

# Oklahoma Boomers

MARTY F

## 23 Avril 1889

Hier était le jour de la ruée vers l'Oklahoma. Des milliers de personnes (aujourd'hui appelés boomers) ont revendiqué un lopin de terre dans la prairie. De nouvelles villes sont apparues du jour au lendemain.

Aujourd'hui, le chaos règne et il faudra un certain temps avant que toutes les turbulences se calment. Les hommes et les femmes qui ont réussi à réclamer une ferme, commencent à améliorer leurs terres. Ils creusent des puits ou bien utilisent des arbres pour leurs nouvelles maisons ou des clôtures. Beaucoup de difficultés les attendant, mais l'espoir est grand.

Beaucoup de gens sont en désaccord pour déterminer qui s'est installé en premier et où les frontières se situent exactement.

## But du jeu

Vous êtes à la tête de l'une des familles de boomers. Vos trois boomers réclament chacun une ferme pour leur famille tout en essayant de pousser ses limites aussi loin que possible.

Le joueur qui revendiquera la plus grande partie du plateau de jeu gagnera la partie.

## Mise en place

Pour les premières parties, il est préférable de placer les pierres angulaires et les boomers sur le plateau de jeu tel que représenté dans l'illustration à droite.

Un joueur choisit une couleur ; l'autre joueur commence le jeu.

## Tour de jeu

A votre tour, vous :

- Devez déplacer l'un de vos boomers et
- Pouvez placer des pierres angulaires

Lorsque vous avez terminé, c'est au tour de votre adversaire.

## Déplacement d'un boomer

A votre tour, vous **devez** déplacer l'un de vos boomers.

Un boomer peut se déplacer d'un certain nombre de cases **vides** dans le sens horizontal ou vertical.

Cela signifie qu'à votre tour, vous pouvez déplacer un boomer dans une seule direction (sans changement de direction).

Un boomer ne peut jamais sauter par-dessus une pierre angulaire ou un autre boomer.

Un boomer ne peut jamais terminer son déplacement sur une case occupée par un autre boomer ou une pierre angulaire.

Vous ne pouvez pas déplacer un boomer épuisé (cf. Boomer épuisé).

## Boomer actif

Une fois que vous avez déplacé votre boomer, celui-ci est considéré comme actif, jusqu'à la fin de votre tour.

## Contenu

6 Boomers  
(3 par couleur)



40 Pierres  
angulaires



5 Mines  
d'argent



30 rails de chemin de fer



## Préparation – Position de départ



## Déplacement d'un boomer – Bleu peut bouger le boomer A dans toutes ces cases.



## Placement des pierres angulaires

Après avoir déplacé l'un de vos boomers, vous pouvez poser une ou deux pierres angulaires. Vous n'êtes pas obligé de la faire.

Vous pouvez placer des pierres angulaires uniquement sur les cases qui peuvent être atteintes par votre boomer **actif** et **un** boomer adverse. En d'autres termes, vous ne pouvez les placer que sur les cases où les boomers peuvent se rencontrer, s'ils devaient bouger tous les deux.

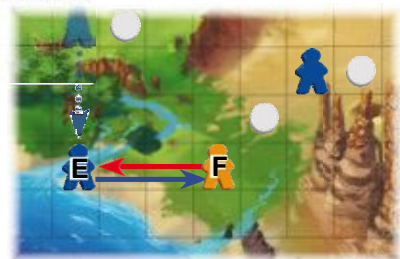
Vous ne pouvez placer de pierres angulaires, s'il y a n'importe quelle pièce de jeu entre l'un de ces boomers et la case voulue pour poser la pierre angulaire.

Le joueur dont c'est le tour, choisi quel boomer adverse il souhaite "utiliser".

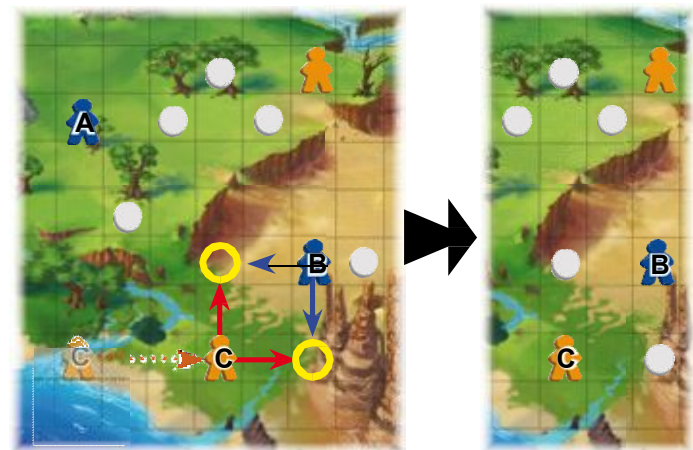
Si vous choisissez de placer des pierres angulaires, vous devez les placer toutes les deux. Cependant il est possible que vous ne puissiez en placer qu'une (notamment plus le jeu avance). Dans ce cas, la seconde pierre n'est pas placée.

