

BAZAR

Bazar by Jorge Malmierca Delgado is licensed under Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International.

To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



40 Cartas de artículos.
8 de cada color.



9 Cartas de personajes.



12 Cartas de bazar.



3 Cartas de tratos.
Lado A y B.

5 Peones
de mercader.



30 monedas
de valor 1.

20 monedas
de valor 5.



10 monedas
de valor 10.

INTRODUCCIÓN

El gran bazar alberga todo tipo de productos en un sinfín de tenderetes a lo largo y ancho de las calles, rodeados de ávidos mercaderes en busca de gangas con las que lograr pingües beneficios. Compran, venden, regatean, y mejoran las ofertas de sus competidores; no desperdiciarán ni una sola oportunidad.

En *Bazar*, ocuparás el lugar de uno de esos mercaderes en busca de los tratos más rentables, pero no pierdas de ojo a lo que hacen tus rivales, quizá tengan lo que necesitas y puedas sacarle partido mientras desbaratas sus planes. Al final, el mercader más exitoso y que más monedas haya acumulado será el ganador.





PREPARACIÓN



Baraja el mazo de 12 **cartas de bazar**. Coloca en el centro de la mesa **dos filas de tres montones**. De esta manera cada montón tendrá 2 cartas. Deja visible la primera carta de cada montón.

Coloca **una moneda** sobre los 2 montones centrales.

Ahora baraja el **mazo de artículos** y reparte 2 cartas a cada jugador.

A continuación forma la **oferta**, revelando 6 cartas y colocándolas en una fila cerca de las cartas de bazar.

Después deja el mazo de artículos al alcance de todos los jugadores dejando un espacio para la pila de descartes.

Mezcla el **mazo de personajes** y revela 3 de sus cartas colocándolas cerca del mazo.

¡OJO! El mazo de personajes no vuelve a mezclarse nunca después de la preparación del juego.

Reparte **3 monedas de valor 1** a cada jugador.

Deja el resto de monedas juntas en un lugar al alcance de todos los jugadores para formar la **reserva general**.

Por último elige la cara de las **carta de tratos** con la que jugaréis y déjalas al alcance de todos los jugadores.



La **duración** de la partida viene determinada por el número de jugadores.

A 2 y 3 jugadores: **dos rondas**

A 4 o 5 jugadores: **tres rondas**

Las **rondas de juego** duran lo que tarda en agotarse el mazo de artículos. Esto quiere decir que cuando a raíz de las acciones de los jugadores, el mazo de artículos se acabe, la ronda en curso termina.

Mezcla entonces la pila de descartes de artículos para formar un nuevo mazo de robo y da comienzo la siguiente ronda.

Si es la última ronda, da igual cuantas cartas tuviera que robar el jugador, solo podrá robar las cartas restantes del mazo.

El jugador que provoca el fin de una ronda, gana una moneda de la reserva.

COMO JUGAR



El jugador con el turbante más alto será el jugador inicial. Comenzando por este, cada jugador llevará a cabo su turno y una vez terminado, pasará al jugador a su izquierda. Así sucesivamente hasta que se determine el final de partida.

Moviendo a tu peón



En tu turno, tienes que mover a tu peón de mercader de la ubicación actual a una nueva. Esto quiere decir que nunca podrás hacer dos veces seguidas la misma acción.

Las posibles ubicaciones para tu peón son las **cartas de bazar** y el **mazo de personajes**.



En el primer turno de la partida, los peones comienzan en tu zona de juego, aún no se han movido sobre ninguna carta, por tanto, podrán colocarse sobre cualquiera.

Cartas de bazar



Cuando un jugador coloca su peón sobre una carta de bazar tiene **dos** opciones:

1) Realizar la acción de la carta.

Cada carta tiene una acción diferente que viene detallada en la parte superior. Sigue sus instrucciones para resolverla.

Mediante estas acciones conseguirás cartas de **artículos** para poder cerrar tratos o interactuar con los personajes.

Si te colocas sobre una carta donde se encuentran los peones de otros jugadores, deberás de **pagar 1 moneda** por **cada peón** presente en la carta, además del coste de la acción, si lo tuviera.

Ejemplo: Un jugador se mueve sobre una carta que indica: «Paga 1 moneda y roba 2 cartas», sobre ella hay presente un peón de otro jugador, en este caso, tiene que pagar 2 monedas, una por el texto de la acción, y otra por el número de jugadores presentes.



