

BANCKOK

RÈGLES DU JEU - GAME RULES

BANGKOK

Un jeu d'Éric PLOTTON et de DAVID PAPUT
Illustrations et graphisme de Maud CHALMEL

Pour 1 à 4 joueurs

À partir de 9 ans

Durée d'une partie : 5 minutes par joueur environ

Le jeu propose également une version « expert » et une règle pour un seul joueur.

But du jeu

Dans Bangkok, chaque joueur construit son marché flottant. À vous de bien manœuvrer dans le port pour choisir barques et marchandises les plus avantageuses et les placer judicieusement dans votre marché. Le joueur qui réalise le marché le plus rentable remporte la partie.

Matériel



Un jeton « premier joueur »



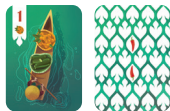
Une grande carte « aide de jeu » 4 tuiles « ponton », avec un objectif personnel au verso

60 cartes réparties de la façon suivante :

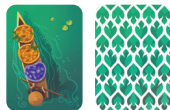
- 4 lots de 3 cartes « barque » de départ, chacune ayant 1, 2, 3, ou 4 bambous dessinés au verso



- 16 cartes « piment », avec 2 piments dessinés au verso,



- 32 cartes « barque », sans piment au verso.



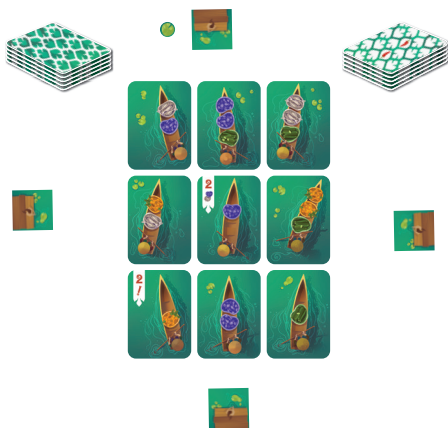
Il existe 4 types de marchandises dans le jeu :

- des pois bleus, de couleur mauve
- des poissons, de couleur grise
- des fruits de la passion, de couleur orange
- des courgettes Thaï, de couleur verte



Mise en place

- Désigner aléatoirement un premier joueur et lui donner le jeton « premier joueur », qu'il gardera jusqu'à la fin de la partie.
- Distribuer à chaque joueur :
 - 1 tuile « ponton »
 - 1 lot de 3 cartes « barque » de départ : les 3 cartes avec un bambou au premier joueur, les 3 cartes avec 2 bambous au deuxième joueur, etc.
- Chaque joueur regarde secrètement son objectif personnel, figurant au verso de sa tuile « ponton ». Il pose cette tuile devant lui, et prend en main ses 3 cartes « barque » de départ. L'objectif personnel lui servira à optimiser ses points à la fin de la partie.
- Séparer les cartes « piment » des cartes « barque ».



- Former une première pioche au centre de la table, en empilant les cartes « piment » faces cachées. Mélanger cette pioche.
- Intégrer les cartes « barque » de départ non distribuées aux autres cartes « barque ».
- Former une seconde pioche à côté de la première, en empilant les cartes « barque » faces cachées. Mélanger cette pioche.
- Piocher les 2 premières cartes « piment » et les 7 premières cartes « barque ». Mélanger ces 9 cartes et les poser faces visibles à proximité des 2 pioches en formant un carré de 3 par 3. Ce carré constitue le port, duquel partiront les barques.

Déroulement

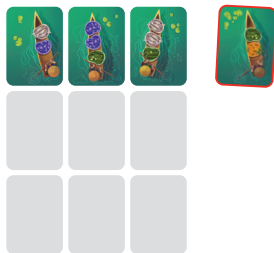
Les joueurs jouent les uns après les autres en commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens horaire. La plupart du temps, un joueur réalise une première action, et éventuellement une seconde action selon le nombre de cartes qu'il a en main.

