

BOMBAY

Un jeu de Cyril Demaegd - Illustrations de Stéphane Poinot - Design de Cyril Demaegd - FAQ et forum : <http://www.ystari.com>

Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu
- 1 éléphant, 1 écran et 5 palais par joueur (dans 5 couleurs : noir, gris, ivoire, brun et rose)
- 1 sac et 17 ballots de soie (petits cubes) : 3 jaunes, 4 violets, 5 bleus et 5 orange
- 12 grands cubes *Demande* : 3 jaunes, 3 violets, 3 bleus, 3 orange
- 75 jetons *Roupie* : 8 jetons *10 roupies* (or), 8 jetons *5 roupies* (argent) et 59 jetons *1 roupie* (bronze)



• 5 jetons Action



• 8 jetons Palais



• 8 jetons Comptoir



• 16 jetons Ville



• 16 jetons Cliente

But du Jeu

Les joueurs incarnent des marchands. À dos d'éléphant, ils parcourent la région de Bombay, construisant des palais, achetant des ballots de soie dans les comptoirs et les vendant dans les villes. À la fin du jeu, le joueur le plus riche emporte la partie.

Préparation

Note : cette règle présente le jeu à 4 joueurs. Consulter la dernière page pour effectuer les ajustements nécessaires au jeu pour 2, 3 ou 5 joueurs.



1) Installer le plateau au centre de la table. Chaque joueur prend un éléphant, 5 palais et un écran de la même couleur. Chaque joueur place son éléphant sur la colline de départ (A). L'autre colline (B) est laissée vide.

2) Le joueur qui a vu un éléphant le plus récemment est désigné premier joueur. Il prend **4 jetons Action**. Il place les 17 ballots de soie (petits cubes) dans le sac, qu'il place à proximité des Marchés (C).

3) Les roupies et les jetons *Cliente* sont regroupés près du plateau, formant ainsi la banque. Chaque joueur prend 2 roupies à la banque et les place derrière son paravent. Au cours du jeu, toutes les roupies et les jetons gagnés par les joueurs seront placés derrière leurs paravents. Les joueurs peuvent faire de la monnaie librement en cours de jeu.

4) Sur chaque ville (D), placer 3 jetons *Ville* de la couleur correspondante.

Pour la première partie, disposer les jetons **Palais** et **Comptoir** et les cubes **Demande** comme indiqué dans l'image ci-dessus et ignorer alors les étapes suivantes de la préparation. Pour les parties suivantes :

5) Disposer les cubes *Demande* en 4 colonnes comme indiqué ci-contre, puis placer au hasard les 4 colonnes dans les 4 Villes.

6) Placer au hasard les 8 jetons *Comptoir* sur les 8 emplacements des comptoirs (E) et (F).

7) Placer au hasard les 8 jetons *Palais*, **face jaune visible**, sur les 8 emplacements (G). Les emplacements (H) restent vides.



Demandes de la ville

Déroulement du jeu - 4 joueurs

Une partie de Bombay à 4 joueurs compte **4 manches**. Une **manche** est composée d'un **Ravitaillement**, puis de **4 tours de jeu**. A chaque tour de jeu, les joueurs effectueront **3 actions à tour de rôle**, en commençant par le premier joueur.

Ravitaillement

Le premier joueur prend le sac et en tire **9 ballots**. Ensuite, il trie les ballots par couleur, puis les place dans les marchés :

- Les ballots dont la couleur est la plus représentée sont placés dans le Marché le plus à gauche,
- Parmi les éventuels ballots restants, ceux dont la couleur est la plus représentée sont placés dans le Marché du milieu,
- Enfin, le ou les éventuels ballots restants sont placés dans le Marché le plus à droite.

Notes : les Marchés ne sont pas forcément tous remplis. Il est également possible que certaines couleurs ne soient pas présentes parmi celles qui sortent du sac. Ces couleurs ne seront donc pas disponibles à l'achat jusqu'au prochain Ravitaillement (voir «Comptoir fermé»).



Exemple : le premier joueur tire 3 ballots jaunes, 3 ballots bleus, 2 ballots violets et 1 ballot orange. Il dispose donc les ballots jaunes et bleus dans le Marché de gauche, les ballots violets dans le Marché du milieu et le ballot orange dans le Marché de droite.



