

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 (Saône-et-Loire), 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. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



MADE  
IN  
GERMANY



CHRISTOPH CANTZLER

HIER SCHMILZT  
DAS GELD ...

...WIE EIS  
IN DER SONNE ...

# BARRACUDA

SCHLAU INVESTIEREN –  
KÜHL VERHANDELN!

GELD ALLEIN MACHT NICHT GLÜCKLICH.  
MONEY CAN'T BUY HAPPINESS.  
L'ARGENT NE FAIT PAS LE BONHEUR.  
I SOLDI NON FANNO LA FELICITÀ.  
GELD MAAKT NIET GELUKKIG.

DREI HASEN  
IN DER ABENDSONNE





# BARRACUDA

INVESTIR INTELLIGEMMENT  
ET NÉGOCIER FROIDEMENT

Auteur : Christoph Cantzler  
Graphisme : © DH  
Redaction : Lena Kappler  
© 2016 Drei Hasen in der  
Abendsonne GmbH

Joueurs : 3 - 5  
Âge : à partir de 10 ans  
Durée : 25 - 45 min

## Matériel

- 12 cartes carrées de bars avec les valeurs suivantes :  
1 x 6.000, 3 x 5.000, 3 x 4.000,  
4 x 3.000, 1 x 2.000
- 110 cartes de billets avec les valeurs suivantes :  
10 x 10.000, 15 x 5.000, 25 x 2.000,  
25 x 1.000, 35 x 0.000 (= "faux billets")
- 30 pions de 5 couleurs différentes
- 1 pochette en tissu
  - la règle du jeu

## IDÉE DU JEU ET OBJECTIF

Barracuda est un jeu de négociation où il s'agit d'acheter des bars. Personne ne possède toutes les informations, voilà qui offre tout son charme à ce jeu.

- Tous les joueurs savent combien chacun doit payer à la banque.
- Par contre, seuls ceux qui sont en train de négocier connaissent les montants en jeu.

Ainsi, tout le monde sait où les joueurs en sont dans les différents bars, mais personne ne connaît le contenu de la caisse de chacun. Les positions fortes ou faibles de négociation varient en fonction du déroulement du jeu et des "encaisses" de chacun. Les pro de la négociation useront de tout leur poids pour influencer le cours du jeu.

Pour cela, il faut exploiter ses propres forces, mais aussi les faiblesses des autres joueurs.

Le but du jeu est de placer ses 5 pions dans les bars comme gérants ou partenaires et de tenir ses positions durant tout un tour. Mais c'est un fameux exploit ! Et attention, il faut payer pour cela, et si on n'y prend garde, on est rapidement ruiné, alors on perd et la partie est terminée.

Le vainqueur est celui qui a le plus de gérants ou de partenaires dans les bars. Le capital de départ est de 50.000 et de quelques de faux billets.

## Préparatifs

Détacher précautionneusement les 12 bars de leur support en carton. Pour une partie, il faut utiliser seulement 10 des 12 bars, 5 à deux places et 5 à une place.



Pour retirer deux bars du jeu, il faut commencer par les trier : on fait ainsi un tas avec les bars à deux places et un autre avec les bars à une place, la face FERMÉ vers le haut. On pioche une carte de chaque tas et on les replace dans la boîte sans les regarder, toujours avec la face FERMÉ vers le haut.

Ensuite on élit (ou on désigne) un joueur qui dirigera le jeu : c'est lui qui s'occupera de la banque, encaissera les loyers et se chargera de changer de l'argent. C'est également lui qui préparera le jeu comme ceci :

- Il mélangera les cartes des bars (toujours face (FERMÉ) vers le haut) et les déposera au milieu de la table.
- Il attribuera à chaque joueur 5 pions de la même couleur ainsi que de l'argent :
  - 2 billets de 10.000
  - 3 billets de 5.000
  - 5 billets de 2.000
  - 5 billets de 1.000
  - 7 billets de 0.000 ("faux billets")
- Il placera enfin le pion restant de chaque joueur dans la pioche de la pochette en tissu.

Chacun place l'argent face cachée devant lui puis le prend en main en veillant à ce que personne d'autre ne puisse le voir.



*Les faux billets sont destinés au bluff, cet argent ne comptera pas à la fin. Vous pouvez utiliser vos faux billets pour faire différentes actions : "Placer un partenaire", "reprendre un bar", "mettre un bar aux enchères" et "last order".*

## ❖ Déroulement du jeu

La partie se déroule sur plusieurs tours. Elle est terminée dès qu'un joueur est ruiné ou qu'il est parvenu à maintenir ses 5 pions dans les bars durant tout un tour.

