

Een spel van Kimmo Sorsamo

Kairo

Auf dem Bazar in Kairo geht es frühmorgens schon hoch her. Teppiche, Öle und edle Gewürze wollen an den Kunden gebracht werden. Aber nur ein großer Stand bringt den Erfolg. 2 bis 4 Spieler bauen als Händler ihre Marktstände aus, um kaufkräftige Kundschaft anzulocken. Manches Mal hilft da nur ein Marktschreier, denn die Konkurrenz ist groß und die Kunden wollen nicht weit laufen.

Spelmateriaal

- 1 spelbord

- 6 houten klanten – 1 in elke kleur



- 33 bouwkaarten en 7 standwerkerkaarten



27 standaard bouwkaarten



6 Jokerkaarten



7 standwerkerkaarten

- 24 marktkramen – 6 in elke kleur



- 36 uitbreidingen – 6 in elke kleur



- 1 spelregels

- 12 medailles – 2 in elke kleur: 1x goud en 1x zilver



- 90 munten – in elke kleur: 2x waarde "2" en 10x waarde "1"



- 6 geldbordjes – 1 in elke kleur



- 4 zichtschermen – 1 met elk spelerssymbool (bestaande uit 3 delen)



- 4 houten telstenen – met stickers



Plak de stickers voor het eerste spel op de telstenen.

Spelverloop en doel van het spel

Aan het begin van het spel heeft elke speler 3 marktkramen op het spelbord. De kraampjes hebben zes verschillende kleuren, die elk klanten in die kleur aantrekken. Als een speler een klant bij een kraam met dezelfde kleur zet, dan levert hem dit geld op – zelfs meer als de kraam uitgebreid is. Met het geld kan men nieuwe marktkramen kopen en uitbreiden.

Uitbreidingen leveren overwinningspunten op – de speler met de grootste markt kraam kan zelfs rekenen op meer overwinningspunten. De ruimte op de markt wordt echter snel krap – het is dus belangrijk om de beste plekken niet aan je neus voorbij te laten gaan. Aan het einde wint de speler met de meeste overwinningspunten het spel.



Opbouw van het spel

1. Leg het spelbord in het midden. Dit stelt een marktplein in Kaïro voor.

2. Leg de 6 geldbordjes naast het spelbord.



Leg de munten gesorteerd op de corresponderende geldbordjes.

3. Schud de bouwkaarten en leg ze in een gedekte stapel naast het spelbord. Trek daarna 4 kaarten en leg deze open in het aanbod op het spelbord.



Leg de standwerkerkaarten op het standwerkerveld.

4. Sorteert de uitbreidingen en medailles naar kleur en leg deze op de daarvoor bestemde velden op het spelbord.



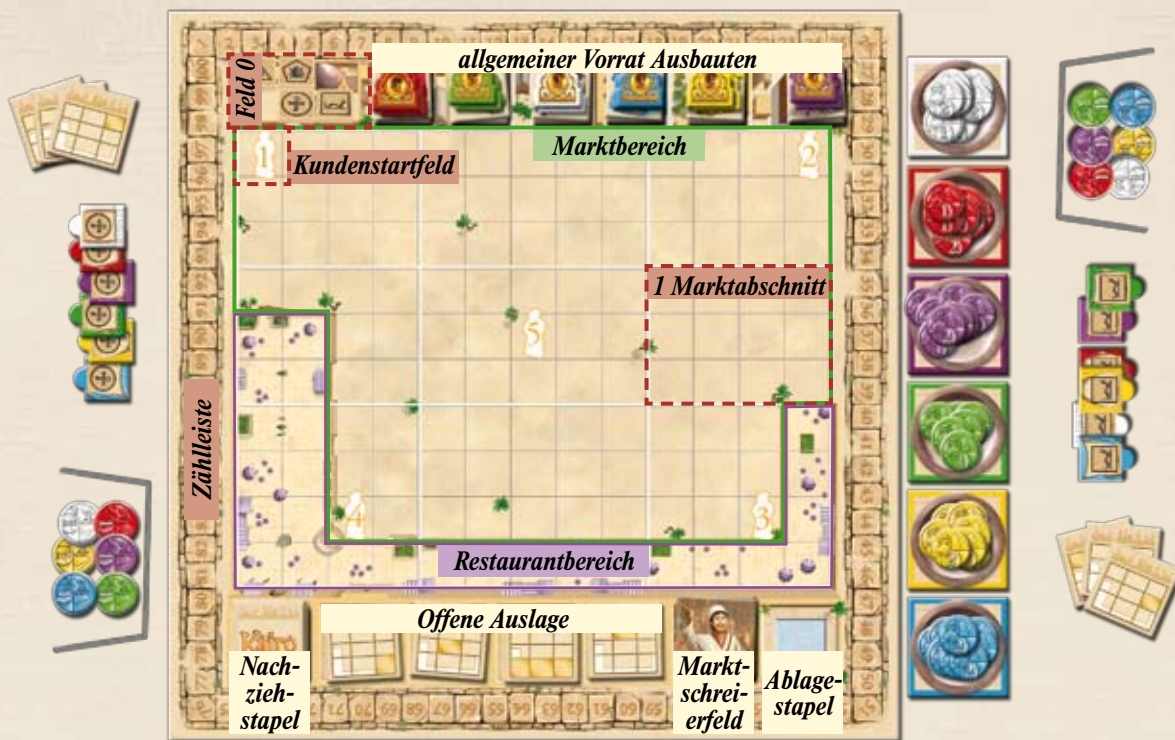
5. Stop de 6 klanten in de buidel en schud deze.