Remarque: Le boomer actif ne peut jamais "utiliser" un boomer adverse se tenant dans la même ligne ou dans la même colonne que lui.

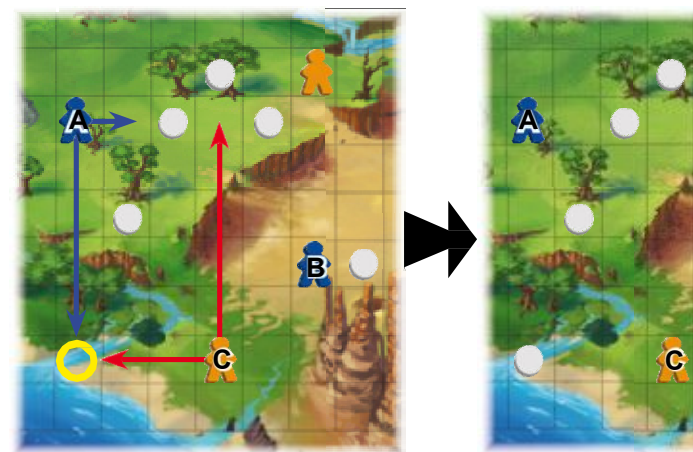
**Pose de pierres angulaires - Bleu a déplacé le boomer E. Il ne peut pas "utiliser" le boomer jaune F pour poser des pierres.**



**Pose de pierres angulaires – Jaune a bougé le boomer C et décide de poser des pierres en "utilisant" le boomer bleu B. Les pierres sont posées sur les cases marquées avec un cercle.**



**Pose de pierres - Jaune peut aussi choisir d'utiliser" le boomer bleu A. Dans ce cas il pose une pierre sur le cercle. Jaune ne peut pas poser une seconde pierre, parce qu'il y a une pierre entre le boomer bleu A et la case voulue.**



## Fermes

### Zones fermées

Une chaîne de pierres sur le plateau sert de limite. A cause de ces limites, certaines zones s'isolent des autres. Une zone est considérée fermée une fois qu'il est impossible de bouger un boomer de cette zone vers une autre partie du plateau.

### Boomers épuisés

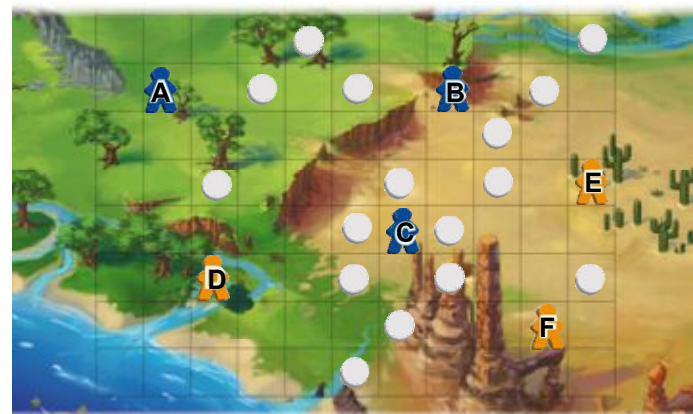
Dès qu'il ne reste qu'un seul boomer dans une zone fermée, celle-ci devient une ferme. Le boomer dans cette zone fermée est considéré comme épuisé.

Si plus d'un boomer de la même couleur sont présents dans une zone fermée, ces boomers partagent cette ferme et sont considérés épuisés.

Vous n'avez pas le droit de déplacer des boomers épuisés.

### Zones fermées et boomers épuisés

Le boomer C de Bleu est dans une zone fermée. Les boomers E et F de Jaune sont dans une zone fermée. Tous ces boomers sont épuisés et ne peuvent plus être déplacés.





## Fin de la partie

Le jeu se termine, lorsque le joueur dont c'est le tour ne peut plus déplacer aucun de ces boomers.

C'est généralement le cas lorsque tous les boomers ont obtenu leur propre ferme.

