

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 (Bourgogne du sud), 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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





Un jeu pour 2 à 5 joueurs

Par Grégory Détrez

Illustré par Patrice Vernet

-2005-



## But du jeu

Une bande d'allumés s'affrontent à coup de bombes dans une arène fermée. Vous êtes l'un d'entre eux et devez faire exploser 4 fois vos adversaires avant qu'eux ne vous fassent exploser.

## Matériel

- 1 plateau de jeu représentant une arène fermée
- 1 marqueur " premier joueur "
- 5 personnages de 5 couleurs différentes
- 50 pions " bombe " recto verso de 5 couleurs différentes dont :
  - 15 pions " +1 "
  - 10 pions " +2 "
- 20 pions " tête de mort "
- 5 tuiles " compte à rebours "
- 60 cartes " Pouvoirs spéciaux " dont :

10 cartes " extra bombe' "	10 cartes " coup de pied "
5 cartes " blocage "	5 cartes " pass' mur "
5 cartes " coup de poing "	5 cartes " mèche courte "
5 cartes " gamelle "	5 cartes " pass' bombe "
5 cartes " télécommande "	5 cartes " rollers "
- Les trois articles suivant permettent de personnaliser le plateau (voir règles spéciales).
  - 4 pions " téléporteur "
  - 8 pions " tunnel "
  - 8 pions " flèche "



## Mise en place

Disposer l'arène au centre de la table et placer les 5 tuiles " compte à rebours " juste à coté, dans leur ordre logique : la bombe, les méches, et enfin l'étincelle (une tuile de mèche supplémentaire est fournie pour éventuellement allonger le compte à rebours).

Chaque pion personnage commence dans un coin de l'arène. Le cinquième personnage est placé au milieu du plateau.

Chaque joueur prend :

- les 10 jetons " bombes " de même couleur que le personnage choisi.
- 4 cartes " Pouvoirs spéciaux " distribuées aléatoirement.

Mélanger le paquet de cartes restantes et disposer le tas face caché à côté du plateau de jeu, ainsi que les jetons "tête de mort", qui feront office de point de victoire (1 jeton = 1 point).

## Le jeu

Le joueur le plus allumé est désigné comme premier joueur. A ce titre, il reçoit le marqueur de " Premier joueur ".

Le jeu se déroulera dans le sens des aiguilles d'une montre. Un tour de jeu est terminé lorsque chaque joueur a joué une fois.

Durant son tour, chaque joueur peut faire les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

- 1/ Piocher une carte " Pouvoirs spéciaux " supplémentaire

OU

Défausser toutes ses cartes en main pour piocher la même quantité de cartes.

- 2/ Jouer son personnage en respectant les règles suivantes :

\* Chaque personnage peut se déplacer d'un maximum de 6 cases et poser 1 bombe par tour, excepté s'il joue des cartes " Pouvoirs spéciaux ".

\* Un personnage est libre de poser une ou des bombes (avec les cartes) durant son mouvement.

\* Une bombe est toujours posée sur une case adjacente au personnage joué et face " bombe " visible.

\* Un pion bombe posé, ne peut plus être retourné avant son explosion.

\* Aucune bombe ne peut être posée sur une case occupée.

\* Un joueur peut traverser une case occupée par un autre joueur mais ne peut pas finir son mouvement sur une case occupée par un joueur ou tout autre objet.

\* Chaque joueur peut, durant son tour, utiliser autant de cartes " Pouvoirs spéciaux " qu'il a en main, exceptée la carte " Gamelle " qui se joue durant le tour de ses adversaires.

La main passe ensuite au joueur suivant, selon le sens des aiguilles d'une montre.

\* Une carte " pouvoirs spéciaux " jouée ne sert qu'une fois. Elle est ensuite défaussée.

\* Lorsque la pioche est épuisée, la défausse est mélangée et sert de nouvelle pioche.

\* A la fin de son tour de jeu, un joueur ne peut avoir plus de 5 cartes " pouvoirs spéciaux " en main. L'excédent défaussé est au choix du joueur.

Une fois que tous ont joué, le marqueur de " Premier joueur " passe au joueur suivant et un nouveau tour de jeu commence.