Trek daarna, één voor één, 5 klanten uit de buidel en zet deze op de startvelden voor klanten in marktgebied.

Zet de 6^e klant naast het spelbord bij het geldbordje met dezelfde kleur.

voorbeeld:



Iedere speler kiest een symbool en ontvangt het volgende spelmateriaal:



• 1 telsteen - Plaats deze op veld "0" van het telspoor.

• 1 zichtschermbord - Stel deze samen uit de drie delen.



• 6 marktkramen - Leg deze open voor je neer.



Daarnaast ontvangt iedere speler:



• 1 Daarnaast ontvangt iedere speler - Spelers houden hun geld verborgen achter hun zichtschermbord.

• 3 bouwkaarten van de trekstapel - Neem deze kaarten op hand. Zorg er daarbij voor, dat de richting van de kaarten in je hand overeenkomen met je zich op het spelbord.



Niet benodigd spelmateriaal, in een spel met 2 of 3 spelers, gaat terug in de doos.

Variable Startopstelling

Kies, na het opbouwen van het spel en plaatsen van de klanten op de startvelden, een startspeler. Daarna legt iedere speler 3 van zijn marktkramen op het spelbord.

De startspeler legt als eerste een marktkraam, daarna volgen de andere spelers volgens de wijzers van de klok, totdat de laatste speler zijn derde marktkraam heeft neergelegd.

Hiervoor gelden de regels die zijn beschreven onder a) Plaats een nieuwe marktkraam (pag. 4).

Daarnaast gelden de volgende 2 uitzonderingen (enkel geldig voor de startopstelling):

- Er worden geen bouwkaarten gespeeld.
- In elke marktdeel mogen slechts 2 marktkramen worden geplaatst.


Voorstel startopstelling voor 4 en 3 spelers

Het is aanbevolen om de eerste keer te spelen met deze startopstelling



Startopstelling voor 2 spelers

Voorstel startopstelling:

Naast de 3 marktkramen van de spelers zijn er nog 6 neutrale marktkramen (N ) , Deze behoren tot geen van beide spelers.

Variabele startopstelling:

Beide spelers plaatsen 3 marktkramen. Daarna gaan de 6 neutrale marktkramen in de buidel en worden geschud.

Om beurten trekken beide spelers steeds 1 marktkraam uit de buidel en leggen deze volgens de regels voor de variabele startopstelling (zie hierboven) op het spelbord.



Spelverloop

Het spel begint.

De speler, die aan de beurt is, moet één van de 3 mogelijke acties uitvoeren:

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

■ Marktkraam bouwen

Speel een bouwkaart uit en:

- a) Plaats een nieuwe marktkraam
- b) Breid een marktkraam uit
- c) Verplaats een marktkraam

■ Klanten bij een marktkraam plaatsen

■ 2 kaarten trekken



Marktkraam bouwen

De speler, die aan de beurt is, speelt 1 bouwkaart. Daarna neemt hij een marktkraam of een uitbreiding in zijn kleur uit de algemene voorraad en plaatst deze op een **vrije bouwplaats** in het marktdeel, dat is **aangegeven op de bouwkaart**. Een bouwplaats is vrij, als er daar **geen marktkraam, ingang of klant** aanwezig is.



