



Razar Quest



Livret de règles

APERÇU

Bazar Quest est un jeu pour 2 à 6 joueurs. Les joueurs incarnent des marchands qui devront fournir armes et équipements à de courageux héros chargés de sauver la ville de la menace de monstres maléfiques.

En cas de succès, hurra!, la réputation de votre échoppe atteindra les plus lointaines contrées!
Mais si les héros n'en ressortent pas vivants... et bien, voyez le bon côté des choses, ils ne risquent pas de revenir se plaindre de la qualité de votre marchandise!

Contenu de la boîte



112 CARTES OBJET



16 CARTES HÉROS



20 CARTES EMPLOYÉ



12 CARTES AMÉLIORATION
(6 AMÉLIORATIONS DE LA VITRINE, 6 AMÉLIORATIONS DE LA RÉSERVE)



96 PIÈCES DE MONNAIE
(DE VALEUR 5, 10 ET 20)



60 JETONS GLOIRE
(DE VALEUR 1 ET 3)



10 JETONS BLESSURE



1 JETON QUÊTE



12 CARTES MONSTRE
(4 POUR CHAQUE NIVEAU : I, II, III)



18 CARTES AVENTURE



1 LIVRET DE RÈGLES



6 PATEAUX ÉCHOPPE
PLIABLES

Anatomie d'une carte

Carte Objet



Carte Monstre



Cartes Amélioration et Employé

Carte héros



PRIX D'ACHAT



BUT DU JEU

Pour remporter la partie, vous devez obtenir le plus de points de Gloire. Votre score final se calcule en ajoutant les jetons 🌀 et ★ que vous aurez récupérés en cours de jeu. Ces derniers s'obtiennent lorsque vous vendez des objets aux héros et lors de leurs combats contre les monstres.

Mise en place

- 1 Chaque joueur choisit un plateau Échoppe et le déplie dans sa zone de jeu.
- 2 Chaque joueur récupère 5 🌀 de la banque générale.
- 3 Le dernier à avoir effectué une transaction en espèces sonnantes et trébuchantes récupère le jeton Quête et le place à proximité de son échoppe.
- 4 Mélangez les cartes Objet et placez-les face cachée à portée de tous les joueurs.
- 5 Constituez la pile de cartes Monstre en prenant au hasard un monstre de chaque niveau et en les disposant face cachée de la façon suivante : le monstre de niveau III en dessous, le monstre de niveau II au milieu et le monstre de niveau I au-dessus de la pile. Remettez les cartes Monstre inutilisées dans la boîte de jeu sans les regarder. S'il s'agit de votre première partie de Bazar Quest, choisissez les cartes Monstre **Cheffe des brigands**, **Seigneur de guerre orc** et **Reine des vampires**.
- 6 Mélangez les cartes Aventure et placez-les face cachée à proximité des cartes Monstre.
- 7 Constituez deux piles de cartes Amélioration : une pile Amélioration de la vitrine et une pile Amélioration de la réserve. Ces cartes doivent être disposées de sorte que leur coût dans le coin supérieur gauche soit visible.
- 8 Mélangez les cartes Employé et placez-les face cachée à proximité des piles Amélioration.
- 9 Mélangez les cartes Héros et placez-les face cachée à portée de tous les joueurs. S'il s'agit de votre première partie de Bazar Quest, prenez un exemplaire des héros suivants : **Voleur**, **Guerrier**, **Prêtre** et **Mage**. Mélangez-les et placez-les au-dessus de la pile de cartes Héros.
- 10 Piochez un nombre de cartes Héros égal au nombre de joueurs et placez-les face visible au centre de la table. Ajoutez sur chaque carte Héros un nombre de jetons 🌀 correspondant à la valeur indiquée sur la bourse du héros, dans le coin supérieur droit de la carte.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE À 3 JOUEURS



Déroulement du jeu

Chaque tour de jeu se compose de 6 phases, listées de gauche à droite en bas de chaque plateau Échoppe.

Phase 1 – Réapprovisionnement

Au début de la phase Réapprovisionnement, si un monstre a été vaincu au tour précédent (ou s'il s'agit du premier tour), retournez la première carte Monstre de la pile face visible. **Les monstres disposent de capacités spéciales ayant divers effets sur le cours du jeu. Certaines capacités s'activent à des moments précis, d'autres sont permanentes.**

Distribuez ensuite 4 cartes Objet face cachée à chaque joueur. Prenez-les en main sans les montrer à vos adversaires.

