

Alexandre Emerit

TL 105139 1/17



Une ruée vers l'or effrénée
pour 2 à 4 joueurs
à partir de 7 ans.

HABA[®]

BOOOOOOM!!!!

Depuis qu'on a trouvé de l'or dans le village

autrefois paisible d'Old Town, c'est vraiment la pagaille ! Gagné par la fièvre de l'or, de l'orpailleur aguerrri à la propriétaire d'hôtel, tout le monde s'empare de quelques bâtons de dynamite et s'élançe vers la Ghost Mine. A chaque heure pile, ils jettent (BOOOM !!!) leurs bâtons de dynamite dans la mine pour extraire l'or en faisant exploser la montagne ! Il faut alors vite réagir sans se poser trop de questions et ramasser le magot sans hésiter ! Mais attention ! Ceux qui, au milieu des pépites d'or, tombent sur des chauve-souris, des serpents, des rats ou même des fantômes doivent vite se mettre à l'abri. Et d'autres dangers typiques du Far West guettent avec cette atmosphère survoltée : les provocations en duel sont monnaie courante et le shérif est aussi très particulier...

BOOOM ! est un jeu passionnant au rythme trépidant, qui requiert rapidité et bonne observation. A la fin de la journée, seul celui qui a accumulé le plus grand nombre de pépites dans son coffre remporte cette chasse à l'or effrénée !

MATÉRIEL DU JEU



1 mine d'or

(partie inférieure de la boîte avec double fond pour l'effet d'explosion)



4 personnages avec coffre



4 dépôts



4 bâtons de dynamite



1 montre

(= compte-tours)

160 tuiles :



82 rochers



35 pépites d'or licites



35 pépites d'or illicites



4 tuiles spéciales

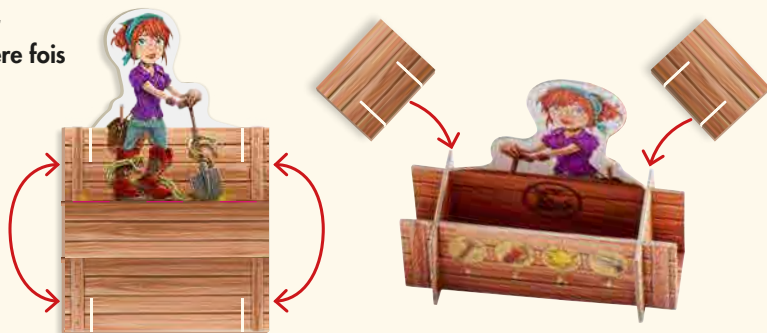
(1 chauve-souris, 1 serpent, 1 rat, 1 fantôme)



4 tuiles d'action

(1 pioche, 1 dynamite, 1 revolver, 1 étoile de shérif)

Avant de jouer
pour la première fois



Détachez soigneusement toutes les pièces du cadre et assemblez les personnages avec leur coffre, comme présenté sur l'illustration.

PRÉPARATIFS

Placez la mine d'or au centre de la table. Tous les joueurs doivent pouvoir y facilement l'atteindre. Posez toutes les tuiles faces cachées (c'est-à-dire face rocher vers le haut) dans la mine d'or et mélangez-les bien. Placez l'aiguille de la montre sur 1 heure.

Chaque joueur prend un bâton de dynamite, un dépôt et un personnage. Chaque personnage est protégé contre les effets d'une des tuiles spéciales. (Le principe des tuiles spéciales est expliqué plus bas) :



Hank (The Hat) Harris : ce chercheur d'or expérimenté sait pertinemment qu'il faut porter un grand chapeau dans les profondeurs des mines obscures pour se protéger des chauves-souris.



Alma Anderson : lorsqu'Alma ne manie pas les bâtons de dynamite, elle supervise la cuisine de son hôtel. C'est pourquoi elle a toujours une bouteille de mort-aux-rats sur elle, pour se protéger de ces satanés rongeurs.



