



BAILLOUKÉ

Livret de Règles



En 1598, quand les hollandais commencent à coloniser, l'aujourd'hui, île Maurice, ils se pensaient seuls sur cette terre boisée perdue dans l'océan Indien. Mais ce qu'ils ignoraient, et qu'ils vont apprendre à leurs dépens, c'est que des bêtes très particulières, plus proches du monstre que de l'animal, et qui vont inspirer l'imaginaire des auteurs de contes fantastiques horribles, arpentent déjà cette île.

De ce constat naît une nouvelle vocation, celle de chasseur de monstres. Certains ont pour mission de les capturer vivants pour de riches collectionneurs qui les veulent dans leur arsenal ou encore pour certains centres de recherche en marge de la légalité, tandis que d'autres ont pour mission de les éliminer, car ils sont nuisibles au quotidien des habitants.

À vous de démontrer vos talents et d'être le meilleur chasseur de monstres à l'île Maurice !

T. Nimmoris



Contenu de la boîte:



A 9 jetons *Kouronn* qui symbolisent la victoire d'une manche.



B 20 jetons *Louk Louké*.



C 4 jetons *Péboudé* à utiliser quand *Liboudé*, la carte de valeur 1, est joué.



D 6 jetons *Fer enn lizaz boss* qui servent de réduction à la valeur totale d'une manche d'un joueur.



E 50 cartes bêtes (quelque peu) fantastiques. Il y a 15 bêtes différentes, présents en différents exemplaires dans le jeu et dont la valeur va de 0 à 24 - de 0 à 13, puis directement 24.

f 1 Livret de règles.







G 1 Bestiaire.

Informations d'une carte



1 Le **nom** de la carte.

2 La **valeur** de la carte.

3 Le **nombre d'exemplaires** de la carte dans le jeu, représenté par    *Exemple* :    correspond à trois exemplaires.

4 Le ou les **effet(s) de la carte**. Certaines d'entre elles possèdent des effets optionnels. Ceux-ci se font après le pouvoir de base de la carte.

But du jeu

Pour être l'heureux gagnant, il va falloir être la première personne à **remporter 3 manches** !

Il y a trois façons possible de remporter une manche:

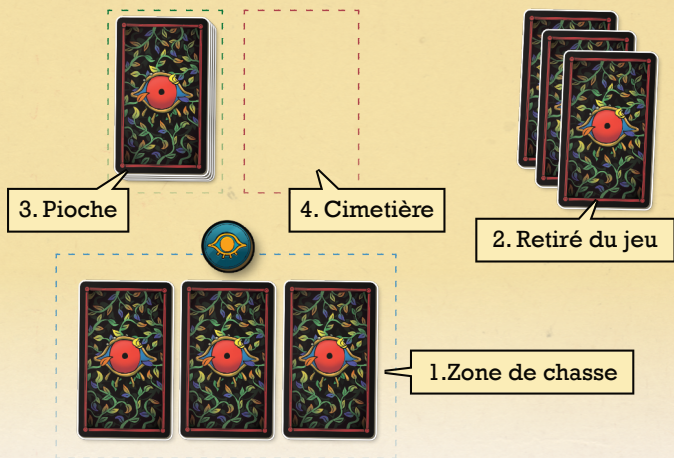
A Si une personne réussit à **ne plus avoir de carte dans sa zone de chasse**, elle remporte automatiquement la manche car toutes les bêtes ont été terrassées. La **zone de chasse** est la zone qui se trouve devant chaque joueur et où sont placées ses cartes.

B Quand la **pioche est vide**, chaque joueur révèle les cartes qu'il possède dans sa zone de chasse. Ce sont les bêtes qui ont été capturées. Le joueur qui possède la ou les bêtes de valeur cumulée la plus faible remporte la manche.

C Si un joueur a annoncé "**Baïlouké**" à la fin de son tour de jeu, quand c'est à nouveau à lui de jouer, directement, sans qu'il ne joue son tour, tout le monde révèle les cartes en leurs possessions dans leur zone de chasse. Le joueur qui possède la ou les bêtes de valeur cumulée la plus faible remporte la manche.



