

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



HENRI KERMARREC  
GOROBEI



# BOOM BOKKEN

PLAYAD

RÈGLES DU JEU



## Matériel

### 64 cartes de jeu

(28 cartes de base, 28 cartes « Flash »  
et 8 cartes « Temps Mort »)



### 9 cartes Personnages



### 40 jetons



## Principe et but du jeu

Lorsque la leçon du Senseï est terminée, les apprentis ninjas se retrouvent dans la cour du dojo pour pratiquer un jeu explosif. Les joueurs vont se répartir par équipes, et se passer une bombe qui ne doit jamais toucher le sol, sans quoi elle explose.

Durant la partie, les joueurs vont jouer des cartes numérotées de valeur 1 à 8, en contraignant par une annonce un autre joueur à jouer une carte dont la valeur est « au dessus » ou « en dessous » de celle qu'ils viennent de jouer. Si le joueur ne peut pas jouer de carte correspondant à l'annonce, la bombe explose. Lorsqu'un joueur parvient à jouer toutes les cartes de sa main, il est sain et sauf pour le reste de la manche. Les équipes qui parviendront à sauver leurs joueurs le plus tôt possible obtiendront les plus beaux trophées.

## Préparation

### Répartition des équipes

Selon le nombre de joueurs, prenez parmi les cartes Personnages des groupes de cartes de même couleur afin d'obtenir les répartitions suivantes :

#### 4 joueurs

Deux équipes de 2 joueurs  
Utilisez deux paires de cartes  
de même couleur

#### 5 joueurs

Une équipe de 2 joueurs  
contre une équipe de 3 joueurs

#### 6 joueurs

Trois équipes de 2 joueurs  
**OU** deux équipes de 3 joueurs

#### 7 joueurs

Deux équipes de 2 joueurs  
et une équipe de 3 joueurs,  
**OU** une équipe de 3 joueurs  
contre une équipe de 4 joueurs

#### 8 joueurs

Quatre équipes de 2 joueurs,  
**OU** deux équipes de 4 joueurs

#### 9 joueurs

Trois équipes de 2 joueurs  
et une équipe de 3 joueurs,  
**OU** trois équipes de 3 joueurs.

*Pour les premières parties, il est préférable de constituer des équipes de deux joueurs.*



Mélangez les cartes Personnages choisies et distribuez - en une au hasard à chaque joueur, qui la pose devant lui. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

### Mode Expert

Si vous utilisez les rôles des personnages, choisissez les cartes de chaque équipe en respectant cette règle de priorité selon le nombre de joueurs présents dans l'équipe :

**2 joueurs**    **3 joueurs**    **4 joueurs**



**Mélangez les cartes de jeu**  
et distribuez - en **7** à chaque joueur.

*Distribuez seulement 6 cartes  
si vous jouez à 7, 8 ou 9 joueurs.*

**Placez les jetons**  
à portée de main des joueurs.



Le jeu se joue en 3 manches. Le plus jeune joueur commence la première manche.

## Déroulement du jeu

Pour lancer la manche, le premier joueur joue une carte de sa main au centre de la table, désigne un joueur d'un geste et fait simultanément une annonce : « **plus** » ou « **moins** » (ou « *au dessus* », « *en dessous* »). Le joueur ciblé doit, selon l'annonce, jouer une carte de valeur inférieure ou supérieure à celle jouée lors de l'annonce. On peut **toujours** jouer une carte de valeur **identique**.

Si le joueur peut jouer une carte, il la pose par dessus la précédente - c'est maintenant à lui de choisir un joueur et de faire une annonce par rapport à la carte qu'il vient de jouer, et ainsi de suite.

## BOOM !

Si un joueur ne peut pas jouer de carte demandée par l'annonce, la bombe explose. Le joueur est hors-jeu pour le reste de la manche.

- 1 La pile de cartes jouées est placée sous la pioche.
- 2 Le joueur qui a fait l'annonce faisant exploser la bombe prend un jeton Bokken. *Celui-ci vaut 2 points en fin de partie.*
- 3 Le joueur qui vient d'exploser pose ses cartes sur sa carte personnage, et désigne le joueur qui va relancer le jeu : celui-ci joue une carte, désigne un joueur en indiquant « plus » ou « moins », etc..

## Sortir du jeu sain et sauf

Lorsqu'un joueur a joué toutes ses cartes, il sort du jeu et est « **sauf** » pour le reste de la manche. On ne peut plus lui passer la bombe.

S'il s'agit du premier joueur à sortir sauf de la manche, il pose sa carte personnage à côté de la pioche. Les joueurs qui sortiront saufs après lui poseront leur carte personnage par dessus la sienne, afin qu'on puisse savoir en fin de manche dans quel ordre les joueurs sont sortis, et leur attribuer les trophées correspondants.

## FLASH !

Les cartes « Flash » peuvent être jouées normalement en réponse à une annonce, ou peuvent également être jouées à tout moment par n'importe quel joueur par dessus une carte **de même valeur**. Le joueur qui joue une carte Flash annonce « **Flash !** » et reprend la main : il désigne donc un joueur en effectuant une annonce par rapport à la carte flash qu'il vient de jouer.

Plusieurs cartes flash peuvent être jouées à la suite, mais seulement par des joueurs différents (un joueur ne peut pas jouer une carte flash par dessus une carte qu'il vient de poser).