Exemple : le premier joueur tire 3 ballots orange, 2 ballots bleus, 2 ballots violets et 2 ballots jaunes. Il dispose donc les ballots orange dans le Marché de gauche, et les autres ballots dans le Marché du milieu. Le Marché de droite reste vide.

Comptoir fermé : si, au cours du tour de jeu (après un ravitaillement ou un achat), une couleur de ballot n'est plus disponible sur les Marchés, on retourne les 2 jetons *Comptoirs* de cette couleur sur la face «Fermé» pour indiquer qu'il n'est plus possible d'acheter cette couleur jusqu'au prochain ravitaillement.



Un tour de jeu

Le premier joueur pose un **jeton Action** près du plateau. Chaque joueur dispose alors à tour de rôle de **3 actions**. Dans le jeu, une action est symbolisée par une **étoile**. Dans l'ordre horaire, en commençant par le premier joueur, les joueurs dépensent leurs 3 actions. Un joueur peut dépenser moins de 3 actions s'il le souhaite (les actions qui ne sont pas utilisées sont perdues). Il est possible d'effectuer les actions dans n'importe quel ordre et d'effectuer plusieurs fois la même action (par exemple 2 déplacements), mais on ne peut **acheter qu'un seul ballot par tour de jeu**. Les actions possibles sont :

A) ATTENDRE LA FORTUNE

Le joueur dépense ses **3 actions** et prend **1 roupie** à la banque.

B) DÉPLACER SON ÉLÉPHANT

Le joueur déplace son éléphant **d'un emplacement à un autre emplacement** adjacent, en suivant une route. Le coût du déplacement dépend de l'endroit où l'éléphant **arrive** :

- Arriver sur une **colline** coûte **2 actions**,
- Arriver sur tout autre emplacement coûte **1 action**.

Notes : il peut y avoir plusieurs éléphants sur un même emplacement. Les ponts, le désert et la rivière ne gênent pas les déplacements, mais on ne peut utiliser que les routes pour se déplacer.

C) ACHETER UN BALLOT DANS UN COMPTOIR (1x)

Un joueur dont l'éléphant est dans un **comptoir ouvert** peut acheter au Marché un ballot de la couleur de ce comptoir. Le joueur prend le ballot sur le Marché et paye le prix indiqué :

- Marché de gauche : le ballot coûte **1 roupie et 1 action**,
- Marché du milieu : le ballot coûte **1 roupie et 2 actions**,
- Marché de droite : le ballot coûte **2 roupies et 2 actions**.

Le joueur place le ballot sur son éléphant. Chaque éléphant ne peut transporter que 2 ballots et il est impossible d'acheter un ballot si les deux paniers de l'éléphant sont déjà pleins.

Rappel : un joueur ne peut faire qu'un seul achat par tour !



Exemple : Gris déplace son éléphant de la colline vers un comptoir violet. Cela lui coûte 1 action...



Exemple (suite) : Gris achète un ballot violet. Il prend le ballot dans le Marché et comme c'est celui du milieu, cela lui coûte 1 roupie et 2 actions. Gris a maintenant dépensé 3 actions. C'est au joueur suivant de jouer.

D) VENDRE UN BALLOT DANS UNE VILLE

Un joueur dont l'éléphant est **dans une ville** peut y vendre **1 ballot** de soie en dépensant **1 action**. Il faut pour cela que la couleur du ballot vendu soit parmi les 3 *Demandes* de la ville.

1) Vente

Le joueur prend un ballot placé sur son éléphant et le replace dans le sac. Il prend alors à la banque l'argent correspondant à la place du ballot dans les *Demandes* de la ville, plus un éventuel bonus :

- La couleur la plus haute rapporte **4 roupies**,
- La couleur du centre rapporte **3 roupies**,
- La couleur du bas rapporte **1 roupie et 1 jeton Cliente**.

Bonus : certaines couleurs sont plus recherchées que d'autres :

- Un ballot de couleur **jaune** rapporte **1 roupie de plus**,
- Un ballot de couleur **violette** rapporte **1 jeton Cliente de plus**.

