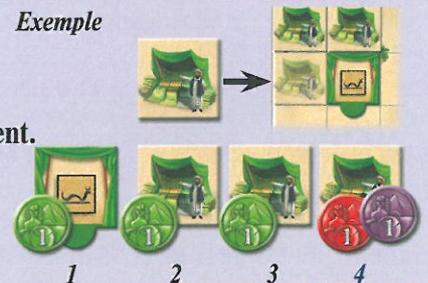
Par contre, les espaces « marché » sur lesquels il n'y a ni clients, ni entrées, peuvent être séparés.



**Coûts de l'agrandissement**

Les coûts dépendent de la grandeur totale de l'étal après l'agrandissement. Ils s'élèvent à 1 pièce de la couleur de l'étal par plaquette d'étal ou agrandissement.

Au moins 1 pièce de la couleur du stand doit être dépensée. Le reste peut être payé à un taux d'échange de 2:1 dans d'autres couleurs.



## Points de victoire pour l'agrandissement

Le joueur reçoit des points de victoire pour la grandeur de l'étal ainsi que pour les médailles.

### Grandeur de l'étal:

**1 point de victoire par plaquette d'étal ou agrandissement**

Les points de victoire sont marqués sur l'échelle de points.



### Médailles:

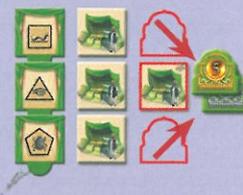
#### Un joueur est le seul à avoir le plus grand étal:

Si le joueur est le seul à avoir le plus grand étal dans une couleur après l'agrandissement, il a droit aux deux médailles correspondantes – or et argent.

Si il s'agit du premier agrandissement dans une couleur, le joueur prend les deux médailles dans la réserve commune.



Si une ou les deux médailles se trouvent en possession d'un autre joueur, elles seront remises au joueur ayant le plus grand étal.



#### Plusieurs joueurs ont le plus grand étal:

Si plusieurs joueurs ont le plus grand étal de la même couleur après l'agrandissement, le joueur qui a été le deuxième à avoir le plus grand étal reçoit la médaille d'argent;



il en est de même pour les joueurs suivants qui monteront le plus grand étal de la même couleur après un agrandissement.



Dans les cas cités, le joueur reçoit les points de victoire indiqués pour les médailles qui viennent d'être obtenues au cours de ce tour. Les points de victoire sont ensuite marqués sur l'échelle de points de victoire. Le joueur ne reçoit aucun point de victoire s'il possédait déjà les médailles avant l'agrandissement.

*Remarque: Si le joueur possède les deux médailles avant l'agrandissement, il ne reçoit que les points de victoire pour la grandeur de son étal.*

Les médailles sont déposées visible devant le paravent.

Ensuite, le joueur pose sa carte de construction sur la defausse. C'est au tour du prochain joueur.

### ● Déplacement d'un étal

Si le joueur dont c'est le tour remarque que son propre étal est placé d'une telle façon qu'un agrandissement est impossible, il a le droit de le déplacer à condition que cet étal n'ait pas déjà été agrandi.

L'étal est retiré du jeu et doit être placé ailleurs tout de suite.

Toutes les règles de « ● a. Placer un nouvel étal » (page 4) sont valables.



Le joueur  monte son stand principal de couleur violette et empêche ainsi le joueur  d'agrandir son stand principal de couleur verte. A partir de maintenant, le joueur  peut déplacer son stand principal.

Ensuite le joueur pose la carte de construction sur la defausse. C'est au tour du prochain joueur.

## ■ Attirer les clients à un étal

Le joueur dont c'est le tour choisit un client et attire ce client à un étal de la même couleur (voir mouvement général des clients). Puis le client attiré va être échangé contre le client en dehors du plateau de jeu et le joueur reçoit de l'argent.



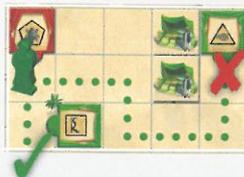
### • Attirer des clients

Les conditions suivantes doivent être remplies:

L'entrée doit être libre, c'est-à-dire qu'aucun autre client ne doit se trouver au bout du chemin.



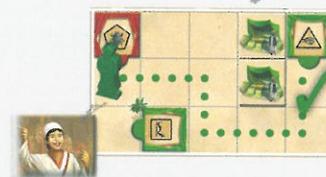
Le client doit être attiré à l'entrée libre qu'il peut atteindre le plus rapidement possible.



Si le joueur a le choix entre deux ou plus d'entrées libres de même distance, il décide quel chemin le client doit emprunter.



