

BARON VOODOO

S
L
O



Yann DENTIL

! IN PROGRESS

1 joueur - 20/30 min - 10+

Baron Samedi a omis de vous dire qu'il vous reste une dernière épreuve avant de prendre sa place maintenant que les autres Loas sont écartés !

Et quelle épreuve : un dernier duel face au Baron lui-même pour qu'il vous livre enfin les clefs de son royaume ...

En bon prince, par orgueil ou tout simplement par provocation, Baron Samedi vous révélera toutes les âmes qu'il souhaite capturer à l'avance. A vous d'en tirer partie au mieux car son pouvoir est sans limite dans son royaume ...

Le décor est posé, saurez-vous, vous montrer à la hauteur ?

Mise en place

(Vous devez avoir lu les règles de base pour pouvoir jouer à ce mode solo)

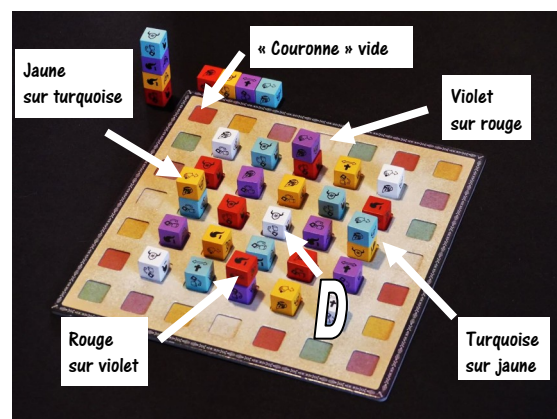
<http://www.yokabytsume.com/wp-content/uploads/BVoodoo-Rules-FR-180x240-300dpi.pdf>



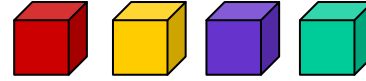
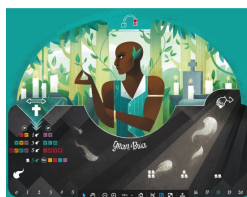
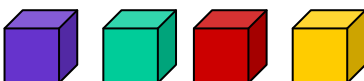
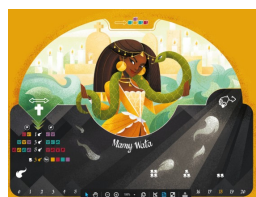
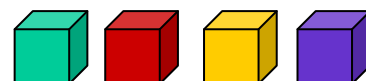
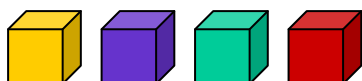
1. Choisissez et placez votre plateau joueur devant vous + jeton protection inactif + 3 jetons offrandes + cube de score à placer sur 0 (A)
2. Prenez un des 3 plateaux joueurs restants et placez-le à côté du votre + jeton Baron Samedi (qui cache le Loa) + jeton protection inactif + 3 jetons offrandes + cube de score à placer sur 3 (et non zéro : Baron Samedi joue à domicile !) (B)
3. Placez le plateau de jeu au dessus (C)

4. Jetez 6 dés de chaque couleur et 5 blancs puis placez les dés comme d'habitude sur les emplacements couleur avec les changements suivants :

- La « couronne » de cases extérieures du plateau reste vide et ne servira pas pendant la partie (il sera donc impossible d'y placer des dés en cours de partie).
- Placez 4 dés superposés comme indiqué ci-contre.
- Placez un dé blanc sur la case noire centrale (D)



5. Les règles de prise de dés du Baron Samedi durant la partie vont être régies en fonction d'un ordre préétabli au départ par 4 dés : c'est la ligne de priorité des captures. Prenez 4 dés de couleurs différentes, jetez les et placez les au dessus du plateau de jeu, dans le coin supérieur gauche, dans l'ordre indiqué ci-dessous selon le Loa que vous avez choisi (C'est le niveau 1 qui vous est présenté ci-dessous). RDV en page 6 pour augmenter le niveau de difficulté.



