

BARON VOODOO



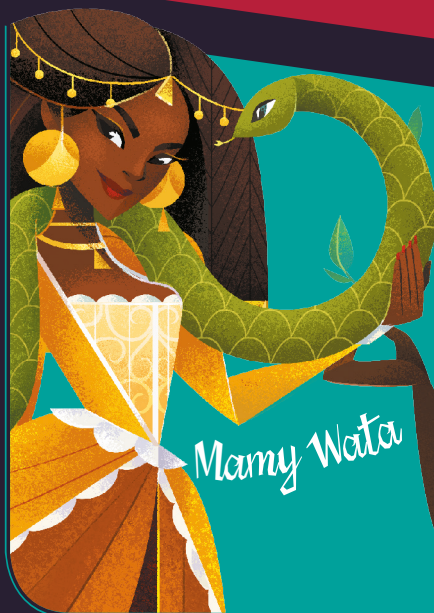
Erzulie Freda

Dis moi, très cher Baron, que dirais-tu
si on te remplaçait cette nuit ?
Tu pourrais profiter des festivités pour une fois,
sans être dérangé par les âmes qui t'appellent ?

Règle du jeu

Soit ! Vous voulez ma place sans oser le dire
alors soyons féroces et allons jusqu'au bout de
cette idée : celui ou celle d'entre vous qui guidera
au mieux les âmes jusqu'à mon royaume cette nuit
prendra ma place pour un an !

Allons mes chers Loas, que le défi commence !



Mami Wata



Gran Bwa





Papa Legba

MATÉRIEL

- A** Le livret de règles que vous lisez
- B** 1 Plateau central
- C** 48 Dés (âmes)
- D** 4 Plateaux **Loa / Duo**
*La face **Duo** est utilisée pour la variante en équipe.*
- E** 4 Marqueurs **Score**
- F** 4 Marqueurs **Protection**
- G** 20 Marqueurs **Offrande** 
- H** 1 Marqueur **Baron Samedi**
- I** 4 Marqueurs **20Pts**



MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau central au centre de l'espace de jeu.
- 2 Chaque joueur choisit un **Loa** et prend le matériel associé :
 - ▶ Le plateau **Loa**
 - ▶ Un marqueur **Score** à placer sur le 0 de la piste score du plateau **Loa**
 - ▶ Le marqueur **Protection** sur la face inactive
 - ▶ 3 marqueurs **Offrande** 
- 3 Lancez les 48 **Dés** et disposez-les sur le plateau central en respectant la couleur de chaque emplacement.
Nous vous recommandons de placer les dés rapidement sans faire attention aux faces des dés.
Pour plus de stratégie : chaque joueur peut, tour à tour, placer 1 dé sur le plateau.
- 4 Formez une réserve avec les marqueurs restants (**Offrande** , **20 Pts** et **Baron Samedi**).
- 5 Le joueur le plus âgé est désigné 1^{er} joueur et la partie peut commencer.



Face active
(colorée)

Face inactive






DÉROULEMENT DE LA PARTIE



“

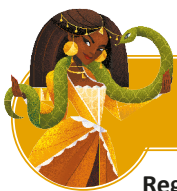
Au cours de la partie vous devez capturer un maximum de dés pour valider des combinaisons et ainsi gagner des points de victoire. Vous jouerez ainsi chacun à votre tour dans le sens horaire.

”

- A** Au début de votre tour, vous pouvez commencer par appliquer **le pouvoir de votre Loa** ou dépenser 1  (remis dans la réserve) pour appliquer le pouvoir d'un autre **Loa**.
- B** Ensuite, vous devez **capturer 1 Dé** du plateau central
- C** Une fois le **Dé** capturé ; vous pouvez, dans l'ordre ci-dessous, effectuer chacune des **5 actions optionnelles** :
- 1 Récupérer 1**  seulement si le **Dé** capturé est de la couleur de votre **Loa**.
 - 2 Dépenser 1**  pour changer la face du **Dé** capturé.
 - 3 Appliquer l'effet** de l'icône du **Dé** capturé (détail des effets à retrouver page 8).
 - 4 Dépenser 2**  pour rejouer immédiatement un tour (cette action n'est possible qu'une fois par tour).
 - 5 Gagner des points de victoire** en déplaçant des **Dés** capturés vers le Monde des Esprits.
- D** À la fin de votre tour, si vous n'avez rien fait à l'étape **A**, vous pouvez appliquer **le pouvoir de votre Loa** ou dépenser 1  pour appliquer le pouvoir d'un autre **Loa**.