Bouwkaart spelen

Er zijn 3 mogelijkheden op een bouwplaats te bepalen:

... 1 standaard bouwkaart



Bouw op een bouwplaats in het marktdeel, dat op de kaart is aangegeven.

... 1 joker bouwkaart



Betaal 1 geld (in een kleur naar keuze) en bouw op een bouwplaats in 1 van de 3 markt delen, dat op de kaart is aangegeven.

... 3 willekeurige bouwkaarten



Speel 3 bouwkaarten naar keuze en bouw op een bouwplaats in een marktdeel naar keuze.

Voor gespeelde jokerkaarten hoeft men niet te betalen.

Leg de kaart(en) voor je neer.

a) Plaats een nieuwe marktkraam

De speler, die aan de beurt is, neemt een marktkraam uit de voorraad en plaatst deze op het spelbord.

Daarbij gelden de volgende regels:

Er zijn 2 aangrenzende velden nodig: een voor de marktkraam en een voor de ingang. De bouwkaart bepaalt de bouwplaats voor de marktkraam.



Paarse marktkramen moeten in het restaurantgebied worden gebouwd. Alle andere marktkramen moeten in het marktgebied worden gebouwd.



De ingang van een marktkraam moet altijd in het marktgebied liggen.



In elk gebied mag slechts 1 marktkraam per kleur liggen.



In dit marktdeel mag geen nieuwe rode marktkraam worden gebouwd

Uitbreidingen of ingangen in hetzelfde marktdeel zijn wel toegestaan.



Een marktkraam mag niet horizontaal of verticaal aan een andere marktkraam of uitbreiding grenzen..

Er mogen nooit meerdere uitgangen op hetzelfde veld liggen.

Leg daarna de bouwkaart op de aflegstapel. De volgende speler is nu aan de beurt.



● **b) Breid een marktkraam uit**

De speler, die aan de beurt is, neemt een uitbreiding uit de voorraad, plaatst deze op het spelbord, betaalt de kosten en ontvangt overwinningspunten.

Daarbij gelden de volgende regels:

De uitbreiding moet op een **vrije bouwplaats** worden gebouwd.

Paarse uitbreidingen moeten in het restaurantgebied worden gebouwd.

Uitbreidingen in andere kleuren moeten in het marktgebied worden gebouwd.



De uitbreiding moet **horizontaal** of **verticaal** direct naast een marktkraam met dezelfde kleur worden gebouwd.

Er mag aangesloten worden aan de marktkraam zelf of aan een reeds gebouwde uitbreiding van deze kraam.



Het is toegestaan om marktkramen **met verschillende kleuren** met elkaar te verbinden.

Het is niet toegestaan om marktkramen **met dezelfde kleur** met elkaar te verbinden.

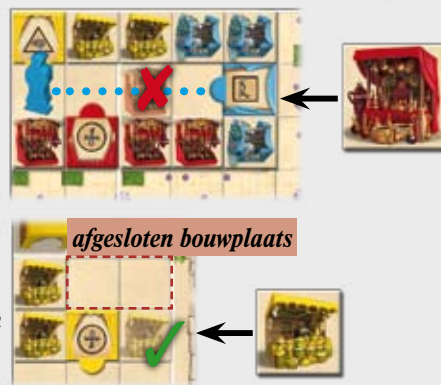
Opmerking: Het moet altijd duidelijk zichtbaar zijn bij welke marktkraam een uitbreiding hoort.



Na het plaatsen van een uitbreiding moeten alle ingangen nog steeds **bereikbaar** zijn voor klanten.

Er moet minstens 1 mogelijke route ernaartoe zijn. De lengte daarvan maakt niet uit. (zie "Regels verplaatsen van klanten" op pag. 7)

Het is wel toegestaan om een marktgebied af te sluiten, waar zich geen klanten of ingangen bevinden..



Op de twee afgesloten bouwplaatsen kan enkel speler (+) gele uitbreidingen bouwen.

