

# Byzanz



d'Emanuele Ornella

Joueurs: 3 – 6 personnes

Âge: à partir de 8 ans

Durée: environ 45 minutes

## Matériel

96 cartes Marchandise – 6 types de marchandise différents avec chaque fois 16 cartes

16 cartes Commerçant



6 x valeur 1



5 x valeur 2



3 x valeur 3



2 x valeur 4



valeur 0

6 cartes Offre de 1 à 6



2 cartes Marché



## Idée et But du jeu

Nous sommes sur le marché de Byzance et achetons des lots complets de marchandises. Lors d'une manche, chaque joueur gagne une seule enchère. Les joueurs misent avec les cartes Marchandise qu'ils ont en main. Le gagnant d'une enchère dépose ses cartes mises sur le Marché de Byzance, elles seront réparties entre les joueurs à la fin de la manche. A tout moment les joueurs peuvent vendre une série de trois cartes Marchandise identiques. La carte avec la valeur la plus élevée de la série est conservée par le joueur comme gain. Le jeu se termine quand toutes les cartes de la pioche Marchandise ont été vendues aux enchères. Le joueur avec les gains les plus importants est déclaré vainqueur.

## Préparation

- ❖ Les 96 cartes Marchandise et les 16 cartes Commerçant sont soigneusement mélangées les unes avec les autres et **quatre cartes** sont distribuées à chaque joueur. En fonction du nombre de joueurs les valeurs suivantes des cartes Offre sont retirées et retournent dans la boîte (voir le tableau suivant). Les cartes restantes sont placées face cachée au centre de la table.
- ❖ Le tableau suivant répertorie les cartes Offre nécessaires et à placer au centre de la table dans l'ordre croissant donc avec la valeur la plus élevée visible. Les cartes Offre qui ne sont pas nécessaires retournent dans la boîte.
- ❖ Les deux cartes Marché sont placées l'une contre l'autre et représentent le Marché de Byzance.
- ❖ Le joueur à la gauche du donneur commence le jeu.

Nombre de joueurs	Cartes Offre en jeu	Nombre de cartes Marchandise retirées du jeu	Nombre de manches
3	2, 4, 6	4	8
4	2, 3, 4, 5	12	6
5	1, 2, 3, 4, 5	2	6
6	1, 2, 3, 4, 5, 6	4	4

**Exemple pour 4 joueurs:** Les cartes Offre avec les valeurs 2, 3, 4 et 5 sont placées dans cet ordre comme pioche sur la table. La valeur 5 est au dessus. Les cartes Offre 1 et 6 ainsi que 12 cartes Marchandise tirées au hasard retournent dans la boîte.



## Déroulement d'une manche

### Ventes aux enchères

On révèle autant de cartes Marchandise que la valeur visible sur la carte Offre du haut de la pile, et on les place les unes à côtés des autres au centre de la table. Si par exemple il y a le 5, on révèle 5 cartes Marchandise.

Toutes les cartes d'une offre forment toujours un lot qui est vendu aux enchères. Au premier tour, le joueur à la gauche du donneur débute les enchères. Il a le choix de passer ou de débiter avec une offre de son choix, pour laquelle il dépose visible devant lui des cartes Marchandise de sa main. En cas d'offre, on compte uniquement la valeur de la carte Marchandise, et non le type de marchandise qui est ici sans importance. Une offre peut être composée de différents types de marchandises.

Ensuite dans le sens horaire, les autres joueurs doivent faire une offre ou passer. Une offre doit toujours avoir une valeur supérieure à celle de l'offre la plus élevée. Les cartes correspondant à une offre sont visibles sur la table devant le joueur. La vente aux enchères se déroule en sens horaire et les joueurs peuvent augmenter leur offre, pour laquelle ils ajoutent de nouvelles cartes de leur main ou passe. Une offre ne peut être augmentée qu'avec des cartes provenant de sa main. Donc, il n'est pas permis de reprendre les cartes préalablement placées dans une offre pour effectuer un « échange ». Un joueur, qui a passé, ne participe plus aux enchères, remet les cartes jouées dans sa main. Une enchère se termine quand tous les joueurs sauf un ont passé.

Le gagnant d'une enchère doit à présent exécuter les actions suivantes :

- ❖ Toutes les cartes de son offre sont placées visibles à proximité du Marché de Byzance. Là, les cartes y sont triées selon leur type de marchandise. (Voir l'exemple de la page suivante)
- ❖ De plus, le joueur doit choisir une carte dans le lot mis en vente et la déposer au Marché de Byzance.
- ❖ Ensuite le joueur ajoute à sa main les cartes restantes.
- ❖ Pour finir, le joueur prend la carte Offre de la valeur la plus élevée et la dépose visible devant lui. Il ne participe plus aux prochaines enchères de cette manche.

### Exemple au terme d'une enchère



Eve a remporté l'enchère avec une valeur Marchandise de 4. Ces adversaires ont remis en main leurs cartes Marchandise mises. Eve dépose la totalité de sa mise au marché de Byzance (Tissus 1, Epices 2, Vin 1). Elle doit également déposer au marché une carte du lot acheté aux enchères et choisit le Bois 1. Les cartes restantes de l'offre (Céréales 3, Olives 3, Tissus 2, Céréales 1) vont dans sa main. Pour finir elle prend la carte Offre avec la valeur 5 et la place face visible devant elle.

### Enchères suivantes

Lors des prochaines enchères de nouvelles cartes Marchandise seront révélées en fonction de la carte Offre. Le prochain joueur qui est à la gauche du gagnant de la dernière enchère et qui n'a pas encore de carte Offre devant lui, fait la première mise ou passe.