## Compte à rebours et explosions

Une fois qu'au moins une bombe a été posée, à la fin de chaque tour de jeu, on retire une tuile " compte à rebours ", de manière à raccourcir la mèche

Le compte à rebours peut bien évidemment être accéléré par la carte " Mèche courte ".

Une fois l'explosion déclenchée, c'est-à-dire quand il n'y a plus de mèche, et que l'étincelle est retirée, on retourne tous les pions bombes posés sur le terrain et on vérifie qui fait exploser qui.

- \* Un joueur marque un point pour chaque adversaire différent touché par une de ses bombes.
- \* Deux bombes qui touchent un seul adversaire ne rapportent toujours qu'un seul point.
- \* Un joueur perd un point pour chacune de ses bombes qui le touche.
- \* On ne peut pas descendre en dessous de zéro.
- \* Tous les pions " bombes " utilisés reviennent dans les mains de leurs propriétaires respectifs.

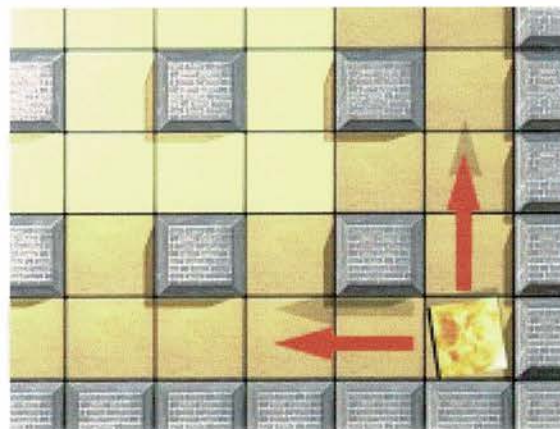
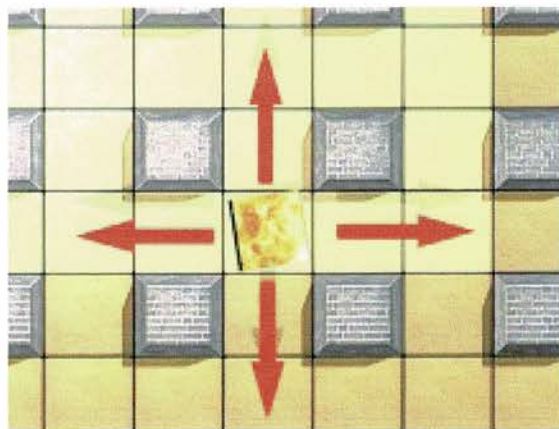
La déflagration d'une bombe s'étend sur 2 cases. Les bombes " +1 " s'étendent sur 3 cases et les bombes " +2 " s'étendent sur 4 cases.

### Exemples de déflagrations :

On considère que ces 2 bombes sont des bombes ordinaires. Donc une déflagration de 2 cases de portée.

Une déflagration n'est pas stoppée par un personnage ni une autre bombe, mais elle est arrêtée par un mur.

En dehors de l'explosion simultanée, une déflagration isolée qui touche la case d'une autre bombe, provoque une réaction en chaîne.