Au début de chaque tour, celui qui dirige le jeu place le sixième pion de chaque joueur dans la pochette en tissu, pour la pioche. Ensuite, il détermine dans quel ordre les joueurs interviendront en piochant dans la pochette en tissu jusqu'à ce que tous les joueurs aient pu jouer. Au début du tour suivant, il remet les pions de tous les joueurs dans la pioche et on recommence.

*Attention : Il est capital de bien cacher la valeur de ses billets pour que les autres joueurs n'en sachent rien. Toutes les offres d'achat doivent être faites à l'abri des regards. Pour cacher le montant de l'offre, on peut aussi utiliser les faux billets, puisque, face cachée, on ne peut les reconnaître des vrais.*

*Il va de soi que celui qui reçoit l'offre a le droit de voir le montant qu'on lui propose.*

## PREMIER TOUR

Durant le premier tour, tous les joueurs ouvrent un bar. Pour ce, à tour de rôle et au gré des pions piochés dans la pochette, tous les joueurs retournent une des cartes de la table et y place l'un de leurs 5 pions comme gérant, juste en dessous du prix du bail. Attention : Quand on ouvre un bar, on ne doit jamais en payer le loyer directement. Ensuite, on pioche le joueur suivant.

À partir du tour suivant, chaque joueur doit systématiquement

1. payer son loyer,
2. faire une action.

## PAYER SON LOYER

Au début de chaque coup, vous devez payer le loyer de tous les bars dont vous êtes gérant. Le montant à payer est égal à la somme des loyers de tous les bars dans lesquels vous avez placé un pion. Le montant dû est indiqué sur chacune des cartes de bar. Ce montant est alors versé de manière visible à la banque et la transaction est vérifiée par le joueur qui gère la banque.

Exemple : Vous payez "3.000" pour un bar et "5.000" pour l'autre. Vous verserez donc "8.000" de loyer à la banque.

## • RÉDUCTIONS

**Deux pour trois :** Si vous avez mis trois bars en gérance, vous ne paierez que

pour deux, le loyer le moins élevé sera déduit !

Exemple : Vous devez payer "3.000" pour un bar, "5.000" pour l'autre et "2.000" pour le troisième. Pourtant, vous ne verserez que "8.000" de loyer à la banque, le loyer du bar à "2.000" ne devra pas être versé.

**Trois pour quatre :** Si vous avez mis quatre bars en gérance, vous ne paierez que pour trois, le loyer le plus élevé ne devra pas être payé !

Exemple : Pour un bar à "4.000", un bar à "3.000", un bar à „6.000" et un bar à "5.000" vous paierez en tout "12.000" de loyer. Le loyer du bar à "6.000" sera déduit !

## FAIRE UNE ACTION

C'est la situation dans laquelle se trouvent les bars (OUVERT OU FERMÉ) qui détermine quelle action vous pourrez faire.

Quand vous avez décidé quelle action vous allez faire, vous annoncez celle-ci à haute voix.

## ACTION OUVRIR UN BAR – NE COUTE RIEN DANS UN PREMIER TEMPS

Si un bar est encore FERMÉ, vous pouvez l'ouvrir en retournant la carte. Ce n'est qu'alors que vous saurez combien vous paierez de loyer pour ce tour. Maintenant, vous placez l'un de vos pions sur la case en dessous du prix, que vous ne devrez cependant payer que durant le tour suivant.

Si le joueur dont c'est le tour ne place pas de pion sur une carte, il doit OUVRIR UN BAR.

**Attention :** Si tous les bars que peuvent ouvrir l'ensemble des joueurs sont déjà ouverts, vous devez choisir une autre action.

C'est le nombre de joueurs qui détermine combien de bars peuvent être ouverts durant une partie.

- à trois – 6 bars
- à quatre – 8 bars
- à cinq – les 10 bars



### ACTION PLACER UN PARTENAIRE - IL FAUT PAYER TOUT DE SUITE, MAIS UNE SEULE FOIS

Certains bars ont une deuxième place disponible au-dessus du prix du loyer. Vous pouvez y placer un pion de partenaire.

S'il s'agit de votre **propre bar**, vous pouvez faire cette **action** en plaçant un second pion dans la partie supérieure de "votre" bar. Vous ne gagnerez pas de nouvelle gérance, mais vous aurez un pion de plus en jeu.

