



# Barracuda

SLIM INVESTEREN -  
KOEL ONDERHANDELEN

Auteur: Christoph Cantzler  
Grafische bewerking: ©DH  
Redactie: Lena Kappler  
© 2016  
Drei Hasen in der  
Abendsonne GmbH

Spelers: 3 - 5  
Leeftijd: vanaf 10 jaar  
Duur van het spel: 25 - 45 min

## Spelmateriaal

- 12 vierkante barkaarten met de waarden:  
1 x 6.000, 3 x 5.000, 3 x 4.000,  
4 x 3.000, 1 x 2.000
- 110 bankbiljetten met de waarden:  
10 x 10.000, 15 x 5.000, 25 x 2.000,  
25 x 1.000, 35 x 0.000 (= "vals geld")
- 30 speelfiguren in 5 kleuren
- 1 linnen zakje
- spelregels



## IDEE VAN HET SPEL EN HET DOEL

Barracuda is een onderhandelingspel over bars met geld en veel onbekende informatie. Geen enkele speler heeft alle informatie – dat is wat het spel aantrekkelijk maakt:

- Alle spelers weten hoeveel pacht elke speler betaalt aan de bank.
- Echter, slechts twee spelers weten wat de onderlinge tarieven zijn.

Dus de score van de bars is voor iedereen zichtbaar, maar niemand weet de kaspositie van de andere speler. Je opties om te onderhandelen zijn afhankelijk van het spel en de kaspositie en die veranderen tijdens het spel voortdurend. De onderhandelingen zijn bepalend voor het verloop van het spel.

Het is belangrijk om te profiteren van de sterke en zwakke punten van de andere spelers.

Het doel van het spel is om alle 5 de speelfiguren als pachter of partner in een bar onder te brengen en daar een speelronde te blijven, maar dat moet je eerst maar eens zien te bereiken. ;-) En wees voorzichtig! De weg naar succes is duur en wie niet oppast, gaat tussendoor failliet, verliest en eindigt het spel.

Dan is de winnaar degene die op dat moment de meeste pachters of partners in de bars heeft staan.

Je startkapitaal is 50.000 en wat vals geld.

## Spelvoorbereiding

Voor het eerste spel worden eerst de 12 barkaarten voorzichtig uit de stansvellen gehaald. Voor het spel worden slechts 10 van de 12 barkaarten gebruikt, vijf met twee plaatsen en 5 met maar één plaats.



Om twee barkaarten uit het spel te nemen, worden alle barkaarten gesorteerd (een stapel met één plaats, een stapel met twee plaatsen), geschud met de achterkant naar boven (GESLOTEN), waarna "blind" van elke stapel de bovenste kaart wordt genomen en deze gaat ongezien (GESLOTEN) terug in de doos.

Er wordt een spelleider bepaald voor de volgende taken: het beheer van de bank, het incasseren van de pacht en het wisselen van geld. De spelleider zorgt ervoor dat:

- de barkaarten GESLOTEN worden geschud en in het midden van de tafel worden gelegd
- iedere speler vijf speelfiguren ontvangt in één kleur en het volgende speelgeld:
  - 2 biljetten van 10.000
  - 3 biljetten van 5.000
  - 5 biljetten van 2.000
  - 5 biljetten van 1.000
  - 7 biljetten van 0.000 ("vals geld")
- de zesde speelfiguur van de spelers in het linnen zakje wordt gedaan. Deze worden hierna de "zakfiguurtjes" genoemd.

De spelers nemen het speelgeld op de hand of leggen het op een zodanige wijze neer zodat de andere spelers het niet kunnen zien.

*"Vals geld" is alleen bedoeld om te bluffen en telt in de eindwaardering niet mee. Je kunt vals geld gebruiken bij het "inzetten van een partner", het "overnemen van een bar", het "veilen van een bar" en een "opdracht van de baas".*

## ♦ Verloop van het spel

Er wordt gespeeld over meerdere rondes. Het spel eindigt als de eerste speler het spel heeft moeten verlaten of als een speler een ronde lang vijf spelers in de bars heeft.

Bij het begin van de ronde gaan telkens de zakfiguurtjes in het linnen zakje. Daarna geeft de spelleider via de zakfiguurtjes aan wie aan de beurt is. Daarvoor neemt hij blind een zakfiguurtje uit het linnen zakje. De kleur van het zakfiguurtje bepaalt wie de startspeler is. Daarna wordt de volgende speler bepaald tot iedereen aan de beurt is geweest. Bij het begin van de nieuwe speelronde gaat alle zakfiguurtjes terug in het linnen zakje en zo gaat het spel verder.