POUVOIR DES LOAS

Chaque Loa possède un pouvoir différent qui permet de déplacer un ou plusieurs dés sur le plateau. Utiliser judicieusement les pouvoirs des Loas permet de vous donner l'avantage ou d'importuner vos adversaires.



Mamy Wata



Regroupez et déplacez tous les dés d'une ligne vers un bord du plateau central.



Papa Legba



Déplacez un dé seul sur un emplacement vide de la même ligne du plateau central.



Gran Bwa



Déplacez les dés d'une colonne (sauf le dé à sa base) sur d'autres dés du plateau central.



Erzulie Freda



Échangez la position de deux dés seuls du plateau central.



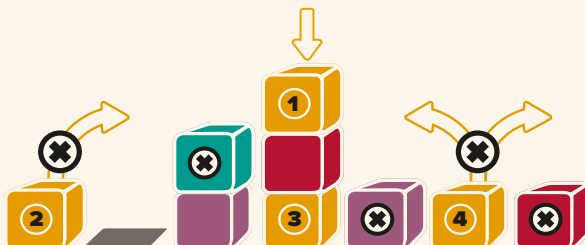
CAPTURER UN DÉ

“ *Au cours de la partie vous devez capturer des dés présents sur le plateau central. Un dé capturé doit être adjacent à un dé de votre couleur (la couleur de votre Loa).* ”

- I Pour capturer un dé, vous devez **choisir un dé accessible de votre couleur** sur le plateau central.
- ▶ *Le dé choisi doit être adjacent à au moins un dé ou une colonne de dés et suivi d'un autre emplacement vide ou non complet pour que le « saut » puisse se faire.*

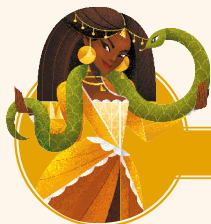


Ma couleur étant jaune, ici je ne peux choisir que le dé 1

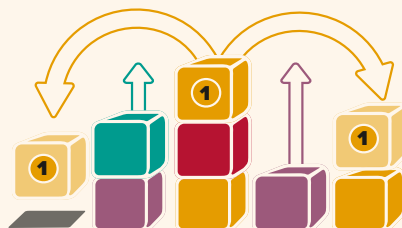


- ▶ *Le dé 2 est isolé et ne peut pas « sauter » un dé adjacent.*
- ▶ *Le dé 3 n'est pas accessible (il est sous d'autres dés).*
- ▶ *Le dé 4 ne peut pas « sauter » le dé rouge car aucun emplacement ne lui permet de terminer son mouvement (le dé rouge se trouvant au bord du plateau).*
- ▶ *Le dé 4 ne peut pas non plus « sauter » le dé violet car l'emplacement suivant est complet (3 dés).*
- ▶ *Les autres dés ne sont pas jaunes et Mamy Wata ne joue que les dés jaunes.*

- II **Déplacez ce dé orthogonalement** en « sautant » un dé adjacent ou une colonne adjacente.



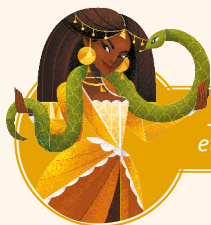
Deux choix s'offrent à moi.



