

Bazar

Livret

de règles

Sommaire

Introduction	p. 3
Matériel	p.4
But du jeu	p.6
Mise en place	p.6
Pièces et Quartiers.....	p.8
Déroulement d'un tour :	
1 - Ordre de Jeu.....	p.9
2 - Cartes évènement.....	p.10
3 - Phase joueur	p.12
4 - Répartition des Pièces.....	p.14
Élimination de tuile et Marché Noir.....	p.15
Notes	p.17
Crédit.....	p.19



Introduction

À Constantinople, au XVI^e siècle, les marchands vénitiens, grecs, byzantins et ottomans se disputent le contrôle des quartiers les plus intéressants à l'intérieur de la ville. Ils n'hésitent donc pas à faire preuve des stratégies les plus sournoises et à user de tous les moyens à leur disposition (charlatans, traîtres, et bien d'autres encore) pour avoir la main mise sur ces quartiers afin de gagner encore plus d'argent.

A chaque tour de jeu, les différents quartiers rapportent des revenus aux joueurs qui les contrôlent. Aussi, afin de se les accaparer, les joueurs y placent à tour de rôle leurs marchands (coursier, mendiants, etc.) aux effets surprenants.

Déplacez les marchands de vos adversaires, expulsez-les de la ville ou appauvrissez les quartiers qu'ils contrôlent. Tous les moyens seront bons pour triompher et être celui qui amasse le plus de pièces.



Matériel

Un plateau de jeu dépliant



Le plateau de jeu représente la ville de Constantinople. Il est décomposé en 5 quartiers, eux même décomposés en cases.

Dans chaque quartier se trouve une illustration d'une taille de une à deux cases sur laquelle figure, dans un encadré, nom du quartier et sa valeur en pièce.

56 Tuiles marchands



Les tuiles représentent les marchands que placent les joueurs. Elles sont réparties en 4 guildes chacune associée à une couleur.

Chaque joueur incarne le chef d'une de ces 4 guildes de marchands. Chaque guildes a exactement les mêmes tuiles marchands, chacune étant unique au sein d'une même guildes.

5 Fiches d'aide au jeu



Il y a 4 fiches d'aide «Joueur» et une fiche d'aide «Cartes Évènement». Chaque joueur se voit attribuer une fiche d'aide «Joueur» qui décrit les effets de chaque tuile. La fiche d'aide «Cartes Évènement» sert quant à elle à connaître les effets de cartes évènements.

11 Cartes évènement



Les cartes évènement viennent affecter le plateau en cours de partie.

26 Jetons d'évènements



Ces jetons permettent d'aider à la compréhension du plateau en symbolisant les effets des cartes évènements.

Ils sont à placer sur les illustrations des quartiers. Ils sont de 4 types différents, chacun en 7 exemplaires.

4 Jetons joueur



Les jetons joueurs sont numérotés de 1 à 4 et permettent de connaître l'ordre de jeu.

100 Pièces de monnaie

Le but des joueurs est d'amasser ces pièces. Ce sont des pièces en alliage de zinc de 3 couleurs différentes :

28 pièces couleur or mat qui valent 1.



31 pièces couleur argent mat qui valent 5.



41 pièces couleur argentée qui valent 10.



But du jeu

Le but de Bazar est d'être le premier joueur à posséder **au moins 75 pièces**. Ainsi, dès qu'un ou plusieurs joueurs détiennent 75 pièces, ou lorsque **les 11 cartes événement ont été jouées**, la partie s'arrête et le joueur possédant le plus de pièces remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le jeton joueur le plus faible remporte la partie.

Mise en place



1

- Sortez le plateau de jeu de la boîte et installez-le.

2

- Les quartiers du Harem et du Marché Noir sont mis de côté jusqu'à leur entrée en jeu.