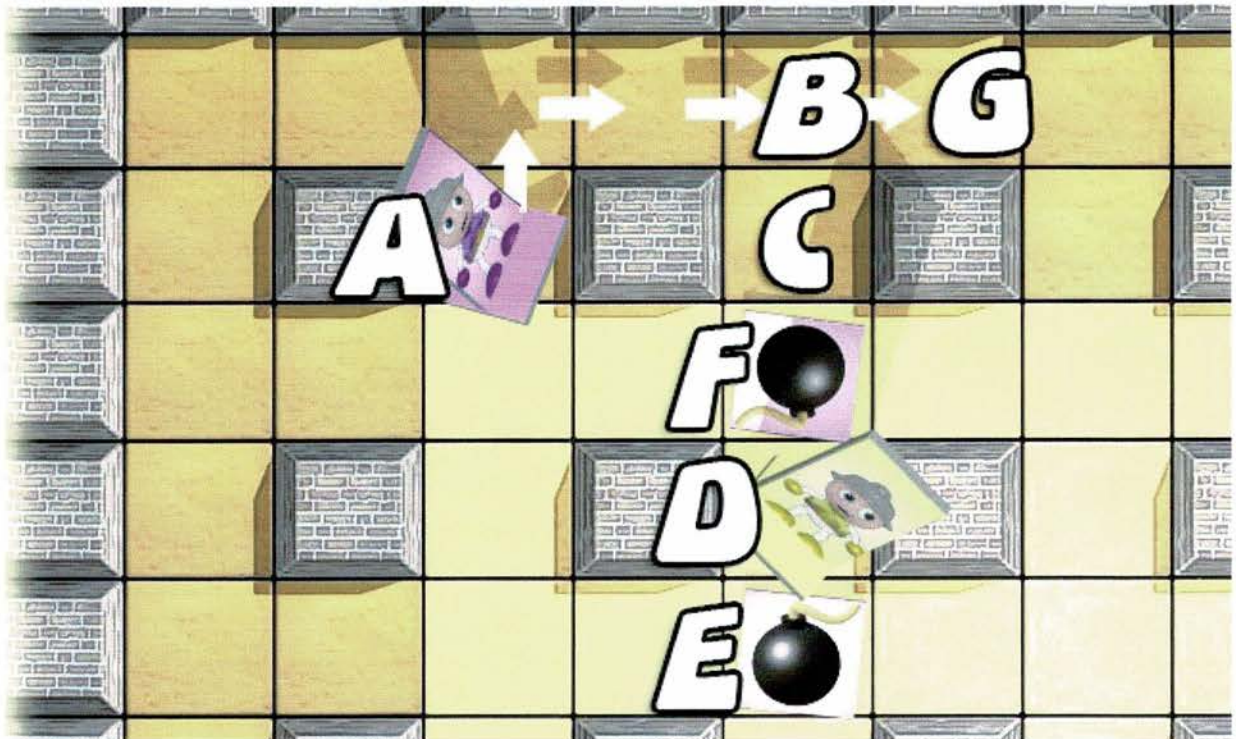
## Conditions de victoire

Le premier joueur à atteindre 4 points de victoire, gagne la partie. En cas d'égalité, on tient compte des points supplémentaires qui ont pu être marqués par le ou les joueurs durant le dernier tour.

En cas de nouvelle égalité, il y a de ce fait, plusieurs vainqueurs.

Même si un joueur atteint les 4 points de victoire avant la fin du tour de jeu, il devra attendre la fin du tour complet et le décompte final pour confirmer sa victoire ou non.

## Exemple de tour de jeu



Le joueur rose se déplace de 3 cases et se retrouve en B

Il pose une bombe sur la case C puis se sert de sa carte " Coup de poing " pour projeter la bombe en D.

La bombe rebondit sur le joueur jaune, l'assomme et atterrit sur la case suivante, en E

Le joueur joue ensuite la carte " Bombe sup' " pour poser une deuxième bombe sur la case C

Puis il joue une carte " Coup de pied " pour pousser la bombe sur la case F, contre le joueur jaune qui se retrouve donc encerclé.

Le joueur rose se rend ensuite sur la case G pour se mettre à l'abri des déflagrations de ses bombes.

Enfin, le joueur rose utilise une carte " précision " pour faire sauter la bombe placée en F. l'explosion de celle-ci déclenche également l'explosion de la bombe rose placée en E et les deux déflagrations touchent le joueur jaune.

Le joueur rose ne marque qu'un point malgré la présence de 2 bombes. En effet, ses bombes touchent toutes les deux le même personnage.

## Règles pour 2 ou 3 joueurs

A 2 ou 3 joueurs, l'arène est rapetissée. On ne joue que sur les cases jaunes du plateau. Les cases marrons sont alors infranchissables.

A 2 joueurs, chacun joue à tour de rôle sans tenir compte du marqueur de 1er joueur. Un tour se termine une fois que chacun a joué une fois.



- \* Les déplacements sont réduits à 5 cases.
- \* Le nombre de cartes maximum en main est de 4
- \* Chaque joueur ne reçoit que 3 cartes au début du jeu.
- \* Les pions bombes " + 2 " sont retirés du jeu
- \* On retire également 1 pion bombe " +1 " du jeu

## Règles optionnelles pour 4 joueurs

### Jeu en équipe (pour 4 joueurs) :

On forme à l'avance deux équipes de deux joueurs.