Exemple : Si vous jouez, Papa Legba, cela veut dire que Baron Samedi va commencer par réaliser une combinaison de 4 dés jaunes. Une fois réalisée, il poursuivra avec une combinaison violette puis turquoise puis rouge pour finir la partie.



6. Enfin, construisez une colonne de 4 dés sur la gauche du plateau (après avoir jeté ces dés), dans l'ordre de la ligne de priorité des captures de bas en haut. Cette colonne servira à gérer l'action Echange en cours de partie.
7. Tous les dés ne sont donc pas utilisés dans ce mode solo : rangez les dés restants dans la boîte pour le reste de la partie.



Remarque : ce mode solo reprend 2 règles du mode Duo à savoir :

1. La règle du jeton Baron Samedi n'est pas appliquée, on ne peut donc le récupérer même si on est majoritaire en dés blancs dans le monde des Esprits
2. Lors du décompte des majorités de fin de la partie, celui qui possèdera le plus de dés blancs dans le monde des Esprits gagnera 3 points ou 1 point en cas d'égalité.

Tour de jeu : règles du Baron Samedi (BS)

A noter

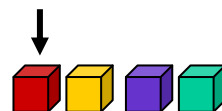
- Vous débutez toujours la partie. Vous jouez normalement avec les mêmes règles du jeu qu'en multi-joueurs.
- Que ce soit dans votre zone de capture ou dans votre Monde des Esprits, rangez toujours vos dés en ligne, dans l'ordre de capture ou lorsque vous descendez une combinaison.
- BS n'utilise jamais le pouvoir des Loas
- BS gagne 1 jeton Offrande à chaque fois qu'il capture un dé blanc.
- BS rejoue systématiquement chaque fois qu'il a au moins 2 jetons Offrandes en sa possession (toujours dans la limite d'une fois par tour)
- Pour capturer un dé, BS démarre toujours de la position du dernier dé qu'il a capturé (vous pouvez utiliser un petit cube blanc de score inutilisé pour marquer cette dernière position si vous avez peur d'oublier).

Principe général :

BS va toujours capturer un dé pour réaliser **une combinaison de 4 dés de même couleur et de symboles différents**.
Durant la partie, BS va donc réaliser 4 combinaisons correspondant aux 4 couleurs des Loas. BS ne capturera pas les dés (âmes) comme vous, en sautant par-dessus le dé qu'il veut capturer. Il est dans son royaume, il a les pleins pouvoirs et n'a donc qu'à se servir directement pour récupérer une âme, comprenez, capturer le dé souhaité. BS va « balayer les lignes de haut en bas et de gauche à droite pour capturer le dé dont il a besoin.

Tour du BS

- Pour commencer la partie, le 1^{er} dé que capture BS est celui de la **ligne des priorités de captures placée en dehors du plateau lors de l'installation**. et applique l'effet de la face si possible. Ce dé indique la couleur de la combinaison de 4 dés qu'il doit maintenant réaliser (Rouge dans cet exemple).
- Pour le dé suivant, il doit donc capturer un dé de la même couleur que son précédent dé mais de symbole différent. Commencez par chercher ce dé sur la 1^{ère} ligne en partant en haut à gauche du plateau de jeu.



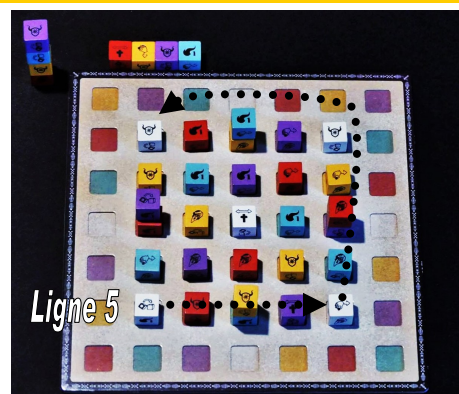
Ex. :

D'après la Ligne de priorité, BS doit capturer des dés rouges pour commencer. Il capture obligatoirement le 1^{er} dé de la ligne de priorité (A). BS possède les 3 jetons Offrandes de début de partie, il doit donc rejouer et dépense 2 jetons offrandes. Il prend donc ensuite le 1^{er} dé rouge disponible sur le plateau, en cherchant à partir du 1^{er} dé en haut à gauche de la 1^{ère} ligne (B).