- ▶ *Je peux « sauter » et capturer le dé bleu en terminant le déplacement de mon dé 1 vers l'emplacement vide.*
- ▶ *Je peux « sauter » et capturer le dé violet en terminant le déplacement de mon dé 1 sur l'autre dé jaune.*

Il n'y a pas forcément de bonne ou mauvaise décision, mon choix va se faire suivant la stratégie que je souhaite mettre en place (capturer un dé dont j'ai besoin pour une combinaison ou pour un effet, capturer un dé pour importuner un adversaire...).

- III **Le dé « sauté » est capturé** et rejoint votre zone de capture.



Je décide de capturer le dé violet et le place sur ma zone de capture.



COLONNE DE DÉS

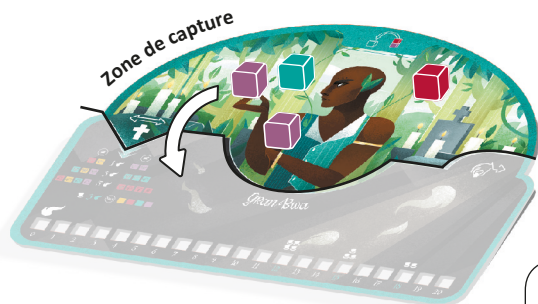
- ▶ Lors de la partie vous serez amenés à empiler des dés les uns sur les autres et ainsi former des colonnes.
- ▶ Une colonne de 3 dés est complète et ne peut pas accueillir un 4^{ème} dé.
- ▶ Un dé seul ou au sommet d'une colonne est considéré comme accessible, les autres ne peuvent pas être choisis lors de l'étape 1 de la capture.

Dé accessible

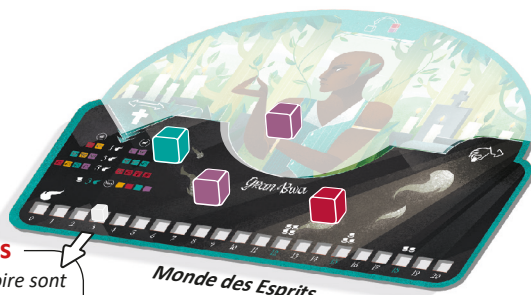


GAGNER DES POINTS DE VICTOIRE

L'action optionnelle ⑤ vous permet de déplacer les dés que vous souhaitez, de votre zone de capture vers le Monde des Esprits. Certains groupes de dés forment des combinaisons qui font gagner des **points de victoire**.



+3 Points
Les points de victoire sont indiqués sur la piste de score du plateau *Loa*.



Deux types de combinaisons sont possibles :

- ⊜ **Combinaison de Dés** avec la **même icône** mais de **couleurs différentes**
 - ⊈ **Combinaison de Dés** avec la **même couleur** mais d'**icônes différentes**
- ☞ Le nombre de points de victoire gagnés dépend du nombre de dés dans la combinaison : 2 Dés = 1 ☞ 3 Dés = 3 ☞ 4 Dés = 5 ☞



LES DÉS BLANCS ET LE MARQUEUR BARON SAMEDI

- ① Les dés blancs peuvent servir de Joker couleur en remplaçant un dé de couleur dont vous avez besoin lors d'une **Combinaison de Dés**.
- ② Le joueur qui possède strictement le plus de dés blancs dans le Monde des Esprits, récupère le marqueur **Baron Samedi** et bénéficie ainsi de son pouvoir.

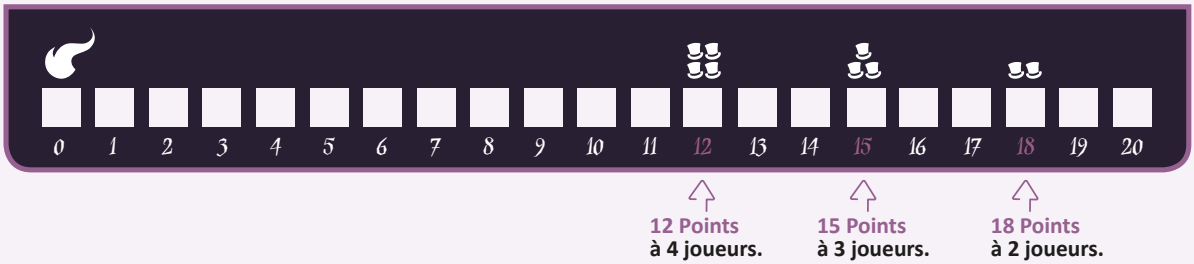


Le marqueur **Baron Samedi** peut être placé sur votre plateau *Loa* afin de recouvrir votre *Loa*.