2) Cerrar un trato.



Descarta las cartas correspondientes al trato que quieras realizar y toma de la reserva las monedas indicadas en la carta de tratos.

Además, quédate las monedas, si las hubiera, sobre la carta de bazar donde te has colocado para llevarlo a cabo.

Una vez hecho, coloca la carta visible de bazar en la **parte inferior** de la pila en la que te encuentras, revelando así una nueva acción, y deposita una moneda de la reserva en las cartas de bazar adyacentes **ortogonalmente**.

Al cerrar un trato, da igual el número de jugadores ya presentes en la carta, no hay que pagar monedas extra.

Ejemplo: El jugador azul se coloca sobre la carta donde se encuentra el rojo para cerrar un trato. No tiene que pagar una moneda extra ya que no va a realizar la acción de la carta.

Descarta 3 cartas del mismo tipo y recibe 5 monedas de la reserva más las 2 monedas que se encontraban sobre la carta donde se ha colocado.

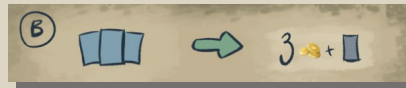
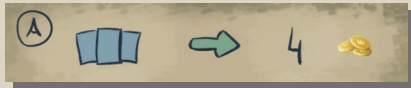


Finalmente, coloca la carta actual en la parte inferior revelando una nueva acción, y pon una moneda de la reserva en las cartas adyacentes.



Antes de comenzar la partida, deberéis de poneros de acuerdo en que **lado de la carta de tratos** usaréis para jugar. En ella podréis ver en la parte izquierda, las cartas necesarias para cerrar un trato y en la derecha la recompensa en monedas.

La única diferencia entre los dos lados es el primero de los tratos. La opción **B**, puede hacer que las partidas sean aún más rápidas ;)



Antes de cerrar un trato, fíjate bien en las recompensas.

Además de las monedas **roba 1 carta** del mazo de artículos.

Cartas requeridas para cerrar el trato	Recompensa	Valor en monedas de la recompensa
3 cartas del mismo color	4 monedas	3 cartas del mismo color, 3 monedas + 1 artículo
3 cartas del mismo tipo	5 monedas	3 cartas del mismo tipo, 5 monedas
4 cartas del mismo color	7 monedas	4 cartas del mismo color, 7 monedas
4 cartas del mismo tipo	8 monedas	4 cartas del mismo tipo, 8 monedas
5 cartas de diferentes colores	9 monedas	5 cartas de diferentes colores, 9 monedas
5 cartas de distinto tipo	9 monedas	5 cartas de distinto tipo, 9 monedas
5 cartas del mismo color	14 monedas	5 cartas del mismo color, 14 monedas
5 cartas del mismo tipo	18 monedas	5 cartas del mismo tipo, 18 monedas

Cartas requeridas para cerrar el trato



Valor en monedas de la recompensa



Personajes



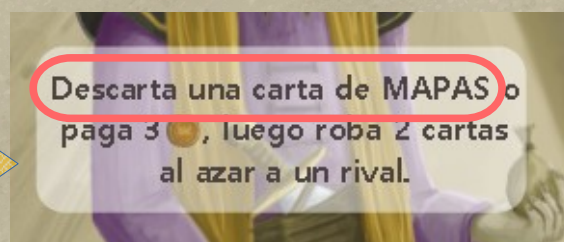
- En el gran bazar, no todos son astutos comerciantes, también encontrarás otros personajes merodeando por sus calles, préstales atención pues podrán serte de gran ayuda. -

Cuando mueves a tu peón tienes la opción de colocarlo sobre el **mazo de personajes** en lugar de en una carta de bazar. En este caso, elige uno de los 3 personajes a la vista y lleva a cabo la acción detallada en la parte inferior de su carta.

A continuación, coloca a ese personaje en la parte inferior de su mazo y saca uno nuevo.

El mazo de personajes funciona como si fuera una carta de bazar, lo que quiere decir, que en tu siguiente turno no podrás volver a "negociar" con un personaje y tendrás que mover tu peón a una nueva ubicación.

Algunos personajes pueden requerir que **descartes** de tu mano alguna carta en concreto para realizar su acción.



Las acciones de los personajes pueden ser de gran ayuda, pero debes estar atento a sus efectos y elegir el mejor momento para llevarlas a cabo.