Au prochain tour, BS repartira de l'emplacement de son dé capturé (B) et poursuivra sa recherche d'un 3^{ème} dé rouge. Vu qu'il n'y a plus de dés rouges sur la 1^{ère} ligne, il passera à la 2^{ème} ligne et capturera le 1^{er} dé rouge disponible (C).

A la 3^{ème} ligne, le 1^{er} dé rouge n'est pas disponible vu qu'il est recouvert (D), BS continuera jusqu'en bout de ligne pour en trouver un (E).

- Quand BS est parvenu au bout de la 5^{ème} ligne du plateau de jeu, il continue ses captures en repartant de la 1^{ère} ligne et ainsi de suite ...



- A la fin de son tour, si BS a une combinaison complète de 4 dés (même couleur, 4 symboles différents), il la descend dans le Monde des Esprits et marque 5 PV.
- Pour commencer une nouvelle combinaison de couleur, BS commence obligatoirement par le nouveau dé disponible de la ligne de priorité de captures. — — — — — →

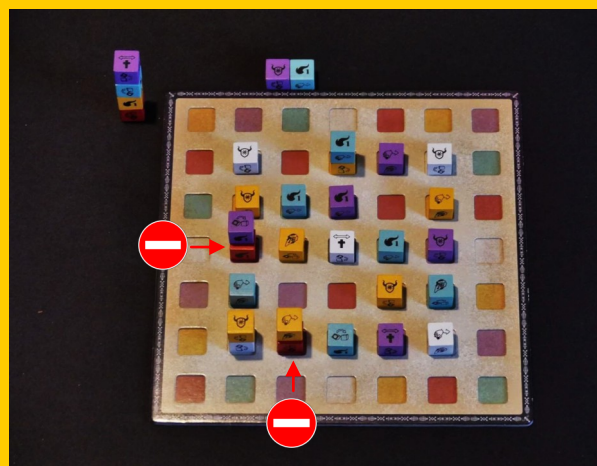
Cas particuliers :

- Si le dé que doit capturer BS a un symbole déjà possédé dans sa Zone de capture, il ne le capture pas et passe au dé suivant sur la ligne ou descend ainsi les lignes jusqu'à capturer un dé de la couleur imposée et de symbole différent.
- Si BS ne peut capturer un dé de la couleur imposée (plus de dés de la couleur, symbole déjà possédé, dés bloqués ou protégés), il capture un dé blanc (et gagne un jeton Offrandes au passage).
- Au début de son tour, si BS ne peut capturer aucun dé de la couleur souhaitée et qu'aucun dé blanc n'est disponible ou avec un symbole différent, il fait descendre sa combinaison dans le Monde des Esprits, marque les points correspondants et commence alors une nouvelle combinaison couleur.