*Vooraf: het is in het spel nodig om de waarde van de bankbiljetten voor de andere spelers geheim te houden! Iedere handeling met geld gebeurt geheim. Het "valse geld" dat niet van gewoon geld te onderscheiden is, helpt om de hoogte van een bod of aanbod te versluieren..*

## EERSTE RONDE

In de eerste ronde openen de spelers ieder een bar. Hiervoor wordt in de volgorde van de zakfiguurtjes een willekeurige bar open gedraaid. Er komt een speelfiguur te staan op het veld van de pachtprijs. Wie een bar opent, hoeft nooit meteen in die beurt de pacht te betalen!

Hierna wordt de volgende speler bepaald.

In de volgende speelronde moet iedere speler  
1. zijn pacht betalen  
2. een actie uitvoeren.

## PACHT BETALEN

Bij het begin van iedere beurt moet je voor iedere bar die je pacht het pachtgeld betalen. De pachtprijs staat op de bar en je betaalt de totaal som van de pacht van alle gepachte bars. De pacht wordt open betaald aan de spelleider.

Voorbeeld: Voor één bar "3.000" en voor één bar "5.000" betaal je samen 8.000 pacht.

## • KORTING

Drie voor de prijs van twee: Heb je drie bars gepacht, dan betaal je maar voor twee. De pacht voor de goedkoopste vervalt!

Voorbeeld: Als je voor je bars "3.000", "5.000" en "2.000" pacht zou moeten betalen, dan vervalt de "2.000" en betaal je maar 8.000.

Vier voor de prijs van drie: Heb je vier bars gepacht, betaal je enkel de pacht voor drie bars. De pacht voor de duurste bar vervalt!

Voorbeeld: Als je voor je bars "4.000", "3.000", "6.000" en "5.000" pacht zou moeten betalen, dan vervalt de "6.000" en betaal je maar 12.000.

## ACTIE UITVOEREN

Welke actie je mag uitvoeren, hangt ervan af hoe of je de bar aantreft: GESLOTEN of geopend.

Als je hebt besloten wat je gaat doen, dan kondig je dat aan.

## ACTIE BAR OPENEN – GRATIS

Is een bar nog gesloten, dan kun je die openen door het barkaartje open te draaien. Daarmee is de bar geopend en weet je wat de pachtkosten voor deze bar zijn. Vervolgens wordt er een speelfiguur geplaatst als pachter op het veld onder de pachtprijs. De pachtprijs wordt pas in de volgende ronde betaald.

Als een speler geen bar gepacht heeft (er staat geen speelfiguur op een pachtveld van een bar), dan moet jij de actie bar openen kiezen!

Maar: Als alle bars al geopend zijn voor zover toegestaan bij het aantal spelers, dan moet er een andere actie worden uitgekozen.

Hoeveel bars er mogen worden geopend in het spel hangt af van het aantal spelers:

- bij drie spelers – 6 bars
- bij vier spelers – 8 bars
- bij vijf spelers – alle 10 de bars



## ACTIE PARTNER INZETTEN – KOST METEEN GELD, MAAR DAARNA NIET MEER

Enkele bars hebben een tweede plek boven de pachtprijs staan. Daar kan een speelfiguur als partner ingezet worden.

Als dat een **eigen bar** is, dan kan je er als **actie** gewoon een tweede speelfiguur bijzetten op het bovenste veld. Hiervoor hoeven geen pachtkosten te worden betaald, het is dus gratis, maar je hebt een speelfiguur meer in het spel.

Als je **partner in een andere bar** wil worden, moet je de betreffende speler een aanbod doen. Je schuift de medespeler een gesloten hoeveelheid geld of vals geld toe. Het bod moet tussen de 1.000 en 12.000 liggen.

Voorbeeld: je wil partner worden in de bar "5.000 Karambole". Dan schuif je de pachter van deze bar een gesloten stapeltje geld toe, met de mededeling: "Ik wil jouw partner worden!"

De pachter bekijkt je aanbod.

Als de **pachter het aanbod accepteert**, neemt hij het geld en jij zet vervolgens je speelfiguur op de vrije plek neer. Hierna eindigt de beurt en wordt er een nieuw zakfiguurtje getrokken.

