

LE BARON



Wolfgang Kramer & Michael Kiesling
Franz Vohwinkel

8+ 2-10 30min

BUT DU JEU

Tour après tour, jouez une carte et placez-la dans une des cinq rangées. Si une rangée contient soit six cartes, soit au moins six têtes de bœuf de la même couleur, vous récupérez des points négatifs! Le Baron, excentrique et très flexible, peut vous aider puisqu'il peut être placé dans n'importe quelle rangée. La personne avec le moins de points négatifs remporte la partie !

CONTENU



110 cartes numérotées de 1 à 110 (représentant des têtes de bœuf en différents nombres et de plusieurs couleurs : bleu, jaune, vert, rouge, noir et blanc)

MISE EN PLACE

Mélangez toutes les cartes et distribuez un nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs :

	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	24	20	16	16	16	12	12	8	8



Ne regardez pas vos cartes : placez-les simplement devant vous, **face cachée**, pour former votre pioche personnelle. Puis, piochez **quatre cartes** de cette pioche pour former votre main.

Retournez **cinq cartes non distribuées** et placez-les face visible au centre de la table en une colonne. Chacune constitue le début d'une rangée.

Remettez toutes les cartes restantes dans la boîte. Vous n'en aurez pas besoin pour cette partie.

Exemple de 5 rangées en début de partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

JOUER UNE CARTE

- Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée.
- Une fois les choix faits, les cartes sont révélées simultanément. La personne ayant joué la carte avec le plus petit chiffre joue en premier en ajoutant sa carte à une des cinq rangées, puis la personne suivante selon l'ordre croissant des cartes.

PIOCHER UNE CARTE

Uniquement lorsque vos quatre cartes ont été jouées, piochez-en quatre nouvelles de votre pioche personnelle.

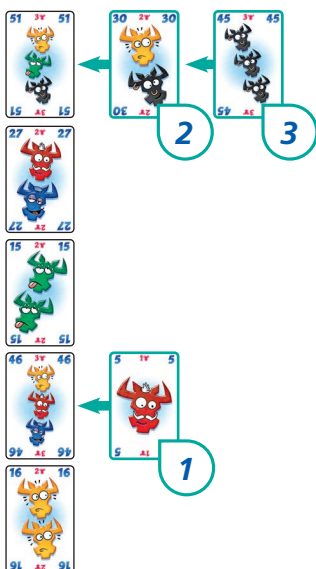
COMMENT PLACER VOS CARTES

Chaque carte jouée doit être ajoutée à la fin d'une rangée, à droite de la carte qui se trouve le plus à droite. Respectez alors ce qui suit :

Couleur avec couleur :

vous pouvez uniquement placer une carte si la dernière carte de la rangée montre au moins une tête de bœuf de la même couleur que celle de votre carte. Si plusieurs options sont possibles, choisissez la rangée que vous préférez (ou celle qui embête le plus vos adversaires).

Les chiffres des cartes ne servent qu'à déterminer l'ordre de jeu, pas les rangées!



Exemple:

(1) La carte d'Olivier montre le plus petit nombre, il la place donc en premier. Il peut choisir la deuxième ou la quatrième rangée. Il décide de l'ajouter à la quatrième.

(2) C'est au tour de Gaëlle. Elle décide d'ajouter sa carte à la première rangée.

(3) La première rangée est la seule où il y a une tête de bœuf noir sur la carte la plus à droite, Sarah doit donc placer sa carte à cet endroit.

Les cartes 52 et 104 représentent le Baron. Il possède les six couleurs, vous pouvez donc l'ajouter à la rangée de votre choix.



PRENDRE UNE RANGÉE

Règle 1 : la sixième carte

Si vous placez la sixième carte d'une rangée, vous devez obligatoirement prendre les cinq cartes de cette rangée. La carte que vous avez jouée devient la nouvelle première carte de cette rangée.