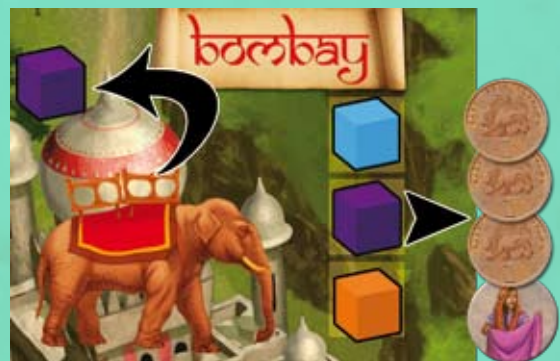
2) Demandes de la ville

Après la vente, le joueur modifie les *Demandes* de la ville. Le cube *Demande* correspondant à la couleur du ballot qu'il vient de vendre est placé **en bas de l'échelle** et **le ou les autres cubes sont décalés d'un cran vers le haut**. Si le cube vendu était celui placé en bas de l'échelle, les *Demandes* de la ville **restent donc inchangées**...

Note : si un joueur vend 2 ballots à la suite (en faisant deux actions de vente consécutives), les *Demandes* de la ville (et donc le prix de vente) sont modifiées après chacune des ventes.

3) Jeton Ville

Si le joueur ne possède pas encore de jeton de la ville où il vient d'effectuer la vente, il prend alors **1 jeton Ville** de cette ville et le place derrière son paravent. S'il ne reste plus de jeton *Ville* disponible dans cette ville ou que le joueur possède déjà ce jeton, alors il ne gagne rien.



Exemple : Brun est dans la ville de Bombay. Il décide de vendre un ballot violet (ce qui lui coûte 1 action). Il remet donc le ballot dans le sac et gagne 3 roupies (violet est au centre) et un jeton *Cliente* (bonus pour avoir vendu un ballot violet)...



Exemple (suite) : Brun modifie les *Demandes* de Bombay. Le cube *Demande* violet passe en bas de l'échelle et le cube *Demande* orange, qui était en bas, remonte d'un cran. Enfin, Brun prend un jeton de la ville de Bombay, puisqu'il n'en possède pas encore.

E) CONSTRUIRE UN PALAIS

Un joueur dont l'éléphant est sur un emplacement **sans bâtiment** (c'est à dire qui ne contient ni un comptoir, ni une ville, ni un palais) peut y construire un palais en dépensant **1 action et 1 ballot quelconque placé sur son éléphant** (le ballot est remplacé dans le sac). Il place alors l'un de ses palais sur l'emplacement. De plus, si l'emplacement contient un jeton *Palais*, il le prend et applique ses effets (voir «Jetons Palais»).

Effet d'un palais : désormais, à chaque fois que l'un de ses adversaires entre là où se trouve l'un de ses palais, **le joueur prend 1 roupie à la banque**. De plus, les palais rapporteront des roupies à la fin du jeu.

Note : entrer dans l'un de ses propres palais ne rapporte pas de roupie.



Exemple : Rose est sur un emplacement où il peut construire un palais. Il dépense donc 1 action et 1 ballot et place l'un de ses palais sur le plateau.

Jetons Palais



Le joueur place le jeton derrière son paravent. À la fin de la partie, ce jeton comptera comme un jeton *Cliente* de plus.



Le joueur replace le jeton dans la boîte et prend 2 roupies à la banque.



Le joueur place le jeton derrière son paravent. À la fin de la partie, ce jeton comptera comme un jeton *Ville* de plus.



Le joueur replace le jeton dans la boîte et prend un ballot de son choix dans le Marché le plus à gauche possible. Le ballot est placé sur son éléphant.

Fin du tour de jeu

Dès que chaque joueur a joué, le tour de jeu est terminé. S'il reste des jetons *Action* au premier joueur, un nouveau tour de jeu commence, à l'identique : le premier joueur place un jeton *Action* près du plateau et, dans l'ordre horaire en commençant par le premier joueur, les joueurs dépensent leurs 3 actions...

Si le premier joueur n'a plus de jeton *Action* à placer, la manche est terminée.

Fin de la manche

Le joueur placé à la gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur pour la prochaine manche. Il prend les 4 jetons *Actions* devant lui. Il ramasse tous les ballots restants dans les Marchés et les replace dans le sac. Il replace les jetons *Comptoir* sur leur face «Ouvret». Une nouvelle manche commence (Ravitaillement + 4 tours de jeu).

