

Mazad

Vous êtes un marchand d'épices du célèbre souk de Khan el-khalili. En ces temps rudes, les denrées se font rares...

La voie du marché est impénétrable et personne ne sait jamais laquelle des 5 épices les commerçants s'arracheront cette année. Personne? À moins que vous n'ayez un flair hors pair et quelques petites aides de l'extérieur...

À l'aide de vos cartes et de vos jetons, misez ! jouez ! défaissez ! Et bernez les autres marchands afin de découvrir les épices qui vous rapporteront le plus dans cette course effrénée.

Mais gare ! il se pourrait que vous ne soyez pas le seul à avoir plus d'un tour dans votre besace...

RÈGLES DU JEU :

BUT DU JEU :

Mazad est un jeu de 3 à 5, où les joueurs incarnent des marchands véreux dont le but est d'Amasser le plus d'argent en misant sur les épices les plus rares du marché !

MATÉRIEL :

- 1 fiche de comptage de points
- 4 étal de marché de couleurs différentes (paravent)
- 9 Jetons mises de chaque couleur (un jeton 4, un 3, deux 2, deux 1, deux -1, un -2)
- 15 cartes magouilles
- 21 cartes événements
- 10 cartes épices
- 1 plateau de valeur
- 1 pion premier joueur (pion bourse)

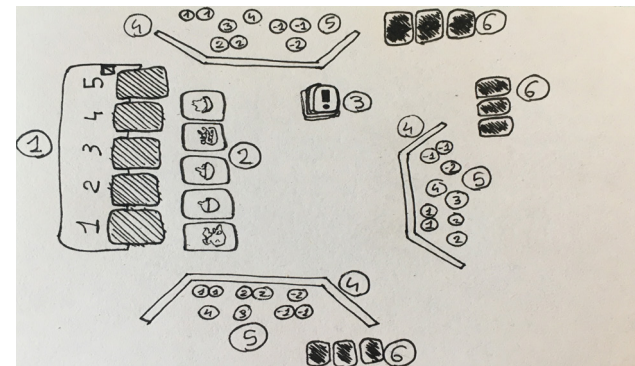
PRÉPARATION DU JEU :

MISE EN PLACE :

- Chaque joueur choisit une couleur, prend un étal et les jetons "mise" de sa couleur qu'il place derrière de manière à ce qu'ils ne soient pas visibles des autres joueurs.. (4-5-6)
- Disposez 5 cartes épices différentes face visible en ligne au centre de la table. (2)
- Mélangez les 5 cartes épices restantes et disposez-les face cachée sur le plateau de valeur aléatoirement. (1)
Aucun joueur ne doit connaître l'emplacement d'une épice.
- Mélangez les cartes magouille (grandes cartes) et distribuez en 3 à chaque joueur, puis écartez les cartes restantes du jeu. Les cartes distribuées à chaque joueur constitueront leur main de départ, eux seuls en ont connaissance. (6)
- Mélangez les cartes événements (petites cartes) et disposez les face cachée de manière à former une pile au centre de la table. (3)

Le joueur le plus récemment allé acheter des épices originaires du grand marché de Khan El-Khalili commence.

Sinon, vous tirez au sort. Le premier joueur prend le pion bourse



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE :

DÉBUT DE TOUR :

La partie se déroule en 1 manche composée de 6 tours. Lors de son tour, le joueur actif peut effectuer ces 2 actions dans l'ordre suivant :

1 Jouer des cartes de sa main :

Le joueur actif peut jouer autant de cartes de sa main qu'il le souhaite et appliquer leurs effets. Il doit cependant être au courant qu'il ne les récupérera JAMAIS.

2 Miser sur une épice :

Le joueur choisit un jeton "mise" derrière son étal et le place face caché sur une épice au centre de la table.

Puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait joué un tour.

Exemple : Clément décide de jouer la carte magouille "regarder la carte 3 ou la carte 5 du plateau de valeur"

Il regarde donc la carte numéro 5 secrètement et voit Curcuma, il la repose sans la montrer aux autres. Il décide de ne pas jouer d'autres cartes et peut ensuite miser. Il décide de miser un - 2 sur le curcuma car il n'a jamais aimé en manger. Mais aussi parce qu'il a un plan derrière la tête (on va pas vous le dire sinon il va perdre). C'est ensuite au tour du joueur à sa gauche...

FIN DE TOUR :

À la fin de ce premier tour, la première carte du plateau de valeur (soit celle qui a pour valeur 1) est **révélée** puis **retournée face cachée**. Ainsi, tous les joueurs sont au courant de sa position sur le plateau.

Ensuite, le premier joueur révèle **3 cartes évènements** qu'il dispose au centre de la table.

Les joueurs prennent connaissance des cartes, puis s'ensuit une phase de débat mouvementée (ou très calme) où les joueurs doivent choisir tous ensemble l'événement qui subviendra lors du prochain tour. Il y a alors 4 possibilités :

- Si tous les joueurs se mettent d'accord, résolvez immédiatement l'événement.
- Si tous les joueurs ne sont pas d'accord, la majorité l'emporte, résolvez alors immédiatement l'événement choisi par la majorité.
- Si aucune majorité ne se démarque, les joueurs vont devoir être contraint de défausser les 3 cartes et piocher une nouvelle carte événement au hasard de la pile, celle-ci est immédiatement résolue.

(ATTENTION! Cette règle est présente pour empêcher tout conflit, mais si un joueur décide de changer d'avis au dernier moment et de se greffer à la majorité ou de s'en détacher, il peut tout à fait. L'événement se résout une fois que tous les joueurs sont d'accord sur ce qu'il va se passer.)