## TEMPS MORT !



Une carte « Temps Mort » peut être jouée sur la pile à tout moment et par n'importe quel joueur, sauf par dessus une autre carte Temps Mort. Le jeu s'arrête instantanément, et le joueur qui vient de jouer le « Temps mort » effectue les opérations suivantes :

- 1 Il place la pile de cartes jouées sous la pioche
- 2 Il pioche une carte qu'il ajoute à sa main
- 3 Il relance le jeu : il joue une carte de son choix, désigne un joueur et fait une annonce.

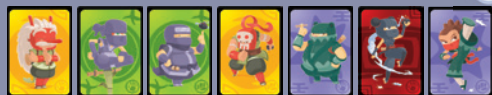
### Fin de la manche

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur en jeu (ou plusieurs joueurs d'une même équipe), celui-ci est déclaré **sauf**, et pose sa carte personnage sur celles des joueurs qui sont sortis avant lui. Il est temps de récompenser les équipes.

Pour ce faire, on révèle la pile des cartes personnages au centre la table, afin de savoir l'ordre dans lequel les joueurs sont sortis. La première équipe à avoir fait sortir un joueur fait gagner une pièce d'or à chaque membre sauf de l'équipe. L'équipe sortie en deuxième gagne des pièces d'argent, l'équipe suivante des pièces de bronze, et enfin la dernière équipe gagne des pièces d'argile.

Un joueur qui a explosé ne marque aucun point.

## EXEMPLE



Le premier joueur à être sorti de la manche est un joueur jaune. Les deux joueurs de l'équipe jaune prennent donc chacun une pièce d'or. La deuxième équipe à être sortie est l'équipe verte : chaque joueur vert prend une pièce d'argent. La troisième est l'équipe violette ; les joueurs violets obtiennent chacun une pièce de bronze. Enfin, la dernière équipe à avoir sorti un de ses joueurs est l'équipe rouge, et l'un d'eux a explosé. Le joueur rouge qui est sorti prend une pièce d'argile, et le joueur qui a explosé ne marque aucun point.

Avant de commencer la manche suivante, le dernier joueur à être sorti sauf mélange les cartes Personnages et les répartit à nouveau entre les joueurs, afin de changer la composition des équipes. Puis il distribue une nouvelle main aux joueurs et joue la première carte.

### Fin de la partie

Lorsque les joueurs ont joué **trois manches**, la partie s'arrête. Chaque joueur gagne un nombre de points selon les trophées qu'il a remporté : une pièce d'Or vaut **4 points**, une pièce d'Argent **3 points**, une pièce de Bronze **2 points** et une pièce d'Argile **1 point**.

Un jeton Bokken vaut **2 points**. Le joueur avec le plus haut total est déclaré grand vainqueur. En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de jetons Bokken l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

## Mode Expert

Chaque carte personnage porte le symbole d'un rôle : Gardien, Cogneur ou Coureur. Chaque rôle implique un pouvoir particulier (et de grandes responsabilités), indiqué en jeu par une annonce.

### Le Gardien



Un joueur Gardien peut toujours jouer à la place d'un de ses partenaires, en annonçant « Je prends », suivi de la nouvelle annonce (« plus » ou « moins »). Pour prendre la main, il doit jouer une carte répondant à l'annonce qui vient d'être faite.

### Le Cogneur



Lorsqu'il joue une carte orange, il peut annoncer « Je cogne » (ou « Pioches ! »), suivi de la nouvelle annonce (« plus » ou « moins »). La cible doit d'abord piocher une carte, puis répondre à l'annonce en jouant une carte.

*Un joueur ciblé par le cogneur doit piocher une carte dans tous les cas, même si la carte de l'annonce a été recouverte par une autre carte : une carte Flash, un temps mort ou une carte jouée par un Gardien.*

SITUATION DE JEU



**Extrait d'une partie à 4 joueurs :** les rouges jouent contre les verts. Arnaud joue un 5, désigne Xavier et annonce « Plus ! ». Xavier joue un 7, désigne Emmanuel en annonçant « Plus ! », quand Henri joue un 7 en criant « Flash ! ». Il désigne son équipier, Xavier, en annonçant « Moins ! » afin de l'aider à se défausser de ses cartes. Xavier pose un 3 et annonce « Plus ! » en désignant Henri en retour, mais Emmanuel joue un 3 en « Flash ! » ! il désigne également Henri, mais en annonçant « Moins ! ». Voyant son partenaire gêné par cette annonce, Xavier joue un « Temps Mort ». Il place les cartes jouées sous la pioche, pioche une carte, et relance le jeu...


### Le Coureur



Quand il doit jouer, le Coureur peut jouer ensemble plusieurs cartes de même valeur en annonçant « Je cours ». A tout moment, il peut également jouer ensemble plusieurs cartes flash de même valeur en annonçant « Flash, je Cours ! ».



# BOOM BOKKEN



Un grand merci  
aux clients de l'Heure du Jeu,  
aux gars de Mordelles,  
ainsi qu'au GRAL  
pour leur temps et leurs avis éclairés.

Un jeu de  
**Henri Kermarrec**  
Illustrations  
**Gorobeï**  
Infographie / Mise en page  
**Henri Kermarrec**

Boom Bokken est édité  
par **PLAYAD GAMES** ©2014

Responsable de mise sur le marché :  
Playad Games – 36Bis rue des Frères Blin  
35000 RENNES – FRANCE  
[info@playad-games.com](mailto:info@playad-games.com)  
+33(0)299304622



**PLAYAD**