

# Règles du Baron

## 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 simultanément dans une rangée en respectant les couleurs des têtes de bœuf.
- **Condition de victoire** : Terminer la partie avec le total de points négatifs le plus bas.

Installez-vous confortablement, on va décortiquer ensemble ce petit bijou de Wolfgang Kramer et Michael Kiesling. Le Baron, c'est un jeu de cartes malin où on joue tous en même temps, et où l'objectif est simple : refiler les mauvaises cartes aux copains sans se retrouver soi-même avec la pile qui pique. Comptez environ 20 à 30 minutes pour une partie, de 2 à 10 joueurs.

## Le matériel et la mise en place

Le jeu contient **110 cartes** numérotées de 1 à 110. Chacune affiche un ou plusieurs symboles de **têtes de bœuf** dans six couleurs différentes (bleu, jaune, vert, rouge, noir, blanc). Les cartes 52 et 104 représentent **Le Baron**, un personnage joker qui possède les six couleurs à la fois.

Mélangez toutes les cartes puis distribuez-les selon le nombre de joueurs :

Joueurs	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cartes par joueur	24	20	16	16	16	12	12	8	8

Surtout, ne regardez pas vos cartes ! Posez-les face cachée devant vous : ce sera votre **pioche personnelle**. Piochez ensuite **4 cartes** pour former votre main. Enfin, retournez **5 cartes**

supplémentaires que vous alignez au centre de la table en colonne : ce sont les débuts des 5 **rangées**. Les cartes restantes retournent dans la boîte.

## Déroulement d'une manche

Tout le monde joue en simultanément, c'est ça qui rend le jeu vif et un peu tendu (dans le bon sens).

### Choisir et révéler une carte

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée devant lui. Quand tout le monde a choisi, on retourne les cartes en même temps. L'ordre de placement se fait ensuite du plus petit au plus grand chiffre. Petite astuce : les chiffres ne servent QU'À déterminer qui joue en premier, jamais à choisir la rangée !

### Placer sa carte selon la couleur

Voici la règle qui fait tout le sel du jeu. Vous devez ajouter votre carte au bout d'une rangée (à droite de la dernière carte), mais uniquement si votre carte partage **au moins une couleur** de tête de bœuf avec la dernière carte de cette rangée. Si plusieurs rangées correspondent, vous choisissez celle qui vous arrange (ou celle qui embête le plus vos voisins, on ne juge pas).

Le **Baron**, lui, peut se poser n'importe où puisqu'il possède toutes les couleurs. Un vrai passe-partout à garder précieusement pour les moments de crise, un peu comme un atout dans les [Règles du Whist](#).

### Piocher de nouvelles cartes

Attention, on ne repioche PAS après chaque tour. C'est seulement quand vous avez joué vos 4 cartes que vous en repiochez 4 nouvelles dans votre pioche personnelle. Ce rythme force à anticiper sur plusieurs tours.

## Quand faut-il ramasser une rangée (aïe)

C'est là que ça se corse. Trois situations vont vous obliger à récupérer des cartes, et donc des

points négatifs.

## La sixième carte fatale

Si vous posez la 6e carte d'une rangée, vous ramassez les 5 cartes précédentes. Votre carte devient la nouvelle première carte de la rangée. Voilà, vous avez hérité de la pile.

## Six têtes de bœuf de la même couleur

Si, en posant votre carte, la rangée totalise **6 têtes de bœuf ou plus d'une même couleur**, vous devez ramasser toutes les cartes situées à gauche de la vôtre. Votre carte reste et devient le nouveau départ de la rangée. C'est le piège classique : une rangée peut sembler sûre puis exploser à cause d'une couleur qui s'accumule.

## Aucune couleur ne correspond

Si votre carte n'a AUCUNE couleur commune avec les dernières cartes des 5 rangées, pas de chance : vous devez ramasser une rangée complète de votre choix. Votre carte prend sa place au début. Petite consolation : vous choisissez la moins douloureuse.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Compter les points en fin de partie

Les cartes récupérées vont dans votre **pile de points négatifs**, face visible devant vous. Ne les mélangez surtout pas à votre main ni à votre pioche ! Chaque carte indique en rouge le nombre de têtes de bœuf qu'elle vaut. Le **Baron** compte pour 6 points.

Quand toutes les cartes ont été jouées, chacun additionne les têtes de bœuf de sa pile. **Le joueur avec le moins de points remporte la partie.** En cas d'égalité, vous partagez la victoire. Vous pouvez aussi enchaîner plusieurs manches en cumulant les scores, comme dans [Jaipur](#).

## Un petit conseil stratégique

Surveillez toujours les rangées qui approchent des 5 têtes de bœuf d'une couleur : elles sont

des bombes à retardement. Si vous voyez une rangée avec 4 têtes noires par exemple, évitez d'y ajouter du noir, même si c'est possible. Mieux vaut parfois casser une belle combinaison chez vous que de tout ramasser.

## Gérer sa main sur la durée

Comme vous ne repiochez que tous les 4 tours, ne grillez pas vos meilleures cartes trop vite. Gardez idéalement une carte multicolore (ou le Baron si vous l'avez) en dernier recours pour éviter la règle 3.

[IMAGE\_FIN]

## Les deux variantes pour pimenter le jeu

Une fois les règles de base maîtrisées, vous pouvez essayer les deux variantes officielles qui changent complètement le ressenti, un peu comme quand on découvre [Bohnanza](#) ou [Das Wurmt](#) après avoir joué aux classiques.

### Variante 1 : la couleur prime

On supprime purement et simplement la règle de la sixième carte. Une rangée peut donc contenir 6, 7, 10 cartes sans problème, tant qu'aucune couleur n'atteint 6 têtes de bœuf. Le jeu devient plus tendu autour de la gestion des couleurs uniquement.

### Variante 2 : les têtes de bœuf deviennent des points positifs

Là, on inverse tout : les têtes de bœuf ramassées deviennent des **points de victoire**. Vous voulez donc ramasser un maximum ! Deux ajustements importants : si vous ne pouvez poser aucune carte (règle 3), vous la glissez sous votre pioche face cachée. Et dès qu'un joueur pose sa dernière carte, on termine le tour puis on compte. Les cartes restantes dans votre main ou votre pioche comptent en points négatifs. Un vrai retournement de cerveau !

Voilà, vous avez tout en tête pour lancer votre première partie. Distribuez, retournez les 5 cartes centrales, et que le meilleur bouvier gagne !