Si vous désirez devenir **partenaire d'un bar qui ne vous appartient pas**, vous devez faire une offre. Vous posez alors quelques billets sur la table, bien à l'abri des regards, y compris, si vous le désirez, quelques faux billets. Votre offre doit se situer entre 1.000 et 12.000.

Exemple : Vous désirez devenir partenaire du bar "5.000 Karambole". Vous glissez discrètement de l'argent à son propriétaire en disant : "Je veux devenir partenaire dans ton bar".

Si le gérant accepte votre offre, il encaisse l'argent – et vous placez votre pion sur la place libre de la carte. L'action est terminée et on pioche le joueur suivant.

Si le gérant refuse votre offre, il doit ajouter le même montant (sans les faux billets) de sa caisse et mettre le tout pour un "sorteur" imaginaire à la banque. La place reste libre et on poche le joueur suivant.

Si vous parvenez à placer l'un de vos pions (partenaire) dans un bar qui ne vous appartient pas, vous ne devez payer qu'une seule fois, ensuite plus rien durant les tours suivants.

### ACTION REPRENDRE UN BAR - CELA COUTE DE L'ARGENT OU CELA EN RAPPORTE

Si vous ne pouvez ou ne désirez pas ouvrir de bar ou placer l'un de vos partenaires, vous devez essayer de reprendre le bar d'un autre joueur.

Pour cela, vous devez remettre une offre qui doit au moins être équivalente au prix du loyer et ne peut dépasser 12.000. Vous lui glissez votre offre, face cachée, y

compris, si vous le désirez, l'un ou l'autre faux billet.

Exemple : Vous voulez reprendre le bar "4.000 Bar Albatros". Vous glissez donc de l'argent au gérant sans que les autres voient combien. Vous pouvez aussi ajouter des faux billets en disant : "Je veux reprendre ce bar".

Si l'autre joueur accepte votre offre, il gagne l'argent, doit reprendre son pion et vous pouvez placer votre pion de gérant à sa place.

S'il y a aussi un partenaire dans le bar appartenant à l'ancien propriétaire ou à un autre joueur, celui-ci doit aussi récupérer son pion. La place est à nouveau libre. Si le partenaire vous appartient, il reste en place.

Si l'autre joueur n'accepte pas votre offre, il doit vous rendre toute la somme et ajouter la même somme de sa propre caisse en guise de "protection". Il peut cependant garder les "faux billets" de votre offre. Cette fois, c'est vous qui avez gagné de l'argent.

Exemple : Vous offrez 6.000 à un autre joueur pour acheter son bar. Il vous en rend 12.000, vous avez donc gagné 6.000.

### ACTION METTRE UN BAR AUX ENCHÈRES OU LE FERMER - CELA ÉPARGNE DE L'ARGENT

Dès qu'un joueur possède trois bars, il peut en vendre un aux enchères. Il retire son gérant et invite les autres joueurs à faire une offre. Un éventuel partenaire peut rester en place.

Exemple : Vous possédez le bar "Octopus", le bar "Banana Bar" et le bar "Barracuda". Pour économiser un loyer, vous décidez de mettre le bar "Barracuda" aux enchères en disant : "Je vend le bar Barracuda au plus offrant".

Tous les joueurs doivent alors faire une offre secrète qui compte au moins un faux billet.

Si le vendeur décide d'accepter l'une des offres, il prend l'argent. Il rend leur mise aux autres joueurs, y compris les faux billets. Celui qui a remporté l'enchère place l'un de ses gérants dans le bar.

Si le vendeur refuse toutes les offres, il doit fermer le bar et rendre toutes les offres (faux billets compris) aux autres joueurs. Dans ce cas, le partenaire éventuellement présent dans le bar doit lui aussi le quitter.

Le propriétaire doit payer 1.000 à la banque pour la „rénovation" du bar et il retourne la carte. Le bar est à nouveau FERMÉ.

### REGLE SPECIALE LAST ORDER – PAYER POUR MODIFIER LE TOUR DU JEU

Au plus tard à la fin de la partie (et parfois même plus tôt), vous n'avez plus assez d'argent pour payer vos loyers.

Avant le début d'un nouveau tour, vous pouvez donc essayer de modifier l'ordre des joueurs pour que votre tour vienne plus tard et qu'un autre joueur soit ruiné avant vous.