Mise en place



- 1** Mélanger les cartes. **Distribuer 3 cartes** à chaque joueur qu'ils placent devant eux, dans leur zone de chasse, face cachée, avec interdiction de les regarder et de les déplacer. La **zone de chasse** correspond à la zone qui se trouve devant chaque joueur. **Donner 1 jeton Louk Louké** à chaque joueur.
- 2** Retirer les **3 premières cartes** du paquet sans les regarder et mettre de côté, elles ne seront pas utilisées lors de cette manche.
- 3** Placer le reste des cartes au centre, elles forment **la pioche**. Placer l'ensemble des jetons sur la table à portée de main.
- 4** L'espace à côté de la pioche est le **cimetière**. C'est là où les cartes sont jouées et défaussées.
- 5** Est premier joueur **la personne qui possède le plus d'animaux**. *Vous pouvez comptabiliser vos frères et soeurs dans le lot.*

Déroulement du jeu

Chaque partie se décompose selon les étapes suivantes:

1 Avant la première manche:
Les joueurs placent, s'il le souhaite (*c'est recommandé de le faire*), leur jeton *Louk Louké* devant une de leur carte. Si une carte est assignée à un jeton *Louk Louké*, le joueur dont c'est la carte peut la regarder autant de fois qu'il veut, et quand il veut. Les cartes et les jetons assignés ne peuvent pas être déplacés, à part si l'effet d'une carte indique la possibilité de le faire.

2 La première manche:
À son tour, le joueur actif va **piocher** la première carte de la pioche et choisir entre la jouer ou la remplacer par une carte de sa zone de chasse. Une fois les effets de la carte fait, les joueurs ont la possibilité de **défausser**. Quand la phase de défausse est terminée, c'est au tour du joueur suivant.

1. Piocher

Le premier joueur pioche la première carte du paquet. Après avoir pris connaissance de celle-ci, il a le choix:

A La jouer, ce qui revient à la placer dans le cimetière et en appliquer le ou les effet(s).

B La remplacer, ce qui revient à remplacer une des cartes de sa zone de chasse par la carte piochée. La carte remplacée est jouée, placée dans le cimetière et il faut en appliquer le ou les effet(s). Cette action est réalisable avec n'importe quelle carte de la zone de chasse, pas seulement celles associées à un jeton *Louk Louké*.

Exemple: Maëva pioche le *Macadam*, la carte de valeur 7.
Deux options s'offrent à elle:

1 Première option : après avoir pioché le *Macadam*, **Maëva** décide de le jouer directement en plaçant la carte sur le cimetière. Elle doit faire un des deux effets et choisit le second qui consiste à retirer du jeu les deux premières cartes de la pioche.



2 Deuxième option : elle décide qu'elle veut remplacer une des cartes de sa zone de chasse par ce *Macabam*. Elle place le *Macabam* dans sa zone de chasse, face cachée, en échange d'une autre de ses cartes. Cette autre carte est jouée sur le cimetière. **Maëva** applique l'effet ou un des effets de cette carte. En l'occurrence, la carte qui était cachée est le *Baidoume*, carte de valeur 10. C'est donc son effet qui s'applique.



Une fois que le joueur dont c'est le tour a terminé d'appliquer tous les effets de sa carte, il est désormais possible pour les joueurs de **défausser**.

2. Défausser

C'est en défaussant que le nombre de cartes dans la zone de chasse va se réduire.

Les joueurs, y compris ceux dont ce n'est pas le tour, ont le droit de défausser, dans l'ordre du tour de jeu, d'une ou de plusieurs de leur carte. Pour ce faire, il faut que la ou les carte(s) qu'ils souhaitent défausser soient de la même valeur que la dernière carte visible dans le cimetière.

Exemple:

- 1** **Maëva** a terminé d'appliquer les effets du *Macabam* (valeur 7) qu'elle a joué. Elle sait que dans sa zone de chasse de 2 cartes, elle possède une deuxième carte de valeur 7 car elle peut le voir à l'aide du jeton *Louk Louké*.
- 2** **Shankara**, dont la zone de chasse contient 3 cartes, sait lui aussi qu'il possède une carte de valeur 7 malgré le fait qu'il n'ait pas de jeton *Louk Louké* associée à cette carte.
- 3** **Aydan** n'a pas de carte de valeur 7 dans sa zone de chasse.
- 4** Étant donné que le joueur actif est **Maëva**, c'est elle qui décide en premier si elle veut défausser sa carte. Elle choisit de le faire et place donc son *Macabam* dans le cimetière, au-dessus de la carte de valeur 7 qu'elle avait déjà jouée durant son tour. Sa zone de chasse s'est réduite d'une carte. Son jeton *Louk Louké* n'est plus assignée à une carte, elle peut donc le replacer devant une nouvelle carte qu'elle pourra directement observer (et défausser si la valeur correspond) ou le mettre de côté pour le replacer plus tard, à tout moment.
- 5** **Aydan** ne se défausse pas car il ne possède pas cette carte.
- 6** **Shankara** possède cette carte et peut donc la défausser. Mais il ne le fait pas, car il souhaite la garder pour utiliser ses effets plus tard dans la partie.

