

Article 1 - But du jeu -

Obtenir des points de victoire (PV) en collectionnant 4 cartes «Barat'» correspondant à un des 4 thèmes définis au départ. Le premier joueur arrivé à 4 points gagne la partie

Article 2 - Contenu de la boîte de jeu -

- 91 cartes «Barat'» numérotées de 1 à 91
- 4 cartes «Effet immédiat»
- 2 cartes «Joker» (96 et 97). Elles peuvent vous servir pour n'importe quel thème
- 14 cartes «Thèmes» comportant chacune 4 thématiques rapportant 1, 2, 3 ou 4 points, selon le niveau de difficulté. Celui-ci est déterminé par le nombre de cartes répondant à une thématique. Moins il y a de possibilités de cartes répondant à une thématique, plus vous marquez de points



Attention, une carte peut être utilisée dans plusieurs thèmes!

Exemple: Cette carte correspond aux thèmes suivants:

- Pôle Jeunesse (car le photomaton se trouve dans la structure)
- Femmes adultes et représentation
- C'est sucré et si bon à manger (car on y voit une glace)

Pour vous aider et mettre fin à de potentiels débats houleux, les réponses se trouvent au dos de votre carte "Thèmes" (à n'utiliser qu'en dernier recours)

Article 3 - Mise en place -

- Séparez les cartes «Thèmes» et les cartes «Barat'» en constituant 2 pioches
- Distribuez 4 cartes «Barat'» à chaque joueur (faces cachées)
- Déposez le restant des cartes, toujours faces cachées, au centre de la table. Elles serviront de pioche commune
- Si une carte «effet immédiat» se trouve dans votre main de départ, mettez-la dans la pioche et prenez-en une autre
- Dans la pioche «cartes thèmes», retournez la première carte, elle restera face visible au centre de la table et orientera le début de partie

Article 4 - Début du jeu -

Le plus ancien résidant québécois commence la partie.

En cas d'égalité, faites un Chi-Fou-Mi... En cas de nouvelle égalité, faites un Monopoly et le vainqueur débutera enfin la partie...

Article 5 - Tour de jeu -

- Le premier joueur commence en piochant une carte «Barat'» sans la dévoiler et l'ajoute à sa main.
- Il se débarrasse ensuite d'une carte de son jeu et la dépose devant lui face visible, il s'agit de sa défausse. Son tour est donc terminé, c'est au joueur suivant de jouer, dans le sens des aiguilles d'une montre et ainsi de suite...
- À la fin de son tour, le joueur doit toujours avoir quatre cartes en main
- Attention : Si vous piochez une carte «effet immédiat», vous devez la jouer aussitôt en appliquant l'effet !

Article 6 - Quelles actions possibles durant la partie ? -

- Crier «**TOP**» :
Si votre adversaire dépose dans sa défausse une carte qui vous intéresse, dites «TOP» et échangez-la avec une de vos cartes.
Cette action peut être réalisée autant de fois que souhaité, à tout moment, y compris sur votre propre défausse, sauf pour les cartes effets immédiats. Cela n'est possible que pour la première carte de la défausse !
- Crier «**BARAT'**» (cf article 7) :
C'est le cri de la victoire !
- Crier «**LAFERM'**» :
Vous soupçonnez un de vos adversaires de posséder 4 cartes d'une même thématique. Contrez-le en criant «LAFERM'» !!!
Si vous avez raison: votre adversaire pose ses cartes sur la table et pioche 4 nouvelles cartes, la partie continue. Vous gagnez 1 PV
Si vous avez tort: votre adversaire vous montre discrètement son jeu pour prouver sa bonne foi. Vous êtes exclu de la manche en cours, carton rouge pour vous ! Vous déposez vos cartes faces cachées sur la table pour que les autres joueurs ne puissent pas les récupérer. La partie continue donc sans vous !

Article 7 - Fin d'une manche et fin du jeu -

Vous pensez avoir 4 cartes du même thème. Il vous faut maintenant annoncer votre victoire !
Pour cela, patience et discrétion ! Vous devrez attendre que votre adversaire de droite ait défaussé une carte avant de crier le mot magique: **BARAT'** (attention de ne pas piocher avant !). Vous poserez vos cartes sur la table et indiquerez le thème retenu. Les autres joueurs garderont leurs cartes en main durant la vérification au dos de la carte «thèmes».

Vous avez raison: vous marquez le nombre de points correspondant au thème et vous pouvez commencer une nouvelle manche jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 4 PV et soit déclaré vainqueur. Les autres joueurs s'inclinent et peuvent féliciter le gagnant avec des phrases telles que "*Bien joué cowboy*", "*Bravo fripouille*" ou simplement "*C'est vraiment toi le meilleur !*"

Vous avez tort: s'il y a une erreur, vous êtes éliminé de la manche. Vous déposez vos cartes faces cachées sur la table, les autres joueurs reprennent la partie.

Pour aller plus loin...

Vous souhaitez avoir des informations, des explications, des anecdotes du Comité Historique et autres commentaires concernant une carte précise?

Utilisez le flashcode sur la boîte ou rendez-vous sur le site Internet de la ville : www.queven.fr, rubrique ...

Vous n'avez rien compris à nos règles ?

Là aussi, utilisez le flashcode pour visionner notre vidéo explicative !

Crédits

Idée originale: César Coeffier, Morgan Decours

Aide technique: Morgane Le Guen pour les photos, Jean Le Bihan pour le Comité Historique de Quéven et l'équipe d'animation du Pôle Jeunesse

Graphismes et mise en page: Olivier Phong Bupphasiri

Photos réalisées par: Emmy Le Bail, Chloé Cadoret, Olivia Pichon, Liv Le Ravalec, Margaux Roussel, Morgane Deshoux, Cyrielle Jacob, Eden le Calve

Remerciements: Virginie Quintrec, Pierre Le Gal, Morgane Le Guen, Jean Le Bihan, Sophie Chauderon, Marc Boutruche, Justine Du Pont et Shailo