1^e ACTION

Étape n°1 : améliorer sa main

Le joueur pose une carte de sa main en face d'une ligne ou d'une colonne du port. Cette carte doit contenir au moins une marchandise présente dans la ligne ou la colonne ciblée.

Exemple :



Le joueur pose une carte (entourée en rouge sur la figure) à droite de la première ligne du port. Cette carte contient des « courgettes Thaï » et des « fruits de la passion ». Donc au moins une carte de la première ligne doit contenir des courgettes ou des fruits de la passion, ce qui est bien le cas.

Pour récupérer une ou plusieurs cartes dans cette ligne ou dans cette colonne, le joueur doit prendre en compte **deux critères** : le nombre de marchandises dans la barque qu'il veut de poser et le type de marchandises.

Premier critère : le nombre de marchandises

- Si la carte posée contient une seule marchandise, il doit récupérer 1 carte dans la ligne ou colonne ciblée.
- Si la carte posée contient 2 marchandises, il peut récupérer 1 ou 2 cartes dans la ligne ou colonne ciblée.
- Si la carte posée contient 3 marchandises, il peut récupérer 1, 2 ou 3 cartes dans la ligne ou colonne ciblée.

Second critère : le type de marchandises

- Le joueur peut récupérer une carte dans le port, à condition qu'elle possède une marchandise en commun avec la carte qu'il vient de poser.
- Il ne peut récupérer qu'une seule carte par marchandise présente sur sa carte.
- Il ne peut jamais renoncer à une des cartes auxquelles il a droit.

Par exemple, s'il y a deux marchandises A et B sur la carte qu'il vient de poser, le joueur peut récupérer 2 cartes, à condition qu'il y ait la marchandise A sur l'une des 2 cartes, et la marchandise B sur l'autre carte.

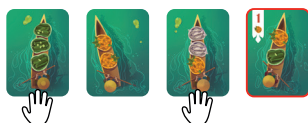
Exemple 1 :



Le joueur pose une carte qui contient un panier de « courgettes Thaï » et un panier de « fruits de la passion ». Il récupère les première et troisième cartes de la ligne, qui contiennent respectivement des « courgettes

Thaï » et des « fruits de la passion ».

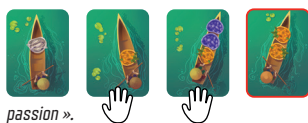
Exemple 2 :



Le joueur pose une carte qui contient un panier de « courgettes Thaï » et un panier de « fruits de la passion ». Il récupère la première carte qui contient des « courgettes Thaï », et une des deux autres, qui contiennent toutes

les deux des « fruits de la passion ». Il choisit la troisième carte.

Exemple 3 :



Le joueur pose une carte qui contient 2 paniers de « fruits de la passion ». Il récupère les deuxième et troisième cartes de la ligne, qui contiennent toutes les deux des « fruits de la

passion ».

Exemple 4 :



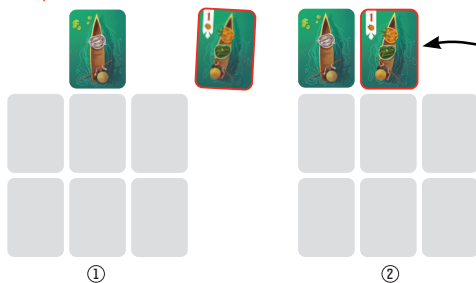
Le joueur pose une carte qui contient 2 paniers de « fruits de la passion ». Il ne récupère que la troisième carte de la ligne, seule carte contenant des « fruits de la passion ».

Étape n°2 : compléter le port

Le joueur décale toutes les cartes de la ligne ou colonne ciblée :

- Si le joueur a posé une carte à gauche d'une ligne, il décale toutes les cartes de la ligne en question vers la droite, dont la carte qu'il a posée.
- Inversement, si le joueur a posé une carte à droite d'une ligne, il décale toutes les cartes de la ligne en question vers la gauche.
- Si le joueur a posé une carte en haut d'une colonne, il décale toutes les cartes de la colonne en question vers le bas.
- Inversement, si le joueur a posé une carte en bas d'une colonne, il décale toutes les cartes de la colonne en question vers le haut.

