

VARIANTE "DES TUILES ET DES BOMBES"

Vous voulez rendre le jeu encore plus explosif ? Jouez avec les tuiles et modifiez le plateau comme vous voulez.

Préparation du jeu : un joueur lance les 4 tuiles en l'air. En retombant, les faces visibles représentent de nouveaux éléments de jeu que les joueurs vont placer sur le plateau.

Dans l'ordre du tour, chaque joueur pose une tuile sans chevaucher une autre tuile. Une fois toutes les tuiles posées, les joueurs placent leurs dés de la même manière aux emplacements de leurs choix sur le plateau (les dés sont placés sur la face 5).

Généralités : Quelque soit le nombre de cases parcourues, le compte à rebours d'un dé-bombe est diminué de 1 par tour.

Un déplacement spécial provoqué par une tuile peut permettre de pousser un dé-bombe adverse.

Si un déplacement spécial provoqué par une tuile amène un dé-bombe sur une case occupée par un dé de valeur supérieure, ce déplacement est interdit.

EFFETS DES TUILES



Trou : tout dé-bombe arrivant sur cette case est retiré du plateau sans exploser.



Mur : bloque les impacts d'explosions et le passage dans un sens. Cette tuile ne peut être placée avec le mur contre le bord de plateau.



Piège : tout dé-bombe arrivant sur cette case, en étant poussé, explose. La tuile est retirée du plateau avec le dé qui vient d'exploser. Un dé-bombe déplacé seul sur la case n'explose pas.



Flipper : bloque les impacts d'explosions. Un dé-bombe arrivant sur cette case rebondit en suivant les flèches et se retrouve poussé sur la case adjacente. Cette tuile ne peut être placée en bord de plateau.



Tapis roulant : tout dé-bombe arrivant sur le tapis roulant se retrouve poussé sur la case montrée par la flèche. Cette tuile ne peut être placée en bord de plateau si la flèche est dirigée vers l'extérieur du plateau.



Des variantes de jeu et des infos sur www.ludocom-editions.com

L'auteur tient à remercier Christine et Guy pour les gènes et le soutien sans faille... Lorraine pour le difficile mais néanmoins passionnant combat ordinaire... Le trio de testeurs d'un jour : les deux Guillaume et Patrick...

Les « Ludotinautes » : Margaux, Anto, Flo et Bruno pour le supporter chaque jour... Gaétan pour son aide précieuse... Serge pour sa confiance... Et tous ceux qui l'ont aidé et qu'il omet de nommer.

L'éditeur remercie Madame Ludocom sans qui cette édition n'aurait pas vu le jour ;-)

© Ludocom



BABY BOOM

UN JEU DE MAX VALEBOIS
ILLUSTRÉ PAR CHRISTIAN ARNOULD

pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans

MATÉRIEL

1 plateau de 5x5 cases,
17 dés-bombes noirs
avec un marquage couleur
(5 rouges, 5 verts, 4 jaunes, 3 bleus),
4 marqueurs de score
et 4 tuiles "tétine" assorties,
1 tuile de premier joueur,
4 tuiles "cases spéciales"
recto-verso pour la variante
"Des tuiles et des bombes"



LES DÉS-BOMBES

5, 4, 3, 2, 1, Boom ! :

les dés-bombes sont des dés à six faces, dont cinq faces numérotées de 1 à 5 et une face "Boom!" illustrée d'un symbole d'explosion.



ASTUCE : le point vous indique que la valeur inférieure est juste en dessous.

BUT DU JEU

Avoir le plus de points à l'issue des trois manches du jeu.