Kosten van een uitbreiding:

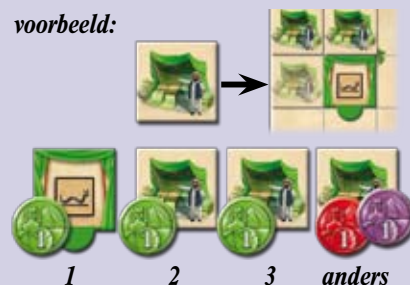
De kosten worden bepaald door de **totale grootte**, na het bouwen van de uitbreiding, van de marktkraam inclusief de uitbreidingen.

Men betaalt **per tegel 1 geld in de kleur van marktkraam**.

Men moet **minstens 1 geld** in de kleur van de marktkraam betalen.

Het resterende bedrag mag in met andere kleuren in een **verhouding 2:1** worden betaald.

voorbeeld:



Overwinningspunten voor de uitbreiding

De speler krijgt overwinningspunten voor de totale grootte van de marktkraam en eventuele medailles.

Totale grootte van de marktkraam:

1 overwinningspunt per tegel.

Houd de overwinningspunten bij op het scorespoor.



Medailles:

Een speler heeft als enige de grootste marktkraam:

Heeft een speler na het uitbreiden van een marktkraam als enige de grootste marktkraam (incl. uitbreidingen), dan kan hij daarvoor een zilveren of gouden medaille krijgen.

Heeft een speler de eerste uitbreiding van een kleur gebouwd, dan neemt hij beide medailles uit de algemene voorraad.



Hebben andere spelers reeds een of beide medailles, dan gaan deze naar de speler die nu grootste marktkraam heeft.



Meerdere spelers hebben de grootste marktkraam:

Bereikt een speler dezelfde totale grootte van de marktkraam van dezelfde kleur, dan krijgt hij de zilveren medaille van de andere speler.



De zilveren medaille gaat enkel naar de speler, die als eerste dezelfde totale grootte evenaart.



De speler krijgt enkel overwinningspunten voor medailles die in de huidige beurt zijn verdiend. Houd de punten op die medailles bij op het scorespoor.

Medailles, die reeds in het bezit van een speler waren, leveren geen overwinningspunten op.

Opmerking: Als een speler voor het bouwen van een uitbreiding reeds in het bezit is van beide medailles, dan ontvangt hij enkel overwinningspunten voor de totale grootte van zijn marktkraam.

Leg de medailles, voor iedereen zichtbaar, voor je zichtscherf.

Leg daarna de bouwkaart op de aflegstapel. De volgende speler is nu aan de beurt.




● Verplaats een marktkraam

Als de speler, die aan de beurt is, ziet dat een van zijn marktkramen op het spelbord niet kan worden uitgebreid, dan mag hij deze verplaatsen.

Dit is enkel toegestaan als de marktkraam nog **geen uitbreidingen** heeft.

Neem de marktkraam van het spelbord en plaats deze direct opnieuw op het spelbord. Daarbij gelden **dezelfde regels** als “a) Plaatsen voor een nieuwe marktkraam” (pag. 4).

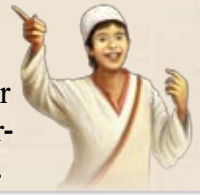


Speler  baut seinen violetten Hauptstand und nimmtbouwt zijn paarse marktkraam. Daardoor kan speler  zijn groene marktkraam niet meer uitbreiden. Nu mag speler  zijn marktkraam verplaatsen.

Leg daarna de bouwkaart op de aflegstapel. De volgende speler is nu aan de beurt.

■ Klanten bij een marktkraam plaatsen

De speler, die aan de beurt is, kiest de ingang van een marktkraam van zichzelf of een andere speler en verplaatst de klant van dezelfde daarheen (zie "Regels verplaatsen van klanten" hieronder). Daarna wordt deze klant met de klant, die naast het spelbord staat, omgewisseld en krijgt de speler geld.



• Klanten verplaatsen

Aan de volgende voorwaarden moet worden voldaan:

De ingang moet vrij zijn, d.w.z. aan het einde van deze weg mag geen andere klant staan.



De klant gaat altijd naar de vrije ingang, die het dichtste bij is.



Zijn er twee of meer vrije ingangen op **gelijke afstand**, dan bepaalt de speler naar welke ingang de klant gaat.