### Particularités lors d'une enchère

**Tous les joueurs ont passé.** Dans ce cas le joueur qui gagne l'enchère est le premier à avoir passé.

Exceptionnellement le joueur ne doit pas placer de carte du lot dans le marché de Byzance et prend la totalité du lot dans sa main.

**La dernière enchère d'une manche.** Le dernier joueur d'une manche ne doit plus acheter aux enchères le lot car il n'a plus de concurrents.

A 3 ou 4 joueurs, le dernier place une des deux cartes Marchandise au marché de Byzance et prend l'autre dans sa main. Le joueur reçoit encore la carte Offre avec la valeur 2 et la place devant lui.

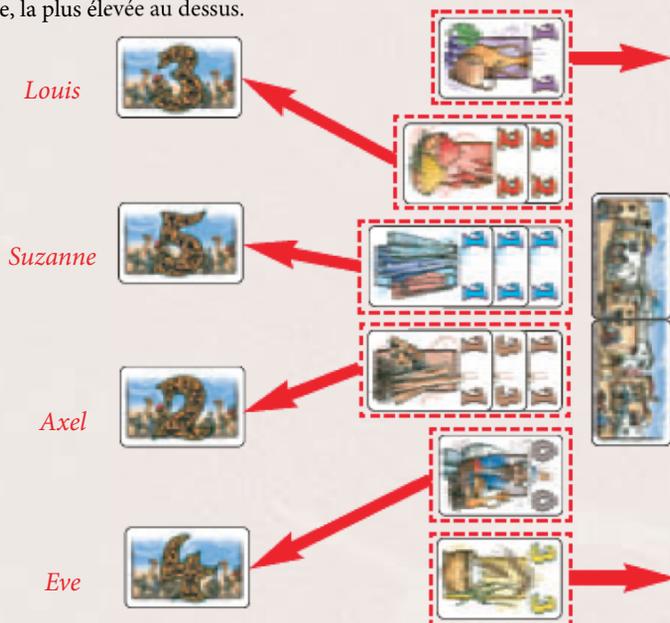
A 5 ou 6 joueurs, le dernier joueur doit placer l'unique carte du lot au marché de Byzance. Le joueur reçoit la carte Offre de valeur 1 et la place devant lui.

## Le marché de Byzance

Une fois toutes les mises aux enchères d'une manche clôturées, les joueurs vont se servir au marché de Byzance. En suivant l'ordre des cartes Offre, et en commençant par la plus petite, un joueur choisit un seul type parmi toutes les cartes Marchandise et les prend en main. Chaque joueur choisit une seule fois des marchandises sur le marché. Les cartes Marchandise éventuellement excédentaires sur le marché retournent dans la boîte. Les cartes Offre sont à nouveau assemblées en pioche, la plus élevée au dessus.

### Exemple d'un marché complet à 4 joueurs :

Axel possède la carte Offre la plus basse et se sert en premier au marché de Byzance. Il choisit les trois cartes Bois et les prend en main. Ensuite Louis choisit les deux cartes Epices, Eve choisit le Commerçant et Suzanne prend les trois cartes Tissus. Les deux cartes excédentaires sont placées dans la boîte.



## Une nouvelle manche

S'il y a encore des cartes Marchandise dans la pioche, une nouvelle manche commence. A nouveau on révèle autant de cartes Marchandise que la carte Offre l'indique. Le joueur qui avait la carte Offre de plus faible valeur lors de la manche précédente fait la première mise.

## Vente de marchandises

Un joueur peut à tout moment vendre des marchandises. On vend toujours exactement trois cartes du même type de marchandise. Le joueur montre cette série de trois cartes du même type de marchandise à ses adversaires. Les deux cartes avec la plus faible valeur retournent dans la boîte, la carte avec la valeur la plus élevée est placée face cachée devant le joueur comme gain.

Exemple : Suzanne vend une série de trois cartes Tissus. La carte avec la valeur 4 est placée face cachée devant elle comme gain. Les deux autres cartes avec les valeurs 1 sont mises dans la boîte.



## Plus de sept cartes en main

Aussitôt qu'un joueur a plus de sept cartes en main, il doit immédiatement défausser les cartes de son choix ou être en mesure de vendre une série, pour avoir à nouveau en main sept cartes ou moins. Les cartes défaussées retournent dans la boîte.

## Les cartes Commerçant

Les cartes Commerçant ont toutes une valeur de 0. On ne peut pas miser avec. Lors d'une vente les commerçants ont une fonction de joker et peuvent être placées avec chaque marchandise au choix. Par exemple, deux commerçants et une épice valent comme trois cartes Epices. Les commerçants ont une valeur de 0, lors d'une vente ils retournent toujours dans la boîte. Il arrive qu'un joueur vende une série de trois cartes Commerçant, et peut déposer devant lui une carte Commerçant comme gain. Les cartes Commerçant ont une valeur de 5 en fin de partie.

### Exemple :

Louis vend une série de marchandises de Tissus 4, Tissus 3 et un Commerçant. Il garde la carte de valeur 4 comme gain, les deux autres cartes retournent dans la boîte.

Eve vend une série de trois Commerçant. Dans ce cas, elle dépose une carte Commerçant face cachée devant elle comme gain. Cette carte Commerçant vaudra 5 points en fin de partie. Les deux autres Commerçant vont dans la boîte.



## Fin du jeu et Victoire

Après que toutes les cartes Marchandise ont été mises aux enchères et le Marché de Byzance une dernière fois partagé, tous les joueurs peuvent encore vendre des séries de trois cartes identiques. Le joueur, qui à la fin a devant lui le plus grand nombre de points en cartes Marchandise est le vainqueur. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a le plus de cartes en main.