3

- Sortez ensuite les cartes évènements, ainsi que la fiche d'aide d'événement.
- Isolez les 3 cartes évènement conditionnel et mélangez les 8 autres cartes puis placez-les à côté du plateau de jeu en une pile.
- Placez les 3 cartes évènement conditionnel à côté de la pile.

4

- Sortez ensuite les tuiles et isolez les 4 tuiles de « début de jeu » (voir la face visible).
- Répartissez ensuite les autres tuiles en 4 piles en fonction de leur couleur, mélangez ces piles et distribuez une pile à chaque joueur ainsi que la fiche d'aide au jeu de la couleur correspondante.

Après avoir lu les règles, **chaque joueur pioche 3 tuiles marchands** puis place à tour de rôle (dans un sens arbitraire) la tuile marchand de « début de jeu » de sa couleur dans un des emplacements vides du plateau.

La partie peut enfin commencer !



Pièces et Quartiers

Chaque quartier rapporte à la fin du tour un certain nombre de pièces (indiqué sur l'illustration du quartier) au joueur qui le possède.

Ce nombre de pièces peut être modifié par l'effet de cartes événements ou de tuiles marchands (en cas de nombre à virgule, on arrondira toujours au-dessus).

Un joueur possède un quartier lorsqu'il y est majoritaire en nombre de tuile marchand. Dans le cas où plusieurs joueurs sont en égalité, le quartier n'est pas possédé.

Les quartiers du **Harem** et du **Marché Noir** rentrent en jeu en cours de partie (et ne sont pas des quartiers jouables avant d'être rentrés en jeu). Leur emplacement est prédéfini (voir ci-dessous en rouge).



Déroulement d'un tour de jeu

- 1 - *Ordre de jeu*
- 2 - *Cartes événement*
- 3 - *Phase Joueurs*
- 4 - *Répartition des Pièces*

1. Détermination de l'ordre de Jeu

Au début d'un tour, les joueurs vérifient le nombre de pièces qu'ils possèdent afin de déterminer l'ordre de jeu et (re)distribuent les jetons d'ordre de jeu (1 à 4) en fonction.

On joue par ordre décroissant de richesse. Ainsi, le joueur le plus riche au début du tour commence et le plus pauvre jouera en dernier.

Ceci lui donne plus de chance de faire de gros gains au cours de ce tour.

Si plusieurs joueurs détiennent le même nombre de pièces, les joueurs sont départagés par leur ordre de jeu précédant : **les joueurs en égalité jouent dans l'ordre inverse du tour précédent.**

Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D
25  	25  	30  	22  

Les joueurs A et B sont en égalité pour la 2^e et la 3^e place. Au tour précédent, le joueur A a joué avant le joueur B (Joueur A était 2^e et Joueur B était 4^e). Ainsi, durant ce tour, Joueur B jouera avant joueur A (Joueur B sera 2^e et Joueur A sera 3^e). Quant au joueur C et au joueur D, le joueur C jouera en 1^{er} et le joueur D en 4^e.



2. Cartes évènement

On révèle une carte évènement (sauf lors du premier tour).

Pour ce faire, on vérifie si la condition d'une des cartes évènement conditionnel a été remplie, auquel cas elle est mise en jeu.

Sinon, on révèle une carte évènement de la pile des évènements « normaux ».

Une carte évènement a des effets sur le plateau (exemple : valeur des quartiers) durant un tour.

Dans le cas où deux cartes évènements conditionnelles ont leur condition remplie, on se réfère aux chiffres romains en bas du dos des cartes pour connaître celle qui sera jouée. La carte avec le plus petit chiffre romain a la priorité.

« **Bonté du gouverneur** »



« **Fête des Pauvres** »



Au 7e tour de jeu, 5 cartes évènements ont déjà été joué. La condition de l'évènement conditionnel «Fête des Pauvres» est donc remplie. Cependant, le joueur A a 27 pièces, la condition de l'évènement conditionnel «Bonté du Gouverneur» est donc elle aussi remplie. On se réfère donc aux chiffres romains au dos des cartes. La «Bonté du Gouverneur» a le chiffre I et la «Fête des Pauvres» le chiffre II. C'est donc la «Bonté du Gouverneur» qui est mis en jeu.





