

CAPYBARAKA

7+

2-6

20 MIN






Dans la jungle, les capybaras passent leurs journées à chercher l'équilibre parfait : assez de fruits sucrés, un peu d'ombre, et surtout... **des moments de pur « Fiesta »**. En choisissant avec malice les meilleures cartes, vous allez guider votre capybara vers la sérénité. **Mais attention**, l'équilibre est fragile : trop de stress ou trop de détente, et vous perdez des points ! Celui qui réussira à combiner le plus de zénitude, de fruits et de moments de bonheur collectif deviendra **le capybara le plus chill de la rivière**.



LE BUT DU JEU






Dans Capybaraka, chaque joueur essaie de récupérer les meilleures cartes pour marquer un maximum de points. Il y a trois façons de gagner des points :

-  Récupérer des pastèques (**chaque pastèque = 1 point**)
-  Faire des collections de cartes FIESTA (**plus vous en avez, plus vous marquez !**)
-  Avoir une somme totale de cartes proche de zéro (**plus vous vous éloignez de zéro, plus vous perdez de points**)

Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie gagne.



LE MATÉRIEL

-  **72 cartes ZEN** : ce sont les cartes que les joueurs vont essayer de récupérer. Elles ont des nombres compris entre -6 et +6, certaines montrent des pastèques.
-  **72 cartes CAPYBARA, réparties en 6 paquets** : chaque paquet est unique et parfaitement équilibré : sa couleur, son Capybara et ses valeurs propres mènent tous aux mêmes chances de victoire.
-  **12 cartes FIESTA** : elles ont des nombres compris entre -6 et +6
-  **1 carte Mémo** : elle vous aide à compter vos points FIESTA (plus vous en avez, plus vous gagnez).
-  **Les règles** (c'est ce que vous êtes en train de lire !)

MISE EN PLACE

1 PRÉPAREZ LA PIOCHE

Mélangez **autant de paquets ZEN que de joueurs**. Chaque paquet ZEN contient 12 cartes d'une même couleur, avec des valeurs comprises entre -6 à +6.

Par exemple : à 3 joueurs, mélanger 3 couleurs de cartes ZEN, à 4 joueurs, mélanger 4 couleurs, etc.

Ensuite, ajoutez les cartes FIESTA dans ce paquet et mélangez le tout.

Si vous jouez à 2 joueurs, retirez les cartes FIESTA «-2», «-1» et «+1», «+2». **Si vous jouez à 3 joueurs**, retirez les cartes FIESTA «-1» et «+1».

Posez cette pioche **face cachée** au centre de la table.

2 DONNEZ LES PAQUETS CAPYBARA

Chaque joueur **choisit un paquet de 12 cartes CAPYBARA**. Chaque paquet a des valeurs uniques (allant de 1 à 72), une couleur différente et son propre Capybara illustré. Grâce à cela, aucune égalité n'est possible pendant la partie : **2 joueurs ne peuvent jamais jouer la même carte en même temps**.

Mélangez votre paquet, posez-le face cachée devant vous, puis **piochez 3 cartes** : ce sera votre main de départ.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

La partie se joue en **2 manches** ; **chaque manche dure 12 tours**, soit exactement le nombre de cartes de chaque joueur.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Il n'y a pas de « premier joueur » à commencer : **tout le monde joue en même temps !** Voici comment se passe chaque tour, **étape par étape** :

➤ Étape 1 : Révéler les cartes ZEN au centre de la table

Prenez la **pioche ZEN** et retournez face visible autant de cartes qu'il y a de joueurs. Disposez les cartes en ligne **au centre de la table**, bien visibles de tous.

▮ **Exemple** : à 4 joueurs, on retourne 4 cartes, à 5 joueurs 5 cartes, etc.

➤ Étape 2 : Choisir une carte CAPYBARA

Chaque joueur regarde les **3 cartes CAPYBARA qu'il a en main** et **en choisit une seule**, qu'il pose **face cachée** devant lui.

➤ Étape 3 : Révéler et prendre une carte

Une fois que tout le monde a fait son choix et posé la carte qu'il a choisie face cachée devant lui, **on révèle toutes les cartes CAPYBARA en même temps**. Les joueurs vont maintenant, dans l'ordre du plus grand au plus petit numéro, **choisir une carte au centre**.

Si vous avez joué une carte CAPYBARA **avec le plus grand nombre**, vous serez **le premier à choisir une carte au centre**, le joueur avec le 2^e plus grand sera le deuxième et ainsi de suite.

NB : Quand vous prenez votre carte au centre, posez-la **immédiatement face visible devant vous (zone de collecte)** : elle ne va pas dans votre main.

EXEMPLE

Mario joue une carte CAPYBARA 62, **Madeleine** joue une carte 30 et **Julie** joue une 8. Au centre de la table, les 3 cartes révélées (comme il y a 3 joueurs) sont : **une carte FIESTA +6, une carte -3 et une carte +2 avec une pastèque**. Mario qui a la carte la plus haute (62) choisira une carte au centre en 1^{er}, puis ce sera le tour de Madeleine (30) et enfin de Julie.

➤ Étape 4 : Fin du tour

Posez la carte CAPYBARA jouée face visible devant vous (défausse personnelle). Il n'y a pas de défausse centrale et ces cartes ne sont jamais remélangées pendant la manche.

Annoncez **votre nouvelle somme totale** (Pour vous aider, voir l'astuce du Capybara dans le paragraphe « **fin d'une manche** »). L'annonce à chaque tour sert juste de suivi, le vrai décompte se fait en fin de manche.