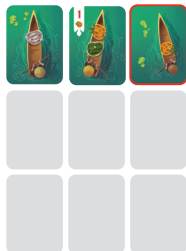
Exemple :



Le joueur a posé une carte à droite de la 1^{ère} ligne. Il a pris la 1^{ère} et la 3^e carte de cette ligne. Il décale toutes les cartes y compris celle qu'il vient de poser, vers la gauche.

Puis il complète le ou les éventuel(s) emplacement(s) vide(s) du port :

- Si le port contient plusieurs cartes « piment », le joueur complète le port en piochant dans la pile de cartes « barque ».
- Si le port contient 0 ou 1 carte « piment », le joueur complète le port en piochant dans la pile de cartes « piment ».
- Si l'une des piles est épuisée, le joueur complète le port en piochant dans l'autre pile.



2^e ACTION CONDITIONNELLE : compléter son marché flottant

S'il possède plus de 3 cartes en main à la suite de l'action « Améliorer sa main », le joueur doit compléter son propre marché flottant en posant les cartes excédentaires. C'est la phase de construction du jeu, pendant laquelle le joueur organise son marché pour marquer un maximum de points.

Un marché flottant est un carré personnel de 9 cartes, constitué de cartes « barque » et de cartes « piment » :

- Les cartes « piment » décrivent les principales façons de marquer des points.
- Les cartes « barque » sont utilisées pour valoriser les cartes « piment ». La valorisation des cartes « piment » est expliquée dans le paragraphe « Fin de la partie » et sur la carte « Aide de jeu ».

A cette occasion, le joueur est soumis aux contraintes de pose suivantes :

- La 1^{ère} carte posée immédiatement à droite de la tuile « ponton », est le coin supérieur gauche de son marché.
- A l'exception de la première carte, toute carte posée doit être adjacente à une carte déjà en place (cartes côte à côte).
- Une fois posée, une carte du marché ne peut pas être déplacée.
- Chaque ligne d'un marché contient 1 carte « piment » au maximum.
- La prochaine main du joueur sera à nouveau formée de 3 cartes exactement.

ACTION EXCEPTIONNELLE : renouveler des cartes dans le port

Si les cartes du port ne lui conviennent pas, le joueur peut choisir d'en renouveler une partie au lieu d'effectuer les actions 1 et 2. Il choisit une colonne ou une ligne dans le port, et remplace :

- Chaque carte « barque » de la colonne ou ligne ciblée par la 1^{ère} carte de la pile « barque »,
- Chaque carte « piment » de la colonne ou ligne ciblée par la 1^{ère} carte de la pile « piment ».

Les cartes remplacées sont placées sous les piles adéquates, elles reviendront éventuellement en jeu en fin de partie.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur pose la 9^{ème} carte dans son marché.

On termine toutefois le tour de table pour que tout le monde ait joué le même nombre de fois.

Chaque joueur détermine son score en cumulant les points que rapporte son objectif personnel (au verso de sa tuile « ponton ») et ses cartes « piment ». Un marché terminé (donc un carré de 9 cartes) rapporte 2 points supplémentaires.

Le joueur qui a marqué le plus de points est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur ex-æquo qui a marqué le plus de points sur son objectif personnel, l'emporte. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.

Décompte des points

Décompte de l'objectif personnel

Le joueur retourne sa tuile « ponton » pour dévoiler son objectif personnel.

Lorsqu'il valorise cet objectif, le joueur prend en compte toutes les cartes de son marché.

Il compte tous les exemplaires de la marchandise figurant sur l'objectif.

Chaque exemplaire lui rapporte 1 point.

