

BARRAKUDA FR

Carthagène en Colombie, ville chargée d'histoire dont les maisons coloniales témoignent d'un riche passé. Votre truc à vous c'est plutôt les vieilles épaves de galions espagnols remplies d'or. Vous voilà donc sur le point de vous lancer dans une nouvelle chasse au trésor sous-marine. Ce que vous n'aviez pas prévu, c'est que vous êtes plusieurs à avoir eu vent des richesses enfouies non loin d'ici et qu'un Barracuda rôde entre les épaves.



2-4



20'



8-99

GAME DESIGN

Isaac Pante

ILLUSTRATIONS

Ajša Zdravković

HEL·
VETIQ

MATÉRIEL



20 Cartes
Déplacement



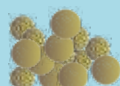
4 Cartes
Barracuda



12 Cartes
Épave

..... Action
Commune

..... Action
Unique



36 pièces d'or
(de valeur 1
et 3)



1 Pion
Barracuda



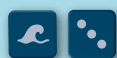
4 Cartes
Sac



4 Cartes
Coffre



4 Pions en bois
(plongeurs et
plongeuses)



1 Dé de distance
1 Dé de direction

BUT DU JEU

Explorez les **Épaves** et ramenez avant les autres **8 pièces d'or** à l'aide de votre **sac** jusqu'au **coffre** de votre bateau. Choisissez vos **déplacements** avec soin pour éviter vos adversaires ou voler leur sac d'or. Éloignez le **Barracuda** ou envoyez-le contre vos adversaires.

MISE EN PLACE

(voir ci-dessous)

TOUR DE JEU

Durant un tour de jeu, jouez les trois phases suivantes :

1. Déplacement des plongeurs et plongeuses
2. Déplacement du Barracuda
3. Résolution

1. DÉPLACEMENT DES PLONGEURS ET PLONGEUSES

À chaque tour, vous pouvez soit explorer les **Épaves (cartes Déplacement)**, soit tenter de contrôler le Barracuda (**carte Barracuda**).

Sélectionnez simultanément une carte de votre main et posez-la face cachée devant vous. Dès que tout le monde est prêt, révélez-la. Si vous jouez une **carte Déplacement**, posez votre pion sur la carte **Épave** correspondante. Si vous jouez la **carte Barracuda**, votre pion reste au même endroit et vous couchez votre pion.

Laissez chaque carte Déplacement jouée devant vous face visible en préservant leur ordre de jeu. **Ces cartes serviront à déterminer l'initiative.** Les cartes Barracuda jouées rejoignent le centre de la table. Si vous avez joué votre dernière carte Déplacement, reprenez-les toutes en main.

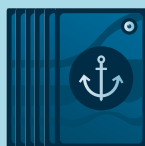
2. DÉPLACEMENT DU BARRACUDA

Si aucune ou plusieurs cartes Barracuda sont jouées, lancez les deux dés. Le Barracuda se déplace d'autant de cartes qu'indiquées par le dé de distance **2** et en direction de la carte **Épave** indiquée par le dé de direction **4**. Le Barracuda prend toujours le chemin le plus court pour rejoindre (ou se rapprocher de) sa destination. Si plusieurs chemins sont possibles, il passe par la ou les cartes **Épave** de plus haute valeur.

Si une seule carte Barracuda est jouée, la personne qui la joue a réussi à appâter le Barracuda. Elle prend son contrôle, lance uniquement le dé de distance **2** et déplace le Barracuda dans la direction de son choix. Le dé indique le nombre maximal de déplacements autorisés. Il est possible de s'arrêter avant, voire de laisser le Barracuda sur la même **Épave**.

Attention, le Barracuda ne se déplace pas en diagonale.

