

Bazaar




2-6
PLAYERS



8+
AGES



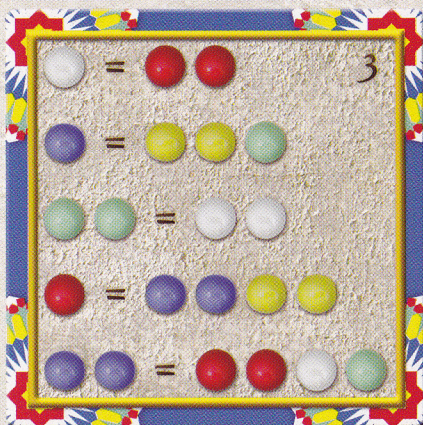
30-45
MINS.

A Sid Sackson Game

Objetivo del Juego

A través del comercio hábil y la re-negociación, cada jugador intenta obtener la combinación correcta de piedras de colores del Banco para comprar las mercancías exhibidas en el Bazar. Los valores de las distintas mercancías se determinan por el número de piedras que el comprador posea tras su transacción. Las operaciones se registrarán por las tarifas actuales publicadas en la Tabla de Cambio. Cuando se han vendido todas las mercancías de dos de los puestos, el Bazar está cerrado, el juego termina y el jugador con la puntuación más alta gana!

Componentes



10 Tablas de Cambio

Gemstones Remaining	Point Value		
	★	★★	★★★
3 or more	1	2	3
2	2	3	5
1	3	5	8
0	5	8	12

6 Cartas de Referencia para el Jugador



1 Dado Especial



45 Cartas de Mercancía



100 Piedras -- 20 en cada uno de los 5 colores



Preparación

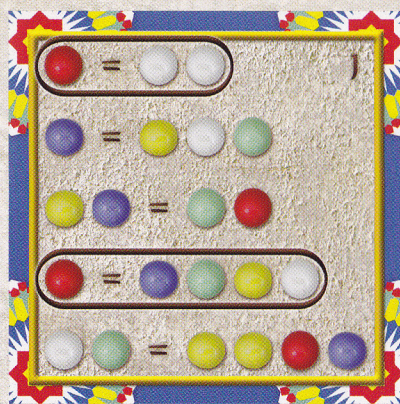
Selecciona 2 Tablas de Cambio al azar, se colocan boca arriba sobre la mesa para que todos las vean. Esto crea el Intercambio (la Bolsa). Las diez ecuaciones que aparecen en estas dos cartas de intercambio son las tasas actuales de cambio y rigen el comercio de todo el juego. Los jugadores pueden usar cualquiera de estas diez ecuaciones al realizar una operación. Las Cartas de Mercancía se mezclan y se distribuyen, boca abajo, en cuatro pilas de cinco cartas cada una. Estos son los puestos del Bazar. Las Cartas de Mercancía restantes se apartan a un lado y no se utilizan en esta partida en particular. El jugador más joven empieza y el juego procede hacia la derecha. Todas las piedras se apilan en un montón sobre la mesa al alcance de todos los jugadores. Este montón de piedras es el Banco.

Desarrollo del Juego

En la primera ronda, cada jugador tira el dado y toma una piedra del color que haya obtenido. Si sale la "Lámpara mágica", se puede elegir cualquier color de piedra. En los siguientes turnos, cada jugador puede **tirar** el dado para obtener otra piedra o **"comerciar"** las piedras en su poder. Comerciar consiste en **devolver** las piedras que coincidan con cualquiera de los lados de una ecuación al Banco y luego **coger** las piedras que coincidan con el otro lado de esa ecuación. Sólo puede hacerse una intercambio por turno.

EJEMPLO: Una partida se está jugando con la Tabla de Cambio 1. En su primer turno, un jugador tira el dado y obtiene una piedra roja. En su siguiente turno, se puede cambiar la piedra roja al Banco y tomar ya sea 1 azul, 1 verde, 1 amarillo y 1 piedra blanca o 2 piedras blancas. **Nota:** Más adelante en el juego, un jugador puede usar esta misma ecuación otra vez y cambiar 2 piedras blancas por una piedra roja, a la inversa.

