Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

BASARI

BUT DU JEU
Les joueurs incarnent des marchands sur un bazar oriental. Qui est le plus malin d'entre eux ? Le gagnant sera celui qui a le plus de points en fin de partie.

MATÉRIEL :
Plateau de jeu.
100 pierres de 4 couleurs différentes.
12 cartes actions.
4 pions, 4 dés, 4 pions ronds pour le compte des points, 4 pions plats pour la position de départ.

PRÉPARATION
Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le matériel suivant :
-Son pion plat de départ qu'il pose sur une fenêtre de son choix (au dessus d'une porte).
- Son pion qu'il pose sur son pion de départ.
- Son pion rond de compte des points qu'il pose sur le départ (flèche) du parcours extérieur servant à marquer les points.
- Son dé qu'il pose devant lui.
- Ses 3 cartes actions qu'il garde en main.
Chacun reçoit aussi 12 pierres : 3 de chaque couleur et les pose devant lui par couleur.
Les autres pierres forment le stock et sont posées sur les tapis de couleurs du plateau.

DÉROULEMENT
Le jeu se déroule en plusieurs tours qui se composent toujours de 2 phases :
1) Jet du dé et déplacement.
2) Choix d'une action et résolution.
On effectue des tours de jeu jusqu'à ce qu'un joueur fasse le tour du parcours du marché et atteigne ou dépasse sa position de départ marquée par son pion plat. Il y a alors un premier décompte. On refait alors de même jusqu'à faire un deuxième puis un troisième et dernier décompte. Après le troisième décompte, le jeu s'arrête.

1) JET DU DÉ ET DÉPLACEMENT
Tous les joueurs jouent en même temps. Chacun jette son dé et déplace son pion du nombre indiqué par son dé dans le sens des aiguilles d'une montre. Les fenêtres situées au dessus des portes sont les cases sur lesquelles on se déplace. Les pions de départ, eux, ne bougent pas et permettent ainsi de voir l'éloignement de chacun et le moment où va avoir lieu un décompte.
Il peut y avoir plusieurs pions sur la même case.
Les pions de départ adverses peuvent être occupés sans conséquence.

2) CHOIX D'UNE ACTION ET RÉSOLUTION
Les 3 actions que les joueurs peuvent choisir sont :

Jeter le dé (dé)
Le joueur jette à nouveau le dé et doit déplacer son pion de ce nombre de cases. Si le résultat est inférieur à 6, le joueur doit, en plus, avancer son pion de marque de la différence du dé avec 6 sur le parcours de marque extérieur.
Exemple : Dominique jette 5 : il déplace son pion de 5 cases et son pion de marque d'une case. Sandra jette 2 lors d'un tour suivant : elle déplace son pion de 2 cases et son pion de marque de 4 cases.
Ce déplacement du pion de marque n'est valable qu'avec le choix d'action "jeter le dé" ; il n'a jamais lieu lors du jet de dé normal du début de tour.

Marquer des points (chiffres)
Le joueur doit avancer son pion de marque sur le parcours extérieur de marque d'un nombre de cases égal au chiffre indiqué dans la porte en dessous de son pion (4, 5, 6 ou 7). Ex p4 : 5 points.

Prendre des pierres (pierres)
Le joueur prend en stock les pierres représentées dans la porte en dessous de son pion. Exemple p4 : 2 rouges et une jaune.
S'il n'y a plus de pierres d'un type en stock, tant pis ; on ne reçoit rien en èchange. Si des pierres de cette couleur reviennent en stock, les joueurs déficitaires n'ont pas de droit de prise rétroactif sur ces pierres.
Les pierres possédées par les joueurs doivent être posées devant eux visibles par tous et séparées par couleur. Il est conseillé de les poser par groupe de 5 pour faciliter le compte.
Les joueurs, ici aussi, jouent en même temps. Chacun se décide pour une des 3 actions possibles et pose face cachée devant lui la carte qui représente cette action. Lorsque tous ont fait cela, les cartes sont retournées et résolues.
Il faut regarder combien de joueurs ont choisi chaque action :
Si un joueur est seul à avoir choisi une action, il devra faire cette action.
Si 2 joueurs ont choisi la même action, ils vont devoir marchander ensemble pour savoir qui pourra faire l'action et qui paiera.
Si 3 ou 4 joueurs ont choisi la même action, personne ne joue cette action.
A 4 joueurs, si 2 fois 2 joueurs ont choisi la même action, les marchandages ont lieu dans cet ordre : pour "jeter le dé", pour "marquer des points", pour "prendre des pierres".

MARCHANDAGE
Si 2 joueurs ont choisi la même action, ils doivent marchander ensemble. Ils se font, l'un après l'autre, des propositions de plus en plus fortes en pierres jusqu'à ce qu'un joueur accepte la proposition de l'autre joueur et renonce ainsi à effectuer l'action. L'autre joueur devra faire l'action et donner en contrepartie le nombre de pierres annoncé.
Le joueur le plus avancé sur le parcours de marque extérieur commence (en cas d'égalité, le plus fort sur un jet de dé commence). Il fait une première proposition. Il pose pour cela devant lui les pierres proposées : le nombre et la répartition sont entièrement libres. Le second joueur a 2 possibilités :
1) Il accepte l'offre et met dans son stock les pierres proposées par l'autre joueur. Le premier joueur doit alors effectuer l'action.
2) Il augmente l'offre de l'autre joueur qui a alors le même choix, accepter ou augmenter et ce jusqu'à ce qu'un joueur accepte la proposition de l'autre parce qu'il ne peut ou ne veut pas augmenter.