Dans certains cas rares, il peut arriver que tous les boomers n'obtiennent pas leur propre ferme, mais le joueur dont c'est le tour ne peut pas déplacer l'un de ces boomers épuisés. Si cela arrive le jeu est terminé.

## Score

Lorsque le jeu est terminé, les joueurs calculent leur score. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie.

Vous marquez un point pour chaque case de vos fermes. Les cases avec un boomer comptent. Les cases avec une pierre angulaire ne comptent pas.

S'il n'y a pas de boomer dans une zone fermée, cette zone ne compte pour aucun des joueurs.

Dans les rares cas où des boomers non épuisés des deux joueurs sont présents dans une zone fermée, cette zone ne compte pour personne.

### Score

Bleu a : 39 points (boomers A et B) + 2 points (boomer C).

Score total : 41 points.

Jaune a : 11 points (boomer D) + 20 points (boomer E) + 19 points (boomer F). Score total : 50 points.

Jaune a gagné la partie.



## Joueurs avancés

Au lieu de jouer avec la mise en place proposé plus haut, des joueurs avancés placent les boomers et les 3 premières pierres eux memes.

Préparation :

- Joueur A pose une pierre.
- Joueur B pose une pierre.
- Joueur A pose une pierre.

- Joueur B pose l'un de ses boomers.
- Joueur A pose **deux** de ces boomers.
- Joueur B pose ses **deux** boomers.
- Joueur A pose son dernier boomer.

Le joueur A débute la partie.

## Extension – Chemin de Fer de Santa Fe

Dans cette variante d'Oklahoma Boomers, le chemin de fer de Santa Fe joue un role lors du décompte.

### Préparation

Poser les rails sur les lignes du plateau de telle sorte qu'ils atteignent au moins 2 côté du plateau.

### Action sur le jeu

Durant la partie, le chemin de fer ne joue aucun role. Les boomers peuvent se déplacer au dessus comme s'il n'était pas présent.

Remarque: Le chemin de fer ne ferme pas une zone.

### Score

Si, à la fin de la partie, le chemin de fer divise une ferme en au moins deux sections, vous ne comptez qu'une seule section.

Si vous avez 2 ou 3 boomers qui partage une ferme divisée par le chemin de fer, vous pouvez compter respectivement 2 ou 3 sections.

La localisation des boomer(s) n'influence pas la(es) section(s) qui peuvent être choisies. Vous pouvez les choisir vous même.

### Score Chemin de Fer de Santa Fe

Bleu a : 12 + 14 points (boomers A et B) + 2 points (boomer C).

Score total : 28 points.

Jaune a : 11 points (boomer D) + 20 points (boomer E) + 15 points (boomer F). Score total : 50 points. Jaune a gagné la partie.



## Extension – Mines d'argent

Dans cette variante d'Oklahoma Boomers, les mines d'argent jouent un rôle durant la partie et lors du décompte.

## Préparation

Lors de la mise en place, placer de 3 à 5 mines sur le plateau.

Ne placer aucune pierre sur le plateau.

## Action sur le jeu

Durant le jeu, les boomers peuvent se déplacer à travers comme si elles n'étaient pas là.

Un boomer ne peut jamais terminer son déplacement sur une mine.

Vous ne pouvez poser de pierre sur une mine.

Les mines d'argent ne comptent pas comme une pierre et ne font donc pas partie d'une limite d'une ferme.

## Score

En fin de partie, vous marquez 10 points pour chaque mine dans les limites d'une de vos fermes.

### Score avec les mines d'argent

Bleu a : 49 points (boomers A et B plus une mine) + 2 points (boomer C). Score total : 51 points.

Jaune a : 21 points (boomer D plus une mine) + 30 points (boomer E plus une mine) + 19 (boomer F). Score total : 70 points.

Jaune has won the game.



## Contexte historique

### Paysage

Le paysage dépeint sur le plateau est basé sur l'imagination de l'illustrateur. En réalité beaucoup de boomers se sont retrouvés sur un morceau de la prairie où il n'y avait pas de montagnes ou de lacs à l'horizon.

### Terrain en 1889

Pour de nombreux colons ces terrains étaient une occasion de posséder des terres à bon marché et un nouveau départ.

Cela signifiait également des années de difficultés. Car pour garder leur terre, les colons devaient vivre sur leur ferme pendant cinq ans, construire une maison et améliorer la terre. En fin de compte seulement 1 colon sur 5 qui ont participé à la ruée a fini par rester.

