

# Desert Bazaar (Le bazar du désert) – Règles

Un jeu de Brian Yu pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans

SERPENTANT A TRAVERS LES DUNES, UNE ROUTE DE CARAVANES POUSSIEREUSE SE DIRIGE VERS UN OASIS GENEREUX. DES FOULES DE VOYAGEURS S'Y RENDENT ET CHERCHENT DES FOURNITURES AVANT DE CONTINUER LEUR VOYAGE SOUS LE LOURD SOLEIL DU DESERT.

DANS LE ROLE D'UN DES CINQ COMMERÇANTS RIVAUX, VOUS FAITES LA COURSE AVEC VOS ADVERSAIRES POUR INSTALLER VOS BOUTIQUES. VOUS MARQUEZ DES POINTS DE VISTOIRE (PV) EN CONSTRUISANT DES TENTES DE MARCHANDS QUI PRODUISENT DE L'EAU, DES CHAMEAUX, DE LA SOIE OU DE L'ÉPICE QUE VOUS VENDREZ. SI VOUS MARQUEZ LE PLUS DE PV, VOUS ÉTABLISSEZ VOTRE DOMINATION SUR LE BAZAR DU DESERT ET GAGNEZ LA PARTIE.

## COMPOSANTS



1 plateau de jeu



15 cartes chameau



15 cartes eau



15 cartes soie



15 cartes épice

---

60 cartes ressources



60 tuiles tentes hexagonales



3 dés ressources



35 tentes  
(5 couleurs,  
7 par couleur)



5 marqueurs de score

## OBJECTIF

Marquer le plus de PV en construisant vos tentes de manière stratégique.

## MISE EN PLACE

1. Mettre le plateau de jeu au centre de la table.
2. Chaque joueur prend un ensemble de 7 tentes et le marqueur de score correspondant.
3. Chaque joueur place son marqueur de score à côté de la case "0" de la piste de score qui entoure le plateau de jeu.
4. Mélangez les tuiles tentes hexagonales face cachée et placez-les à côté du plateau de jeu.
5. Séparez les cartes ressources en 4 piles – une pile par type de ressource (soie, chameau, épice, eau). Mettez ces piles face visible à côté du plateau de jeu.
6. Pour générer ses ressources initiales, chaque joueur lance les 3 dés 3 fois et prend une carte ressource correspondante à chaque couleur indiquée.



Bleu = Eau



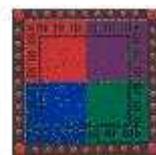
Vert = Epice



Pourpre = Soie



Rouge = Chameau



Les 4 couleurs =  
Au choix



Désert = Mort

**NOTE :** La face indiquant **les quatre couleurs** est au choix et permet de prendre n'importe quelle ressource. La face indiquant un désert est "MORTE" et ne produit aucune ressource. Relancez tout dé indiquant un désert quand vous générez les ressources initiales.

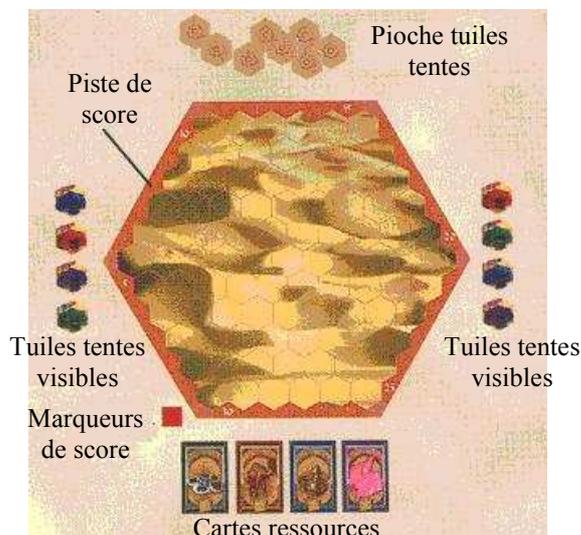
Chaque joueur commence la partie avec 9 cartes ressources dans sa main. Chaque joueur voit ses cartes mais les gardes cachées aux autres joueurs.