MISE EN PLACE



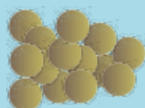
A

Construisez les fonds marins en prenant les **6 cartes Épave** qui ont le symbole **⊙**. Mélangez-les et disposez-les sur la table de telle sorte que chaque carte soit connectée à une autre par au moins un côté, face visible. Les autres cartes Épave sont remises dans la boîte.



B

Choisissez une couleur, puis prenez les **5 cartes Déplacement** et la **carte Barracuda** de la couleur correspondante. Prenez aussi le pion, la **carte Sac** et la **carte Coffre** de votre couleur et placez-les devant vous.



C

Il existe des pièces de valeur 1 et 3. Dans ces règles, "pièce d'or" désigne une pièce de valeur 1. Placez 2 pièces sur votre **carte Sac**. Les pièces d'or restantes forment une réserve.



D

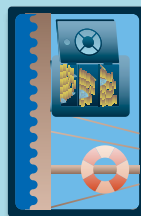
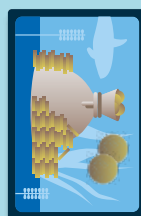
Gardez les dés à portée de main.



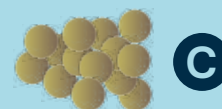
E

Posez le pion **Barracuda** sur la **carte Épave 6**.

B



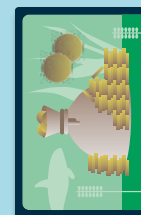
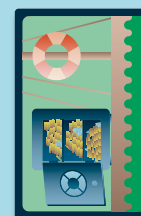
D



C



B



Exemple de disposition des cartes **Épave** pour une première partie.

3. RÉOLUTION

Résolvez les cartes Épave par ordre croissant. Il existe trois cas de figure.

1. **Vous êtes seul(e) (et sans le Barracuda).** Accomplissez l'action unique et l'action commune de votre carte Épave (cf ACTIONS D'ÉPAVE).
2. **Le Barracuda est sur la même Épave que vous.** Vous abandonnez tout l'or de votre sac sur l'Épave. Chaque Épave peut contenir un maximum de 4 pièces, les autres retournent dans la réserve. Effectuez seulement l'action Commune. L'or ainsi laissé peut être ramassé dès le tour suivant par la prochaine personne debout sur la carte et qui a l'initiative (cette récupération ne compte pas comme une action et est faite au début de la phase de résolution).
3. **Plusieurs joueuses et joueurs sont sur la même carte (et sans le Barracuda).**



Vérifiez qui a l'initiative: elle revient à qui a le moins de cartes Déplacement jouées devant soi.

3A. **Celui ou celle qui a l'initiative** choisit soit de jouer l'action Unique soit de voler un-e adversaire présent sur la carte (ajoutez le contenu de son sac au vôtre). Puis tou-te-s les joueuses et joueurs ayant un pion debout sur la carte effectuent l'action Commune.

3B. **En cas d'égalité**, seule l'action Commune est effectuée par tou-te-s les joueuses et joueurs ayant un pion debout.

La ou les personnes qui jouent la carte Barracuda:

- N'appliquent pas les actions d'Épave sur laquelle se trouve leur pion.
- Peuvent être volées indépendamment de leur initiative.
- Sont immunisées contre le Barracuda à condition d'en avoir pris le contrôle.

Déplacement des plongeurs et plongeurs

Les cartes 2, 4, 2 et 3 sont jouées respectivement par **Rouge**, **Bleu**, **Jaune** et **Vert**. Chacun-e déplace son pion sur la carte Épave correspondante.

Déplacement du barracuda

Puisque personne n'a joué de carte Barracuda, les deux dés sont lancés. Le Barracuda se dirige vers l'Épave 3 en deux mouvements. Il passe par l'Épave 2 (de plus haute valeur que 1), ignore **Rouge** et **Jaune** et rejoint **Vert**.

Résolution

A. Puisque **Jaune** a plus de cartes Déplacement jouées que **Rouge**, **Rouge** gagne l'initiative et peut soit voler le sac de **Jaune** (1 pièce), soit faire l'action unique. **Jaune** et **Rouge** accomplissent ensuite l'action commune.

