

Barbarossa

Un jeu de Klaus Teuber pour 3 à 6 (ou 3 à 4) joueurs.

Contenu

Il peut différer selon que vous possédez la version à 6 ou à 4 joueurs.

- Plateau de jeu
- 6 (ou 4) magiciens (les plus grands pions)
- 6 (ou 4) chapeaux Magiques (les pions moyens en forme de cônes)
- 6 (ou 4) pions d'elfes (les pions les plus petits)
- 6 (ou 4) blocs de pâte à modeler
- 18 (ou 13) maléfices (pions noirs)
- 20 (ou 13) flèches
- 6 (ou 4) blocs de papier
- 6 (ou 4) crayons
- 1 dé
- La présente règle

Mise en place

- Donnez à chaque joueur le bloc de pâte à modeler, le bloc et le crayon de sa couleur ainsi que 3 maléfices.
- Placez tous les magiciens sur la case Elf marquée d'un A (ou e-k dans la version ASS pour 4 joueurs).
- Placez tous les chapeaux magiques sur la case marquée de six chapeaux sur la marque qui fait les trois quarts du tour du plateau (ou sur la case « Start » de la piste de marque dans la version ASS pour 4 joueurs).
- Placez tous les pions d'elfes sur la case 12 de l'échelle des gemmes.

Confection des objets

- S'il y a de 4 à 6 joueurs, chaque joueur doit faire deux objets en pâte à modeler.
- S'il y a trois joueurs, chaque joueur doit faire trois objets.

Chaque objet est une énigme en 3D que les autres joueurs doivent résoudre. Essayer de préparer une énigme ni trop facile ni trop difficile à résoudre, faute de quoi vous risquez de perdre des points.

Tous les objets sont placés au milieu du plateau. Les joueurs doivent noter ce que représentent leurs objets et placent les morceaux de papier sous le plateau de jeu. Chaque objet doit représenter un mot simple (un objet ou une chose concrète et pas un mot composé ou une expression). Quand le

dernier joueur a terminé son modelage, la partie commence.

Tour de jeu

Chaque joueur jette le dé pour déterminer qui commence. L'ordre de jeu se fait ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant son tour, un joueur peut se déplacer de deux façons possibles.

1. Il peut simplement jeter le dé et déplacer son pion du nombre de case indiqué, dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau.
2. Il peut déplacer son pion d'un nombre choisi de cases dans le sens des aiguilles d'une montre, sans jeter le dé, mais en dépensant du trésor. Il enregistre cette dépense en déplaçant son elfe vers le bas sur l'échelle des gemmes. Un joueur ne peut jamais dépenser plus de trésor qu'il n'en possède et un joueur qui n'a plus aucune gemme doit jeter le dé pour se déplacer.

Il y a cinq types différents de cases sur le plateau.

- **Gemme (Escalier)** - Vous recevez une gemme qui est enregistré en montant votre elfe sur l'échelle des gemmes. Vous ne pouvez pas posséder plus de 13 gemmes.
- **Dragon** – Tous les **autres** joueurs avancent leur chapeau magique **d'une case** sur la piste de marque.
- **Fantômes** – Tous les **autres** joueurs avancent leur chapeau magique **de deux cases** sur la piste de marque.
- **Elf** – Vous pouvez demander à un adversaire la lettre d'un de ses objets à une position particulière. *Par exemple* : d'abord, la troisième ou la dernière lettre. L'adversaire note la lettre et vous la montre secrètement. Vous pouvez prendre des notes sur vos découvertes.
- **Point d'interrogation** – Vous avez droit à deux séries de questions à vos adversaires sur leurs objets.
Vous pouvez poser à n'importe quel joueur n'importe quelle question sur l'un de ses objets. L'adversaire ne peut répondre que « OUI », « NON », « PROBABLEMENT », ou « JE NE SAIS PAS » et doit répondre sincèrement. Vous pouvez continuer à poser des questions sur le même objet ou sur d'autres objets jusqu'à ce que vous obteniez une réponse « NON », qui marque le début de la seconde série de questions.