Pour augmenter une offre, 2 possibilités :
1) Proposer un nombre plus élevé de pierres que l'adversaire. Dans ce cas, la couleur n'a pas d'importance.
2) Proposer le même nombre de pierres que l'adversaire mais d'une valeur plus élevée.
On ne peut jamais proposer moins de pierres que l'adversaire. L'ordre de valeur des pierres est représenté sur le plateau de jeu. Les plus faibles sont les bleues, puis les vertes, les jaunes et les rouges sont les plus fortes. Attention : les nombres à coté des pierres sur le plateau de jeu ne servent à rien pour le marchandage ; elles donnent la valeur des pierres lors des décomptes.
Lorsque les 2 joueurs proposent le même nombre de pierres, c'est le nombre de pierres rouges qui départage ; s'il y a encore égalité, c'est le nombre de pierres jaunes qui compte et ainsi de suite si besoin est.
Exemple extrême : 1 rouge et 9 bleues sont plus fortes que 10 jaunes.
Lors d'une offre, un joueur n'est pas tenu par son offre précédente : il peut tout reprendre et proposer une nouvelle offre supérieure complètement différente.
Si le joueur qui commence le marchandage ne veut ou ne peut pas proposer de pierres, il a perdu automatiquement le marchandage et son adversaire effectue l'action.
Un joueur qui accepte une offre garde pour lui naturellement les pierres qu'il avait proposé lors du marchandage.

Exemple :
Suzanne et Marc ont choisi l'action jeter le dé. Comme Suzanne a plus de points que Marc, elle commence le marchandage et propose

1 rouge. Marc augmente le nombre et propose 2 bleues. Suzanne, elle, augmente la valeur dans la mesure où elle ajoute 1 jaune à la rouge. Marc augmente encore le nombre et propose 3 bleues. Suzanne reprend ses pierres et propose 3 vertes. Marc reprend 1 bleue et la remplace par une jaune. Suzanne passe à 4 vertes. Marc accepte et prend les 4 vertes dans son stock. Il termine ainsi le marchandage et Suzanne fait l'action. Elle jette le dé et déplace son pion et éventuellement son pion de marque.

Décomptes :
Si un joueur, au minimum, après résolution de toutes les actions (donc après la seconde phase d'un tour), a fait un tour complet de parcours du marché et a donc atteint ou dépassé son pion plat de départ, le jeu est aussitôt interrompu et le premier décompte a lieu.
Chaque joueur qui a effectué un tour complet marque 10 points et avance son pion de marque de ce nombre de cases sur le parcours de marque extérieur.
Le ou les joueurs qui possèdent ensuite le plus de pierres de chaque couleur avancent ensuite.
Comme indiqué sur le plateau, le joueur reçoit pour la majorité :
Bleu : 8 points.
Vert : 10 points.
Jaune : 12 points.
Rouge : 14 points.
Si 2 ou plusieurs joueurs possèdent la majorité, ils se partagent les points (arrondi à l'inférieur).
Si un joueur a seul la majorité dans une couleur, il doit rendre et remettre en stock 3 pierres de cette couleur. Si 2 ou plusieurs joueurs ont la majorité, ils doivent rendre chacun 2 pierres de cette couleur.
Exemple :

	Marc	Suzanne	Dominique	Sandra
Bleu (8)	1	1	1	2
Sandra = 8 points				
Vert (10)	8	3	8	4
Marc et Dominique ont 5 points chacun (10/2).				
Jaune (12)	0	7	5	5
Suzanne = 12 points				
Rouge (14)	2	2	2	2
Chacun marque 3 points (14/4 arrondi).				

Sandra rend ses 2 bleues (elle devrait en rendre 3 normalement) et ses 2 rouges. Marc et Dominique 2 vertes et 2 rouges chacun. Suzanne 3 jaunes et 2 rouges. Les autres pierres sont gardées pour les décomptes suivants.
Après le décompte, chaque joueur prend son pion plat de départ et le pose sous son pion sur le parcours du marché. Chacun a nouveau les mêmes chances : tous les joueurs auront le même nombre de cases à parcourir pour effectuer un tour complet.
Le jeu continue jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs refassent un tour complet de parcours. Il y a alors deuxième décompte. Enfin, le jeu reprend comme déjà expliqué et on procède à un nouveau tour jusqu'au troisième et dernier décompte.
Un joueur peut aller au delà de 85 points. On continue à déplacer son pion de marque et on ajoutera 85 points lors du compte final.

FIN DU JEU
Le jeu s'arrête après le troisième décompte. Celui qui a le plus de points est le vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de pierres qui l'emporte. S'il y a encore égalité, c'est la valeur des pierres qui l'emporte (le plus de pierres rouges...).