Commence alors une phase de draft, durant laquelle vous devez choisir 1 carte parmi celles qui sont présentes dans votre main. Posez-la face cachée dans votre échoppe, puis tous les joueurs passent leurs cartes restantes à leur voisin de gauche. Choisissez une nouvelle carte parmi celles qui vous ont été données et posez-la dans votre échoppe.

Le draft se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été choisies.

La phase 2 — Exposition peut alors commencer.



Phase 2 - Exposition

Au début de la phase Exposition, les joueurs choisissent une carte Objet parmi celles qu'ils ont draftées précédemment et la placent face cachée sur l'emplacement Vitrine de leur échoppe. Les objets exposés dans la vitrine ne peuvent pas être vendus durant ce tour, mais servent à attirer les héros dans votre échoppe.

À gauche de chaque carte Objet est affiché un certain nombre d'icônes de classe et de symboles cœur (♥). Les icônes de classe indiquent quel type de héros peut s'équiper de cet objet, tandis que le nombre de cœurs représente son attractivité, c'est-à-dire sa propension à attirer les regards des héros sur votre vitrine. Certains objets ne possèdent pas de symboles cœur.

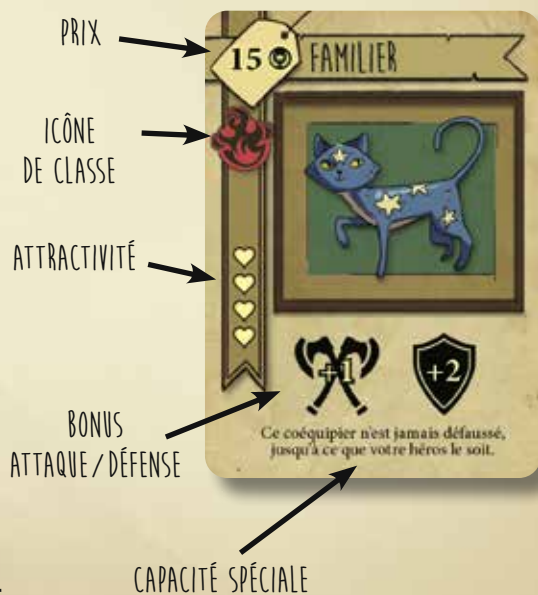
Les objets accordent également des bonus de statistiques et/ou octroient des capacités spéciales détaillées en bas de la carte.

Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte à exposer, ils la retournent face visible.

La phase 3 — Commerce peut alors commencer.



Exemple de carte Objet



Phase 3 - Commerce

En commençant par la vitrine la plus attractive (additionnez la totalité des symboles ♥), chaque joueur choisit un héros disponible au centre de la table et le fait entrer dans son échoppe, en plaçant la carte à côté de son plateau. L'échoppe devient alors occupée, ce qui veut dire que plus aucun autre héros ne peut s'y rendre durant ce tour.

Puis, c'est au tour du propriétaire de la deuxième vitrine la plus attractive de choisir un héros parmi ceux restants et de l'inviter dans son échoppe. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que toutes les échoppes soient occupées.

Attention! Vous devez choisir un héros possédant au moins une icône de classe en commun avec un objet exposé dans votre vitrine.

Si aucun des objets exposés ne possède d'icône de classe en commun avec les héros disponibles, le joueur concerné doit laisser choisir ses concurrents en premier. Lorsqu'il ne reste plus que des héros ne possédant aucune icône de classe en commun avec les objets exposés, le propriétaire de l'échoppe inoccupée la plus attractive choisit un héros disponible. Procédez ainsi jusqu'à ce que toutes les échoppes soient occupées.



En cas d'égalité dans le nombre de symboles ♥, le joueur possédant la vitrine de plus grande valeur (additionnez le prix des objets exposés) choisit en premier, suivi du joueur possédant la vitrine de valeur immédiatement inférieure, etc. Si plusieurs échoppes sont à égalité, les joueurs choisissent leur héros dans le sens horaire, en commençant par celui qui possède le jeton Quête.




Le joueur ayant invité le dernier héros disponible dans son échoppe récupère le jeton Quête.




