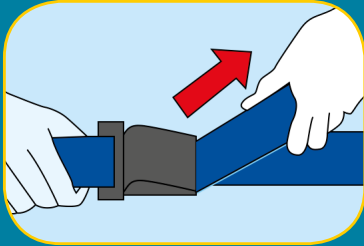
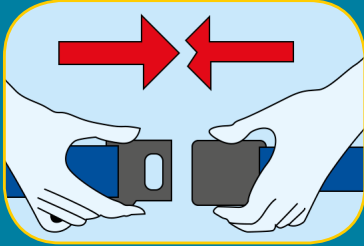


# BAHAMAS

4-8 joueurs / 10+ / 30 minutes

Le braquage s'était tellement bien passé ! On aurait dit que les billets se rangeaient tous seuls dans le sac.  
Les flics avaient à peine passé la seconde, on avait déjà rejoint l'avion et décollé. Parfait, quoi.  
Jusqu'à ce qu'on entende le moteur cracher. Et qu'on compte les parachutes.



## MATÉRIEL :



10 fiches de personnage



40 cartes Butin



27 cartes Action



8 cartes de départ



1 carte Crash

7 dés

## MISE EN PLACE :

Si vous jouez à moins de 6 joueurs, retirez du paquet les cartes Action avec le symbole 6+.

- 1) Distribuez à hasard un personnage à chaque joueur.
- 2) Prenez un nombre de dés et de cartes de départ en fonction du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	4	5	6	7	8
Parachutes	2	3	4	4	5
Faux Parachutes	1	1	1	2	2
Badge du FBI	1	1	1	1	1
Dés	3	4	5	6	7

- 3) Mélangez les cartes de départ et distribuez-en une à chaque joueur.
- 4) Mélangez la carte Crash avec les 4 dernières cartes Action du paquet, puis formez une pioche face cachée au centre de la table.
- 5) Mélangez les cartes Butin puis placez-les face cachée à côté des cartes Action.
- 6) Chaque joueur pioche une carte Action et deux cartes Butin.
- 7) Remettez les éléments non-utilisés dans la boîte.
- 8) Le joueur le plus vieux prend les dés et la partie peut commencer.



## TOUR DE JEU :

Le joueur qui possède les dés les lance au centre de la table et effectue les 3 étapes suivantes :

- 1) Il choisit un dé au centre de la table et le pose sur son personnage.
- 2) Il réalise l'action du dé.
- 3) Il désigne un joueur qui n'a pas encore de dé sur son personnage.

Le joueur désigné effectue les 3 étapes ci-dessus et les joueurs procèdent ainsi jusqu'à ce que tous les dés aient été choisis.  
Lorsque tous les dés ont été joués, le joueur qui n'a pas de dé sur son personnage récupère alors tous les dés et un nouveau tour de jeu commence.

## LES ACTIONS DU DÉ :



Piochez  
une carte Action.



Piochez  
une carte Butin.



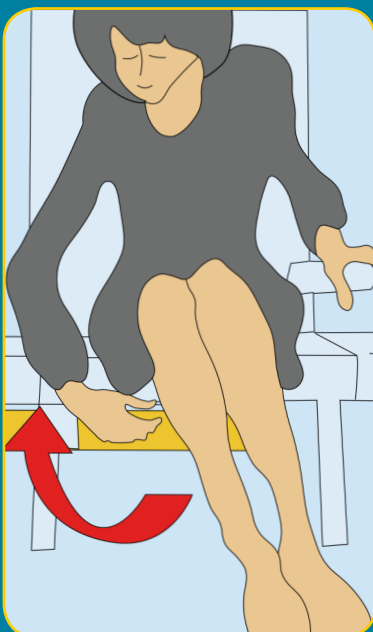
Activez le pouvoir  
de votre Personnage.



Choisissez un joueur, volez-lui  
une carte Action au hasard.



Choisissez un joueur, volez-lui  
une carte Butin au hasard.



PLEASE FASTEN YOUR BELT - AN AIRCHUTE IS AT YOUR DISPOSAL UNDER YOUR SEAT - HAVE A NICE TRIP ON OUR LINES

## FIN DE LA PARTIE :

Une partie de Bahamas se termine lorsque l'une des deux conditions suivantes est validée :

- 1) Si un joueur possède les 3 cartes Agent du FBI différentes en main à la fin de son tour, il les montre et gagne immédiatement la partie.
- 2) Dès que la carte Crash est piochée, la partie s'arrête immédiatement et les joueurs déterminent le vainqueur ainsi :
  - Les joueurs sans parachute ou avec des faux parachutes sont éliminés.
  - Le ou les joueurs avec un parachute ou le canot de sauvetage survivent au crash de l'avion et comptent leur butin.
  - Le ou les joueurs les plus riches gagnent la partie.



## PRÉCISIONS :

- Si à la fin de son tour, un joueur possède plus de 4 cartes Action en main, il doit jouer ou défausser ses cartes Action pour revenir à 4.
  - Certaines cartes Action peuvent être jouées n'importe quand. Interrompez le jeu, appliquez l'effet de la carte puis reprenez la partie.
- Note :** Les cartes jouées sont défaussées dans une pile à côté de la pioche, face visible.
- Un joueur peut consulter ses butins n'importe quand, mais ne peut pas les montrer aux autres joueurs.
  - Il est interdit de s'échanger des cartes ou même de montrer ses cartes aux autres joueurs.



## LES CARTES ACTIONS :

### Agent du FBI :

Si vous possédez les 3 cartes différentes de l'agent du FBI, vous gagnez immédiatement la partie.