En resumen, **cuando muevas a tu personaje** deberás colocarte en una nueva ubicación. Puede ser en una nueva carta de bazar, donde podrás realizar su acción o cerrar un trato, o bien, sobre el mazo de personajes para activar a uno de los disponibles.

¡OJO!

- Solo podrás colocarte en una carta donde **puedas realizar la acción** indicada.
- Si en algún momento, un jugador no puede llevar a cabo ninguna de las acciones, roba **dos cartas** del mazo y retira su peón de la última ubicación donde se encontraba. En el siguiente turno podrá moverse a cualquier posición, como en el turno inicial.
- Mientras un jugador tenga la posibilidad de ejecutar el texto de alguna carta, aunque le perjudique, estará obligado a hacer una acción.



LA OFERTA

La oferta es uno de los elementos principales del juego. En la oferta siempre debe haber **6 cartas** de artículos boca arriba. Si a raíz de las acciones del juego hubiera menos de 6, roba inmediatamente cartas del mazo de artículos para reponerlas, comenzando por la izquierda. Y si se supera ese número, retira cartas comenzando por la derecha.

¡6!



¡6!

LAS GEMAS

Las gemas son las cartas más valiosas, pues pueden usarse como si fueran de cualquier **color o tipo** de artículo.

Hacen las veces de **comodín** a la hora de cerrar un trato.

Sin embargo no pueden usarse para activar habilidades de personajes.


Ejemplo: Un jugador tiene en su mano una carta de joyas de color amarillo, una carta de joyas de color rojo, una carta amarilla de alfombras y una carta azul de GEMAS. En su turno, el jugador podrá cerrar un trato descartando 3 cartas amarillas (las dos que posee más las gemas) o bien 3 cartas de joyas (las dos que posee más las gemas).

ALMACENAJE

- Está muy bien conseguir muchos artículos a buenos precios, pero...¿habrá que guardarlos a buen recaudo hasta encontrar un comprador, no? -

Al final del turno de un jugador, si este posee **más de 6 cartas**, ha de pagar una moneda por cada carta que exceda este límite, en concepto de gastos de almacenamiento.

De esta manera, si terminas tu turno con 8 cartas...

!Tendrás que pagar 2 monedas! 

Asegúrate de que merece la pena.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina **inmediatamente** cuando se agote el mazo de artículos en la última ronda de juego, da igual si el jugador no ha podido robar todas las cartas que le correspondían.

En ese momento los jugadores **cambian por 1 moneda** cada una, las cartas de tengan en su mano. Y el *mercader* con más monedas será el ganador.



ACLARACIONES



- La **mano de cartas** de un jugador debe de mantenerse en secreto y un jugador no puede decir públicamente que cartas tiene. Pero los otros jugadores deben de poder saber cuantas cartas tienes así como la cantidad de monedas que posees.
 - Si un jugador ha de darte monedas y **no tiene suficientes**, te dará todas las que tenga. Y lo mismo ocurrirá si son cartas lo que tiene que entregarte. Un buen comerciante comprueba estas cosas antes de hacer una transacción. ;)
 - El **descarte** solo puede ser consultado en el momento que un jugador realiza la acción del APRENDIZ.
 - Cuando **robas cartas** del mazo de artículos debes de procurar mantenerlas en secreto. Y cuando robas una carta del descarte no tienes que decir que carta te has quedado.
 - Cuando una acción de otro jugador te obliga a **deshacerte** de cartas o monedas; no tienes más remedio que hacerlo. ¡Así es el bazar amigo!
 - En general cuando en las acciones se dice «**roba**» se refiere al mazo de artículos, si no fuera así se especifica en el texto.
 - Cuando uses GEMAS como comodín, al menos una de las cartas debe de ser un artículo. Por ejemplo, no se puede hacer un set de 4 artículos diferentes con 4 comodines.
-
- **Baratero**: Si no hay al menos 3 cartas en el descarte, mejor lo no uses. Cuando se activa, las cartas se toman de la parte inferior sin saber cuales son.
 - **Embaucador**: Las cartas que te de el rival han de ser de diferente color a la que tu entregas, pero pueden ser del mismo color ambas.
 - **Tahúr**: Quédate la carta que robas boca arriba en cualquier caso.
 - **Princesa**: Nuevo turno, nueva ubicación. No puedes tras activar a la princesa activar otro personaje.

BAZAR

Bazar by Jorge Malmierca Delgado is licensed under Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International.

To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>