

KABOUM

Un jeu de Florence et Roberto Fraga

CONTENU

- 26 tuiles Tour (25 petites, 1 grande)
- 16 morceaux de Tour
- 4 Catapultes
- 10 dés Munition (9 petits, 1 grand)
- 1 sablier
- 1 planche d'autocollants

Note : Avant la première partie, détachez soigneusement les tuiles Tour de leurs planches. Collez un symbole KABOUM sur chaque dé Munition et un autocollant personnage sur chacune des Catapultes.



tuiles Tour



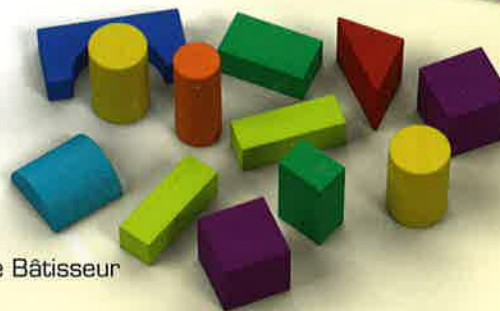
Catapulte Saboteur 4



sablier



morceaux de Tour



Maître Bâtitseur

petit dé Munition



Catapulte Saboteur 2



aire de jeu



grand dé Munition



Catapulte Saboteur 3



BUT DU JEU

À chaque tour, un des joueurs est le **Maître Bâtitseur**, et les autres joueurs sont des **Saboteurs**. Le Maître Bâtitseur essaie de construire le plus de Tours possible avant l'écoulement du sablier, pendant ce temps, les Saboteurs tentent de les détruire.

Si une ou plusieurs Tours sont encore debout lorsque le sablier s'est écoulé, le Maître Bâtitseur marque des points de victoire grâce à elles. Le premier joueur qui atteint ou dépasse **16 points de victoire** gagne la partie.

MISE EN PLACE

Placez la **grande tuile Tour de valeur 16** au centre de la table. Mélangez bien les **25 petites tuiles Tour** et répartissez-les autour de la grande tuile Tour, comme sur l'illustration ci-dessus, afin de constituer l'**aire de jeu**.

Le dernier joueur à être allé dans une Tour est désigné Maître Bâtitseur pour le premier tour. Il prend tous les **morceaux de Tour** et les place devant lui. Gardez le **sablier** à portée de main !

Les autres joueurs sont les Saboteurs durant ce tour. Chaque Saboteur reçoit **1 Catapulte** et plusieurs **petits dés Munition**, suivant le nombre de joueurs :

À 2 joueurs, le Saboteur reçoit **9 dés Munition**.

À 3 joueurs, les deux Saboteurs reçoivent **4 dés Munition** chacun.

À 4 joueurs, les trois Saboteurs reçoivent **3 dés Munition** chacun.

À 5 joueurs, les quatre Saboteurs reçoivent **2 dés Munition** chacun.

Au premier tour, le Saboteur le plus jeune reçoit en outre le **grand dé Munition**. Dans une partie à plus de 2 joueurs, le grand dé Munition est transmis au joueur suivant, dans le sens horaire, à chaque tour.

Les Catapultes et les dés Munition non utilisés sont rangés dans la boîte de jeu.