Piochez une nouvelle carte CAPYBARA dans la pioche face à vous pour revenir à 3 cartes en main. Cette pioche se fait dans votre propre paquet CAPYBARA, celui que vous avez reçu en début de manche (pas dans la pioche centrale de cartes ZEN) ! **Ne regardez jamais les cartes restantes** de votre paquet. Vous piochez simplement la carte du dessus.

LES CARTES FIESTA

Les cartes FIESTA sont des **cartes spéciales** . Si vous réussissez à en avoir plusieurs, vous gagnez **des points bonus** :



MÉMO DES CARTES FIESTA

1 carte = 1 point
2 cartes = 3 points
3 cartes = 6 points

4 cartes = 10 points
5 cartes = 15 pts
Puis +5 points par carte supplémentaire

Important : Tout comme les cartes ZEN, chaque carte FIESTA a une **valeur** indiquée sur la carte comprise entre -6 et +6 (par exemple -4). Cette valeur entre dans le calcul de votre somme totale à la fin de la manche. Et comme vous voulez vous rapprocher de zéro, **une carte FIESTA peut vous éloigner de votre objectif** .

LES PASTÈQUES

Certaines cartes ZEN **montrent des pastèques** . Chaque pastèque vaut **+1 point** . Il peut y en avoir **1, 2 ou 3 sur une carte** . Cela veut dire qu'en récupérant une seule carte, **vous pouvez marquer jusqu'à 3 points** (s'il y a 3 pastèques dessus) !

Important : Tout **comme les cartes FIESTA** , parfois, une carte très alléchante affiche 3 pastèques, mais **elle a une valeur élevée** (par exemple : +6). Si vous la prenez, vous gagnerez des pastèques, mais votre somme totale risque de beaucoup s'éloigner de zéro (par exemple si votre score est déjà à +8 et que vous prenez une carte avec 3 pastèques et qu'elle a une valeur de +6, votre score de carte ZEN sera de +14) et **vous risquez de perdre des points à cause de cet écart** .



FIN D'UNE MANCHE

Quand chaque joueur **a joué ses 12 cartes CAPYBARA**, la manche se termine. Voici comment **on compte les points** :

➤ Étape 1 : La somme de vos cartes

Additionnez toutes les valeurs des cartes que vous avez prises. Plus vous êtes proche de 0, mieux c'est. **Vous perdez autant de points que l'écart entre votre somme et 0.**

Par exemple :

Si la somme de vos cartes atteint +5 → vous perdez 5 points

Si la somme de vos cartes atteint -3 → vous perdez 3 points

On appelle ça « **l'écart à 0** ». Vous pouvez utiliser une calculatrice ou un papier pour faire le total.



ASTUCE DU CAPYBARA

Pour vous aider à suivre votre total, organisez vos cartes en deux colonnes. **Une colonne pour vos cartes positives, une colonne pour vos cartes négatives.** Organisées ainsi, il devient plus facile de compter votre total. Vous voyez tout de suite ce que vous devez additionner, puis soustraire. **Plus besoin de relire toutes vos cartes une par une à la fin de la partie.**

➤ Étape 2 : Les pastèques

Additionnez toutes les pastèques que vous avez récoltées. **Chaque pastèque = 1 point.**

➤ Étape 3 : Les cartes FIESTA

Comptez combien de cartes FIESTA vous avez, et regardez combien de points vous avez accumulés (**voir la carte mémo**).



DÉBUT DE LA DEUXIÈME MANCHE

Avant de commencer la deuxième manche, on fait tourner les paquets Capybara :

- **Le joueur avec le plus haut** score à la manche précédente échange son paquet avec celui qui a le plus bas score.
- Le 2^e joueur avec le plus haut score **échange son paquet avec l'avant-dernier**, etc.
- S'il y a un nombre impaire de joueurs (ex : 3) **le joueur du milieu garde son paquet.**

Ensuite, on **remélange toutes les cartes ZEN et FIESTA** pour refaire une nouvelle pioche centrale.

Chaque joueur pioche à nouveau **3 cartes CAPYBARA de son nouveau paquet après l'avoir mélangé**, puis un joueur place les cartes ZEN au centre (à 3 joueurs, placez 3 cartes zen, 4 joueurs, 4 cartes zen, etc.)

En cas d'égalité de score entre deux joueurs à la fin de la première manche, on les départage de la même manière que pour la fin de partie.



FIN DE LA PARTIE

Après les 2 manches, **chacun additionne le score des 2 manches**. Le joueur avec le plus grand total de points gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus petit écart à zéro qui l'emporte. Si l'égalité persiste, on départage avec le nombre de pastèques récoltées. Si l'égalité continue, c'est le joueur avec le plus de points de collection FIESTA qui gagne.

EXEMPLE DE SCORE FINAL DE JULIE

MANCHE N°1

Somme totale des cartes ZEN : +4
elle perd 4 points



4 cartes FIESTA 8 pastèques
10 points 8 points

$$10 + 8 - 4 = 14 \text{ points.}$$

MANCHE N°2

Somme totale des cartes ZEN : -2
elle perd 2 points



3 cartes FIESTA 5 pastèques
6 points 5 points

$$6 + 5 - 2 = 9 \text{ points.}$$

SCORE TOTAL DE JULIE 14 points + 9 points = 23 points.

Vous avez un doute
sur les règles du jeu ?

N'hésitez pas à consulter la FAQ
sur notre site www.bakakou.fr
ou à nous écrire à hello@bakakou.fr.