Tombstone Tony : En tant que croque-mort d'Old Town, Tony ne peut quand même pas avoir peur des créatures surnaturelles. Mais dans la mine, il emporte néanmoins sa lampe à huile très lumineuse pour être bien à l'abri de tous les fantômes.



Rattlesnake Ruby : en temps normal, Ruby la désinvolte capture des serpents dans les champs des fermiers. Même dans la mine, elle se protège contre ces reptiles en portant d'épaisses bottes de cowboy : on ne sait jamais.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui est toujours en retard pose la montre devant lui. Et maintenant, les choses vont aller très vite, car tous les joueurs jouent simultanément.

Une manche comprend :

1. **le dynamitage**
2. **la recherche d'or**
3. **l'utilisation des tuiles d'action**
4. **la mise en lieu sûr de l'or et la préparation de la nouvelle manche**

LE GRAND SERMENT DES CHERCHEURS D'OR

Avant le premier lancer de vos bâtons de dynamite dans la mine, vous devez prendre votre bâton de dynamite en main et prononcer le grand serment des chercheurs d'or à voix haute :

- ◆ Je promets **solennellement de ne jouer qu'avec une main.**
- ◆ Je ne dois **collecter que les pépites d'or et les tuiles d'action dont la face est visible.**
- ◆ Je ne prendrai pas plus d'une tuile à la fois dans la mine, jamais plusieurs en même temps.
- ◆ La tuile face visible appartient à celui qui la touche avec son doigt en premier ! Je jure de respecter cette règle, même si nous sommes au Far West.
- ◆ Pendant la chasse aux pépites d'or et aux tuiles d'action, je peux faire glisser d'autres tuiles, **mais jamais les retourner !**
- ◆ Je m'engage à prendre au sérieux les mises en garde des autres joueurs contre les chauves-souris, rats, serpents ou fantômes.
- ◆ Si je suis pris en flagrant délit d'infraction à ce serment solennel des chercheurs d'or, je dois déposer dans la mine toutes les pépites d'or que j'ai ramassées pendant cette manche. Le shérif m'enverra au trou pendant une manche, ce qui me fera sauter mon tour : aussi vrai que je tiens mon bâton de dynamite en main !

1. Dynamitage

Au commandement « BOOUM ! », tous les joueurs jettent leur bâton de dynamite dans la mine d'or en même temps. A cette occasion, les tuiles présentes dans la mine sautent et atterissent, soit face pépite d'or vers le haut, soit face rocher, spéciale ou action vers le haut, et sont éparpillées dans la mine ou parfois même en dehors.

2. Recherche d'or

Maintenant, tous les joueurs doivent extraire de la mine un maximum **de pépites d'or et de tuiles d'action faces visibles** en les prenant d'une seule main pour les placer devant eux **dans le dépôt**. Les pépites d'or et les tuiles d'action qui se trouvent en dehors de la mine peuvent également être ramassées. **Mais faites attention à bien respecter les règles de votre grand serment des chercheurs d'or !**

Tuiles spéciales

Les dangers rôdent dans les moindres recoins de la mine : il y a **des tuiles spéciales** avec une chauve-souris, un serpent, un rat ou encore un fantôme ! Après un dynamitage, si une ou plusieurs de ces tuiles se retournent, elles restent dans la mine et **ne doivent pas être ramassées**. Chaque tuile spéciale ralentit l'espace d'un instant tous les joueurs sauf un.



Si un joueur voit une tuile spéciale portant son symbole (c'est-à-dire celui contre lequel il est immunisé), il met les autres joueurs en garde et annonce le symbole correspondant en criant : « Attention, ... ! ». Pendant qu'il continue de ramasser des pépites d'or et des tuiles d'action, les autres joueurs doivent rapidement mettre les deux mains sur la tête en appelant « A l'aide ! ». Ce n'est qu'après cela qu'ils peuvent continuer leur collecte.