## Desert Bazaar (Le bazar du désert) – Règles

7. Après que chaque joueur a collecté ses ressources, prenez 8 tuiles de tentes hexagonales au hasard et placez-les face visible, 4 de chaque côté du plateau de jeu.

Il doit y avoir un total de 8 tuiles de tentes hexagonales réparties en deux groupes.

8. Le joueur le plus jeune commence.



### **VUE D'ENSEMBLE**

En tant que jeune commerçant entreprenant, chaque joueur essaye de marquer le plus de PV en construisant des tentes dans l'oasis. Chaque TUILE TENTE a un coût de construction de 3 ressources, vous devez donc réunir les CARTES RESSOURCES adéquates pour payer ce coût - une combinaison de cartes chameau, soie, épice et eau. Vous marquez des PV pour chacune de vos tentes sur le plateau de jeu, mais comme les camps de tentes grossissent, la place devient rapidement limitée.

Vous devez gérer vos ressources et construire stratégiquement si vous voulez dominer le bazar du désert !

### **MISE EN PLACE DE VOS BOUTIQUES (DEROULEMENT DE LA PARTIE)**

Pendant votre tour, vous pouvez effectuer **une** des actions suivantes :

Lancer les dés pour obtenir de nouvelles ressources

**ou**

Construire des tentes

### **LANCER LES DES POUR OBTENIR DE NOUVELLES RESSOURCES**

Vous pouvez utiliser votre tour pour essayer d'obtenir de nouvelles cartes ressources. Cela s'effectue en deux étapes avec une troisième étape *optionnelle*.

#### **ETAPE 1 : Piocher 1 carte ressource**

Avant de lancer les dés, vous piochez d'abord gratuitement 1 carte ressource de votre choix et l'ajoutez à votre main.

#### **ETAPE 2 : Lancer les 3 dés ressources pour générer des ressources additionnelles**

Vous obtenez **une** seule des ressources indiquées (si une eau, une soie et un chameau sont indiqués, vous ne prenez qu'un type de ressource – vous ne pouvez pas prendre les 3) ; Toutefois, si vous obtenez plus d'un dé avec la **même** ressource, vous pouvez en obtenir autant que le nombre de faces (si 2 eaux et une soie sont indiqués, vous pouvez obtenir soit 2 cartes ressources eau soit 1 carte soie). Une face Au choix (la face avec les quatre couleurs) peut être n'importe quelle ressource.

#### **ETAPE 3 (OPTIONEL) : Relancer les dés ressources**

## Desert Bazaar (Le bazar du désert) – Règles

C'est un gambit, mais vous pouvez essayer de produire des ressources **supplémentaires** en relançant les dés **une fois**. Après avoir effectué votre premier lancer (ETAPE 2), choisissez un des dés qui montre une ressource que vous voulez et placez-le de côté. C'est le dé que vous devez essayer de reproduire en relançant vos dés "vivants" **une fois**. **Seuls les dés vivants peuvent être relancés** (n'importe quel dé ne montrant pas un désert est "vivant").

**Note** : Vous pouvez améliorer vos chances en mettant de côté un dé Au choix après votre premier lancer ; Lancer un dé ressource ou un dé Au choix à votre deuxième lancer est un succès automatique.

Quand vous relancez, vous **devez** obtenir une ressource identique au dé que vous avez mis de côté - en obtenant la même ressource ou un dé Au choix (un désert ne compte pas comme un succès). Si vous obtenez un succès, vous pouvez prendre le nombre total de la ressource. Si vous échouez, vous renoncez à votre lancement en totalité et ne récupérez aucune carte ressource pour ce lancer.