Lorsque toutes les échoppes sont occupées, vous pouvez vendre des cartes Objet de votre main au héros présent dans votre échoppe.

Il n'y a aucune limite

au nombre d'objets que vous pouvez vendre à votre héros, mais ce dernier doit posséder au moins une icône de classe en commun avec l'équipement vendu.

Pour vendre un objet, prenez un nombre de jetons  sur la carte Héros égal au prix de l'équipement, puis placez cette carte sous le héros de sorte que les bonus d'attaque et de défense ainsi que les capacités spéciales de l'objet soient visibles. Le héros est désormais équipé.

Attention ! Vous ne pouvez pas vendre les objets exposés dans votre vitrine. Une fois la vente terminée, placez votre héros, son équipement et les jetons  restants devant votre échoppe. Ce héros défendra la réputation de votre échoppe durant la phase Aventure.

Une fois que tous les joueurs ont conclu leur vente, la phase Commerce prend fin. Reprenez les cartes Objet exposées dans votre vitrine dans votre main.

La phase 4 — Aventure peut alors commencer.



NOTE: Chaque héros dispose d'une capacité spéciale, ce qui peut influencer sur votre choix durant la phase Commerce. Pour activer la capacité d'un héros, appliquez l'effet tel qu'il est décrit sur la carte.










Phase 4 - Aventure

Durant la phase Aventure, les héros vont devoir se mesurer au monstre. Piochez des cartes Aventure et placez-en 1 à côté de chaque héros en jeu.

Les cartes Aventure accordent des bonus ou des malus d'attaque et de défense et comportent parfois des effets spéciaux qui doivent être appliqués tels qu'ils sont décrits sur la carte.

En commençant par le détenteur du jeton Quête, puis en tournant dans le sens horaire, chaque joueur résout les étapes suivantes :


1. Si la valeur totale d'attaque  (en comptant les bonus/malus) du héros est égale ou supérieure à la valeur totale de résistance  du monstre, le héros lui inflige une blessure ! Placez un jeton Blessure sur la carte Monstre et gagnez un jeton .


2. Si la valeur totale de défense  (en comptant les bonus/malus) du héros est égale ou supérieure à la valeur totale de force  du monstre, le héros survit au combat, ce qui vous fait gagner un jeton . Dans le cas contraire, le héros est vaincu. Défaussez la carte Héros, ainsi que tout son équipement et les jetons  restants.





Si aucun héros ne parvient à infliger de blessure au monstre, placez malgré tout un jeton Blessure sur sa carte, pour symboliser l'âpreté du combat.



Une fois les étapes d'attaque et de défense résolues, vérifiez le nombre de blessures infligées au monstre. Si ce dernier a subi **un nombre de blessures égal ou supérieur au nombre de joueurs**, il est vaincu et sa carte est défaussée. S'il s'agissait du dernier monstre du paquet, la partie s'achève et les joueurs procèdent au **Décompte** des points. Dans le cas contraire, les héros encore en vie obtiennent chacun un nombre de jetons  égal à la valeur inscrite sur l'icône Coffre, dans le coin inférieur droit de la carte Monstre. Mélangez l'ensemble des cartes Aventure pour former une nouvelle pile.

Si le monstre a survécu, les héros encore en vie obtiennent chacun un nombre de jetons  égal à la valeur inscrite sur l'icône Pièces, dans le coin inférieur gauche de la carte Monstre.

Défaussez ensuite toutes les cartes Objet des héros encore en vie, ainsi que leur carte Aventure. Remplacez les héros ayant survécu au centre de la table, sans oublier leurs jetons  non dépensés durant la phase Commerce et obtenus durant la phase Aventure.

Piochez de nouvelles cartes Héros pour remplacer les héros morts au combat et placez-les au centre de la table. N'oubliez pas d'y ajouter un nombre de  égal à la valeur de leur bourse.

La phase 5 — Amélioration peut alors commencer.

Attention ! Bon nombre de capacités spéciales des monstres s'activent à la fin de la phase Aventure.



RÉCOMPENSE
SI LE MONSTRE EST VAINCU





RÉCOMPENSE
SI LE MONSTRE SURVIT



Phase 5 - Amélioration


Durant la phase Amélioration, vous avez la possibilité de faire évoluer votre échoppe en y apportant quelques modifications ou en engageant des employés. Piochez les deux premières cartes de la pile Employé et placez-les face visible à proximité des cartes Amélioration.