B. **Vert** est sur la même carte que le Barracuda. **Vert** dépose donc les 3 pièces de son sac sur l'Épave, mais conserve la pièce qui est à l'abri dans son coffre: elle est intouchable et ne peut être ni volée par un-e adversaire, ni perdue en cas d'attaque du Barracuda. **Vert** accomplit l'action commune.

C. Seul sur l'épave, **Bleu** accomplit toutes les actions de la carte et récupère un total de 3 pièces.

EXEMPLE DE TOUR



À LA FIN DE CHAQUE TOUR

- Relevez les pions couchés.

- Si une action d'Épave vous le permet, récupérez vos cartes Déplacement en commençant toujours par les plus anciennement jouées.

- Si le pion Barracuda est sur l'Épave 6 ou si plus personne n'a de carte Barracuda en main, chacun-e récupère sa carte Barracuda.

FIN DE LA PARTIE

Le premier ou la première à avoir sécurisé des pièces pour une valeur totale de 8 dans son Coffre remporte la partie.

VARIANTES

- La configuration des cartes Épave donnée en exemple dans ces règles n'est pas trop agressive au niveau du Barracuda. D'autres configurations plus ou moins dangereuses vous attendent sur isaacpante.net/barrakuda! À vous de choisir vos fonds marins préférés!

- Trop rapide? Allongez vos parties en fixant la victoire à 10 pièces d'or!

MODE 2 VS 2

- Chaque joueuse et joueur a son propre sac.

- Chaque équipe partage un même coffre.

- Les membres d'une équipe peuvent se concerter avant de jouer leurs cartes.

- Des allié-e-s qui se retrouvent sur la même Épave peuvent décider d'échanger les pièces d'or de leur sac (tout ou une partie) avec l'autre membre de leur équipe. L'échange compte comme une action Unique pour un seul des membres de l'équipe. Cette action n'est possible qu'avec l'initiative sur les adversaires.

- La victoire est obtenue quand une équipe a sécurisé 12 pièces d'or dans son coffre.

CARTES ÉPAVE SUPPLÉMENTAIRES

Vous avez 6 cartes Épave supplémentaires dans le jeu. Vous pouvez remplacer 1 ou 2 cartes Épave de départ par une de ces nouvelles cartes. Veillez à échanger des cartes de même numéro afin d'avoir toujours les 6 différents numéros.



CARTES ÉPAVE



Action Unique

Vous pouvez effectuer cette action si vous êtes seul-e ou si vous gagnez l'initiative.



Action Commune

Effectuez cette action si votre pion est debout et quels que soient les autres pions sur la carte Épave.



Si vous réalisez la partie "rouge" de cette action, faites-la à la toute fin du tour, une fois les cartes récupérées par les joueuses et joueurs.



Cette action se déclenche lorsque le pion Barracuda s'arrête sur cette carte Épave.

ACTIONS D'ÉPAVE



Déplacez un maximum de 7 pièces de votre sac vers le coffre.



Récupérez vos X plus anciennes cartes Déplacement jouées.



Mettez X pièces dans votre sac.



Récupérez la plus ancienne carte Déplacement jouée ou piochez deux cartes de la main d'un-e adversaire, placez-en une devant lui (comme si cette carte avait été jouée) et rendez-lui l'autre. Cette action a lieu après la récupération des cartes.



Placez toutes les pièces d'or de votre sac dans votre coffre.



Vous êtes immunisé contre le Barracuda.



Récupérez votre carte Barracuda ou forcez quelqu'un à jeter la sienne (elle rejoint alors les cartes Barracuda déjà jouées au centre de la table).



Récupérez toutes et tous votre carte Barracuda.



Lancez le dé de destination. Le Barracuda va directement sur l'épave correspondante. Sur un 6, relancez le dé!