Als de speler standwerkerkaarten bezit, dan mag hij deze uitspelen om klanten naar, verplaatst naar vrije ingangen te verplaatsen. Per gespeelde standwerkerkaart mag één dichtbijgelegen ingang genegeerd worden. Gespeelde standwerkerkaarten gaan terug naar het standwerkerveld.



Plaats de klant op het veld van de ingang.

• Klant omwisselen

Neem de klant van het spelbord en plaats deze naast het geldbordje met dezelfde kleur. Plaats op zijn voormalige plek op het bord de klant, die naast het spelbord stond.


De groene klant komt naast het groene geldbordje te staan. De paarse klant gaat naar de ingang.



• Geld ontvangen

Eigen marktkraam:

Is de klant naar een van jouw marktkramen verplaatst, dan krijgt de speler, die aan de beurt is, 1 geld in de kleur van deze kraam voor elke tegel waaruit deze marktkraam bestaat.

Speler  heeft de klant naar zijn marktkraam verplaatst en krijgt daarvoor 2 groen geld.



Marktkraam van een ander:

Is de klant naar een marktkraam van een ander verplaatst, dan krijgt de speler, die aan de beurt is, 1 geld in de kleur van deze kraam. De eigenaar van de marktkraam krijgt 1 geld in de kleur van de kraam voor elke tegel waaruit deze marktkraam bestaat.

Speler  heeft de klant naar de marktkraam van speler  verplaatst.  krijgt 2 groen geld,  krijgt 1 groen geld.



De volgende speler is nu aan de beurt.

Regels verplaatsen van klanten



Men kan alleen de 5 klanten in het marktgebied verplaatsen. Klanten verplaatsen zich alleen horizontaal en/of verticaal.



Klanten mogen over vrije velden, velden met klanten en velden met een ingang worden verplaatst.



De route van klant mag niet door het restaurantgebied lopen.

■ 2 kaarten trekken

De speler, die aan de beurt is, trekt 2 kaarten.

Voor elke kaart heeft de speler de volgende keuzes:

- een bouwkaart uit het open aanbod



- de bovenste bouwkaart van de gedekte stapel



- standwerkerkaart



Bouwkaarten worden op hand genomen. Als een speler meer dan 4 bouwkaarten op hand heeft, mag hij er slechts 4 houden; de overige kaarten gaan naar de aflegstapel.

Als een speler kaarten uit het open aanbod heeft genomen, dan worden deze pas aan het einde van zijn beurt aangevuld met kaarten van de gedekte stapel.

Opmerking: Zodra de laatste kaart van de gedekte stapel is getrokken, wordt de aflegstapel geschud en vormt een nieuwe trekstapel.

Standwerkerkaarten worden open naast het zichtscherf gelegd. Men mag een onbeperkt aantal standwerkerkaarten bezitten.

De volgende speler is nu aan de beurt.

Eindfase en einde van het spel

Als bij het uitbreiden van de marktkraam de laatste uitbreiding van een kleur wordt neergelegd of er daarna van 2 kleuren nog slechts 1 uitbreiding over is, volgt de **eindfase**:

Vanaf nu mag men enkel nog de actie **nieuwe ■ marktkraam bouwen** uitvoeren.

Kan of wil een speler niet meer bouwen, dan eindigt voor hem het spel.

De overige spelers gaan door, totdat geen van de spelers meer kan of wil bouwen.

Het spel is afgelopen naar de laatste bouwactie.

Opmerking: Als een speler past voor de actie "nieuwe marktkraam bouwen", dan komt hij daarna niet meer aan de beurt. Het is mogelijk dat de laatste speler meerdere malen na elkaar bouwt.

Puntentelling

De medailles worden nog eenmaal gewaardeerd. De speler, die op dat moment de medaille(s), bezit, krijgt daarvoor punten.

Voeg deze toe aan het scorespoor.

Daarna krijgen de speler punten voor het geld in hun bezit:

1 punt voor elke 3 geld

Voorbeeld:



De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Aanpassingen voor een spel met twee spelers

Neutrale marktkramen kunnen niet worden uitgebreid en/of verplaatst.

Als een speler een klant naar een neutrale ingang verplaatst, krijgt hij daarvoor 1 geld in de kleur van die marktkraam.

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 stand aura du succès.

2 à 4 joueurs, commerçants, montent leur stand 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 stands.