Les règles sont les mêmes , excepté le fait qu'un joueur qui blesse son coéquipier, perd un point de victoire.

La victoire s'obtient en remportant 6 points de victoire cumulés entre les deux joueurs.

Un joueur peut cumuler plus de 4 points de victoire dans le jeu en équipe, mais ceux-ci ne serviront que pour départager une éventuelle égalité.

Par exemple un joueur qui cumule à lui seul 6 points de victoire ne peut faire gagner son équipe. On prend en compte uniquement les 4 premiers points. Son partenaire doit donc gagner au moins 2 points pour que les deux joueurs puissent prétendre à la victoire..

En cas d'égalité malgré les points supplémentaires, le match est nul.

### Jeu en équipe caché (pour 4 joueurs) :

Distribuer aléatoirement et face caché un pion d'équipe " Boum ! " à chaque joueur. Les joueurs ayant les pions de même couleur jouent dans la même équipe.

Au début du jeu, personne ne sait qui est avec qui jusqu'à la fin du premier compte à rebours. A ce moment, et seulement à partir de ce moment, on dévoile sa couleur d'équipe juste avant de retourner les pions bombes pour le décompte.

Pour le reste, les règles sont les mêmes que pour le jeu en équipe normal.

## Règles spéciales pour les pions supplémentaires

### Téléporteurs :

Placer les téléporteurs par paire sur l'aire de jeu.

Marcher sur un téléporteur transporte un joueur sur un autre téléporteur selon le schéma suivant :

Le N° 1 envoie sur le N° 2

Le N° 2 envoie sur le N° 3

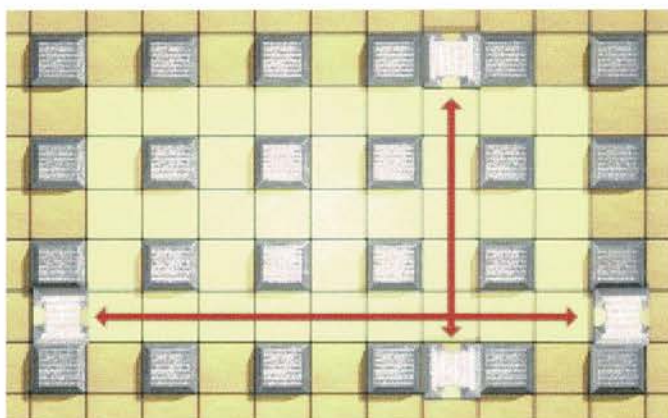
Le N° 3 envoie sur le N° 4

Le N° 4 envoie sur le N° 1

- \* Pénétrer sur une case téléporteur compte comme une case de déplacement.
  - \* La case de sortie d'un téléporteur par contre, ne compte pas comme une case de déplacement.
  - \* Une bombe posée, frappée ou poussée dans un téléporteur terminera sa course sur la case du deuxième téléporteur concerné.
  - \* Lorsqu'un joueur ou une bombe, reste sur une case téléporteur après avoir été téléporté, on considère que le téléporteur est occupé. Cela signifie que l'autre case téléporteur permettant d'arriver sur la case occupée est considérée comme une case normale jusqu'à ce que les deux téléporteurs soient à nouveau libres.
- Si par exemple, la case téléporteur " 2 " se libère, tout ce qui se trouve sur la case téléporteur " 1 " est immédiatement téléporté vers la case " 2 ".

### Tunnels :

Placer les tunnels sur les cases formant le mur extérieur de l'arène selon le schéma suivant (exemple pour la surface de 2 a 3 joueurs) :