- Dernière possibilité, si vous vous rendez compte que le système pseudo démocratique du jeu ne vous convient pas, dans ce cas vous avez perdu et vous êtes éliminé du jeu. Les règles sont faites pour être respectées. La démocratie n'attend pas.

Une fois l'événement réalisé, **un nouveau tour commence**, le pion bourse (premier joueur) passe à la personne se trouvant à gauche de l'actuel premier joueur, c'est elle qui commencera ce nouveau tour.

Exemple : Les joueurs ont fini le premier tour et révèlent la carte 1... Stupeur ! il s'agit de la cardamome !

Vasco, en tant que premier joueur, révèle ensuite trois événements et les joueurs se concertent, Camille s'exclame sans hésiter :

"Je propose de prendre l'événement qui augmente la valeur de la cardamome de 1 ! La pauvre elle ne vaut que 1 pour l'instant..."

Époustouflé par tant de perspicacité et de clairvoyance,

les autres joueurs décident de la suivre, ainsi,

l'événement est placé en dessous de la Cardamome, elle vaut à présent 2.

Le pion bourse passe à Clément qui se trouve à la gauche de Vasco,

c'est à lui de commencer le tour 2.

Pour le **deuxième tour**, chaque joueur effectue son tour comme indiqué précédemment.

La différence se fait en fin de tour, cette fois-ci on révèle **la deuxième** carte du plateau de valeur.

Ainsi, plus les tours avancent, mieux les joueurs connaîtront la valeur et l'emplacement de chaque épice sur le plateau de valeur.

Les joueurs choisissent à nouveau **un événement** parmi trois...

Puis on recommence en retournant la troisième carte au troisième tour, la quatrième au quatrième et la cinquième au cinquième.

Lorsque la cinquième est révélée à l'issue du 5ème tour, les joueurs choisissent un événement et jouent un dernier tour.

Puis on passe à la **fin de la partie** et au **comptage des points**.

PETITE PARTICULARITÉ :

Lors du **6ème tour**, les joueurs n'ont pas le droit de jouer de cartes magouilles de leur mains (pour éviter des retournements de situation trop importants).

Veillez donc bien à jouer vos dernières cartes aux tours d'avant si vous voulez bénéficier de leurs effets (vous n'êtes pas obligés de jouer toutes vos cartes).

Cette particularité est rappelée sur le plateau de valeur par l'icône: ∅

CARTES ÉVÉNEMENTS :

Comment résoudre les cartes événements ?

Il existe plusieurs types de cartes événements :

- les cartes qui **ajoutent 1 ou baissent de 1** la valeur d'une épice. placez la carte en dessous de l'épice en question pour que tous les joueurs soient au courant.

- les cartes qui **influent sur le déroulement du tour.**

suivez les indications de la carte pour votre nouveau tour de jeu

- les cartes qui **agissent directement** (exemple: chaque joueur peut déplacer un de ses jetons mises sur une autre épice au choix). dans ce cas résolvez immédiatement la carte événement

FIN DE LA PARTIE

Une fois que les joueurs ont joué **6 tours** et ainsi retourné chaque carte du plateau de valeur 1 fois.

La partie prend fin et les marchands comptent leurs revenus.

Tout d'abord, retournez face visible chaque carte du plateau de valeur et soyez étonné ou confiant.

Puis retournez tous les jetons mises de chaque joueur présent sur chaque épice et insultez vous ou ricanez de malice.

Une fois tout révélé, passez à la phase **comptage de points**.

COMPTAGE DES POINTS :

Munissez-vous de la fiche de comptage de points.

En commençant par l'épice se situant sur l'emplacement 1 du plateau de valeur puis en allant progressivement jusqu'à l'épice la plus rare (valeur 5 si vous avez suivi), comptez les points de chaque joueur de la manière suivante :

Tout d'abord calculez la valeur de l'épice en fonction de son emplacement sur la piste de valeur et des éventuels jetons négatifs et cartes lui étant associés.

Exemple : le safran se trouve sur l'emplacement 4 de la piste de valeur, il vaut donc 4. Cependant, un événement lui fait perdre 1 à sa valeur et Vasco a joué un jeton négatif dessus.

La valeur du safran descend donc à 2 (ce qui factuellement n'est pas ouf)

Puis calculez pour chaque joueur, la valeur totale de ses jetons positifs misés.

Exemple : Vasco a misé un jeton 3, un jeton 2 et un jeton -1 sur le safran. Il a donc misé 5 puisque le -1 influe seulement sur la valeur de l'épice (d'ailleurs Vasco a peut-être mal joué car il a baissé la valeur d'une épice sur laquelle il a beaucoup misé mais c'était pour l'exemple)

Ensuite calculez les points de chaque joueur pour l'épice de la sorte :

La valeur de l'épice multipliée par la valeur des points misés par le joueur sur l'épice en question

Exemple : En suivant les deux exemples d'avant, la valeur du safran est donc de 2 et Vasco a misé 5 :

$$5 \times 2 = 38$$

Vasco a donc 38 points (mais non je rigole il a 10)

Effectuez ce comptage pour chaque joueur sur chaque épice et notez sur la fiche de comptage de points.

Puis faites le total des points, le joueur cumulant le plus de points sur toutes les épices est déclaré **"Sayid Almazad"** (maître des enchères).

En cas d'égalité les joueurs se partagent la victoire et ouvrent une échoppe commune qui va faire fortune.