**Weigert de pachter het aanbod**, dan moet hij een gelijke tegenwaarde als het aanbod, maar zonder "vals geld", betalen uit zijn eigen kas aan de fictieve uitsmijter van de bar. Zowel het aangeboden bedrag als de gelijke tegenwaarde worden in het openbaar aan de bank betaald. Op het barkaartje blijft de partnerplaats vrij en er wordt een nieuw zakfiguurtje getrokken voor de volgende speler.

Als het je lukt om als partner in een bar toe te treden, ben je na het accepteren van het aanbod geen geld meer verschuldigd aan de pachter.

## ACTIE BAR OVERNEMEN – KOST GELD OF LEVERT GELD OP

Als je geen bar kunt, wilt of mag overnemen en ook geen partner kunt plaatsen, dat moet je proberen een bar over te nemen. Je doet

dan een bod om de bar over te nemen. Het bod moet minstens zo hoog zijn als de pachtprijs en mag maximaal 12.000 bedragen. Je geeft hiervoor een verdeckte hoeveelheid geld en "vals geld" aan je medespeler.

Voorbeeld: Je wil de bar "4.000 Bar Albatros" overnemen. Dan schuif je de pachter van de bar een stapel geld en "vals geld" toe met de mededeling: "Ik wil jouw bar overnemen."

De pachter bekijkt het bod en neemt dan een besluit.

**Neemt de pachter het geld aan**, dan heeft hij geld verdiend. Hij haalt zijn speelfiguur weg en jij mag je pachter op die plek zetten.

Als er een **partner** in deze bar is, dan wordt deze ook verwijderd, tenzij het een eigen speelfiguur is. Als het een eigen speelfiguur is, dan blijft de partnerplek bezet. In de andere gevallen is de partnerplek weer vrij.

**Neemt de pachter het aanbod niet aan**, dan krijg je je geld terug en dan moet er als "beschermingsgeld" een gelijk bedrag uit de kas van de pachter aan jou worden betaald. Ontvangen "vals geld" mag de pachter behouden. Je hebt nu geld verdiend.

Voorbeeld: Jij biedt een partner voor een bar 6.000. Je krijgt 12.000 terug, dan heb je 6.000 verdiend.

## ACTIE: EEN BAR VEILEN OF SLUITEN – GELD BESPAREN

Als je minstens drie bars hebt gepacht, dan mag je één bar veilen. Neem je speelfiguur van de pachterplek en vraag de andere spelers een bod te doen op de bar. Een eventuele partner blijft staan.

Voorbeeld: Je hebt de bar "Octopus", de Bar "Banana Bar" en de bar "Barracuda" gepacht. Om pacht te sparen bied je nu de "Barracuda" aan om te veilen met de woorden: "Ik veil de Barracuda-Bar!"

Nu **moeten** de medespelers een aanbod doen, dat minstens uit een biljet "vals geld" moet bestaan.

Je bekijkt de verschillende aanbiedingen die je ontvangt.

**Beslis je in te gaan op een aanbod**, dan neem je het geld aan. De andere spelers ontvangen dan hun aanbod, inclusief het "vals geld" volledig terug. De winnaar van de veiling zet een speelfiguur op het pachtervakje.

**Als je alle aanbiedingen afwijst**, ontvangen de medespelers hun aanbod, inclusief het vals geld terug. De bar gaat nu in "renovatie".

De huidige pachter betaalt voor de renovatie 1.000 aan de bank, waarna de bar wordt gesloten door deze om te draaien. Nu moet ook de partner de bar verlaten.

## UITZONDERINGSREGEL OPDRACHT VAN DE BAAS – GELD BETALEN OM DE SPELERSVOLGORDE TE VERANDEREN

Meestal tegen het einde van het spel, maar het kan ook eerder gebeuren, kom je krap bij kas te zitten en heb je niet meer genoeg geld, om de pacht te betalen of een actie te betalen.

Daarom heb je aan het begin van iedere ronde de mogelijkheid het geluk een handje

*Zo kan het spel er dan in de derde speelronde uit zien:*



*De bank is zichtbaar voller.*

te helpen, waardoor je zo laat mogelijk aan de beurt kunt zijn, om ervoor te zorgen dat een medespeler met nog minder geluk vroegtijdig het spel moet verlaten.

Je roept "Opdracht van de baas!" en je legt een gesloten bedrag op tafel dat minimaal uit een biljet "vals geld" moet bestaan en maximaal 12.000 kan bedragen. Alle andere spelers doen dat ook, waarna alle spelers gelijktijdig het bedrag aan elkaar laten zien.