Au tour suivant, 6 cartes événement ayant été jouées, l'évènement conditionnel «Réorganisation» entrera en conflit avec l'évènement de la «Fête des Pauvres» et on résoudra la situation de la même façon. L'évènement de la «Réorganisation» sera ainsi mis en jeu au 9e tour.

Les effets de chaque carte événement sont trouvables au dos de ce livret de règle.

Afin d'améliorer la lecture du jeu, on place des jetons événement sur les illustrations des quartiers afin de symboliser les effets des cartes événements.

Il est parfaitement possible suite à un effet de tuile marchand de sortir une tuile marchand du plateau en la poussant.

Les illustrations des quartiers ne sont pas des emplacements de jeu et sont considérées comme des obstacles. Aussi, il n'est pas possible de pousser une tuile marchand sur une illustration de quartier.

	Le quartier voit sa valeur augmenter de 2 pièces .
	Le quartier voit sa valeur diminuer de 2 pièces .
	Le quartier ne rapporte pas de pièce .
	Le quartier est sujet à un effet spécial d'une carte événement qui n'est pas un (+2), (-2) ou (barré).

3. Phase Joueurs

Durant son tour, un joueur place une tuile marchand sur un emplacement vide d'un quartier (sauf indication contraire). **Il pioche ensuite une tuile de sa pile de manière à toujours avoir 3 tuiles en main.**

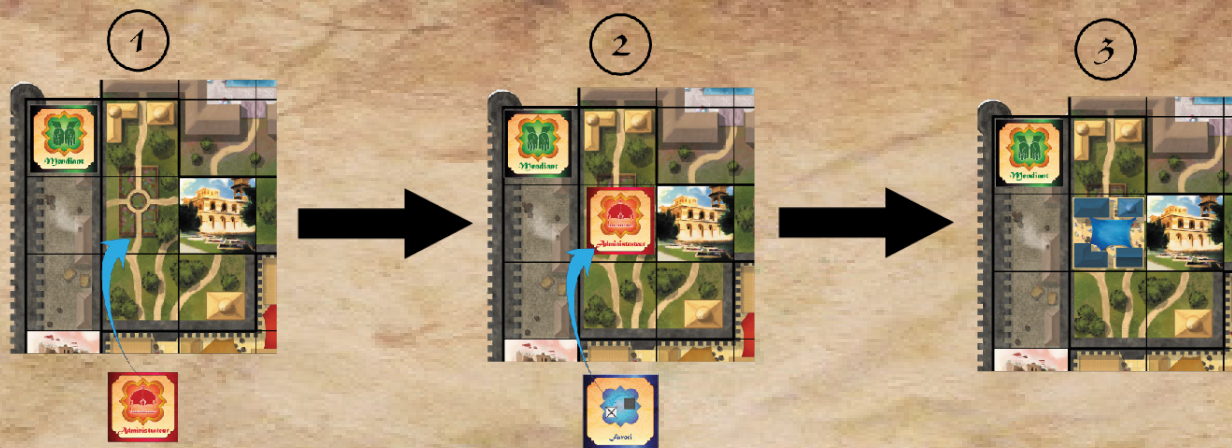
Il existe deux types de tuiles marchands : les tuiles marchands à effet permanent (Mendiant, Administrateur, Traître) et les tuiles marchands à effet direct (Poissonnier, Coursier, Favori, etc.). Les tuiles marchands à effet permanent sont reconnaissables à leur bordure dorée.

Les tuiles marchands à effet permanent sont placées face visible et continuent d'être actives tant qu'elles sont présentes sur un emplacement.