Si le joueur possède des cartes de bonimenteur, il peut les jouer pour attirer les clients qui se retrouvent à des entrées libres plus éloignées. Pour chaque carte de bonimenteur jouée, le joueur peut ignorer une entrée proche. Les cartes de bonimenteur jouées sont remises sur la case de bonimenteur.

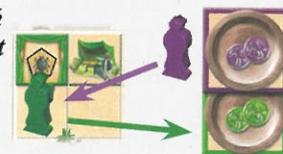


Le client est déplacé vers l'entrée.

### • Echanger les clients

Maintenant le client est retiré du plateau de jeu et placé sur le tableau de l'argent de la couleur correspondante. Il laisse sa place au client se trouvant en dehors du plateau de jeu.

Le client vert est placé sur le tableau d'argent de couleur verte. Le client de couleur violette arrive à l'entrée.



### • Recevoir de l'argent

Son propre étal:

Si le client a été attiré vers son propre étal, le joueur dont c'est le tour reçoit, selon la grandeur de son stand, 1 pièce par plaquette de l'étal dans la couleur correspondante.

Le joueur a attiré le client jusqu'à son étal et reçoit 2 pièces de couleur verte.



L'étal d'un autre joueur:

Si le client est attiré vers un étal qui n'appartient pas au joueur dont c'est le tour, le joueur reçoit 1 pièce de la couleur correspondante. Le propriétaire de l'étal reçoit, selon la grandeur de l'étal, 1 pièce par plaquette de l'étal dans la couleur correspondante.

Le joueur a attiré le client vers l'étal du joueur . reçoit 2 pièces de couleur verte. reçoit 1 pièce de couleur verte.



Puis c'est au tour du prochain joueur.

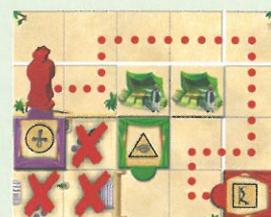
## Mouvement général du client



Seul un des 5 clients peut être déplacé lors du tour d'un joueur. Un client ne se déplace que de façon orthogonale, de case en case.



Les clients peuvent passer par dessus des cases libres, des cases occupées par d'autres clients et des cases avec une entrée.



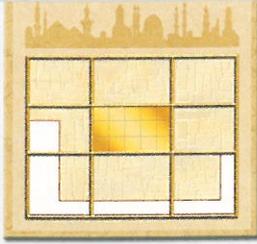
Un client ne peut jamais traverser un espace « restaurant ».

## ■ Tirer 2 cartes

Le joueur dont c'est le tour tire 2 cartes.

Pour chacune des cartes, le joueur a le choix entre:

- l'une des cartes de construction de l'étalage



- la première carte de construction de la pioche



- une carte de bonimenteur



Les cartes de construction restent dans la main du joueur. Si le joueur a plus de 4 cartes de construction dans la main, il en choisit 4 et met le reste sur le dépôt. Si le joueur a pris des cartes de l'étalage, ce dernier sera rempli seulement à la fin de son tour par des cartes de la pioche.

*Remarque: Dès qu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, les cartes du dépôt sont mélangées et servent de nouvelle pioche.*

Les cartes de bonimenteur sont posées face visible à côté du paravent. Il est possible de posséder plusieurs cartes de bonimenteur.

C'est au tour du prochain joueur.

## Phase finale et fin du jeu

Dès que le dernier aménagement d'une couleur a été placé ou qu'il ne reste qu'un seul aménagement de 2 couleurs différentes, la phase finale commence:

A partir de maintenant, seule l'action ■ « Monter des étals » peut être jouée. Si un joueur ne désire pas ou ne peut pas effectuer de construction, le jeu est terminé pour lui. Les autres joueurs jouent jusqu'à ce que plus aucun joueur ne puisse ou ne désire effectuer de construction. Le jeu se termine par la dernière action de construction.

*Remarque: Un joueur, qui renonce à son action de construction, ne peut plus jouer dans les prochains tours. Il est ainsi possible que le dernier joueur effectue plusieurs constructions les unes après les autres.*

## Décompte final

Les médailles sont maintenant de nouveau comptabilisées. Les possesseurs actuels marquent leurs points de victoire sur l'échelle des points.

Ensuite les joueurs obtiennent des points de victoire pour l'argent qui leur reste. 1 point de victoire pour 3 pièces.

Le joueur qui a le plus de points de victoire gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Exemple:



## Particularités d'une partie à 2

Les étals neutres ne peuvent être ni déplacés ni agrandis. Les joueurs qui conduisent les clients à une entrée neutre, reçoivent 1 pièce dans la couleur de l'étal.