Wie het meeste geld op tafel legt, is het laatste aan de beurt. Vals geld telt niet mee. Alle geld dat in opdracht van de baas is geboden gaat naar de bank.

**Voorbeeld:** Speler A en B leggen alleen "vals geld" op de tafel. Speler C legt 2.000 neer en D en E leggen ieder 4.000 neer. De spelersvolgorde is dan als volgt: eerst gaan de zakfiguurtjes van A en B in het linnen zakje, om te bepalen wie eerste en tweede wordt, speler C wordt derde en daarna loten speler D en E met hun zakfiguurtjes in het linnen zakje, wie vierde en vijfde worden.

Wie als laatste aan de beurt is heeft de meeste kans om de dreiging uit het spel te moeten stappen af te wenden. Natuurlijk kan een speler ook bluffen en alleen maar

"Opdracht van de baas" roepen, om de andere spelers geld uit hun zak te kloppen... en dan zelf "vals geld" neerleggen om eventueel als eerste aan de beurt te kunnen komen....

#### OVER HET ONDERHANDELEN EN BETALEN:

- Je mag in het spel verbaal en non-verbaal onderhandelen.
- Je mag proberen om mondeling tot afspraken te komen en elkaar van alles beloven, maar een afspraak staat pas vast als de kaarten op tafel liggen. Dan ligt de deal onveranderbaar vast. Wat mondeling is afgesproken, hoeft niet te worden nageleefd, hoewel een echte heer of dame zich altijd aan de afspraken houdt.
- Maar je hoeft niet te onderhandelen. Je kan ook meteen het geld laten spreken en gewoon een stapeltje aan je medespeler toeschuiven.
- Ieder aanbod mag met "vals geld" opgeleukt worden, om de schijn op te houden.
- Een aanbod in geld of "vals geld" gaat altijd gesloten.
- "Vals geld" heeft geen enkele waarde als valuta, maar is alleen bedoeld om het speelplezier te vergroten door de medespelers te plagen. Met uitzondering van de actie bar veilen of sluiten, hoef je "vals geld" nooit aan de vorige eigenaar terug te geven.

2. Het spel eindigt ook, als een speler zijn complete beurt niet meer kan afmaken, wat betekent dat je dan failliet gaat.

#### Daarbij geldt:

- Kun je je pacht niet meer betalen, dan ga je meteen failliet.
- Kun je je pacht betalen, maar geen actie meer uitvoeren, bijvoorbeeld bij gebrek aan geld om een bar over te nemen, dan ga je ook failliet.

**Voorbeeld:** Kan een speler de pacht betalen en de gratis actie uitvoeren om een eigen partner in een eigen bar te zetten, dan blijf hij gewoon in het spel en kan hij mogelijk het spel zelfs nog winnen.

- Wie failliet gaat, beëindigt het spel en heeft het spel verloren.

Als een speler failliet gaat, wint degene die op dat moment de meeste speelfiguren in de bar heeft staan en bij een gelijk aantal speelfiguren wint de speler met het meeste geld. Als ook dat gelijk is, wint de speler, die pachter is van de bar met de hoogste pachtprijs.

**Haal je speelplezier uit de tactiek, het onderhandelen en het plagen, want geld maakt niet gelukkig!**

*Voor meer speelplezier zijn er de volgende varianten:*

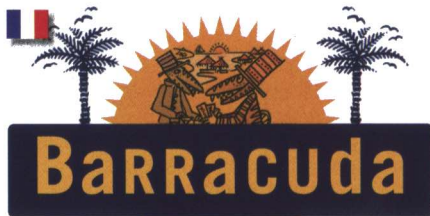
- De spelers besluiten gezamenlijk voor aanvang van het spel welke bars niet meedoen.
- Iedere speler mag één keer gedurende het spel al het geld in de bank tellen.

## ❖ Einde van het spel, waardering en winnaar

Er zijn twee manieren om het spel te beëindigen.

1. Lukt het een speler om zijn vijf speelfiguren gedurende een hele speelronde in de bars te houden, dan heeft hij het spel meteen gewonnen op het moment dat hij weer aan de beurt is, zonder een actie uit te hoeven voeren. Dat geldt natuurlijk ook als hij als laatste aan de beurt was in de vorige ronde en als eerste in deze ronde...





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 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 une place et un autre avec les bars à deux places, 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", "repandre 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 COÛTE 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 vends 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.**