Valorisation d'une carte « piment »

Lorsqu'il valorise une carte « piment », le joueur ne prend pas en compte toutes les cartes de son marché. Seule la carte « piment » elle-même et les cartes qui lui sont adjacentes sont prises en compte. On distingue donc les 3 cas suivants :



Carte « piment » dans un angle
= 3 cartes prises en compte



Carte « piment » sur un côté
= 4 cartes prises en compte



Carte « piment » au centre
= 5 cartes prises en compte

Il existe 4 types de cartes « piment », ce qui induit 4 façons différentes de marquer des points :



Cette carte « piment » rapporte 5 points, moins 1 point par marchandise indiquée présente sur l'ensemble des cartes prises en compte.



Cette carte « piment » rapporte 1 point par marchandise indiquée présente sur l'ensemble des cartes prises en compte.



Cette carte « piment » rapporte 2 points par couple de marchandises indiquées présent sur l'ensemble des cartes prises en compte.



Cette carte « piment » rapporte 2 points par marchandise présente une seule fois sur l'ensemble des cartes prises en compte.

Exemple de décompte

- Objectif personnel

6 marchandises « pois bleus » dans le marché.

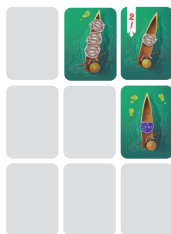
Donc : $1 \times 6 = 6$ points



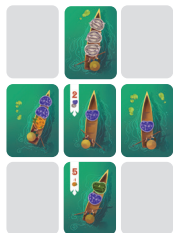
- Carte « piment » de la 1^{ère} ligne

1 seule marchandise « pois bleus ».

Donc : 2 points



- Carte « piment » de la 2^{ème} ligne
3 marchandises « poissons » et 5 marchandises « pois bleus ».
Soit 3 couples « pois bleus » et « poissons ».
Donc 3 couples X 2 points = 6 points



- Carte « piment » de la 3^{ème} ligne
1 marchandise « fruits de la passion ».
Donc : 5 - 1 = 4 points



- Marché terminé = 2 points

	Points
Objectif personnel	$1 \times 6 = 6$
Carte « piment » de la 1 ^{ère} ligne	2
Carte « piment » de la 2 ^{ème} ligne	$3 \times 2 = 6$
Carte « piment » de la 3 ^{ème} ligne	$5 - 1 = 4$
Marché terminé	2
Total	20

Version pour 1 joueur

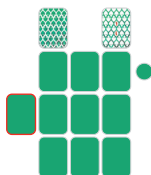
Le but du joueur est de réaliser le meilleur score possible.

Les règles sont quasiment les mêmes que dans n'importe quelle autre partie, seule la mise en place est légèrement différente :

- Les 2 pioches sont placées immédiatement au-dessus des 1^{ère} et 3^{ème} colonnes du port.
- Le jeton « premier joueur » fait office de compte-tours, il est placé à droite de la 3^{ème} carte de la 1^{ère} ligne du port, comme le montre l'image ci-contre :

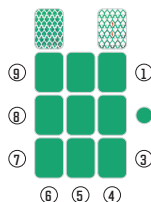


S'il choisit l'action « Améliorer sa main » (ce qui est le cas général), le joueur place sa carte sur un emplacement libre autour du port :



Il réalise son ou ses actions de manière habituelle, et avance le jeton « premier joueur » d'une case à la fin du tour :

Et ainsi de suite... La partie se termine à l'issue du 9^{ème} tour.



Version « expert »

Cette version propose une contrainte supplémentaire dans l'étape appelée « Seconde action conditionnelle ».

- Chaque ligne ET chaque colonne de son marché continent 1 carte « piment » au maximum.

BANCKOK

Game created by Eric PLOTTON and David PAPUT
Illustrations and graphics: Maud CHALMEL

For 1 to 4 players aged 9 and above.

Each game lasts approximately 5 minutes per player

The game is also available in an "expert" version designed for one player.

