

# Byzanz

## Un juego de Emanuele Ornella

De 3 a 6 jugadores. A partir de 8 años. 45 minutos

*Traducción al castellano por gixmo, a partir de las reglas inglesas de Bradley Keen*

### Componentes

- 96 cartas de bienes: 6 tipos de diferentes, cada uno con 16 cartas (6 de valor 1; 5 de valor 2; 3 de valor 3; y 2 de valor 4).
- 16 cartas de negociador (valor 0).
- 6 cartas de subasta numeradas del 1 al 6.
- 1 tablero de mercado.
- 1 reglamento.

### Objetivo

Eres un mercader en el mercado de Bizancio que participa en subastas por lotes de bienes. En cada ronda, cada jugador ganara una subasta ofreciendo cartas de su mano. El ganador de una subasta tiene que colocar sus cartas en el mercado. Cuando un jugador tiene un grupo de 3 cartas del mismo bien, las puede vender en el mercado, quedándose la carta de mayor valor como beneficio. El juego termina cuando todas las cartas de bienes se han subastado, el jugador que haya conseguido el mayor beneficio será el ganador.

### Preparación

- Baraja las 96 cartas de bienes junto con las 16 de negociador.
- Reparte 4 cartas a cada jugador. Retira del mazo un numero de cartas al azar dependiendo del numero de jugadores. Se retiran del juego sin ser vistas. El resto de cartas se colocan en el centro de la mesa.
- Coloca las cartas de subasta cerca del mazo de cartas en orden ascendente. Las cartas que no se utilicen (ver tabla) se retiran del juego.
- Pon el tablero de mercado de Bizancio en el centro de la mesa.
- El jugador a la izquierda del repartidor será el jugador inicial

# de jugadores	Cartas de Subasta	Cartas de bienes a retirar	# de rondas
3	2,4,6	4	8
4	2,3,4,5	12	6
5	1,2,3,4,5	2	6
6	1,2,3,4,5,6	4	4

## Ronda de juego

### ***Subastas***

Se roba un número de cartas igual al valor de la carta de subasta que este en la parte superior y se colocan en el centro de la mesa.

Estas cartas se subastan como un lote. En la primera ronda, la subasta empieza con el jugador a la izquierda del repartidor. Puede elegir entre pasar o pujar. Para pujar, el jugador coloca delante suyo cualquier número de cartas de bienes de las que tenga en la mano. La suma de su puja es el total del valor de esas cartas. Cuando se subasta, el valor total solo se determina con el valor de las cartas utilizadas, el tipo de bien en la carta es irrelevante. Una puja puede estar formada por varios tipos de bienes.

En sentido de las agujas del reloj, el resto de jugadores pasan, pujan o reajustan una puja anterior. Una puja tiene que ser superior a las anteriores. Los jugadores pueden aumentar pujas anteriores añadiendo cartas de su mano. Si un jugador ha sido sobrepujado y decide pasar en ese momento, recupera sus cartas a la mano. La subasta termina cuando hayan pasado todos menos uno.

### **El ganador de una puja realiza las siguientes acciones:**

- Todas las cartas de la puja se colocan en el mercado de Bizancio. Se ordenan por tipo y se suman a cualquier carta que ya este presente.
- Coloca una de las cartas del lote de la subasta en el mercado
- El resto de cartas de la subasta se añaden a su mano.
- La carta de subasta de la parte superior se pone delante de ese jugador, que ya no podrá participar en otras subastas durante esa ronda.

### ***La siguiente subasta***

Al principio de la siguiente subasta, se vuelven a colocar cartas de bienes en el centro de la mesa igual al número que muestre la carta de subasta en la parte superior. El jugador a la izquierda del anterior ganador será el que empiece la subasta, siempre que no haya ganado ya una subasta.

### ***Situaciones especiales en la subasta:***

- Todos los jugadores pasan: El jugador que primero haya pasado es el que gana la subasta. Este jugador no coloca ninguna de las cartas del lote en el mercado de Bizancio y coge todo el lote en su mano. También coge la carta superior de subasta y la coloca en frente suyo
- Última subasta de una ronda: el último jugador no tiene que subastar puesto que no tendrá rivales.

En una partida de 3 o 4 jugadores, el último jugador coloca una de las cartas en el mercado y coge la otra en la mano. También coge la carta de subasta con el valor 2.

En una partida de 5 o 6 jugadores, el último jugador roba una carta de bienes del mazo y la coloca en el mercado. Coge la carta de subasta con el valor 1 y la coloca en frente suyo.

### **El mercado de Bizancio**

Al finalizar una ronda de subastas, los jugadores consiguen cartas de bienes del mercado. En orden ascendente, empezando con el jugador con la carta de subasta mas baja, cada jugador coge un grupo de bienes de un tipo y lo añade a la mano. Cada jugador solo elige una vez, las cartas sobrantes se retiran del juego.

Después que todos los jugadores hayan cogido cartas, las cartas de subasta se vuelven a poner en el centro de la mesa en orden ascendente.

## **Nueva Ronda**

Si todavía hay cartas de bienes en el mazo, se juega una nueva ronda.

Se vuelven a sacar cartas de bienes igual al número que muestre la carta superior de subasta.

El jugador que tuviese la carta de subasta con el menor valor en la anterior ronda, será el que empiece.

## **Vender Bienes**

Los jugadores pueden vender bienes en cualquier momento. Estos se venden en grupos de 3 cartas de un tipo. Cuando se vende un grupo, el jugador coge la carta con el valor más alto y la coloca a un lado boca abajo, como beneficio. El resto de cartas se retiran del juego.

## **Límite de 7 cartas**

Si un jugador tiene más de 7 cartas en la mano, tiene que vender inmediatamente o quitarse cartas de la mano hasta que tenga 7 o menos.

## **Las cartas de negociador**

Tienen un valor de 0. No se pueden usar en una puja. Cuando vendes cartas de negociador, son un comodín y pueden hacer de cualquier tipo de bien. Así, por ejemplo, 2 cartas de negociador y una carta de especias se pueden vender como un grupo de especias. Como todas ellas tienen un valor de 0, se retiran del juego una vez que se utilizan.

Si un jugador tiene tres cartas de negociador, las puede vender como un grupo. En este caso se queda una de las cartas de comodín como beneficio. Al final de la partida tiene un valor de 5.

## **Final de la partida y victoria**

La partida termina al final de una ronda cuando todas las cartas de bienes han sido subastadas y se ha repartido el mercado. Los jugadores tienen la oportunidad de vender las cartas que tienen en la mano. Después de eso, el jugador que haya conseguido el mayor beneficio es el ganador (se tiene en cuenta el valor de las cartas boca abajo de anteriores ventas). En caso de empate, el que tenga la mayor cantidad de cartas de bienes todavía en la mano será el que gane.