Exemple : le joueur au personnage « Tombstone » Tony voit une tuile de fantôme et crie donc « Attention, fantôme ! ». Les autres joueurs doivent maintenant commencer par mettre leurs mains sur la tête et crier « A l'aide ! » avant de pouvoir continuer à ramasser des pépites d'or et des tuiles d'action.

Lorsque toutes les pépites d'or et tuiles d'action faces visibles sont collectées, c'est la fin de la cohue.

3. Utilisation des tuiles d'action

A présent, les tuiles d'action sont utilisées dans l'ordre suivant :



1. Pioche : tu es particulièrement dynamique, ce qui te permet de retourner 5 tuiles faces cachées dans la mine ! Si tu trouves des pépites d'or, tu peux les prendre dans ton dépôt. Toutes les autres tuiles doivent être laissées sur place.



2. Dynamite : tu as été prévoyant en emportant un second bâton de dynamite. Prends un bâton de dynamite et jette-le encore une fois dans la mine. Tu peux prendre dans ton dépôt toutes les pépites d'or qui sont maintenant faces visibles. Toutes les autres tuiles doivent être laissées sur place.



3. Etoile de shérif : tu es le shérif et tu forces tous les autres joueurs à reposer face cachée dans la mine l'or illicite qu'ils ont dans leur dépôt. Tu es le seul à pouvoir conserver ton or illicite.



d'or
licites



d'or
illicites



4. Revolver : tu en viens aux mains avec un autre orpailleur dans la cohue de la ruée vers l'or. Tu provoques le joueur de ton choix en duel. Ton partenaire de duel doit cacher 2 pépites d'or de son choix provenant de son dépôt dans un ou deux de ses poings. Tu choisis un de ses poings. S'il contient de l'or, tu peux le prendre et le placer dans ton dépôt. Si le poing est vide, tu ne gagnes pas d'or. Si ton partenaire de duel n'a qu'une tuile d'or dans son dépôt, il ne peut en cacher qu'une dans un de ses poings. Si aucun joueur n'a d'or dans son dépôt, tu ne peux provoquer personne en duel.

Remarque :

l'ordre dans lequel jouer les tuiles d'action est indiqué au dos des coffres.

4. Mise en lieu sûr de l'or et préparation de la nouvelle manche

Chaque joueur prend maintenant les pépites d'or qui lui restent dans son dépôt et les place dans son coffre. Cet or est maintenant à l'abri. Chaque joueur reprend un bâton de dynamite dans la mine.

Toutes les tuiles d'action jouées et toutes les tuiles situées hors de la mine, mais pas dans un dépôt, retournent dans la mine d'or faces cachées. Toutes les tuiles faces visibles dans la mine sont également retournées.

Le joueur en possession de la montre avance l'aiguille d'une heure avant de la remettre à son voisin de gauche. Une nouvelle manche peut maintenant commencer !

FIN DE LA PARTIE

Si l'aiguille est sur 12 heures, vous jouez cette dernière manche et le jeu s'achève ensuite.

A ce moment-là, tous les joueurs comptent les pépites d'or que contiennent les coffres. Chaque tuile d'or, licite ou illicite, compte pour 1 point. Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de points. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a le plus d'or licite.

Variante de gages

Les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes. Après le dynamitage, si quelqu'un découvre une tuile spéciale portant son symbole, le gage est le suivant :