Les Indiens d'Amérique virent la ruée vers l'Ouest bien différemment. Ils voulaient garder la terre pour leur propre usage et avaient peur de perdre plusieurs de leurs terres ancestrales.

Les colons continuaient à pousser pour plus de terres donc le gouvernement dû établir des traités avec les Indiens qui ont conduit à un processus d'attribution, de sorte que chaque membre d'une tribu recevait son propre lot de terre.

Plus de terres furent ouvertes et furent perdues par les populations natives. Les Indiens se sont retrouvés sur leurs propres terrains ou dans les réserves de l'actuel Oklahoma.

*Martyn F souhaite remercier : Anne, Bart, Bert, Els, Erwin, Floris, Fred, Jeroen, Jon, Joost, Martin, Melanie, Noline, Niek, Nienke, Oliver, Raldi, Ralf, Roderik, Söhnke and others for playtesting. Et Paul DeStefano "Geosphere", Rob Bakker, Fred William and*

*Randall Peek pour leur contribution sur le thème.*

*Special thanks: Maartje, Alina, Carly and Toco "Tocoking".*

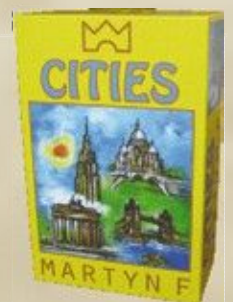
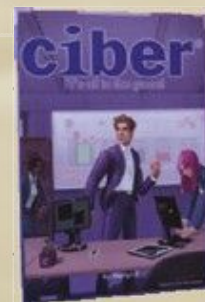
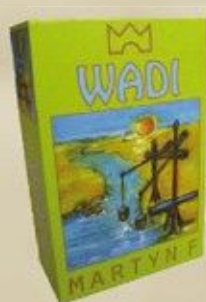
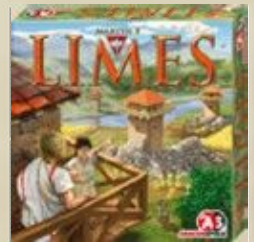
## Autres jeux de Martyn F

### Limes

Limes (2014) est un jeu rapide, tactique de placement et positionnement. Une partie dure entre 15 et 30 minutes.

Limes est basé sur Cities qui fut nommé pour le jeu néerlandais de l'année 2009 et fut dans la liste allemande du recommandé "Spiel des Jahres" 2009!

Plus d'informations : [www.martynf.com](http://www.martynf.com)



©2014 Martyn F - All rights reserved.

Martyn F - Morion 51  
5912 PX Venlo - Holland  
[games@martynf.com](mailto:games@martynf.com)  
[www.martynf.com](http://www.martynf.com)



Non adapté aux enfants de moins de 3 ans –  
les petites pièces peuvent être avalées





## Extension

Vous ne pouvez utiliser l'extension Red River (Rivières rouges) qu'avec le jeu de base Oklahoma Boomers.

## Rivières rouges

Les rivières rouges s'écoulent le long de la frontière entre l'Oklahoma et le Texas vers le Mississippi. Au maximum, il fait 150 m de large. Cela reste un obstacle aujourd'hui, et encore plus pour ceux qui y vivaient vers 1890.

## Contenu

15 jetons rivières



## Mise en place

Poser les jetons de rivière sur le plateau de jeu. Vous pouvez préparer une longue rivière ou bien simuler des points d'eau. C'est encore plus intéressant, lorsque la rivière ne traverse pas le plateau en entier et qu'il y a des points d'eau.

Il n'est pas nécessaire de placer de pierres sur le plateau.

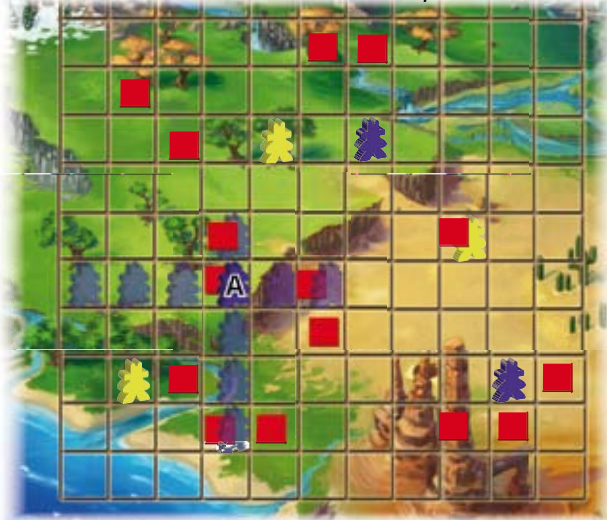
Placer les boomers sur le plateau de jeu en suivant les règles classiques.