Dès que chaque joueur a été premier joueur une fois (c'est-à-dire au bout de 4 manches), la partie est terminée.

Fin du Jeu

Les joueurs reçoivent de l'argent :

1) Palais et Clientes

Les joueurs sont récompensés en fonction de la taille de leur empire commercial : chaque joueur additionne ses palais construits et ses jetons *Clientes*. Le joueur avec le plus fort total gagne 8 roupies, le second 4 roupies et le troisième 2 roupies. En cas d'égalité, les joueurs partagent les roupies.

Exemple : Gris a 3 palais et 3 jetons Clientes (total de 6). Noir a 4 palais et 2 jetons Clientes (6 également). Ivoire a 2 palais et 2 jetons (total de 4) et Rose a seulement 2 jetons (total de 2). Gris et Noir sont ex-aequo à la première place et gagnent donc chacun 6 roupies (ils se partagent les 12 roupies de la première et la deuxième place). Ivoire est troisième et gagne 2 roupies. Rose ne gagne rien.

2) Jetons Ville

Les joueurs sont récompensés en fonction de leur renommée : chaque joueur qui possède 3 jetons *Ville* gagne 4 roupies. Chaque joueur qui possède 4 jetons *Ville* ou plus gagne 8 roupies.

Le joueur qui possède le plus d'argent (en comptant bien sûr l'argent gagné au cours de la partie) remporte la victoire. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-aequo qui possède le plus de jetons *Clientes* est déclaré vainqueur.

BOMBAY à 2, 3 et 5 joueurs

2 joueurs : la partie compte **4 manches**. Une **manche** est composée d'un **Ravitaillement**, puis de **4 tours de jeu**. Au cours de la partie, le premier joueur changera à chaque manche et chaque joueur sera donc premier joueur deux fois. Le premier joueur utilisera 4 jetons *Action* pour marquer l'avancée de la manche. De plus :

- 1 jeton *Ville* est disposé à côté de chaque ville,
- Seuls 4 jetons *Comptoir* (un de chaque couleur) sont utilisés. Ils sont disposés au hasard sur les emplacements (**E**),
- Les jetons *Palais* sont disposés au hasard, **face orange visible**, sur les emplacements (**G**),
- À la fin du jeu, le joueur avec le meilleur **total de Palais + Clientes** gagne 4 roupies et le second ne gagne rien.

3 joueurs : la partie compte **3 manches**. Une **manche** est composée d'un **Ravitaillement**, puis de **5 tours de jeu**. Au cours de la partie, chaque joueur sera premier joueur une fois. Le premier joueur utilisera 5 jetons *Action* pour marquer l'avancée de la manche. De plus :

- Une pile de 2 jetons *Ville* est posée à côté de chaque ville,
- Seuls 4 jetons *Comptoir* (un de chaque couleur) sont utilisés. Ils sont disposés au hasard sur les emplacements (**E**),
- Les jetons *Palais* sont disposés au hasard, **face orange visible**, sur les emplacements (**G**),
- À la fin, le joueur avec le meilleur **total de Palais + Clientes** gagne 6 roupies, le second 2 roupies. Le dernier ne gagne rien.

5 joueurs : la partie compte **5 manches**. Une **manche** est composée d'un **Ravitaillement**, puis de **3 tours de jeu**. Au cours de la partie, chaque joueur sera premier joueur une fois. Le premier joueur utilisera 3 jetons *Action* pour marquer l'avancée de la manche. De plus :

- Le joueur qui commence la partie en cinquième position reçoit 3 roupies au lieu de 2,
- Une pile de 4 jetons *Ville* est posée à côté de chaque ville,
- Les jetons *Palais* sont disposés au hasard, **face jaune visible**, sur les emplacements (**G**),
- À la fin du jeu, le joueur avec le meilleur **total de Palais + Clientes** gagne 8 roupies, le second 6 roupies, le troisième 4 roupies, le quatrième 2 roupies. Le dernier ne gagne rien.

Note : l'argent rapporté par les jetons Ville est identique quel que soit le nombre de joueurs.

Remerciements

L'auteur remercie comme toujours sa fine équipe ainsi que la bande de Saint-Pair et notamment Philippe, Véro, David et Marie.