### Pickpocket :

Choisissez un joueur à votre droite ou à votre gauche, volez-lui une carte Action ou une carte Butin au hasard.

### Braquage :

Si vous n'avez pas encore joué, jouez l'action du dé choisi par votre adversaire. Puis, votre adversaire continue son tour normalement.

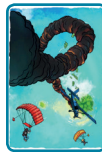


### Turbulences :

Chaque joueur pioche, simultanément, une carte Action au hasard dans la main de son voisin de gauche ou de droite. Vous choisissez.

### Canot de sauvetage :

Vous permet de survivre au crash et de compter votre butin en fin de partie.



### Crash :

Dès que cette carte est piochée, la partie prend fin.

### Diamants :

Vous gagnez 250.000\$ à la fin de la partie si vous avez survécu au Crash.



### Extincteur :

Annulez l'effet d'une carte venant d'être jouée.

### Faux parachute :

Cette carte ne vous permet pas de survivre au crash.



### Fouille :

Choisissez un joueur, il doit vous montrer sa main de cartes Action.

### Parachute :

Vous permet de survivre au crash et de compter votre butin en fin de partie.



### Coup de pied :

Lorsqu'un adversaire s'apprête à jouer l'action de son dé, placez le dé sur la face de votre choix.

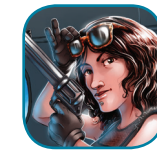
## LES PERSONNAGES :



**Jo :** Piochez 3 cartes Action de la pioche. Gardez-en une et remplacez les 2 autres sur la pioche, dans l'ordre de votre choix.



**Doug :** Choisissez un joueur. Il vous donne une carte Action et une carte Butin de son choix.



**Pat :** Choisissez un joueur. Regardez ses cartes Action et défaussez-en une (sauf un Parachute). Puis piochez une carte Action de la pioche.



**Mary :** Piochez une carte Action et une carte Butin de la pioche.



**Kika :** Choisissez un joueur. Regardez 2 de ses cartes Action au hasard, gardez-en une et rendez-lui l'autre.



**Piero :** Choisissez un joueur. Regardez ses cartes Butin et défaussez-en une. Puis piochez une carte Butin de la pioche.



# BAHAMAS

## TROUS D'AIR

AUTEUR : NICOLAS NORMANDON / ILLUSTRATEUR : PIERO

Il est nécessaire de posséder le jeu de base BAHAMAS pour jouer avec l'extension BAHAMAS : TROUS D'AIR

### CONTENU

- 10 cartes Action
- 6 cartes Action Trou d'air
- 4 personnages
- 4 cartes Butin Sac troué

### PERSONNAGES



**Redda** : Piochez 4 cartes Butins, gardez en 1 et donnez-en 1 au joueur de votre choix puis défaussez les 2 autres.



**Ben** : Piochez 1 carte (Action ou Butin) OU récupérez 1 carte de votre choix dans la défausse.



**Nina** : Piochez 1 carte Action OU volez 1 carte Action à 2 joueurs différents et défaussez 1 carte Butin.



**Sam** : Échangez vos cartes Butin avec celles d'un autre joueur.

### MISE EN PLACE

1. Distribuez les cartes de départ du jeu de base aux joueurs.
2. Mettez de côté les cartes Action Trou d'air.
3. Mélangez les cartes Action du jeu de base avec les autres cartes Action de cette boîte.
4. Retirez toutes les cartes avec le symbole **6+** si vous jouez à 5 joueurs ou moins.
5. Distribuez 1 carte Action par joueur.
6. Faites un paquet en mélangeant les cartes Action Trou d'air mises de côté avec les cartes Action restantes.
7. Prenez 6 cartes de ce paquet, ajoutez la carte Crash, mélangez ces 7 cartes et mettez-les à la fin du paquet de cartes Action.
8. La partie peut commencer et elle se déroule selon les règles du jeu de base à l'exception des cartes Action Trou d'air.



## LES CARTES ACTION TROU D'AIR

Jouez immédiatement la carte Trou d'air quand vous la piochez.



### Maladresse

Choisissez un joueur qui défausse 1 carte de sa main au hasard.



### Racket

Choisissez un joueur qui donne 1 Parachute (s'il en a un) à un autre joueur de son choix.



### Lacher du lest

Choisissez un joueur qui défausse 1 de ses cartes Butin au hasard.



### Cadeau

Choisissez un joueur qui pioche 1 carte Action.

## LES CARTES ACTION



### C'est pas moi

Lorsque vous êtes la cible de l'effet d'un dé, d'une carte Action ou d'un pouvoir

de Personnage, jouez cette carte pour désigner une autre cible.



### Taser de poche

Lorsque vous êtes la cible d'un vol, vous pouvez défausser cette carte à la place.



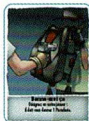
### Cartes de crédit

A la fin de la partie, piochez 1 carte Butin.



### Troc

Regardez les cartes Butin d'un joueur. Prenez-en 1 et donnez-lui 1 carte Butin.



### Donne-moi ça

Désignez un autre joueur : il doit vous donner 1 Parachute s'il en a un.



## LES CARTES BUTIN

### Sac trouvé

-100 000\$ à la fin de la partie.

Attention : Malgré notre plus grande vigilance, la couleur des composants imprimés peut varier entre les différents tirages d'un jeu, ou entre un jeu et ses extensions. Ces différences de couleurs sont liées à des contraintes techniques incontournables. Merci de votre compréhension.



© Matagot 2020