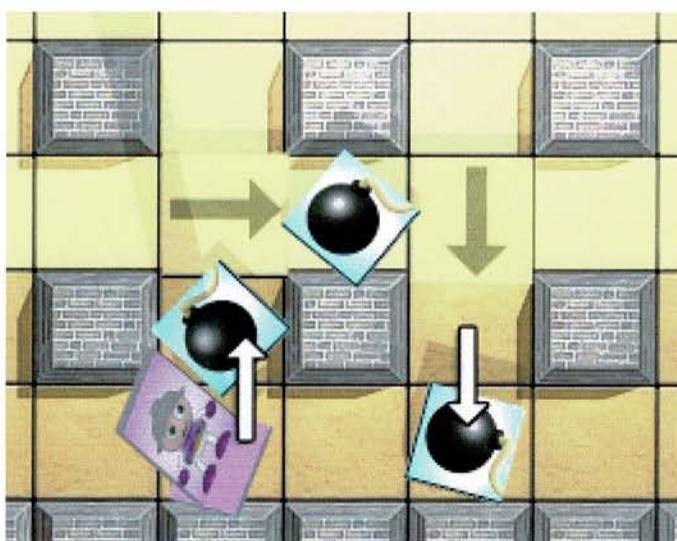


- \* Les tunnels sont toujours placés par paires opposées.
- \* Entrer dans un tunnel ne compte pas comme un déplacement. Par contre, la case de sortie compte comme une case de déplacement.
- \* Une bombe peut être poussée dans un tunnel. Elle se comportera de la même manière qu'un personnage dans son déplacement. Si la bombe se retrouve prise dans un mouvement perpétuel, elle est immédiatement retirée du jeu, rendue à son propriétaire et considérée comme jouée.
- \* Les déflagrations ne peuvent pas traverser les tunnels

### Flèches directionnelles :

Placées sur les cases de déplacement, les flèches dévient les bombes lancées avec la carte " coup de pied " dans la direction qu'elles indiquent.

Exemple :



- \* La bombe poussée par le joueur rose se retrouve déviée par les 2 flèches et fini sa course dans le dos de ce même joueur.

- \* Si une bombe passe deux fois durant sa course sur une même flèche, la deuxième fois ne compte plus et la bombe continue son trajet en ligne droite. Ceci, afin d'éviter un mouvement perpétuel.



# Pouvoirs spéciaux

**COUP DE PIED** : pousser une bombe placée sur une case adjacente. La bombe se déplace toujours ligne droite et ne s'arrête que devant un obstacle - joueur, bombe ou mur. On ne peut pousser plus d'une bombe à la fois.

**COUP DE POING** : taper dans une bombe qui sautera par-dessus une seule case en ligne droite en passant par-dessus bombes, murs et joueurs. La bombe peut également franchir un mur d'enceinte et se retrouver de l'autre côté de l'air de jeu. La bombe rebondira sur n'importe quel obstacle (y compris les joueurs) jusqu'à atterrir sur une case vide. Si un joueur se prend un rebond sur la tête, il est assommé et passe son tour s'il n'a pas encore joué. Si la bombe se retrouve prise dans un mouvement perpétuel, elle est automatiquement retirée du jeu et rendue au joueur. On considère malgré tout que la bombe a été jouée.

**EXTRA BOMBE** : permet de poser une bombe supplémentaire durant son tour de jeu.

**PASS' BOMBE** : permet de traverser une seule bombe. La case bombe traversée ne compte pas mais la case d'arrivée compte comme case de déplacement. On ne peut traverser deux bombes adjacentes même avec deux cartes " Pass' Bombe ".

**PASS' MUR** : permet de traverser une case mur. La case mur traversée ne compte pas mais la case d'arrivée compte comme case de déplacement. On ne peut traverser les murs entourant l'aire de jeu.

**GAMELLE** : à jouer durant le tour d'un adversaire. Permet d'annuler immédiatement la carte que celui-ci voulait jouer. La carte de l'adversaire est quand même défaussée. Le joueur concerné peut toujours jouer d'autres cartes après coup.

**BLOCAGE** : Permet de bloquer un personnage n'ayant pas encore été activé durant ce tour de jeu. Coucher la figurine pour signaler son état. Le joueur bloqué ne peut plus rien faire durant ce tour.

**ROLLERS** : permet de doubler le nombre de cases de déplacement durant ce tour.

**MECHE COURTE** : à jouer une fois le compte à rebours enclenché. Permet de retirer une tuile de compte à rebours. Si cela déclenche l'explosion, celle-ci est résolue immédiatement avant toute autre action. Puis le décompte des points se fait normalement.

**TELECOMMANDE** : permet de faire sauter une de ses bombes immédiatement. Si la déflagration touche d'autres bombes, celles-ci explosent également. Des points peuvent être marqués immédiatement même si le décompte final se fait toujours au moment du " BOUM ! ".