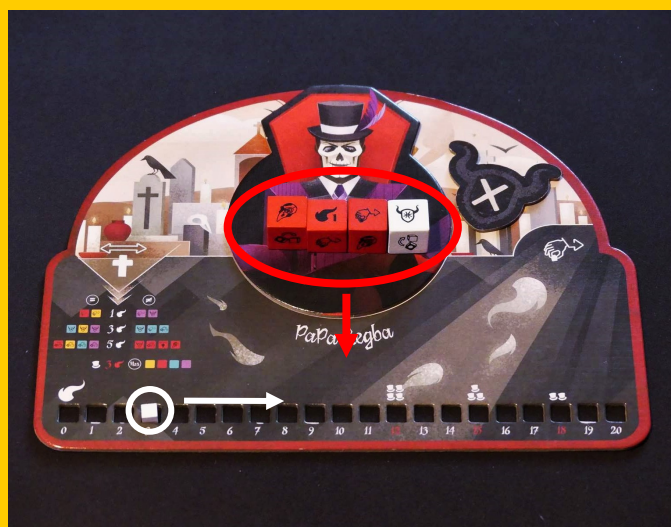
Example



BS doit toujours réaliser, dans la mesure du possible, une combinaison de 4 dés de même couleur et symboles différents. Dans ce cas, il lui manque un 4^{ème} dé rouge pour sa combinaison.



Dans cet exemple, les seuls dés rouges disponibles, ne sont pas accessibles car bloqués sous d'autres dés. BS va donc chercher à capturer un de ses dés blancs à la place.



- En partant de la position du dernier dé qu'il a capturé (J), BS va capturer un dé blanc en continuant sur la ligne ou les suivantes pour obtenir le 4^{ème} dé.
- Le 1^{er} dé blanc disponible est un « Vol » (K). Vu qu'il en a déjà un dans sa combinaison de 3 rouges, BS continue sa recherche en repartant de la 1^{ère} ligne et capture le 1^{er} dé blanc disponible : un dé « Protection » (L).
- Au passage, il gagne 1 jeton Offrande vu qu'il a capturé un de ses dés.
- Il a maintenant une combinaison de 4 dés qu'il peut descendre dans le Monde des Esprits : il marque 5 PV.

Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement dès que :

1/ BS a réalisé ses 4 combinaisons couleurs ou

2/ Vous ou BS ne pouvez plus capturer de dés au début de votre tour

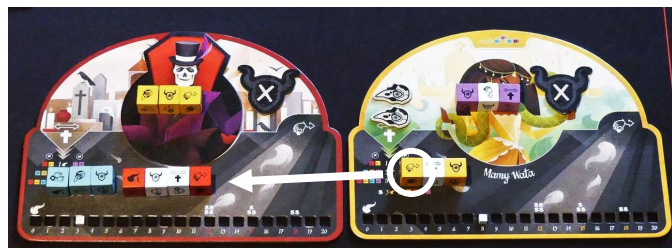
On termine le tour en cours puis passez alors au décompte final avec le calcul des majorités.

Rappel : Comme pour le mode duo, en plus des majorités couleurs habituelles qui rapportent 3PV, celui qui a le plus de dés blancs marque 3PV aussi ou 1 PV en cas d'égalité.

Effets de dés avec Baron Samedi



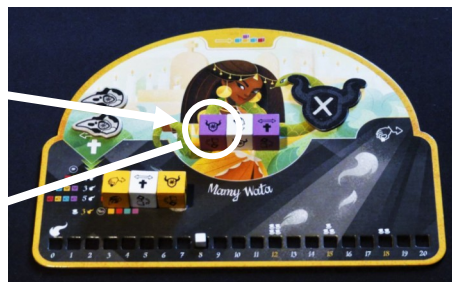
BS vole toujours le dé en 1^{ère} position dans votre Monde des Esprits (d'où l'importance de vraiment bien ranger vos dés en ligne pour conserver l'ordre).



BS gagne un jeton Offrande (et doit rejouer systématiquement un autre tour s'il en a au moins un autre en sa possession).



BS échange le 1^{er} dé de votre zone de capture avec le dé en haut de la pile d'échange (1). Votre dé est alors placé sous la colonne d'échange (2).



Gardez le dé sur cette face sauf si ce symbole est déjà présent dans la combinaison en cours. Dans ce cas, rejetez le dé jusqu'à obtention d'un symbole qui ne soit pas présent dans la combinaison en cours.



BS gagne 1 PV



Impossible de voler les dés présents dans le Monde des Esprits de BS pendant 1 tour.
Impossible de capturer les dés blancs présents sur le plateau central pendant 1 tour.