Aim of the game

In Bangkok, each player builds their own floating market. Their job is to manoeuvre around the harbour in order to choose and include the most suitable boats and goods in their market. The player with the most profitable market wins the game.

Materials



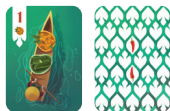
One «first player» token.

One large «help with the game» card. 4 «pontoon» tiles printed with a personal objective on the back.
60 cards divided as follows:

- 4 sets of initial «boat» cards each with 1, 2, 3, or 4 bamboos drawn on the back.



- 16 «chilli» cards with 2 chillies drawn on the back.



- 32 «boat» cards without chillies on the back.



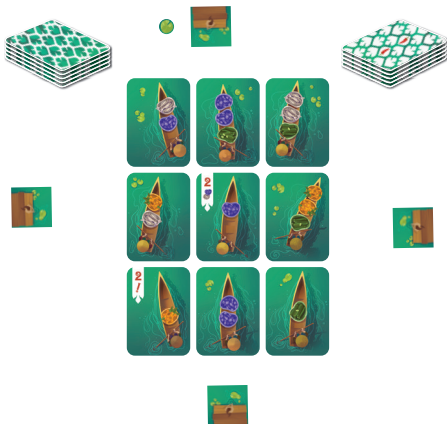
There are 4 types of goods in the game:

- orange coloured passion fruit + basket visual
- green-coloured Thai zucchinis + basket visual
- mauve coloured blue peas + basket visual
- grey coloured fish + basket visual.



Set up

- Randomly appoint a first player and give him the "first player" token. He will keep it until the end of the game.
- Deal to each player:
 - 1 "pontoon" tile
 - 1 set of 3 initial "boat" cards: the 3 cards with one bamboo to the first player, the 3 cards with 2 bamboos to the second player and so on.
- Each player secretly reads his personal objective printed on the back of his "pontoon" tile. He will then place it in front of him and takes his 3 initial "boat" cards. The personal objective will allow him to maximize his points at the end of the game.
- Separate the "chilli" cards from the "boat" cards.
- Form a first deck at the center of the table by stacking the "chilli" cards face down. Shuffle this deck.
- Mix the undealt initial "boat" cards with the other "boat" cards.
- Form a second deck next to the first one by stacking the boat cards face down. Shuffle this deck.
- Draw the first 2 "chilli" cards and the first 7 "boat" cards. Shuffle these 9 cards and place them face up next to the 2 stacks, forming a 3 x 3 square. This square is the port that the boats will leave from.



Procedure

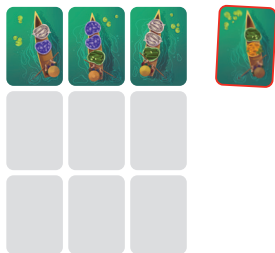
The players take turns, starting with the first player and rotating clockwise. Most of the time, a player performs one action, possibly a second, depending on the number of cards he holds in his hand.

ACTION 1

Step 1: improving the player's hand

The player places a card he holds in front of a row or column in the port. This card must contain at least one of the goods present in the targeted row or column.

Example:



The player places a card (bordered in red in the figure) to the right of the first row of the port. This card contains 'Thai zucchinis and 'passion fruit'. At least one card in the first row must therefore contain zucchinis or passion fruit and at least one card in the first row must contain zucchinis or passion fruit, as in this case.

To recover one or more cards in this row or column, the player must meet **two criteria**: the number of goods in the boat he has just placed and the type of goods.

First criterion: the number of goods

- If the card placed by the player contains only one good, he must collect a card in the targeted row or column.
- If the card facing downwards contains 2 goods, the player can collect one or two cards in the targeted row or column..
- If the card facing downwards contains 3 goods, the player can collect one, two or three cards in the targeted row or column.

Second criterion: the type of goods

- The player may collect a card from the port, provided that it has a good in common with the card he has just played.
- He can only collect one card per good shown on his card
- He can never refuse a card he is entitled to get.

