Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









BARRAKUDA



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 au'un Barracuda rôde entre les épayes.









GAME DESIGN ILLUSTRATIONS Isaac Pante Aiša Zdravković



MATÉRIFI



20 Cartes Déplacement



4 Cartes Rarracuda



12 Cartes



Action Commune

· Action Unique



36 pièces d'or (de valeur 1 et 3)



1 Pion





4 Cartes Coffre



plongeuses)



1 Dé de distance

BUT DU JEU

Explorez les Épaves et ramenez avant les autres 8 pièces d'or à l'aide de votre sac iusqu'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

MISE EN DI ACE

(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
- 2 Décolution

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 nosez-la face cachée devant vous. Dès que tout le monde est prêt, révélez-la. Si vous iouez une carte Déplacement, posez votre pion sur la carte Épave correspondante. Si vous iouez 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 iouées, lancez les deux dés. Le Barracuda se déplace d'autant de cartes qu'indiquées par le dé de distance de la et en direction de la carte Épave indiquée par le dé de direction . 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 de 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



Construisez les fonds marins en prenant les 6 cartes Épave qui ont le symbole . Mélangezles 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 Épaye sont remises dans la boîte.



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.



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.





Gardez les dés à portée de main.



Posez le pion Barracuda sur la carte Épave 6.





















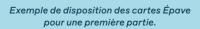














3 DÉSOLUTION

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 ioueuses et ioueurs 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 avant un pion debout sur la carte effectuent l'action
- 3B. En cas d'égalité, seule l'action Commune est effectuée par tou·te·s les joueuses et ioueurs avant 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

EXEMPLE DE TOUR



































Déplacement des plongeuses 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'Épaye 3 en deux mouvements. Il passe par l'Épaye 2 (de plus haute valeur que 1), ignore Rouge et Jaune et rejoint Vert.

- 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'Épaye, 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.

À LA FIN DE CHAQUE TOUR

- Relevez les pions couchés.
- Si une action d'Épave vous le permet, récupérez vos cartes Déplacement en commencant 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 o par une de ces nouvelles cartes. Veillez à échanger des cartes de même numéro afin d'avoir toujours les 6 différents













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 rendezlui l'autre. Cette action a lieu après la



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



Vous êtes immunisé contre le Barracuda.

récupération des cartes.



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!