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 stands principaux – 6 par symbole de joueur



- 36 agrandissements – 6 par couleur



- 1 règle du jeu

- 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 de l'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 stands sur le plateau de jeu. Il y a des stands 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 stand, il reçoit de l'argent – d'autant plus si son stand a été agrandi. C'est grâce à cet argent que les stands peuvent être agrandis. Ces agrandissements apportent des points de victoire – les joueurs qui possèdent les stands les plus grands sont ceux qui recevront beaucoup de points de victoire.

Très vite, il n'y aura plus de place sur la place du 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 la place du 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 de l'argent selon leur couleur.

3. On mélange les **cartes de construction** et les placent, sous forme de pioche, face cachée, près du plateau de jeu. Ensuite 4 cartes sont remises sur l'étalage.



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 – le joueur tient les cartes de construction dans sa main face à lui, à l'abri du regard des autres joueurs.



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

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 stand principal et les autres joueurs en font de même tout en respectant l'ordre de passage dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que le dernier joueur ait posé son troisième stand.

Les règles, citées à la page 4 „● Placer un nouveau stand“ 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 stands principaux peuvent être placés dans une partie du marché

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

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

4 joueurs




3 joueurs



Position de départ à 2 joueurs

Position de départ donnée:

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 stands principaux. Puis les 6 stands principaux neutres sont mis dans le sac pour être ensuite mélangés. Les deux joueurs tirent chacun leur tour 1 plaquette de stand et la 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 à 3 actions possibles**:

Ensuite le prochain joueur joue.

■ Monter des stands

Jouer la carte de construction et:

- a) Placer un stand principal ou
- b) Agrandir le stand ou
- c) Déplacer un stand principal

■ Attirer les clients à un stand

■ Tirer 2 cartes



■ Monter un stand

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

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

Une place est libre quand il n'y a **aucune plaquette de stand, aucune entrée et aucun client**.



Jouer une carte de construction

Pour pouvoir monter son stand sur une place souhaitée, le joueur a 3 possibilités. Il joue...

... 1 carte de construction standard



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

... 1 carte de construction joker



Elle n'a le droit d'être jouée que contre une pièce d'une couleur au choix et permet au joueur de monter son stand sur une des trois parties du marché marquées.

... 3 cartes de construction au choix



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

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

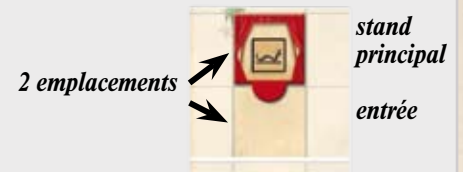
● a) Placer un nouveau stand principal

Le joueur dont c'est le tour prend un nouveau stand principal de sa réserve personnelle et le place sur le plateau de jeu.

Les règles suivantes sont de vigueur:

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

La carte de construction définit l'emplacement du stand principal.



Les stands principaux 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 ».



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



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

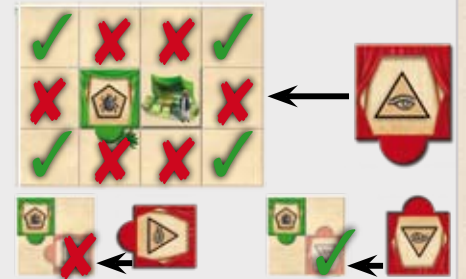
Les stands principaux doivent être placés de façon à ce que l'entrée soit sur l'espace « marché »,



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



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



Il doit être placé de façon à ce qu'il n'y ait pas plusieurs entrées sur une case.

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

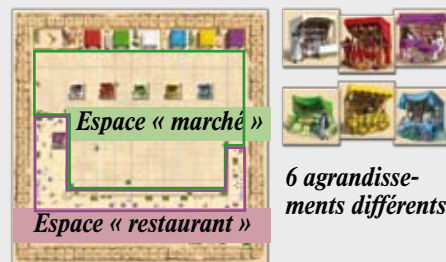
● **b) Placer un agrandissement**

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

Voici les règles de placement:

1 emplacement 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 stand de même couleur**.