En commençant par le détenteur du jeton Quête et en tournant dans le sens horaire, chaque joueur peut décider d'acheter **une carte Amélioration** OU **une carte Employé** parmi celles disponibles. Pour ce faire, dépensez un montant de  égal au prix indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte. Ces jetons  retournent dans la banque générale. Placez la carte nouvellement acquise face visible à côté de votre échoppe.

Il existe **deux types de cartes Amélioration** : les améliorations de la vitrine vous permettent d'exposer des objets supplémentaires dans votre vitrine. Les améliorations de la réserve vous permettent de placer des cartes Objet supplémentaires dans votre réserve, qui serviront lors d'un prochain tour (voir phase 6 - Inventaire pour plus d'informations).

Vous ne pouvez pas avoir plus d'une carte Amélioration de chaque type dans votre échoppe.



Chaque carte Amélioration dispose de deux niveaux : +1 et +2. Plutôt que d'acheter une carte durant la phase Amélioration, vous pouvez payer dix  pour retourner une carte Amélioration en votre possession et bénéficier du bonus de niveau supérieur !



Phase 6 – Inventaire

Durant la phase Inventaire, chaque joueur choisit une carte Objet de sa main et la place dans sa réserve. Posez-la face cachée dans votre échoppe, puis défaussez les cartes Objet restantes.

Les cartes **Employé** possèdent des capacités spéciales, qui s'activent durant une phase bien précise, indiquée dans le cartouche en bas à droite de la carte. Il n'est pas obligatoire d'activer l'effet d'une carte Employé. Dès qu'une carte Employé est achetée, remplacez-la par une autre piochée sur le dessus de la pile Employé.

Si la pile se vide, plus aucun employé ne sera ajouté pour le reste de la partie.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul exemplaire d'une même carte Employé dans votre échoppe.

Une fois que tous les joueurs ont eu l'opportunité d'acheter une carte, mélangez l'ensemble des cartes Employé pour former une nouvelle pile.

La phase 6 — Inventaire peut alors commencer.



OBJET PLACÉ
DANS LA RÉSERVE



OBJETS DÉFAUSSÉS

Les cartes Objet placées dans votre réserve doivent rester face cachée durant la phase Réapprovisionnement et ne sont pas utilisées pour le draft. Ajoutez-les à votre main à la fin de la phase Réapprovisionnement. Les cartes Amélioration de la réserve permettent de placer des cartes supplémentaires dans votre réserve durant la phase Inventaire

C'est la fin du tour ! Le jeu recommence à partir de la phase 1 — Réapprovisionnement !



Piles de cartes vides

Si la pile de cartes Objet est vide et que vous devez y piocher une carte, mélangez la défausse pour former une nouvelle pile. Si la pile de cartes Héros est vide et que vous devez y piocher une carte, la partie s'arrête instantanément (voir les explications ci-après).

Fin de partie

La partie s'arrête à la fin de la phase Aventure, lorsque le dernier monstre a été vaincu. Les joueurs procèdent alors au **Décompte** des points. Si la pile de cartes Héros est vide et que vous devez y piocher une carte, la partie prend fin immédiatement sur une défaite de tous les joueurs : les monstres envahissent la ville.



Décompte des points



Chaque joueur calcule son score final de la façon suivante : gagnez 1 point par ★ obtenu au cours de la partie ; ajoutez 1 point par tranche de 10 🐉 en votre possession (arrondi à l'inférieur). Le joueur ayant obtenu le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur possédant le plus de 🐉 qui remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Règles supplémentaires à plus de 4 joueurs

Si vous êtes 5 ou 6 joueurs autour de la table, suivez les règles supplémentaires ci-dessous :

Lors de la **phase Aventure**, si aucun héros n'est parvenu à infliger de blessures au monstre, placez 2 jetons Blessure sur sa carte au lieu de 1. Si seul un héros est parvenu à blesser le monstre, placez un jeton Blessure supplémentaire sur sa carte.

Lors de la **phase Réapprovisionnement**, tant qu'un **monstre de niveau II** est en jeu, les joueurs **draftent leurs cartes dans le sens antihoraire**.