PRÉPARATION

Les joueurs choisissent une couleur, prennent leur tuile "tétine" qu'ils placent devant eux, placent leur marqueur de score sur la case 0 de la piste de score. Puis ils placent leurs dés-bombes, face 5 visible, sur les emplacements du plateau indiqués sur les figures ci-dessous :



À 2 joueurs

on jouera avec les couleurs rouge et verte, chacun débutera la partie avec 5 dés-bombes

À 3 joueurs

on jouera avec les couleurs rouge, verte et jaune, chacun débutera la partie avec 4 dés-bombes

À 4 joueurs

on jouera avec toutes les couleurs, chacun débutera la partie avec 3 dés-bombes

DÉROULEMENT

Le premier joueur de la première manche est déterminé en lançant un dé. Le chiffre le plus grand commence la partie ("Boom!" = 0).

Chacun leur tour (en commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre), les joueurs déplacent un dé-bombe de leur couleur d'une case sur le plateau, horizontalement ou verticalement (les déplacements en diagonales sont interdits).

Après avoir déplacé son dé-bombe, le joueur diminue son compte à rebours de 1 (de 5 il passe à 4 ; de 4 à 3 ; de 3 à 2 ; de 2 à 1 ; de 1 à "Boom!"). Si le dé-bombe s'immobilise sur une face numérique, c'est au tour du joueur suivant.

Si le dé-bombe arrive sur sa face "Boom!", il explose et élimine tous les autres dés-bombes présents sur ses lignes horizontale et verticale (ces dés-bombes sont retirés du plateau).

Le dé-bombe qui vient de faire "Boom!" reste sur le plateau et ne peut plus bouger, mais il peut être détruit par une autre explosion !

Exception : tant qu'une manche n'est pas terminée, tout joueur avec au moins un dé n'ayant pas explosé, doit jouer. Si à son tour, le joueur ne peut déplacer son dé-bombe bloqué sur le plateau de jeu, il doit en diminuer le compte à rebours en le laissant sur sa case.

"DÉ-GAGE !" : LE DÉPLACEMENT SPÉCIAL

Les dés-bombes se déplacent toujours vers une case libre. Cependant, il est possible dans certains cas de pousser un dé adverse pour lui prendre sa place.

Ce déplacement est possible si deux conditions sont remplies :

- Un dé-bombe ne peut pousser qu'un dé à la fois, la case d'arrivée du dé-bombe poussé doit être libre.
- Le dé-bombe pousseur doit avoir une valeur plus grande que le dé-bombe adverse poussé (c'est impossible si le dé poussé est sur sa face "Boom!").

Les deux dés-bombes déplacés sont tournés sur la valeur de compte à rebours inférieure (-1) et font "Boom!" le cas échéant.

FIN DE LA MANCHE ET DÉCOMPTE

La manche prend fin lorsque tous les joueurs sauf un ne peuvent plus déplacer de dés-bombes sur le plateau.

Ce dernier prend la tuile de premier joueur et débutera la manche suivante.

On compte alors le nombre de points de chacun en additionnant les valeurs visibles des dés restants sur le plateau.

Un dé face "Boom!" visible rapporte 1 point.

Une fois le décompte terminé, on avance le marqueur de score de chaque joueur sur la piste du plateau et on recommence une nouvelle manche.

A la fin de la troisième manche, le joueur ayant le plus de points l'emporte.



VARIANTE "LES RISQUES DU MÉTIER"

Quand un dé-bombe explose en arrivant sur sa face "Boom!", on détermine la puissance de l'explosion en lançant un

dé-bombe quelconque en dehors du plateau de jeu. La valeur obtenue indique la distance d'impact, soit le nombre de cases touchées par l'explosion.

4 ou 5 : tous les dés horizontalement et verticalement, sauf le dé-bombe qui explose, sont retirés du plateau.

1, 2 ou 3 : les dés horizontalement et verticalement à une distance de 1, 2 ou 3 cases du dé-bombe qui explose, sont retirés du plateau.

"Boom!" : le dé-bombe implose et est seul retiré du plateau.



Exemple : Rouge gagne cette manche avec 3 points (2+1), Jaune et Vert marquent chacun 1 point.