For example, if there are two goods A and B on the card he has just placed on the table, the player can pick up 2 cards provided that good A appears on one of the 2 cards and that good B appears on the other card.

Example 1:



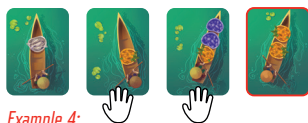
The player places a card containing a basket of Thai zucchinis and a basket of passion fruit. He then picks up the first and third cards in the row containing Thai zucchinis and passion fruit respectively.

Example 2:



The player places a card containing a basket of Thai zucchinis and a basket of passion fruit. He then picks up the first and one of the two others containing both passion fruit. He chooses the third one.

Example 3:



The player lays down a card which shows 2 baskets of passion fruit, then he collects the second and third cards in the row which each contain passion fruit.

Example 4:



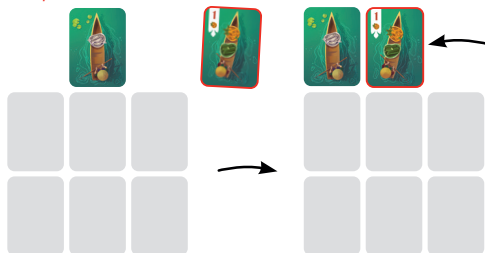
The player places a card showing 2 baskets of passion fruit. He only picks up the third card in the row which is the only card showing passion fruit.

Step 2: completing the port

The player shifts all cards in the targeted row or column:

- If the player has placed a card to the left of a row, he shifts all the cards in that row to the right, including the card he has placed.
- Conversely, if the player has placed a card to the right of a row, he shifts all cards in that row to the left.
- If the player has placed a card at the top of a column, he shifts all the cards in that column down-wards.
- Conversely, if the player has placed a card at the bottom of a column, he shifts all the cards in that column upwards.

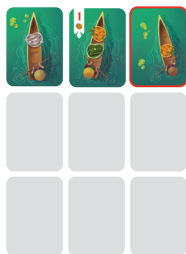
Example:



Since the player has placed a card to the right of the targeted row, he shifts all the cards in the row to the left, including the card that he has just placed.

The player then completes any empty slot(s) in the port:

- If the port contains more than one "chilli" card, the player completes the port by drawing from the "boat" card pile.
- Otherwise (i.e. if the port contains 0 or 1 "chilli" card), the player completes the port by drawing a card from the "chilli" card pile.
- If one of the piles is exhausted, the player completes the port by drawing a card from the other pile.



The player picks only 1 card and fills the only empty slot in the port.

SECOND CONDITIONAL ACTION: completing the floating market

If the player has more than 3 cards in his hand after performing the "Improve your hand" action, he must complete his own floating market by laying down the excess cards. This is the building phase of the game during which the player organizes his market so as to score as many points as possible.

A floating market is a personal square of 9 cards comprising "boat" cards and "chilli" cards:

- The "chilli" cards describe the main ways to score points.
- The "boat" cards are used to value the "chilli" cards. The valuation of the chilli cards is explained in the paragraph entitled "End of the game" and on the "Help with the game" card.

On this occasion, the player is subject to the following constraints:

- The first card placed immediately to the right of the "pontoon" tile must be in the upper left corner of his market.
- With the exception of the first card, any card that has been placed must be adjacent to a card already in place (cards placed side by side).
- A card in the market cannot be moved once it has been placed.
- Each row of the player's market contains a maximum of 1 "chilli" card.
- The player's next hand will comprise exactly 3 cards.

EXCEPTIONAL ACTION: renewing cards in the port

If the player is not happy with the port cards he has, he may choose to change some of them instead of performing actions 1 and 2. The player then chooses a column or a row in the port and replaces:

- Each "Boat" card in the targeted column or row with the first card in the "Boat" pile,
 - Each "Chili" card in the targeted column or row with the first card of the "Chilli" pile.
- The replaced cards are placed under the appropriate piles and may be used again at the end of the game.