Si vous possédez le marqueur **Baron Samedi**, vous pouvez appliquer **le pouvoir de n'importe quel Loa** sans dépenser de ☞ lors des étapes **A** ou **D** de votre tour de jeu.

► La fin de partie intervient dans 2 cas :

① **Un joueur atteint le palier de score** indiqué sur le plateau (*ce palier dépend du nombre de joueurs*).



② **Un joueur ne peut plus jouer** car aucune capture ne lui est possible.

*À noter : le joueur doit bien vérifier qu'aucun de ses dés ne lui permet de capturer un dé adjacent, sans oublier qu'il peut commencer son tour en utilisant le pouvoir de couleur de son **Loa** ou d'un autre **Loa** (en dépensant 1 🌀) pour se débloquer et ainsi jouer son action principale.*

► Terminez le tour de jeu afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours de jeu.
Rappel : le joueur le plus âgé a commencé la partie.

► Chaque joueur doit ensuite déplacer tous les dés de sa zone de capture vers le Monde des Esprits. Si vous déplacez plusieurs combinaisons, une seule vous fait gagner des **points de victoire**.

► Pour finir, les joueurs possédant la majorité de dés de même couleur gagnent 3 **points de victoire** supplémentaires pour chaque majorité (1 point en cas d'égalité).



► Si votre score dépasse 20 points de victoire, récupérez un marqueur **20Pts** puis comptabilisez les points supplémentaires en plaçant le marqueur **Score** au début de votre piste score (exemple : 24 points, votre marqueur revient sur le 4).



“ *Le joueur avec le plus haut score gagne la partie et devient pour l'année, le nouveau Loa des morts !*

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a mis fin à la partie ou le joueur le plus proche (dans le sens horaire) du joueur ayant mis fin à la partie qui gagne. ”



CREDITS

Remerciement de l'auteur :

Mes 3 poupées Voodoo, el Compañero Fred, mes 4 Loas protecteurs (Papa Nico, Mama Cé, Tatie Christine & Tonton Jo(d)assin), Cousin Ben et toutes les âmes qui ont testé Dice Mage puis Baron Voodoo de Cannes à Paris en passant par le Cantal (pour n'en citer qu'un : Gougou). Et j'allais oublier : mon alarme-incendie qui est au commencement de tout !

Auteur : Yann Dentil
Illustratrice : Christine Alcouffe

Chef de projet : Cédric Szydowski
Développement : Nicolas Badoux
Conception Graphique : Vincent Joassin

©2019 Tsume Art. All Rights Reserved.
All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.

Yoka
BY TSUME



EQUIPE

“ Si vous êtes 4 joueurs et que vous connaissez le jeu, je vous recommande de jouer en équipe. ”

► Dans ce mode de jeu, vous utilisez les plateaux **Duo**. Deux configurations d'équipes vous sont proposées :



- Formez **2 équipes de 2 joueurs** et choisissez le plateau **Duo** joué par chaque équipe.
- Les joueurs d'une même équipe doivent jouer côtes à côtes car ils partagent le même plateau **Duo**.
- La partie se déroule normalement, sauf que plutôt que de jouer dans le sens horaire, vous devez jouer de façon croisée (*afin que chaque équipe joue tour à tour*).
- Le score à atteindre pour mettre fin à la partie est de 18 points.
- Les joueurs d'une même équipe partagent leurs (3 par équipe en début de partie), leur zone de capture, leur Monde des Esprits et leurs points de victoire.
- Le marqueur **Protection** est personnel, il protège donc le Monde des Esprits et uniquement vos dés sur le plateau central (*les dés de votre coéquipier présents sur le plateau central ne sont pas protégés*).
- Le marqueur **Baron Samedi** n'est pas utilisé dans cette variante, mais vous remporterez 3 points si vous avez la majorité de dés blancs en fin de partie.