Rater une défausse

Si un joueur souhaite défausser une carte, la révèle, et qu'il s'avère qu'il s'est trompé sur la valeur de celle-ci, car elle ne correspond pas à la valeur de la dernière carte visible sur le cimetière, il replace sa carte dans sa zone de chasse, au même emplacement et en pioche une carte supplémentaire qui s'ajoute à sa zone de chasse.

Une nouvelle carte dans la zone de chasse se place à l'extrémité gauche ou droite des cartes déjà présentes, le choix revient au joueur.

Il n'est plus autorisé à essayer d'en défausser une autre jusqu'à la prochaine phase de défausse.

1



Zone de chasse

2

Valeur différente



Cimetière

Pioche

Zone de chasse

3

Elle revient



Cimetière

Pioche

Nouvelle carte

Zone de chasse



Jeton Louk Louké

Si une carte à laquelle un jeton *Louk Louké* a été assigné est défaussée, ou si pour une autre raison, un jeton œil se retrouve sans affectation, vous pouvez alors le déplacer et l'assigner à une autre carte. La carte peut être observée tout de suite. Seuls les jetons peuvent bouger, les cartes, elles, ne peuvent pas se déplacer sans les effets de certaines autres cartes. Il est possible de ne pas assigner le jeton dès qu'il est disponible et de le replacer plus tard durant la partie, au moment que vous souhaitez.



Jeton Péboudé

Après avoir joué une carte *Liboudé*, prenez un jeton *Péboudé* et placez le à côté de votre zone de chasse sur la face « 2 ». Pour les 2 prochains tours, rien dans le jeu ne peut vous ajouter de nouvelle carte et on ne peut pas faire d'échange avec vous mais vous, vous pouvez en faire. Un tour est passé quand c'est à nouveau à vous de jouer. Retourner alors le jeton sur la face « 1 ». Quand c'est à nouveau à vous de jouer, remettre le jeton dans la réserve.



Jeton fer Enn Lizaz Boss

Après avoir joué la carte de valeur 10, *Baidoume*, le joueur qui a révélée la carte de plus faible valeur récupère le jeton *Fer enn Lizaz Boss* sur sa face “-2”. Si un ou plusieurs joueurs ont révélés des cartes de même valeur, chacun d'entre eux récupère un jeton *Fer enn Lizaz Boss* sur sa face “-1”.

3. fin de la manche

La manche prend fin quand:

A **La pioche est vide.**

S'il reste une dernière carte sur la pioche, le joueur actif la pioche et joue son tour, la manche prend fin juste après.

Si la pioche se vide durant le tour du joueur actif, alors la manche prend fin directement à la fin de son tour. Tout le monde révèle les cartes restantes dans leur zone de chasse.

Chaque joueur calcule la valeur cumulée de ses cartes, celui qui a la plus petite valeur cumulée remporte la manche.

B **Un joueur vide sa zone de chasse de ses cartes**, il remporte d'office la manche.

Les autres joueurs révèlent les cartes qu'ils possèdent dans leur zone de chasse pour vérifier s'ils possèdent des cartes qui ont des effets de fin de manche.

C **Un joueur annonce "Bailouké"** à la fin de son tour, après la phase de défausse.

Quand c'est à nouveau son tour, la manche est directement terminée (le joueur ne pioche pas de carte et ne joue pas son tour). Après que chacun ait révélé les cartes qui composent leur zone de chasse, chaque joueur calcule la valeur cumulée de ses cartes, celui qui a la plus petite valeur cumulée remporte la manche.

Exemple :

Maëva a annoncé "*Bailouké*" à la fin de son tour.