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



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

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

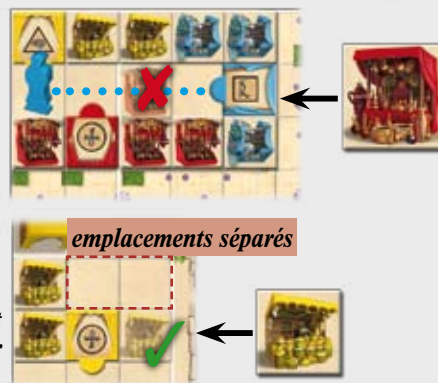
Remarque: Chaque agrandissement doit pouvoir être affecté sans problème à un stand principal.



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.

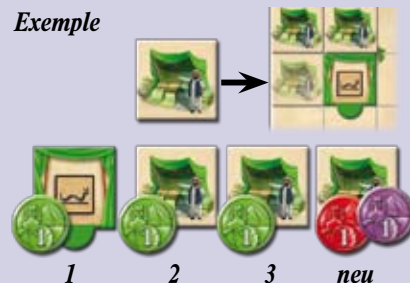


Les deux emplacements séparés ne peuvent être aménagés par les joueurs + que par des agrandissements de couleur jaune.

Coûts de l'agrandissement

Les coûts dépendent de la **grandeur générale** du stand après agrandissement. Ils s'élèvent à 1 pièce de la couleur du stand par plaquette de stand.

Au moins 1 pièce de la couleur du stand doit être dépensée. Le reste peut être payé selon la relation 2:1 dans une couleur au choix.



Points de victoire pour l'agrandissement

Le joueur reçoit des points de victoire pour la grandeur du stand ainsi que pour les médailles.

Grandeur du stand:

1 point de victoire par plaquette de stand

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



Médailles:

Un joueur est le seul à avoir le plus grand stand:

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

S'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'autres joueurs, elles seront remises au joueur ayant le plus grand stand.



Plusieurs joueurs ont le plus grand stand:

Si plusieurs joueurs ont le plus grand stand de la même couleur après agrandissement, le joueur qui a été le deuxième à avoir le plus grand stand reçoit la médaille



d'argent; il en est de même pour les joueurs suivants qui monteront le plus grand stand de la même couleur après agrandissement.



Dans les cas cités, le joueur reçoit les points de victoire indiqués pour les médailles qui viennent d'être obtenues au cours de la partie. Les points de victoire sont ensuite reportés sur l'échelle de points de victoire. Le joueur ne reçoit aucun point de victoire s'il possédait 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 stand

Les médailles sont déposées de façon bien visible devant son propre paravent.

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




● Déplacement d'un stand principal

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

Le stand principal est retiré du jeu et doit être de suite placé ailleurs.

Toutes les règles de « ● a. Placer un nouveau stand principal » (page 4) sont ici 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 le dépôt. C'est au tour du prochain joueur.

■ Attirer les clients à un stand

Le joueur dont c'est le tour choisit une entrée de stand qui lui est propre ou non, vers laquelle il attire les clients de couleur correspondante (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 du chemin que doit emprunter le client.



Si le joueur possède des **cartes de bonimenteur**, il peut les jouer pour attirer les clients qui se trouvent 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 de l'argent de couleur verte. Le client de couleur violette arrive à l'entrée.



• Recevoir de l'argent

Son propre stand:

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

Le joueur [stand icon] a attiré le client jusqu'à son stand et reçoit 2 pièces de couleur verte.



Un autre stand:

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

Le joueur [stand icon] a attiré le client vers le stand du joueur [stand icon]. [stand icon] reçoit 2 pièces de couleur verte. [stand icon] 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 dans l'espace « marché ». 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 entrée.



Le chemin d'un client ne peut pas 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 présentées



- 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 les cartes de l'étalage, ce dernier sera renfloué seulement à la fin du 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 après l'agrandissement d'un stand d'une couleur est achevé ou qu'il ne reste qu'un aménagement de 2 couleurs possible, la phase finale commence:

A partir de maintenant, seule l'action ■ « Monter un stand » 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.

Comptabilisation finale

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

Ensuite les joueurs obtiennent des points de victoire pour l'argent resté en leur possession. 1 point de victoire pour 3 pièces.

Exemple:



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

Particularités d'une partie à 2

Les stands principaux neutres ne peuvent être ni déplacés ni agrandis. Les joueurs qui conduisent les clients à une entrée neutre, reçoivent 1 pièce dans la couleur du stand.