PLATEAU FIXE

► Pour une expérience de jeu différente, plutôt que de lancer les dés en début de partie, vous pouvez disposer les dés comme indiqué ci-dessous.



Mode équilibré

Les dés de tous les Loas sont identiques. Si vous perdez, vous ne pourrez pas accuser le mauvais tirage de dés.



Mode chaotique

Les dés capturés vont circuler plus facilement de plateaux en plateaux. Vous risquez de perdre vos amis.



TOUR DE JEU

A

Début du tour (Optionnel)

Appliquez le pouvoir de votre **Loa**

ou

Dépensez 1 pour appliquer le pouvoir d'un autre Loa.

B

Action principale

Capturez 1 Dé (à placer dans votre zone de capture)

C

Actions optionnelles

- ① Récupérer 1 si le Dé capturé est de la couleur de votre **Loa**.
- ② Dépenser 1 pour changer la face du Dé capturé.
- ③ Appliquer l'effet de l'icône du Dé capturé.
- ④ Dépenser 2 pour rejouer un tour (une fois par tour).
- ⑤ Gagner des points de victoire en déplaçant des DÉS capturés vers le Monde des Esprits.

D

Fin de tour (Vous pouvez réaliser l'action de l'étape **A** si vous ne l'avez pas déjà faite)



“ Les effets des dés sont facultatifs. Dans le cas où vous décidez de ne pas appliquer l'effet du dé que vous capturez, l'effet est perdu. ”



Récupérez 1 marqueur depuis la réserve. Les pions peuvent être utilisés à votre tour de jeu (lors des actions optionnelles) afin de changer la face du dé capturé, appliquer le pouvoir d'un Loa ou rejouer un tour.



Gagnez 1 point de victoire. Si vous atteignez le palier de score grâce à ce point de victoire, vous continuez votre tour normalement puis la partie se termine comme indiqué page 6.



Changez la face d'un dé de votre zone de capture (y compris celui-ci). L'effet de la nouvelle face n'est pas appliqué, mais peut vous aider à réaliser vos combinaisons.



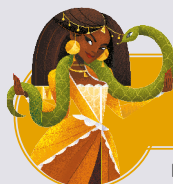
Retournez votre marqueur Protection face active. Aucun adversaire ne peut capturer vos dés sur le plateau central et vous ne pouvez pas être volé jusqu'à votre prochain tour de jeu. Lorsque le tour revient à vous, retournez votre marqueur Protection sur la face inactive, celui-ci ne vous protège plus.



Volez un dé présent dans le Monde des Esprits d'un adversaire. Le dé volé est placé dans votre Monde des Esprits. Un Loa protégé par le marqueur Protection ne peut pas être volé et l'effet du dé volé n'est pas appliqué.



Echangez, entre deux joueurs, deux dés présents dans la zone de capture. Les dés échangés peuvent être choisis parmi tous les joueurs (vous compris).



Pouvoir de Mamy Wata (jaune).



Regroupez et déplacez tous les dés d'une ligne vers un bord du plateau central.



Pouvoir de Gran Bwa (turquoise).



Déplacez les dés d'une colonne (sauf le dé à sa base) sur d'autres dés du plateau central.



Pouvoir de Papa Legba (rouge).



Déplacez un dé seul sur un emplacement vide de la même ligne du plateau central.



Pouvoir d'Erzulie Freda (violet).



Échangez la position de deux dés seuls du plateau central.



“ J'accorde les pouvoirs des 4 Loas ci-dessus, au joueur qui possède strictement le plus de dés blancs dans le Monde des Esprits. ”