Les tuiles marchands à effet direct ont un effet qui n'a lieu que lorsqu'elles sont placées sur un emplacement. Elles sont posées sur un emplacement face visible afin que tous les joueurs en prennent connaissance puis une fois l'effet effectué, elles sont retournées face cachée.

Cela permet de faire ressortir les tuiles à effets permanents. Il n'est plus important de voir la face visible des tuiles marchands à effet direct une fois posée puisque leur effet ne s'activera plus de la partie.

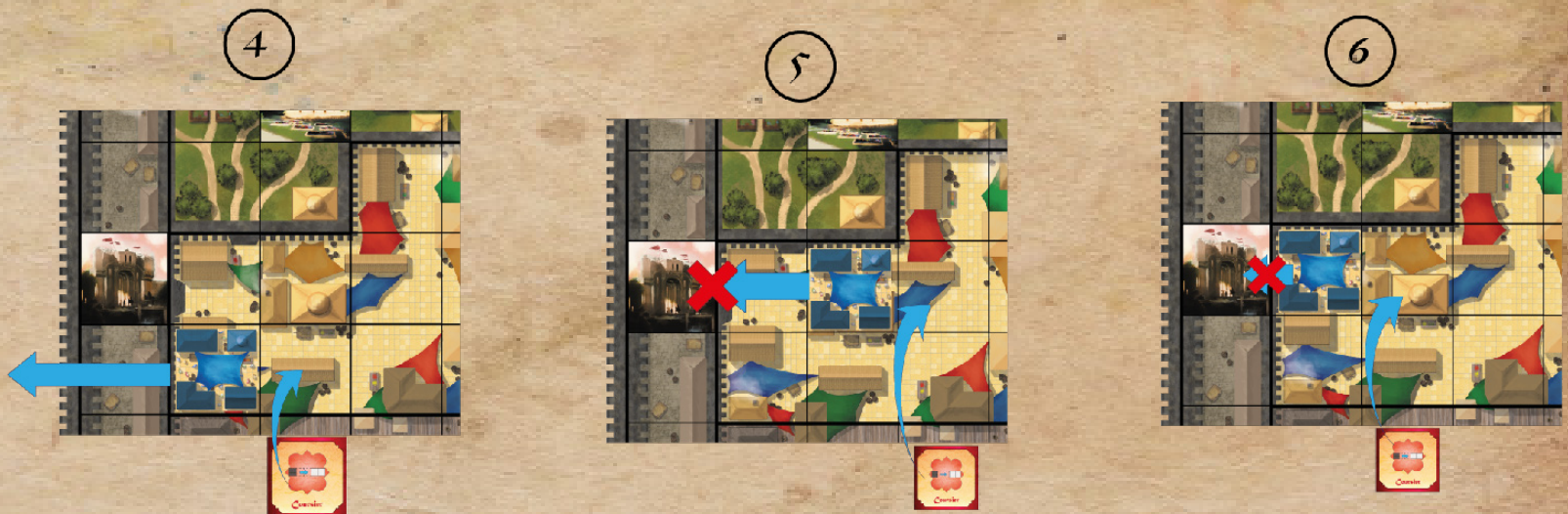
Les joueurs peuvent cependant à tout moment consulter les tuiles marchands face cachée.



Le joueur rouge décide de placer un administrateur dans le quartier du Palais. (1)

L'administrateur étant une tuile marchand à effet permanent, il reste face visible. (2)

Le joueur bleu décide ensuite de jouer un favori qui est une tuile marchand à effet direct qui élimine une tuile sur un emplacement et en prend la place. Il décide ainsi d'éliminer l'administrateur du joueur rouge. Et après avoir appliqué l'effet, il le retourne face cachée car c'est une tuile marchand à effet direct. (3)



Si une tuile est poussée dans un emplacement vide du plateau, elle est éliminée. (4)

Si une tuile est poussée sur une illustration, elle est bloquée. Dans le cas (5), la tuile est déplacée d'une case, puis est bloquée par l'illustration. Dans le cas (6), la tuile ne peut pas être déplacée sur la gauche.