Pour vous, pas de changements concernant l'effet des faces de dés que vous capturez sur le plateau, ils sont identiques au mode multi-joueurs sauf pour l'échange.



A noter, qu'à votre tour, si vous capturez un dé « Echange », vous pouvez échanger normalement un dé de votre choix de BS avec un des vôtres ou avec un de la colonne d'échange comme s'il s'agissait d'un 3^{ème} joueur.

Différents niveaux de difficulté

Vous pouvez faire varier la difficulté du mode solo en fonction du Loas choisi (1), du score de départ de BS (2) de l'ordre des combinaisons que doit réaliser BS (3), et/ou si BS est 1^{er} joueur (4).

A vous de jouer avec au fur et à mesure que vous prendrez du grade en changeant un ou plusieurs leviers de difficulté ...

1. LOAS

En mode solo, il est conseillé de passer les niveaux en commençant par Erzulie Freda puis en suivant l'ordre proposé.



2. SCORE DE DEPART DE BS

BS commence normalement la partie avec une avance de 3 points. Pour vos premières parties, faites le commencer à 0.

Lorsque vous aurez joué à quelques parties en solo, vous voudrez vous mesurer à plus fort. Pour cela, augmentez le score de 1 puis 2, puis 3 points ...

3. L'ORDRE DE LA LIGNE DE PRIORITE DES CAPTURES DE BS

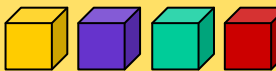
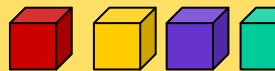
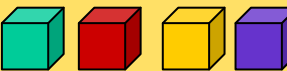
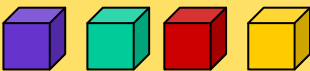
En fonction de la couleur de votre Loa, commencez par le niveau 1 et continuez jusqu'au niveau 4.

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

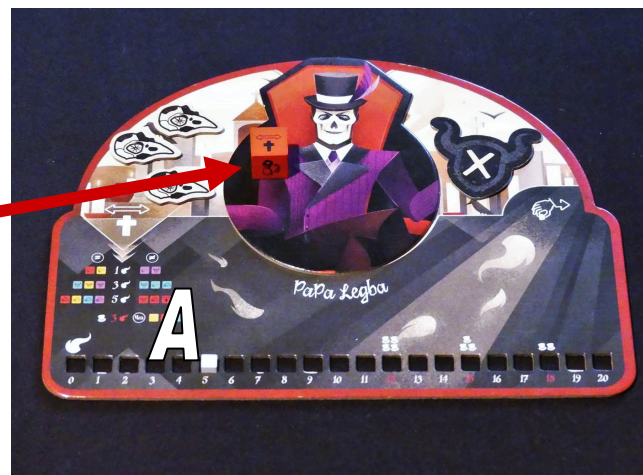


4. BARON SAMEDI 1^{ER} JOUEUR

Dernier moyen d'augmenter la difficulté, faites commencer BS en 1^{er} ... Une avance qui va vous obliger à ne pas perdre de temps !