Après les tours de **Shankara** et **Aydan**, c'est à nouveau à elle de jouer, directement la partie prend fin, sans qu'elle fasse son tour.

Tous les joueurs révèlent les cartes qu'ils ont dans leur zone de chasse.

1 **Aydan** a 1 carte : *Tizeanne*, carte de valeur **24**.
Valeur cumulée = 24.

2 **Maëva** a 4 cartes : 2 *Alalila*, carte de valeur **0**, 1 *Liboudé*, carte de valeur **1** et 1 *Ravina*, carte de valeur **4**.
Valeur cumulée = 5.

3 **Shankara** a 2 cartes : 1 *Liboudé*, carte de valeur **1** et 1 *Macabam*, carte de valeur **7**. Durant la partie il a pu bénéficier de l'effet du *Baidoume* qui lui permet d'avoir **2 points de réduction** sur la valeur finale de sa manche.
Valeur cumulée = 8 - 2 = 6.

La plus petite valeur cumulée est de 5, c'est donc Maëva qui remporte la manche.

1



TOTAL = 24



Pioche



Cimetière

3



TOTAL = 6

TOTAL = 5

2



Zone de chasse de Maëva

En cas d'égalité, personne ne remporte la manche, la valeur cumulée ne pouvant pas être négative.

Si les joueurs vident leur enclos dans la même manche, il y a égalité.

Celui qui remporte la manche gagne un jeton *Kouronn*.

Mise en place de la nouvelle manche

- 1 Récupérer toutes les cartes, sans oublier celles retirées du jeu avant et durant la manche qui vient de s'achever, les mélanger et en distribuer 3 à chaque joueur, à part pour ceux qui ont terminé la manche avec les cartes de valeur 24 dans leur enclos. À nouveau, retirer du jeu 3 cartes qui ne seront pas utilisées durant cette manche.
- 2 Puis les joueurs peuvent placer les jetons *Louk Louké* (les jetons se conservent d'une manche à l'autre, et il est possible de ne plus en avoir, la manche commence alors en aveugle). La manche peut recommencer.



Le premier joueur est celui qui a remporté la manche.

S'il y avait égalité, c'est la dernière personne à avoir commencé une manche qui recommence.

Remporte la partie, la première personne qui remporte 3 manches.

Conception :

Thomas Némorin

Illustrations et design graphique :

Guillaume Clarisse @guimero.art

Testeurs :

Maëva Némorin, Aydan Michel, Zeim Gopee, Raphaël Virapin-Apou, Shankara Motay, Jayen Motay, Cédric Sin Yan Too, Mohammad Bahemia, Tessa Sawmy, Yohan Dwarkah, Julien Darcos

Traduction anglaise :

Anastasia Virahsawmy-Coy @taz_virahsawmy

Traduction kreol :

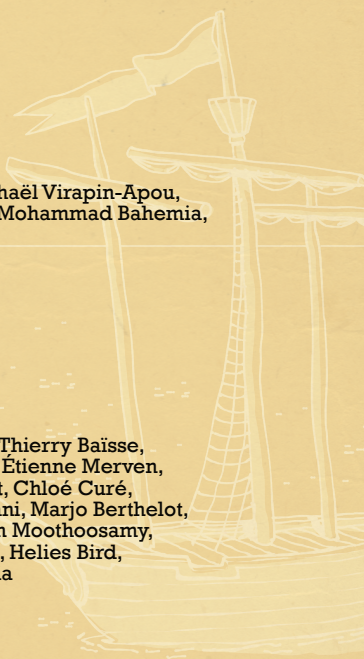
Aliya Choojoo @aliya.c

Remerciements :

Claire Némorin, Christian Némorin, Steffi Honiss, Thierry Baisse, Le Sortilège du Shaman (Laura et Neil Khadaroo), Étienne Merven, Nirvan Armoogum, Nadia Vantard, Mégane Ernest, Chloé Curé, Soner Karakus Mahualen Ibañez-Pic, Coleen Stefani, Marjo Berthelot, Tasleem Mohungoo, Teeja Soobramaney, Manoven Moothoosamy, Lucie Gauthier, Julien Cerveaux, Benjamin Marsat, Helies Bird, Sarah-Belle Chan, Marie Augustin, Florian Farrugia

Copyright

2025, Maison Versatile





• L'USINE À SOUVENIRS •

Ne peut être vendu séparément