Vous criez : "last order !" et vous placez une mise face cachée devant vous. Celle-ci doit au minimum compter un faux billet et au maximum 12.000. Tous les autres joueurs doivent suivre.

*Voici à quoi cela pourrait ressembler après trois tours :*



*La banque est bien plus riche à la fin.*

Ensuite, vous découvrez tous votre mise et plus vous avez misé gros, plus tard vous pourrez jouer. Les faux billets sont neutres et ne comptent donc pas. Tout l'argent misé retourne à la banque juste après.

Exemple : Les joueurs A et B ne misent que des faux billets. C mise 2.000, D et E misent chacun 4.000. Voici donc l'ordre dans lequel vous jouerez : D'abord, on met les pions de A et B dans la pochette pour déterminer lequel des deux commencera. C jouera en troisième lieu, ensuite, on placera les pions de D et E dans la pochette pour établir qui des deux jouera avant l'autre.

Le dernier joueur a le plus de chance d'échapper à la faillite. On peut évidemment bluffer et ne lancer un "last order" que pour faire perdre de l'argent aux autres, mais ne jouer soi-même que des faux billets pour jouer en premier lieu...

## QUELQUES RÈGLES DE NÉGOCIATION ET DE PAIEMENT :

- On peut négocier par la parole et par le geste, mais dans les règles de l'art.
- Quand on fait une offre, on commence par la faire verbalement... Mais une fois que le montant a été glissé sur la table, on ne peut plus le changer. Par contre ce montant ne doit pas être identique à ce qui a été négocié...
- On peut aussi renoncer à la phase de négociation et laisser directement "parler l'argent" en posant un montant secret sur la table.
- Toutes les offres peuvent contenir de faux billets.
- Toutes les offres se font face cachée (vrais et faux billets).
- Les faux billets sont toujours neutres et ne valent rien. C'est la raison pour laquelle on ne rend jamais les faux billets, mais on les garde quand on les reçoit. Seules exception : la VENTE AUX ENCHÈRES ou la FERMETURE D'UN BAR.

- S'il peut payer son loyer, mais ne peut faire aucune action parce qu'il n'a par exemple pas assez d'argent pour reprendre un bar, il est également ruiné.

*Exemple : Si un joueur peut payer son loyer et faire une action "gratuite" en plaçant un de ses partenaires dans un bar, il peut continuer à jouer et même encore gagner.*

- Le joueur ruiné a perdu et ne peut plus jouer.

Après une faillite, le joueur qui a le plus de pions dans les bars est déclaré vainqueur.

Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité, le vainqueur est celui qui possède encore le plus d'argent. Si l'encaisse des deux joueurs est lui aussi identique, le vainqueur est celui dont l'ensemble des loyers est le plus élevé.

**Amusez-vous bien, soyez rusés et bons tacticiens !**

**Tout est question de négociation, car seul, l'argent ne fait pas le bonheur.**

*Voici quelques variantes possibles de Barracuda :*

- Les joueurs décident ensemble quels bars on écarte au début de la partie.
- Chaque joueur a le droit de vérifier dans la banque combien il y a d'argent, mais seulement une fois par partie.

## ❖ Fin de partie, vainqueur et points

Il y a deux manières de terminer la partie.

1. Si un joueur a placé ses 5 pions et peut tenir ses positions durant tout un tour, il a immédiatement gagné au tour suivant, et ce, sans devoir faire aucune action. Ceci vaut évidemment aussi s'il a joué en dernier lieu d'un tour et est pioché en premier lieu au tour suivant...
2. La partie est également terminée quand un joueur ne peut terminer une action, c'est-à-dire quand il est ruiné.

Voici ce qui peut se produire :

- S'il ne peut payer son loyer, il est immédiatement déclaré en faillite.



← *Encaisse cachée d'un joueur, à la fin, il y a beaucoup moins d'argent qu'au début.*



*Beaucoup de bars sont ouverts, tous les joueurs sont moins riches qu'au début. Le joueur qui possède les pions rouges a le plus de gérants et de partenaires pour le moment, mais il risque bien de faire faillite.*





Drei Hasen in der Abendsonne GmbH  
Mühlenstraße 10  
D-91486 Uehlfeld  
Telefon 09163/99990  
[www.hasehasehase.de](http://www.hasehasehase.de)  
[verlag@hasehasehase.de](mailto:verlag@hasehasehase.de)  
>>> facebook  
Made in Germany