Exemple d'un début de partie

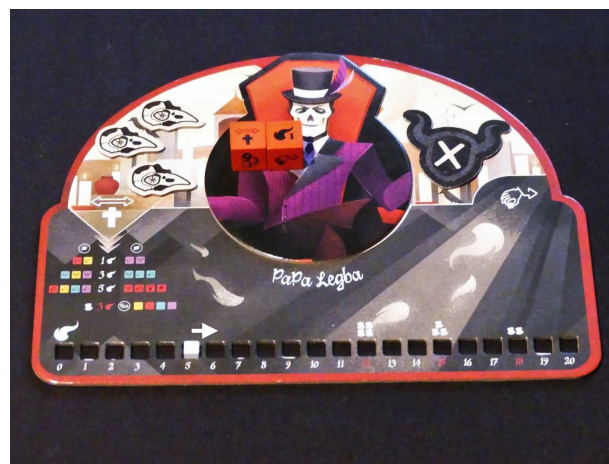
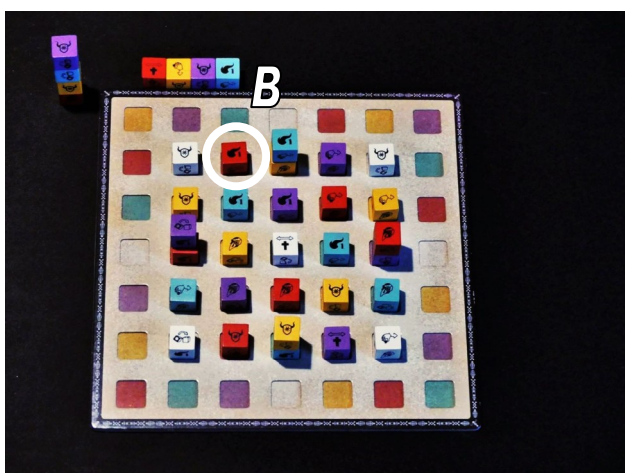
Voici un pas à pas de 3 tours de jeu, pour vous donner un aperçu rapide de ce mode solo et peut-être clarifier certains points de règles. Dans cet exemple, BS commence avec 5 PV et sera le 1er joueur pour un challenge plus important (ou c'est juste l'auteur qui veut vous faire croire qu'il est trop fort lol) ...



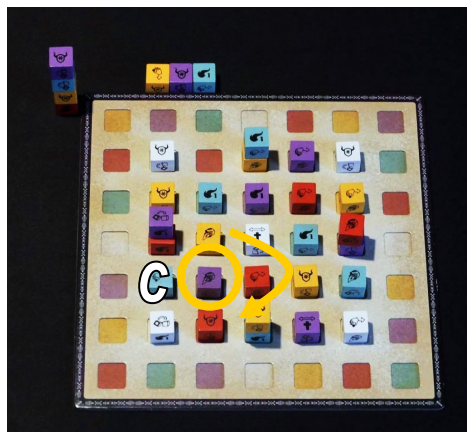
Comme imposé par la ligne de priorité des captures, Baron Samedi (BS) va tout d'abord essayer de réaliser une combinaison de 4 dés rouges pour commencer la partie (une fois réalisée, il passera à une combinaison de 4 jaunes puis 4 violets et enfin 4 turquoise pour terminer la partie).

TOUR 1

- BS place le 1^{er} dé de la ligne de priorité des captures sur son plateau (A). C'est une face « Echange » : il ne se passe donc rien vu que vous n'avez encore aucun dé sur votre plateau.



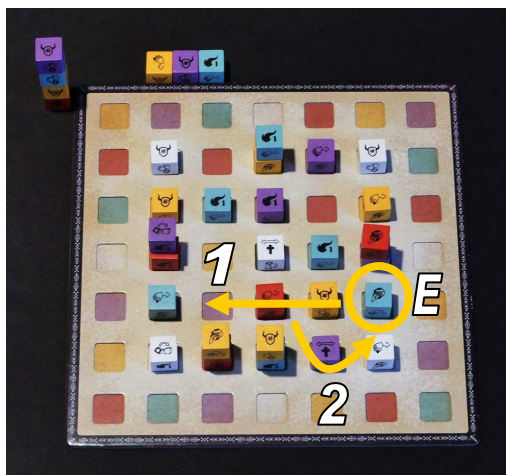
- Il dépense 2 jetons Offrandes pour rejouer immédiatement. BS capture le 1^{er} dé rouge disponible de la 1^{ère} ligne (B) : c'est un dé « âme » = +1 PV. Le marqueur de score avance sur la case 6.



