

BAZAR QUEST

LES BOSSES

DU COMMERCE



par **B. de Grimouard**



Bazar Quest met en avant des personnages trop souvent secondaires et pourtant essentiels: ces marchands qui vainquent par procuration, sans autre péril que leur réputation et leur gloire. Ah, vraiment ?

GRANDE PROMO SUR LES CARTES

Bazar Quest est très généreux. Le choix parmi les six plateaux individuels est un petit régal. Après avoir apprécié l'illustration extérieure, on ouvre littéralement sa boutique pour découvrir sa vitrine, les emplacements pour les améliorations et les employés. Côté cartes, il y a pléthore: plus d'une centaine d'objets très variés, des employés, des améliorations et seulement seize héros. Les monstres sont au format tarot et les cartes Aventure, optionnelles, au format mini. Pièces et jetons de gloire sont aussi en quantité.

COMMERCE INÉQUITABLE

En tant que marchand, l'objectif est de faire des affaires afin d'avoir le plus de points de gloire, récoltés directement ou en convertissant l'argent acquis. Après une phase de *draft* d'objets, il faut attirer un héros grâce à ceux placés dans la vitrine et lui vendre ce que l'on a conservé en main à son intention. Ainsi équipé, il va affronter une menace en comparant les valeurs d'attaque et de défense respectives. Toute blessure infligée au monstre contribue à la gloire du marchand qui a fourni le matériel. Pour vaincre, il faut que les héros infligent autant de blessures qu'il

y a de joueurs présents autour de la table. S'ils reviennent vivants, ils seront de nouveau des clients convoités pour le volume de leur bourse. Sinon, un nouveau héros arrive en ville, les poches pleines. Les cartes Employé et Amélioration sont essentielles pour gagner en efficacité, même si elles engloutissent les bénéfices obtenus. L'inventaire oblige à faire des choix cruciaux parmi ses objets pour n'en garder qu'un ou deux avant d'en repiocher d'autres au début du tour suivant. Abattre le troisième monstre est synonyme de fin de partie. Mais attention, si tous les héros sont occis, c'est toute la table qui a perdu.

DÉMARQUES

Bazar Quest rassemble plusieurs bonnes idées. La plus remarquable est de jouer les marchands et non les héros. Ici, point question d'affrontement direct. Il s'agit d'être opportuniste pour rassembler ce qui va intéresser un héros. Or, les objets ne siéent pas à tous, ils n'ont pas le même pouvoir d'attraction et certains ne valent vraiment pas leur prix. Le principe de la vitrine est très malin: pour attirer le chaland, si possible le plus riche, il faut exposer un objet le plus attractif possible et qu'il peut utiliser tout en renonçant à lui vendre. Si l'idée est bien de le délester de son argent, il doit aussi rapporter de la gloire, en blessant le monstre et en restant en vie grâce au matériel refourgué. Parfois, l'appât du gain pousse à mal équiper un infortuné aventurier, pour l'éliminer au profit d'un plus riche. Entre améliorer sa boutique et garder son argent, synonyme de points de victoire, le choix est tendu. Il est amusant de vivre les exploits des héros avec cette sorte de détachement mercantile, mais l'expérience est un peu ternie par une très grande part d'aléatoire. Entre la défausse de l'inventaire et les héros qui perdent leur matériel, le renouvellement d'objets est permanent, guidé par la pioche, insuffisamment pondéré par le *draft*. Rater une vente à cause d'une main inadaptée est difficilement rattrapable. Sans aller jusqu'à dire que **Bazar Quest** a été survendu, on l'attendait plus abouti. À voir si les extensions prévues parviendront à gommer ses faiblesses. ❌

AUTEUR

Jonathan Ying

ILLUSTRATEUR

Victoria Ying

ÉDITEUR 2020

Renegade Games

Studios France

GENRES

Draft & gestion de main

PUBLIC

Négociants en devenir

ÂGE

Dès 8 ans

DURÉE MOYENNE

45 minutes

NOMBRE DE JOUEURS

De 1 à 4

RÈGLES EN FRANÇAIS

Oui

TEXTE SUR LE MATÉRIEL

Oui