Pendant la seconde série de questions, vous pouvez continuer à poser des questions sur n'importe quel objet, mais vous pouvez également émettre une hypothèse sur un objet en notant son nom et en passant le papier caché à l'adversaire qui possède cet objet. L'adversaire doit vous dire si votre hypothèse est juste ou pas en disant simplement « OUI » ou « NON ». Il n'y a aucune obligation à émettre les hypothèses sur les mêmes objets que les questions. La seconde série de questions se termine dès qu'une réponse « NON » est donnée, soit à une question, soit à une hypothèse.

Marque

Chaque fois que vous devinez un objet correctement, vous plantez une flèche dans l'objet. Si vous avez mal deviné, vous ne plantez aucune flèche. Vous ne pouvez pas, bien entendu, deviner vos propres objets !

Si vous êtes le premier joueur à deviner un objet, vous marquez 5 points et déplacez donc de cinq cases votre chapeau magique vers la fin de la piste de marque, marquée d'une clé d'or (ou du mot « Ziel »).

Si vous êtes le deuxième joueur à deviner un objet, vous marquez 3 points. Un objet ne peut recevoir plus de deux flèches.

L'adversaire propriétaire de l'objet deviné marque aussi des points. On compte toutes les flèches plantées sur les objets du plateau, et ce nombre détermine le mouvement du chapeau magique du propriétaire de l'objet deviné selon les tableaux ci-dessous.

3 / 4 joueurs Nombre total de flèches	Mouvements du chapeau magique	5 / 6 joueurs Nombre total de flèches
1-2	2 en arrière	1-3
3-4	1 en arrière	4-5
5-6	1 en avant	6-7
7-9	2 en avant	8-11
10	1 en avant	12-13
11-12	1 en arrière	14-15
13	2 en arrière	16-17

La marque est enregistrée en avançant ou en reculant le chapeau magique du joueur sur la piste de marque.

Maléfices

Les maléfices vous permettent de faire l'une des deux actions suivantes :

- Vous pouvez utiliser un maléfice pour demander une lettre à un joueur (comme si vous étiez sur une case Elfe).
- Vous pouvez faire une hypothèse sur un objet.

Vous pouvez utiliser des maléfices à tout moment pendant la partie, sauf quand un autre joueur en est à la deuxième série de questions sur une case point d'interrogation. Un seul joueur à la fois peut employer un maléfice : si deux maléfices sont utilisés simultanément, les joueurs se départagent aux dés.

Vous pouvez utiliser plusieurs maléfices à la suite, et les maléfices utilisés sont placés au centre du plateau de jeu. Dès que cinq maléfices ont été utilisés, chaque joueur, une seule fois dans la partie, peut reprendre trois maléfices s'il est à court de maléfices. Cela signifie que chaque joueur peut utiliser six maléfices pendant la durée du jeu.

Fin de la partie

La partie s'arrête de l'une des deux façons suivantes :

1. Si le chapeau magique d'un joueur atteint la case « Ziel », ce joueur a gagné.
2. Lorsque la 13^{ème} flèche (ou la 17^{ème} pour 5 et 6 joueurs) est plantée, le jeu finit aussitôt. Dans ce cas, les joueurs marquent des points négatifs pour chacun de leurs objets qui n'ont pas deux flèches plantées sur eux. Un joueur marque – 5 pour tout objet de sa couleur démunie de flèche, et – 2 points pour chaque objet avec une seule flèche. Le joueur le plus proche de la case finale « Ziel » est le vainqueur.

Les morceaux de papier cachés sous le plateau sont dévoilés. Si un joueur a donné une fausse lettre ou une fausse réponse, ne jouez plus avec lui !

Variantes de Richard Vickery

Nous jouons avec deux règles maison :

1. La plus importante est que, peu importe comment la partie se termine, nous appliquons la règle prévue pour la fin de partie après la 13^{ème} ou la 17^{ème} flèche, c'est à dire que nous décomptons – 5 points pour les objets libres de flèches et – 2 points pour les objets avec une seule flèche. Cela signifie que le joueur ayant atteint le premier la dernière case « Ziel » peut ne pas gagner la partie si ses objets n'ont pas été suffisamment devinés.
2. L'autre règle est que nous autorisons les énigmes formées de deux mots. Nous avons également expérimenté les énigmes correspondant à des expressions.

Alain Moon aime lier dans un même thème ses deux objets. Cela peut être amusant et dès qu'un joueur devine un objet, il a aussitôt un indice sur l'autre. C'est une bonne façon de s'assurer que vous ne resterez pas coincés avec un objet vide de toute flèche.