

# BAZAAR - RÈGLES

## PRÉPARATION DU JEU

1 à 6 joueurs peuvent participer à une partie en tapant **/join** . Démarrez le jeu avec **/start** . Il est aussi possible d'utiliser les raccourcis de l'**outil Jeu** <URL: /Hilfe/Tools/Spielverwaltung/>.

## LE JEU



Le but du jeu est d'obtenir des combinaisons de pierres précieuses par tirages chanceux et trocs habiles et ainsi recevoir des points.

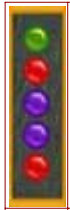
Le plateau de jeu est découpé en quatre parties :

### Les tapis



Les tapis, sur lesquels les joueurs sont assis et rassemblent leurs pierres, sont à droite et à gauche. Le tapis avec le grand losange signale quel joueur est en train de jouer.

### Les combinaisons proposées



A côté des tapis de joueurs se trouvent quatre combinaisons de cinq gemmes cherchées par les acheteurs. On marque des points pour cet achat.

### Piocher et passer



Dans la partie inférieure de l'écran, on peut piocher une fois par tour dans le sac et terminer son tour. Si toutes les pierres précieuses s'affichent en-dessous, vous avez tiré un joker et pouvez prendre une gemme de votre choix.

### La table d'échange



Le tableau d'échange se trouve au centre du plateau et fonctionne dans les deux sens.

On clique sur la combinaison de gemmes que l'on souhaite recevoir et on paie les gemmes qui se trouvent de l'autre côté du tableau avec les gemmes de son tapis.

## TOUR DE JEU



On commence le jeu en tirant une pierre du sac. A partir du deuxième tour, on peut choisir si on tire de nouveau une pierre du sac ou si on effectue à la place un échange au bazaar.



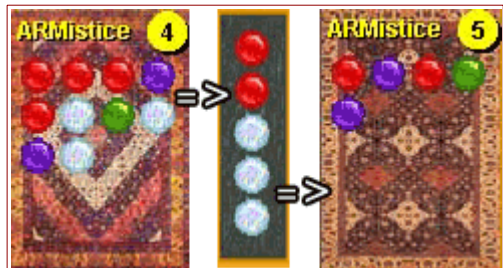
Après l'échange ou le tirage du sac, on termine son tour et donne la main au suivant en cliquant sur la tête ; Si l'on a rassemblé les pierres pour une combinaison on peut acheter une combinaison. On clique alors d'abord sur la combinaison de gemmes correspondante et ensuite sur la tête "suivant".

L'ordre est toujours le suivant :

1. Piocher ou échanger
2. Acheter (optionnel)
3. Passer

Un achat, sans avoir d'abord pioché ou échanger n'est pas autorisé !

## ACHAT ET SYSTÈME DE POINTS



Si au moment de l'achat il y a plus de pierres sur le tapis que nécessaire , celles-ci restent et peuvent être utilisées au tour suivant.

Le nombre des points que l'on obtient pour un achat, dépend de la qualité des échanges effectués. Si l'on a uniquement les cinq pierres qui sont sur une des quatre combinaisons, on reçoit le maximum de points.

Plus il y a de pierres restantes sur le tapis, moins on marque de points. Dans cet exemple ARMistice a reçu seulement un point pour son achat.

De plus l'achat de combinaisons de bijoux, qui contiennent au moins quatre pierres de la même couleur sont plus lucratives à l'achat que les combinaisons avec des pierres différentes.

Toutes les combinaisons disponibles Nb de gemmes restantes	Points				Au moins une combinaison en moins Nb de gemmes restantes
	0	1	2	3+	
Bon marché : des pierres différentes	5	3	2	1	
Précieux : 4 ou 5 pierres identiques	8	5	3	2	Bon marché : des pierres différentes
	12	8	5	3	Précieux : 4 ou 5 pierres identiques

Sur chacun des quatre champs d'achat sont empilés six combinaisons de bijoux. Si tous les champs d'achat sont encore remplis, les tarifs sont indiqués à gauche du tableau. Si une pile a été entièrement achetée, les combinaisons de bijoux restantes sont plus dignes d'intérêt et rapportent plus. Les prix sont indiqués sur le côté droit du tableau de score.

On peut donc recevoir par achat entre un et douze points.

## FIN DE LA PARTIE

Lorsque les 24 combinaisons ont été achetées, le jeu se termine et le vainqueur est celui qui a récolté le plus de points.

## VARIANTE SOLO

Bazaar peut aussi se jouer tout seul. Les règles sont identiques au jeu normal. On s'inscrit dans le jeu et démarre comme habituellement. Le but du jeu est d'atteindre un score aussi haut que possible.