Règles avancées pour 2 joueurs

Si vous souhaitez augmenter la durée et ajouter de la profondeur stratégique à vos parties à 2 joueurs, suivez les règles ci-dessous :

Lors de la mise en place du jeu, placez 4 héros au centre de la table au lieu de 2.

Lors de la **phase Réapprovisionnement**, distribuez 6 cartes à chaque joueur au lieu de 4.

Lors de la **phase Amélioration**, chaque joueur peut acheter 2 cartes au lieu de 1.

Lors de la **phase Commerce**, une fois que chaque joueur a invité un héros dans son échoppe, choisissez-en un deuxième, en commençant par le joueur ayant la vitrine la plus attractive. Vous pouvez vendre des objets à vos 2 héros, qui se battront tous les 2 pour votre compte lors de la phase Aventure.

Lors de la **phase Aventure**, les héros devront infliger 4 blessures au monstre pour le vaincre au lieu de 2.

Variante « héros inébranlables »

Certains joueurs peuvent ne pas apprécier la part de hasard introduite par les cartes Aventure. Nous avons souhaité ajouter un peu de tension et de suspense au jeu, notamment durant la phase Commerce. Si vous désirez avoir plus de maîtrise sur le déroulement des événements, suivez les règles ci-dessous :

Lors de la mise en place, mettez de côté toutes les cartes Aventure, ainsi que les héros, monstres, employés ou objets y faisant référence.

Lors de la **phase Aventure**, ne distribuez aucune carte Aventure aux héros.

Crédits

Conception du jeu : Jonathan Ying

Illustrations des cartes et du plateau : Victoria Ying

Illustrations additionnelles des objets : Jonathan Ying

Rédacteurs techniques : Andrea Dell'Agnesse & Julia Faeta

Conception graphique : Jonathan Ying and Victoria Ying

Éléments graphiques supplémentaires : <http://game-icons.net/>
(Certaines icônes ont été modifiées pour le jeu.)

Police Moon Flower fournie par : Denise Bentulan

Remerciements : Samuel W. Bailey, Tim Fowers, Antoine Bauza, Johnny O'Neal, Chris O'Neal, EasyGameStation, nos playtesteurs, les partenaires de la conférence GDC et bien sûr, tous nos contributeurs sur Kickstarter!

© 2018 Renegade Game Studios - San Diego, California.

All Rights Reserved.

© 2019 Origames - 52, av. Pierre Semard, 94200 Ivry-sur-Seine, France. Tous Droits Réservés.

www.renegade-france.fr

SAV : SAV@renegade-france.fr

Renegade France :

Chef de Projet : Simon Gervasi

Traduction : Sylvain Chane-Pane

Relecture : Philippe Tessier

Maquette : e-Dantès

 [PlayRGSFrance](https://www.facebook.com/PlayRGSFrance)



Aperçu d'un tour

Phase 1 – Réapprovisionnement

- Si un monstre a été vaincu au tour précédent (ou s'il s'agit du premier tour), retournez la première carte Monstre de la pile face visible.
- Distribuez quatre cartes Objet à chaque joueur.
- Draftez les cartes dans le sens horaire.

Phase 2 – Exposition

- Choisissez les objets que vous souhaitez exposer et posez-les face cachée sur votre vitrine.
- Révélez vos objets.

Phase 3 – Commerce

- En commençant par la vitrine la plus attractive, choisissez un héros et faites-le entrer dans votre échoppe.
- Vendez-lui des objets de votre main. **Les objets exposés ne peuvent pas être vendus.**
- Remettez vos objets exposés dans votre main.

Phase 4 – Aventure

- Distribuez une carte Aventure à chaque héros.
- En commençant par le détenteur du jeton Quête, chaque héros combat le monstre.
- Pour chaque attaque réussie, gagnez 1 ★ et placez un jeton Blessure sur le monstre.
- Pour chaque défense réussie, gagnez 1 ★. Le héros survit au combat.
- Les héros encore en vie obtiennent leur récompense. Défaussez leurs cartes Objet.
- Remplacez les héros morts au combat.

Phase 5 – Amélioration

- En commençant par le détenteur du jeton Quête, achetez une carte Amélioration ou engagez un employé.

Phase 6 – Inventaire

- Placez des cartes Objet dans votre réserve et défaussez les cartes Objet restantes