**EXEMPLE** : Tyler lance 2 soies et 1 épice. Il pourrait récupérer les 2 ressources soie et finir son tour, mais Tyler a besoin d'épice, ainsi il conserve 1 épice et relance les 2 autres dés. Il obtient un dé Au choix et une autre épice - les deux sont un succès - ainsi Tyler obtient 3 ressources épice pour son tour. Cependant, si Tyler avait relancé une eau et un chameau - ni l'un ni l'autre n'est un succès - il n'obtiendrait de récupérer aucune carte de ressource, même pour le dé épice qu'il avait précédemment mis de côté.

Si votre relance produit une paire qui ne correspond pas au dé ressource que vous avez mis de côté, vous ne récupérez aucune carte

**EXEMPLE** : Dans l'exemple ci-dessus, si Tyler conservait un dé ressource d'épice, puis relançait une paire de ressources eau sur son deuxième lancer, il ne pourrait pas récupérer les 2 eaux. Il ne peut récupérer que le type de ressource qu'il a précédemment mis de côté ; Cependant, puisqu'il n'a relancé aucun dé correspondant à l'épice mise de côté, il renonce même à celle-ci.

Il n'y a aucune limite au nombre de cartes ressource qu'un joueur peut avoir en main.

S'il n'y a pas assez de cartes ressource dans une pile, le joueur en pioche autant que possible et la partie continue.

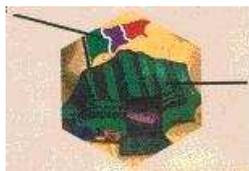
### **CONSTRUIRE DES TENTES**

Au lieu de lancer des dés pour obtenir des ressources, vous pouvez construire des "tentes" sur le plateau de jeu. Cela s'effectue en 3 étapes :

#### **ETAPE 1 : Sélectionner une tuile tente**

Les tuiles tentes contiennent 2 informations que vous devez comprendre avant que vous puissiez choisir une tuile tente pour la construire :

Coût de construction



Ressource produite

**Coût de construction** : Les 3 couleurs sur le drapeau indiquent les 3 ressources que vous devez payer avant que la tuile tente puisse être placée sur le plateau. Une fois payé, le coût de construction d'une tuile tente est ignoré pour le reste de la partie.

**Ressource produite** : Après qu'une tuile tente est construite, elle produit 1 type de ressource (eau, épice, chameau ou soie) indiqué par sa couleur. Vous pouvez pouvoir utiliser cette ressource pour payer une partie du coût de construction d'une tuile tente placée à côté d'elle (voir ETAPE 3).

En sélectionnant une tuile tente à construire, vous pouvez la choisir dans l'un ou l'autre des groupes de tuiles face visible qui sont placées des côtés opposés du plateau, mais **vous ne pouvez pas prendre des tuiles des deux côtés** pendant le même tour. Une fois que vous commencez à prendre une tuile tente d'un côté, vous **devez** continuer à prendre des tuiles tentes du même côté pour le reste de votre tour.

#### **ETAPE 2 : Placement de la tuile tente sur le plateau de jeu**

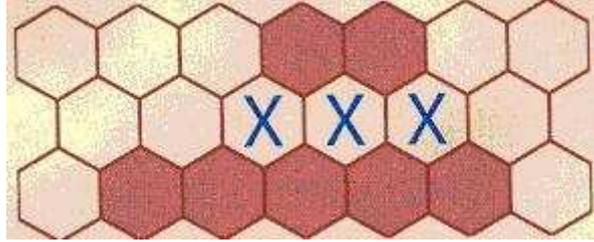
Les tuiles tentes ne peuvent être placées que sur des cases inoccupées. Elles peuvent être placées à côté d'autres tuiles tentes, y compris celles appartenant aux autres joueurs.

Des tuiles tentes qui se touchent s'appellent un **campement**.

## Desert Bazaar (Le bazar du désert) – Règles

Un campement ne peut pas contenir **plus de 7** tuiles tentes. Vous ne pouvez pas placer une tuile tente de sorte qu'elle crée un campement de plus de 7 tuiles tentes.