Règle 2 : six têtes de bœuf ou plus de la même couleur

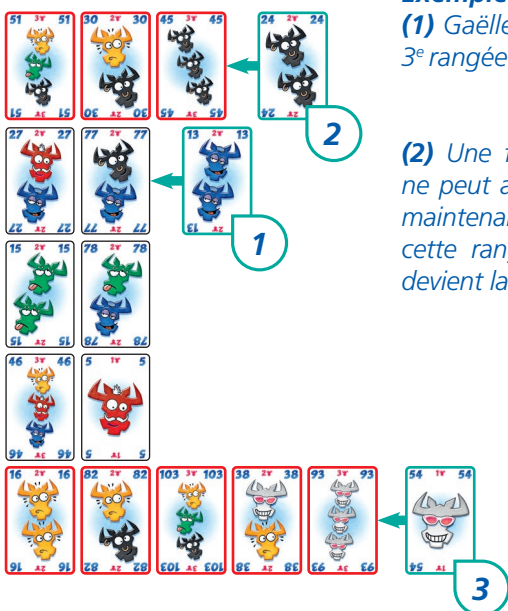
Lorsque vous placez une carte dans une rangée et qu'il y a alors six têtes de bœuf ou plus de la même couleur, vous devez prendre toutes les cartes à gauche de celle que vous avez jouée. La carte que vous avez jouée devient la nouvelle première carte de la rangée.

Exemple :

(1) Gaëlle pourrait ajouter sa carte à la 2^e ou à la 3^e rangée. Elle choisit de la poser dans la 2^e.

(2) Une fois que Gaëlle a placé sa carte, Olivier ne peut ajouter sa carte qu'à la 1^{ère} rangée. Il y a maintenant plus de six têtes de bœuf noir dans cette rangée, il doit donc la ramasser. Sa carte devient la nouvelle première carte de la 1^{ère} rangée.

(3) Sarah n'a pas de chance non plus : sa carte ne peut aller que dans la 5^e rangée. Elle devra prendre cette rangée, car elle contient maintenant six cartes. Sa carte devient la nouvelle première carte de la 5^e rangée.



Règle 3 : pas de correspondance de couleurs

Si les couleurs des têtes de bœufs de votre carte ne correspondent à aucune rangée, vous devez prendre toutes les cartes d'une des 5 rangées de votre choix. Votre carte devient alors la nouvelle première carte de la rangée.

VOTRE PILE DE POINTS

Les cartes récupérées des rangées sont placées devant vous en une pile face visible, formant votre pile de points négatifs.

Important : ne les ajoutez ni à votre main, ni à votre pioche !

TÊTES DE BŒUF = POINTS NÉGATIFS

Chaque carte indique en rouge le nombre de points négatifs qu'elle vaut, égal à son nombre de têtes de bœuf (6 points pour le Baron).

FIN DE PARTIE

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, comptez les têtes de bœuf dans vos piles de points. La personne ayant le moins de points négatifs l'emporte. En cas d'égalité, vous partagez la victoire.

Vous pouvez également décider à l'avance du nombre de parties que vous souhaitez jouer. Notez alors les points négatifs obtenus par chacun après chaque partie.

VARIANTE 1 : LA COULEUR PRIME !

Les règles restent identiques sauf pour la « Règle 1 : La sixième carte », **qui n'est plus appliquée**. Vous ne devez donc prendre des rangées que si la « Règle 2 : Six têtes de bœuf ou plus d'une couleur » ou la « Règle 3 : Pas de correspondance de couleurs » s'appliquent.

VARIANTE 2 : TÊTES DE BŒUF = POINTS POSITIFS

Dans cette variante, les têtes de bœuf dans vos piles de points comptent comme des points positifs et non négatifs.

Les règles restent les mêmes, à l'exception des points suivants :

Règle 3 : pas de correspondance de couleurs

Lorsque vous jouez une carte que vous ne pouvez pas ajouter à une rangée, vous **devez la placer** sous votre pioche, face cachée.

Fin de partie

Lorsqu'au moins une personne a ajouté sa dernière carte à une rangée, terminez le tour en cours et la partie prend fin. Comptez alors le nombre de têtes de bœuf dans vos piles de points. Ce sont vos points de victoire. Si vous avez encore des cartes dans votre pioche ou dans votre main, chaque tête de bœuf sur ces cartes est un **point négatif**.

Pour la version française :

Suivi de projet : Étienne Duverger
Graphisme : Geoffrey Noël
Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !

Il vous manque une pièce de jeu, une carte...?
Contactez notre SAV sur www.gigamic.com/form/sav-g3.html

Données et adresse à conserver. 01-2025



DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION OU MAGASIN OU LIVRAISON OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr



© AMIGO Spiel +
Freizeit GmbH, D-63128
Dietzenbach, 2025

Adaptation & Distribution
françaises



ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France

Version 1.0

www.gigamic.com