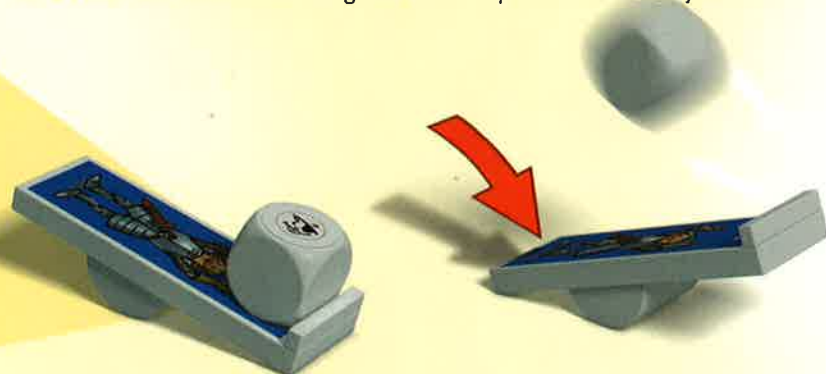
DÉROULEMENT DU JEU

MAÎTRE BÂTISSEUR

- Retournez le sablier. Sélectionnez rapidement une tuile Tour de votre choix et construisez la Tour illustrée **sur cette tuile**. Vous pouvez ensuite construire les Tours illustrées sur d'autres tuiles Tour si le sablier ne s'est pas entièrement écoulé.
 - **Attention** : Vous ne pouvez utiliser un morceau de Tour donné que pour une seule Tour à la fois. Mais bien sûr, vous pouvez utiliser pour construire une nouvelle Tour les morceaux d'une Tour qui vient d'être détruite.
 - **Attention** : On **ne** doit **pas** prendre une tuile Tour, mais construire la Tour correspondante sur l'emplacement même où se trouve cette tuile !
 - **Attention** : Il est interdit de parer ou d'intercepter les dés Munition qui sont tirés !
- Si l'une de vos Tours est détruite mais qu'il vous reste encore du temps, vous pouvez la reconstruire.

SABOTEURS

- Tant que le sablier s'écoule, vous pouvez tirer sur les Tours du Maître Bâtisseur. Pour ce faire, placez un dé Munition sur votre Catapulte et lancez-le en direction d'une Tour. Vous pouvez placer votre Catapulte où vous le souhaitez, mais à l'**extérieur** de l'aire de jeu ! De plus, chaque Catapulte doit se trouver au moins à une longueur de Catapulte de l'aire de jeu.



- Vous ne pouvez tirer chaque dé Munition qu'une seule fois. Lorsque vous n'en possédez plus, votre tour est terminée.
- Si un dé Munition s'immobilise sur une tuile Tour, celle-ci est **bloquée** ! Le Maître Bâtisseur n'a pas le droit de construire de Tour sur une tuile Tour bloquée ou de continuer à construire une Tour commencée sur une tuile bloquée. Mais si une Tour sur une tuile Tour bloquée avait déjà été terminée, celle-ci rapporte quand même des points à la fin du tour.
- Chaque dé Munition possède un **symbole KABOUM** sur une de ses faces. Si la face supérieure d'un **petit** dé Munition catapulté révèle un symbole KABOUM, il ne se passe rien. Mais dès qu'un second dé montre une autre face KABOUM, un tremblement de terre se déclenche ! Le Saboteur à l'origine de ce second symbole KABOUM peut **donner un seul coup de poing sur la table**, pour essayer de faire s'écrouler une des Tours.
- Si le symbole KABOUM apparaît sur le grand dé Munition, le saboteur qui l'a lancé peut immédiatement déclencher un tremblement de terre.

- **Attention** : Un seul tremblement de terre peut avoir lieu à chaque tour. Si d'autres symboles KABOUM apparaissent par la suite, rien ne se passe ! Tout dé Munition qui tombe de la table **n'est pas** pris en compte.
- **Attention** : Il est interdit de gêner le Maître Bâtisseur ou de faire bouger la table pendant qu'il construit ses Tours.

Dès que le sablier s'est écoulé, tous les joueurs s'arrêtent et on compte les points.

Si une ou plusieurs Tours sont encore debout, on vérifie qu'elles ont été construites correctement. Pour chaque Tour **validée**, le Maître Bâtisseur prend la tuile Tour correspondante et la place devant lui face visible. Le nombre représenté sur chacune des tuiles Tour indique les points de victoire qu'elle rapporte.

Attention : Si une Tour est détruite ou s'effondre **après** l'écoulement du sablier, elle compte quand même comme une Tour complétée !



Le Maître Bâtisseur a complété ces deux Tours. Il marque $3 + 5 = 8$ points.

Puis le tour est terminé. Le joueur suivant dans le sens horaire devient le nouveau Maître Bâtisseur, et un nouveau tour peut commencer.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint ou dépasse 16 points de victoire gagne la partie !

Note : Il est très difficile de construire la Tour représentée sur la grande tuile Tour, mais elle rapporte **16 points de victoire**. Si un joueur parvient à ériger cette Tour géante et qu'elle ne s'effondre pas avant l'écoulement du sablier, il gagne immédiatement !

Un jeu de Florence & Roberto Fraga

Illustrations : Michael Menzel

Design : HUCH! & friends

3D : Andreas Resch

Traduction : Sylvain Gourgeon

Adaptation, relecture & édition française : IELLO

© 2013, 2014 HUCH! & friends

© 2014 IELLO pour l'édition française

Tous droits réservés

Mis en ligne par

didacto.com
Travaux éducatifs et matériel pédagogique



WWW.IELLO.INFO