**EXEMPLE :** Les 3 cases identifiées par un X ne sont pas des cases légales pour construire une tuile tente puisque le campement créé contiendrait plus de 7 tuiles tentes.



Après placement d'une tuile tente sur le plateau, placez une de vos tentes sur la tuile pour vous l'approprier pour le décompte (voir DECOMPTE). Si vous manquez de tentes, vous pouvez continuer à construire si vous le souhaitez ; Cependant, vous ne pourrez marquer aucun point pour les tuiles non marquées. Des tuiles tente sans tente ne peuvent pas être décomptées.

### **ETAPE 3 : Payer le coût de construction de la tuile tente avec des cartes ressources**

Après le placement d'une tuile tente sur le plateau, vous devez payer le nombre et le type de cartes ressources indiquées sur la tuile tente en plaçant les cartes ressources que vous dépensez sur les piles correspondantes. Les ressources exigées pour payer le coût de construction d'une tuile tente sont identifiées par couleur :

Soie = Pourpre

Chameau = Rouge

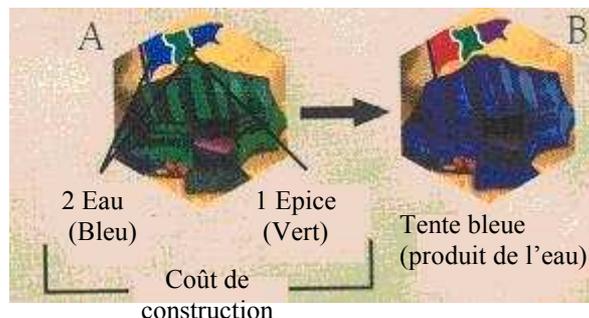
Épice = Vert

Eau = Bleu

Si vous avez besoin d'une carte ressource que vous n'avez pas, vous pouvez échanger 3 cartes ressources quelconques que vous possédez contre **une** carte ressource que vous souhaitez. Après placement des trois cartes sur leurs piles respectives, prenez la carte ressource que vous souhaitez.

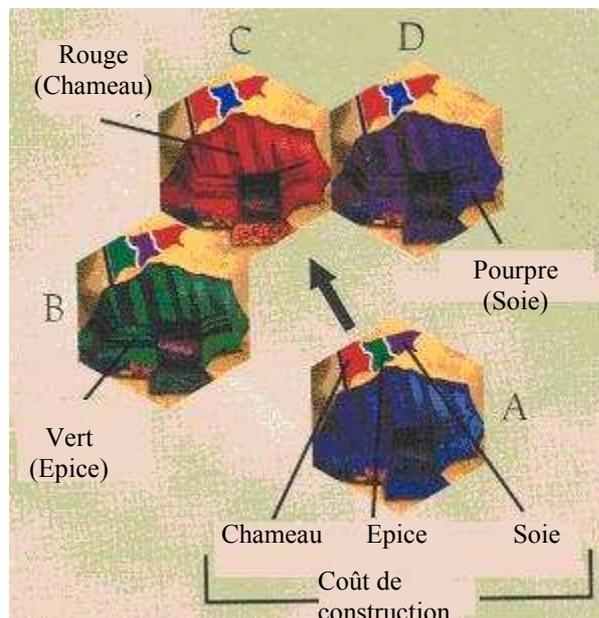
Le coût de construction d'une tuile tente peut être réduit si elle est placée adjacente à une tuile tente qui produit une ressource que la nouvelle tuile exige.

**EXEMPLE :** Bien que la tente A ait un coût de construction de 2 ressources eau et 1 ressource épice, si elle est placée à côté de la tente B, elle coûtera seulement 1 ressource eau et 1 ressource épice parce que la tente B produit 1 ressource eau que la tente A peut utiliser en tant qu'élément de son coût de construction.



## Desert Bazaar (Le bazar du désert) – Règles

Avec un positionnement intelligent, une tuile tente peut être construite sans coût effectif pour le joueur qui la place.