Límite sobre las Piedras: Al final de su turno, un jugador no puede tener más de diez piedras en su poder. Durante su turno, puede tener más de diez piedras, siempre que se compre una carta de mercancía y reduzca el número de piedras en su poder a diez o menos antes de que termine su turno. Si se descubre que un jugador tiene más de diez piedras después de finalizar su turno, el número se reduce a diez por el jugador a su izquierda que elige alguna de las piedras en exceso y las devuelve al Banco.



Comprando Mercancías

Cuando un jugador (por el comercio y/o haciendo rodar el dado) tiene cinco piedras en su posesión que coinciden con los cinco piedras representados en una de las cuatro Cartas de Mercancía de la mesa, es posible, como parte de su turno, comprar esa carta de mercancía y pagar (devolver) esas piedras al Banco.

Después de comprar la Carta de Mercancía, el jugador registra su puntuación (véase **Puntuación**).

Nota: Un jugador debe tirar el dado o comerciar antes de que él pueda comprar una Carta de Mercancía en su turno. Sin embargo, un jugador que pueda comprar una Carta de Mercancía no está obligado a hacerlo en ese momento. Puede que desee reducir su exceso de piedras comerciando, y por lo tanto aumentar así su puntuación. El riesgo es que si otro jugador compra esta carta de mercancías después de él, el primer jugador ha perdido su oportunidad.



Puntuación

Los Valores de los puntos de las diversas Cartas de Mercancía se determinan por el número de piedras que el comprador posea tras su transacción. Estos valores se muestran a la derecha (y se encuentran en las Cartas de Referencia para el Jugador). Por lo tanto, si un jugador compra una carta de mercancía que no muestra una estrella, y le quedan tres

piedras en su poder después de la compra, se le concede un punto. Si él no tiene piedras restantes, se le otorgan cinco puntos. Utiliza lápiz y papel para anotar la puntuación de todos los jugadores. Algunas Cartas de Mercancía están marcados con una estrella. Estos valen más puntos cuando se compran. Cuando se compran estas cartas de mercancía, tomamos como referencia la columna marcada con una ★ para determinar los valores.

Importante: Cuando todas las Cartas de Mercancía de una pila se han comprado, todas las Cartas de Mercancía adquiridas posteriormente de las pilas restantes que no tienen estrella se anotaran como si tuvieran una estrella, y las Cartas de Mercancía marcadas con una estrella serán puntuadas como estrellas dobles ★★.

Gemstones Remaining	Point Value		
		★	★★
3 or more	1	2	3
2	2	3	5
1	3	5	8
0	5	8	12

Fin de la Partida

Tan pronto como todas las Cartas de Mercancía de dos de las cuatro pilas originales se han vendido, el Bazar está cerrado y el juego termina. El jugador con la puntuación más alta es el ganador. En caso de un empate en puntuación más alta, el jugador empatado con el menor número de Cartas de Mercancía es el ganador. Si el número de Cartas de Mercancía es igual, los jugadores empatados comparten la victoria!



Variantes



Doble Compra

Al inicio del juego, los jugadores pueden acordar permitir la compra de dos Cartas de Mercancía en un mismo turno. El jugador que hace esta doble adquisición deberá devolver cinco piedras al Banco por **cada** compra de una carta de mercancía. Las Mercancías son puntuadas de acuerdo con el número de piedras que quedan después de la doble compra. Si, después de hacer una doble adquisición, una de las pilas está vacía, la segunda carta de mercancía adquirida es puntuada en la ★ columna. Si una pila está vacía y el jugador que desea realizar una segunda compra vacía una segunda pila con su primera compra, el juego termina y la segunda compra no se puede realizar.

Solitario

Como un pasatiempo interesante e instructivo, elige dos Tablas de Cambio y gira una Carta de Mercancía boca arriba. Comercia y/o tira el dado hasta que la carta de mercancía se corresponde sin que te queden fichas restantes. Si se desea, se puede hacer un recuento del número de veces que se ha necesitado para lograr dicho objetivo.

Usar Tiempo

Si el ritmo de juego es demasiado lento, se puede usar un reloj de arena de 60 segundos o un cronómetro.



Designed by Sid Saxson

Developed by Rick Soued

Graphics by Pixel Productions Inc.