L'effet de l'architecte est considéré comme un mouvement de tuile. Il peut donc être bloqué par une illustration. Dans ce cas présent, l'architecte ne peut effectuer de rotation sur la droite car la tuile verte se retrouverait sur l'illustration (7). Par contre, une rotation sur la gauche est possible puis que l'illustration ne gêne pas. (8).

Tant que l'effet d'une tuile est applicable, il doit être effectué. Cependant, rien n'empêche un joueur de placer une tuile dans une situation où son effet ne pourra être appliqué (par exemple un Charlatan sans tuile adjacente ou une Personnalité Influente dans un quartier plein). De même, il est autorisé d'utiliser l'effet d'une façon où il ne pourra être effectué. Ainsi dans le cas (6), le joueur peut décider de réaliser ce mouvement bien que la tuile marchand ne sera pas déplacée.

4. Répartition des Pièces

Une fois le tour de table terminé, on se réfère aux quartiers que possèdent chacun ainsi qu'au nombre de pièces qu'ils rapportent afin d'attribuer à chaque joueur les pièces qui lui sont dû.

Élimination de Tuile et **Marché Noir**

Une tuile marchand sortie du plateau est considéré comme éliminée du jeu.

Lorsqu'une tuile marchand est éliminée du jeu, le joueur auquel elle appartient la pose sur un emplacement libre du **Marché Noir** (qui est en dehors du jeu au début de la partie). Pour les tuiles marchands à effet direct, cela n'en réactive pas l'effet. On les pose sur le plateau face cachée. Les tuiles marchands à effet permanent sont quant à elles placées face visible.

Une fois qu'il y a 5 tuiles marchands dans le **Marché Noir**, il n'est plus possible d'y mettre d'autres tuiles marchands de cette manière et le **Marché Noir** rentre en jeu : il est ajouté au plateau au début du tour suivant (entre la phase « ordre de jeu » et la phase « carte événement »).

Le Marché Noir ne rapporte pas de pièces tant qu'il n'est pas en jeu.

Les tuiles marchands éliminées du jeu qui ne peuvent être placées dans le **Marché Noir** sont définitivement défaussées (mettez-les dans la boîte du jeu).





Le joueur rouge joue un coursier et expulse une tuile bleue du plateau. (9) Le Marché Noir n'étant pas plein, le joueur bleu place sa tuile qui vient d'être expulsée du plateau sur un emplacement vide du Marché Noir.

Il y a du coup 5 tuiles dans le Marché Noir, il est plein. Ainsi, au prochain tour le Marché Noir rentrera en jeu, avec les tuiles qui s'y trouvent. (10)

Le joueur rouge joue un marchand ambulant et expulse du plateau une tuile verte. Le Marché Noir est précédemment rentré en jeu, la tuile est donc définitivement éliminée du jeu. (11)

Notes

A series of horizontal dotted lines for writing notes, spanning most of the page width.



Notes



Crédit

AUQUIER Jean..... Game Design, Chef de Projet
HUBERT Thibault..... Game Design
BAK Maxime Game Art
DESCHARLES Clémence Game Art

Toute l'équipe de Bazar souhaiterait remercier Pascal Bernard pour son enseignement ainsi que tout les autres intervenants qui on put nous aider de près ou de loin. Mais aussi les trop nombreux braves de 1^{ères}, 2^e et 3^e année qui ont souffert les playtests de Jean en début d'année et plus particulièrement Mathieu Girard, Camille Gangneux, Guillaume Riviere et Valentin Besson pour avoir voulu tester le jeu dans une salle de bain ainsi que Maxime Conquy pour nous y avoir accueilli et enfin nos amis et nos familles pour toutes les fois où ils ont du supporter nos maugréements à cause du travail à venir !



SUPINFOGAME

RUBIKA