**EXEMPLE :** La tente A a un coût de construction de 1 épice (vert), 1 chameau (rouge) et 1 soie (pourpre). En la plaçant de telle sorte qu'elle touche les tentes B, C et D, la tente A peut être construite gratuitement. La tente A peut satisfaire totalement son coût de construction en utilisant les ressources produites par les tentes B (épice), C (chameau) et D (soie).

**NOTE :** Vous pouvez utiliser les ressources produites par les tuiles tentes des autres joueurs ; Cependant, jouer une tuile tente à côté d'une autre tuile tente n'exige pas que vous utilisiez la ressource qu'elle produit.

Vous pouvez construire autant de tuiles tentes que vous pouvez pendant votre tour. Si vous construisez chacune des quatre tuiles tentes d'un côté du plateau, retournez immédiatement quatre tuiles pour réapprovisionner le côté. Si vous souhaitez continuer la construction, vous devez continuer à choisir des tuiles **du même côté**.

Après que vous avez accompli toutes vos constructions de tentes pour le tour, réapprovisionnez le côté de tuiles tente de ce côté du plateau en retournant jusqu'à 4 tuiles.

### **DECOMPTE**

Vous marquez immédiatement 2 points pour chaque tuile tente que vous jouez et qui ne touche initialement aucune autre tuile tente et vous avancez votre marqueur de points le long de piste de score autour du plateau. Si une tuile tente est placée adjacente à une autre tuile tente, vous ne marquez rien pour cette tuile jusqu'à ce que le campement soit terminé.

Une fois qu'un campement a 7 tuiles, il doit être décompté immédiatement. Vous recevez 1 point pour chaque tuile que vous possédez dans un campement (les tuiles tentes identifiées par vos tentes). Le joueur qui joue la 7<sup>ème</sup> tuile pour terminer un campement marque 1 point additionnel comme bonus de fermeture. Après que le décompte est effectué, toutes les tentes sont enlevées du campement décompté et sont rendus à leurs propriétaires.

Les campements avec moins de 7 tuiles ne sont pas décomptés jusqu'à ce que la partie finisse.

### **FIN DE LA PARTIE**

La partie finit quand il n'y a plus aucune case légale pour placer une tuile tente (rappelez-vous, aucun campement ne peut contenir plus de 7 tuiles) et les joueurs effectuent le décompte final.

Chaque joueur reçoit 1 point pour chaque tente qu'il a sur le plateau.

Aucun bonus de fermeture n'est attribué pour les campements inachevés.

Deux points sont attribués au joueur qui détient le plus de cartes ressources de chaque type - c'est-à-dire 2 points pour le joueur avec le plus de cartes eau, 2 points pour le joueur avec le plus de cartes épice etc. S'il y a une égalité pour une ressource, aucun point n'est marqué pour cette ressource.

Le joueur avec le plus de points de victoire.

En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-aequo et détenant en main le plus de cartes ressources gagne. Si c'est toujours une égalité, la partie finit avec plusieurs vainqueurs.

## Desert Bazaar (Le bazar du désert) – Règles

### AIDE DE JEU

#### SUR VOTRE TOUR VOUS POUVEZ :

##### Lancer les dés pour obtenir des ressources additionnelles

**ETAPE 1** : Piocher 1 carte ressource

**ETAPE 2** : Lancer les dés ressources pour générer des ressources additionnelles

**ETAPE 3 (OPTIONEL)** : Relancer des dés ressources

**OU**

##### Construire des tentes

**ETAPE 1** : Sélectionner une tuile tente

**ETAPE 2** : Placement de la tuile tente sur le plateau de jeu

**ETAPE 3** : Payer le coût de construction de la tuile tente avec des cartes ressources

#### DECOMPTE

Pour placer une tente qui ne touche aucune autre tuile tente : 2 points

Pour placer la 7ème tuile tente qui termine un campement : 1 point

Pour chaque tuile tente que vous possédez dans un campement : 1 point

Pour détenir en main la majeure partie de chaque type de carte ressource : 2 points