

Règles du Baron

Envie d'un jeu de cartes malin où l'on cherche à éviter les mauvais coups plutôt qu'à les provoquer ? Le Baron, signé Kramer et Kiesling, est une petite pépite qui mélange bluff, anticipation et grimaces quand on se retrouve forcé de ramasser une rangée entière. Installez-vous, on vous explique tout.

Comment jouer au Baron

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Récolter le moins de têtes de bœuf possible en évitant de ramasser les rangées de cartes.
- **Mécanique principale** : Poser une carte par manche selon la correspondance des couleurs de têtes de bœuf.
- **Condition de victoire** : Avoir le total de points négatifs le plus bas à la fin de la partie.

Le Baron se joue de **2 à 10 joueurs**, à partir de 8 ans, pour des parties d'environ 20 minutes. On y joue avec 110 cartes numérotées, chacune affichant un certain nombre de **têtes de bœuf** colorées (bleu, jaune, vert, rouge, noir, blanc). Chaque tête équivaut à un point négatif : moins on en accumule, mieux on se porte.

Installation de la partie

Mélangez soigneusement les 110 cartes. Chaque joueur reçoit ensuite un paquet en fonction du nombre de participants, qu'il pose devant lui **face cachée** sans regarder. Ce sera sa **pioche personnelle**.

Joueurs	2	3	4	5	6	7	8	9-10
Cartes distribuée	24	20	16	16	16	12	12	8

Joueurs	2	3	4	5	6	7	8	9-10
s								

Chacun pioche ensuite **4 cartes** pour former sa **main**. Au centre de la table, on retourne 5 cartes supplémentaires face visible en colonne : elles forment le début des **5 rangées**. Les cartes restantes retournent dans la boîte, elles ne serviront pas.

Ce que représentent les cartes

Chaque carte porte un numéro (qui ne sert qu'à décider l'ordre de jeu) et une ou plusieurs **têtes de bœuf colorées**. Ce sont les couleurs qui déterminent où l'on peut poser sa carte, jamais les chiffres. Le nombre écrit en rouge, lui, correspond aux points négatifs de la carte.

Le personnage du Baron

Les cartes 52 et 104 représentent **le Baron**. Ce farceur possède les six couleurs à la fois, ce qui vous permet de le poser sur n'importe quelle rangée. Pratique quand on est coincé, mais attention : il vaut 6 points négatifs, alors ne le gardez pas trop longtemps.

Déroulement d'une manche

Tout le monde joue en même temps, ce qui rend les parties nerveuses et rapides.

Choisir sa carte

Chaque joueur sélectionne une carte de sa main et la pose **face cachée** devant lui. Une fois que tout le monde a choisi, on retourne les cartes simultanément.

Ordre de placement

Le joueur qui a joué la carte au **plus petit numéro** commence à la placer, puis on continue dans l'ordre croissant. Ce détail change tout : jouer un petit chiffre signifie parfois se coincer soi-même en premier.

Petite astuce : anticipez ce que les autres pourraient jouer. Une carte à petit numéro joue tôt

donc subit peu, mais elle peut aussi tomber dans un piège qu'elle a elle-même préparé.

Piocher à nouveau

Quand vos 4 cartes en main ont toutes été jouées, seulement à ce moment-là, vous piochez 4 nouvelles cartes de votre pioche personnelle. Pas avant.

Où poser sa carte

Chaque carte s'ajoute à la **fin d'une rangée**, à droite de la dernière carte. Mais pas n'importe comment.

La règle des couleurs

Votre carte doit partager au moins une **couleur de tête de bœuf** avec la dernière carte de la rangée choisie. Si plusieurs rangées conviennent, à vous de choisir la plus stratégique (ou la plus embêtante pour les autres, on ne va pas se mentir).

Quand rien ne correspond

Si aucune couleur de votre carte ne matche avec la dernière carte des 5 rangées, mauvaise pioche : vous devez **ramasser toutes les cartes d'une rangée de votre choix**. Votre carte devient alors la première carte de cette rangée toute neuve. Un peu comme dans [Jaipur](#), ce sont souvent les choix contraints qui font mal.

[IMAGE_MATERIEL]

Ramasser une rangée

C'est LA chose à éviter. Trois situations vous obligent à récupérer des cartes, et donc à empiler des points négatifs.

La sixième carte

Si vous posez la **6ème carte** d'une rangée, vous devez ramasser les 5 cartes précédentes.

Votre carte reste sur la table et devient la nouvelle première carte de cette rangée.

Six têtes de bœuf de même couleur

Si votre carte fait en sorte qu'une rangée contient **6 têtes de bœuf ou plus d'une même couleur**, vous ramassez toutes les cartes situées à gauche de la vôtre. Votre carte reste et fonde la nouvelle rangée. C'est le piège le plus vicieux : comptez bien les têtes avant de poser !

Pas de correspondance

Comme vu plus haut, si aucune couleur ne colle, vous choisissez la rangée à ramasser. Autant prendre celle qui coûte le moins cher en têtes de bœuf.

Les cartes ramassées vont dans votre **pile de points**, face visible devant vous. Ne les mélangez surtout pas avec votre main ou votre pioche personnelle.

Compter les points

Quand toutes les cartes ont été jouées, la partie s'arrête. Chacun additionne les **têtes de bœuf** présentes sur les cartes de sa pile de points. Le joueur avec le total le plus bas gagne. Égalité ? Victoire partagée, bonne humeur garantie.

Si vous aimez les jeux avec un vrai décompte à la fin comme [Cat in the Box](#) ou [Bohnanza](#), vous serez en terrain connu.

Barème indicatif des cartes

Type de carte	Points négatifs
Carte avec 1 tête	1 point
Carte avec 2 têtes	2 points
Carte avec 3 têtes	3 points
Carte avec 5 têtes	5 points
Baron (cartes 52 et 104)	6 points

Jouer en plusieurs manches

Vous pouvez décider à l'avance de faire plusieurs parties d'affilée et de cumuler les scores. C'est souvent plus fun car ça permet des retournements de situation entre les manches.

[IMAGE_FIN]

Deux variantes pour changer

Une fois que vous maîtrisez la base, essayez ces deux modes pour renouveler le plaisir.

Variante 1 la couleur prime

Toutes les règles restent identiques, sauf que la **règle de la 6ème carte disparaît**. Une rangée peut donc s'allonger tant qu'aucune couleur n'atteint 6 têtes. Résultat : des rangées plus longues et des ramassages parfois catastrophiques.

Variante 2 les têtes deviennent des points positifs

Ici, on renverse tout : les têtes de bœuf comptent en **points positifs**, on cherche donc à en accumuler ! Deux changements majeurs :

- Si aucune couleur ne correspond, vous **ne ramassez pas** de rangée. Vous glissez simplement votre carte sous votre pioche, face cachée.
- La partie s'arrête dès qu'un joueur a joué sa dernière carte : on finit le tour, puis on compte. Les cartes restées en main ou dans la pioche deviennent des **points négatifs**.

Ce mode change complètement l'approche : on veut désormais provoquer les ramassages plutôt que les éviter. Amusant pour surprendre des joueurs habitués. Dans le même esprit malin, jetez un œil aux règles d'[Challengers](#) ou de [Das Wurmt](#) pour d'autres sensations tactiques.

Voilà, vous avez tout ce qu'il faut pour lancer votre première partie du Baron. Dernier conseil avant de commencer : gardez toujours un œil sur les couleurs qui s'accumulent dans chaque rangée. Une couleur qui approche des 6 têtes, c'est un piège à désamorcer... ou à refilez à votre voisin. Bon jeu !