- **Chauve-souris** : le joueur au personnage Hank (The Hat) Harris s'écrie « Attention, chauve-souris ! ». Tous les autres joueurs doivent alors commencer par agiter leurs bras et leur tête en criant « Fuyez ! », avant de poursuivre leur recherche. Pendant ce temps, le joueur au personnage Hank peut continuer à ramasser des pépites d'or et des tuiles d'action.
- **Serpent** : le joueur au personnage Rattlesnake Ruby s'écrie « Attention, serpent ! ». Tous les autres joueurs doivent alors commencer par taper des mains à deux reprises en criant « Oust ! », avant de poursuivre leur recherche. Pendant ce temps, le joueur au personnage Ruby peut continuer à ramasser des pépites d'or et des tuiles d'action.
- **Rat** : le joueur au personnage Alma Anderson s'écrie « Attention, rat ! ». Tous les autres joueurs doivent alors commencer par mettre leurs mains dans le dos en criant « liiii ! », avant de poursuivre leur recherche. Pendant ce temps, le joueur au personnage Alma peut continuer à ramasser des pépites d'or et des tuiles d'action.
- **Fantôme** : le joueur au personnage Tombstone Tony s'écrie « Attention, fantôme ! ». Tous les autres joueurs doivent alors commencer par fermer leurs yeux avec leurs mains en criant « Aaah ! », avant de poursuivre leur recherche. Pendant ce temps, le joueur au personnage Tony peut continuer à ramasser des pépites d'or et des tuiles d'action.

Alexandre Emerit (Auteur) :



né en 1977 à Paris, Alexandre Emerit dirige le service « environnement » d'un parc naturel près de Fontainebleau. Sa passion pour les jeux lui vient de sa grand-mère, qui a toujours aimé jouer aux cartes et à des jeux de dés en famille et avec des amis. Cela fait deux ans qu'il développe ses propres jeux de plateau. « BOOUM ! » est son premier jeu à être publié.

Timo Grubing (Illustrateur) :



né en 1981, Timo Grubing a étudié l'illustration à l'école « Fachhochschule » de Münster, et depuis l'obtention de son diplôme en 2007, il vit de nouveau dans sa ville natale, Bochum. En qualité d'illustrateur indépendant, il travaille dans différents domaines : il illustre des livres d'enfants et d'école, des jeux et travaille régulièrement pour des magazines et des agences.

Rédaction : Antje Gleichmann

Résumé des règles du jeu

© HABA-Spiele Bad Rodach 2017, Art.-Nr. 303338

RÉSUMÉ DES RÈGLES DU JEU

OBJECTIF DU JEU

- A la fin de la partie, celui qui a collecté le plus d'or a gagné.

PRÉPARATION DU JEU

- La mine d'or avec des tuiles mélangées faces cachées au milieu de la table
- L'aiguille de la montre sur 1 heure
- Chaque joueur reçoit : un bâton de dynamite, un dépôt et un personnage avec coffre.

DÉROULEMENT DU JEU

- Le joueur qui commence prend la montre
- **Dynamitage** : lancer simultanément les bâtons de dynamite dans la mine.
- **Recherche d'or** : tout le monde en même temps prend d'une main les tuiles d'or et d'action faces visibles dans la mine et les pose dans son dépôt.
- **Tuiles spéciales (chauve-souris, rat, serpent, fantôme)** : son propre symbole figure sur une tuile spéciale face visible ? Crier : « Attention... ! ». Les autres joueurs : les mains sur la tête en criant « A l'aide ! » avant de continuer à jouer. Il n'y a plus de tuiles faces visibles ? La recherche d'or est terminée
- **Utiliser les tuiles d'action**
 1. **Pioche** : retourner 5 tuiles. Prendre l'or.
 2. **Dynamite** : lancer encore une fois une dynamite dans la mine. Prendre l'or.
 3. **Etoile de shérif** : tous les autres joueurs reposent l'or illicite dans la mine.
 4. **Revolver** : duel avec le joueur de son choix. L'autre joueur répartit 2 pépites d'or dans ses poings. Le provocateur choisit un poing et prendre l'or éventuel.
- Déposer l'or du dépôt dans son coffre, prendre un bâton de dynamite et retourner toutes les tuiles faces visibles dans la mine.
- Avancer **la montre** d'une heure et la donner au joueur suivant

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève au bout de 12 manches (12 heures sur la montre).

Chaque or = 1 point

Le plus de points = gagnant. Si égalité : celui qui a le plus d'or licite gagne !