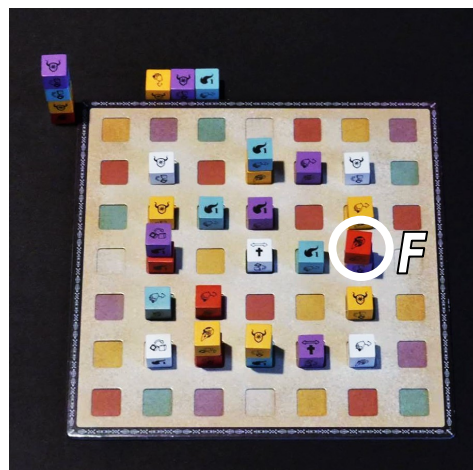
- C'est à votre tour (vous jouez Mamy Wata), vous capturez un dé violet « Offrandes » (C). Vous gagnez un jeton.

TOUR 2

- Il n'y a plus de dés rouges sur la 1^{ère} ligne, BS passe sur la seconde ligne et capture le dé « Vol » (D). Rien ne se passe, BS ne peut vous voler vu que votre Monde des Esprits est vide.



- A votre tour vous utilisez le pouvoir de déplacement de votre Loa (1) puis vous capturez (2) le dé offrande de vert (E).



TOUR 3

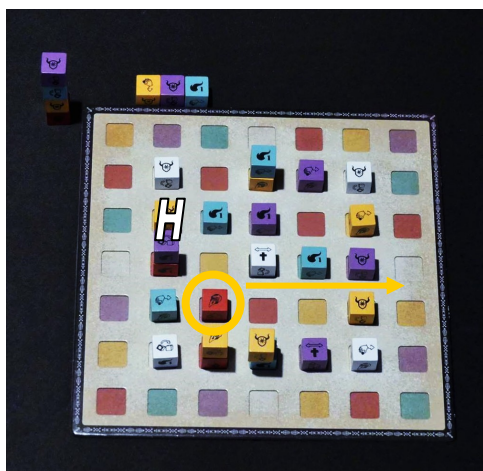
- Il n'y a plus de dés rouges sur la seconde ligne, BS capture le dé rouge au bout de la 3^{ème} ligne (F) et gagne 1 jeton Offrande.



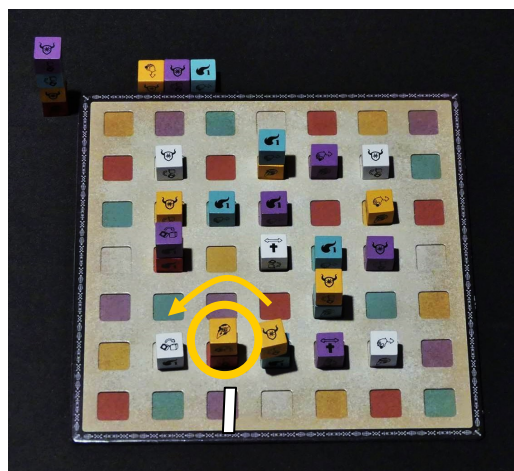
- BS a une combinaison de 4 dés rouges, il les descend et marque 5 points de plus soit 11 PV (5+1+5) alors que Mamy Wata n'est encore qu'à 0 !!! BS rejoue ensuite vu qu'il a 2 jetons Offrandes.



- BS ayant réalisé sa combinaison rouge, il va maintenant commencer une combinaison de 4 dés jaunes comme imposé par la Ligne de Priorité des Captures. Il capture donc le dé jaune de la Ligne de Priorité qu'il place sur son plateau (G) ...



- Vous capturez le dé rouge « Offrandes » après avoir utilisé le pouvoir de Mamy Wata (H).



- Vous dépensez 2 jetons Offrandes pour rejouer : vous capturez un dé Offrandes Jaune. Vous gagnez donc 1 jeton pour la face et 1 autre vu que c'est votre couleur ... Vous descendez votre 1^{ère} combinaison de dés : enfin 5 points !

Et la partie continue ainsi jusqu'à votre victoire ... (ou pas :p)