End of the game

The game ends when a player places the 9th card in his market.

The round is completed so that everyone has played the same number of times.

Each player determines his score by adding up the points that his personal objective (printed on the back of his "pontoon" tile) and his "chilli" cards have earned him.

A completed market (i.e. a 9-card square) scores 2 extra points.

The player with the most points is declared the winner. In the event of a tie, the player who scored the most points on his or her personal objective wins the game. If there is a further tie, victory is shared between the players.

Counting of points

Calculating the player's personal objective

The player turns over his "pontoon" tile to reveal his personal objective. To calculate points scored in the player's personal objective, he takes into account all the cards in his market and counts all the goods that have met his objective. Each good is worth 1 point.

Valuing a «chilli» card

When valuing a "chilli" card, the player does not take into account all the cards in his market. Only the "chilli" card and the cards orthogonally adjacent to it are taken into account. The following 3 cases can be encountered:



«Chilli» card in a corner
= 3 cards taken into account



«Chilli» card on one side
= 4 cards taken into account



«Chilli» card at the centre
= 5 cards taken into account

There are 4 types of «chilli» cards, resulting in 4 different ways to score points:



This «chilli» card earns 5 points, minus 1 point per good appearing on all the cards taken into account.



This «chilli» card earns 1 point per good appearing on all the cards taken into account.



This «chilli» card earns 2 points per pair of goods appearing on all the cards taken into account.



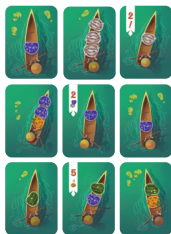
This «chilli» card earns 2 points per good present once on all the cards taken into account.

Example of counting points

- Personal objective

6 blue goods in the market.

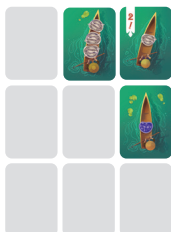
i.e. $1 \times 6 = 6$ points



- «Chilli» card on the first row

1 blue good only

i.e. 2 points

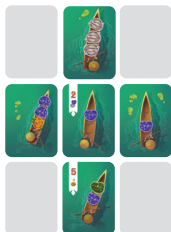


- «Chilli» card on the second row

5 blue goods and 3 grey fish.

So 3 pairs of blue goods and grey fish.

i.e. $3 \times 2 = 6$ points

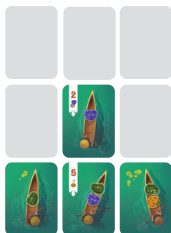


- «Chilli» card on the third row

1 red good.

i.e. $5 - 1 = 4$ points

- Completed market = 2 points



	Points
Personal objective	$1 \times 6 = 6$
«Chilli» card in row 1	2
«Chilli» card in row 2	$3 \times 2 = 6$
«Chilli» card in row 3	$5 - 1 = 4$
Market completed	2
Total	20

One-player version

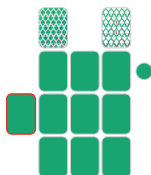
The player's aim is to achieve the highest possible score.

The rules are virtually the same as in any other game, except that the set-up is slightly different:

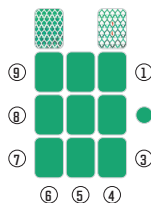
- The 2 decks are placed immediately above the first and third columns of the port.
- The "first player" token acts as a lap counter and is placed to the right of the third card in the first row of the port, as shown in the illustration below:



If the player chooses to «improve his hand» (the most common choice), he places his card on a free slot around the port:



The player performs his action(s) as usual and moves the «first player» token from one box to the end of the hand:



And so on ... The game ends at the end of the ninth hand.

«Expert» version

This version proposes an additional constraint in the step called "Second conditional action".

- Each column of the player's market contains a maximum of one «chilli» card.