Vous pouvez placer un boomer sur une case de rivière.

## Déplacer un boomer

Quand vous bougez un boomer, il doit stopper son mouvement dès qu'il entre sur une case de rivière.

*Déplacer un boomer – Bleu peut bouger le boomer A vers toute case avec un boomer transparent.*



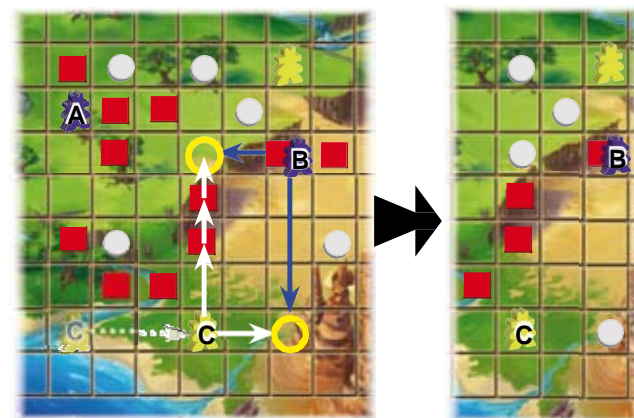
## Placement d'une pierre

Comme vous le savez déjà, vous ne pouvez placer une pierre sur une case atteignable par votre boomer **actif** et **un** boomer adverse.

Les boomers peuvent traverser les cases de rivière, donc les cases de rivière ne bloquent le placement de pierres.

Les pierres ne peuvent être placées sur une case de rivière.

*Pose des pierres – Jaune a bougé le boomer C et décide de placer des pierres en "utilisant" le boomer bleu B. Les pierres sont placées sur les cases marquées d'un cercle (même si cela aurait nécessité au boomer C trois mouvements pour atteindre la case au nord).*



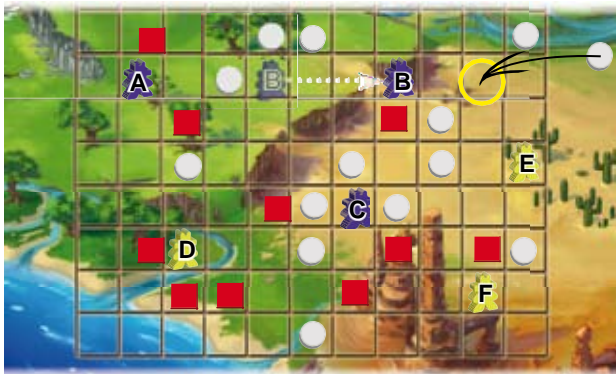
## Fermes

Dès qu'une zone ne peut être atteinte qu'en traversant une case de rivière ET qu'il ne reste que des boomers d'une même couleur dans ce domaine, il devient une ferme (les cases de rivière comptent comme frontière). Les boomers restants sont épuisés. Les boomers peuvent se trouver sur une case de rivière, bordant une ferme mais ne peuvent pas entrer dedans.

Si un boomer termine son mouvement dans une région qui ne peut être atteinte qu'en traversant une case de rivière et qu'aucun autre boomer n'est présent dans cette région, celle-ci devient immédiatement une ferme (et les boomers sont épuisés).

**Fermes** – Le boomer C bleu a déjà une ferme et est épuisé.

Bleu déplace le boomer B et choisi le boomer F pour placer une pierre. Ceci change immédiatement cette région avec les boomers E et F en ferme. E et F sont épuisés.



## Score

Les cases avec un jeton de rivière ne comptent pas.

Un boomer sur une case de rivière, n'appartient pas à une ferme et ne marque donc pas de points.

### Publisher



EMMA GAMES

©2014 Martyn F

Martyn F - Morion 51  
5912 PX Venlo - Holland

[www.martynf.com](http://www.martynf.com)

Facebook and Twitter:  
[@originalMartynF](https://www.facebook.com/originalMartynF)

### Co-publisher



[www.muecke-spiele.de](http://www.muecke-spiele.de)  
[www.spielmaterial.de](http://www.spielmaterial.de)



[www.spiele-offensive.de/Spieleschmiede](http://www.spiele-offensive.de/Spieleschmiede)  
[www.giochistarter.it](http://www.giochistarter.it)

## Crédits

Cette extension n'aurait pas été possible sans vous !  
Merci beaucoup à vous tous qui avez soutenu mon jeu!

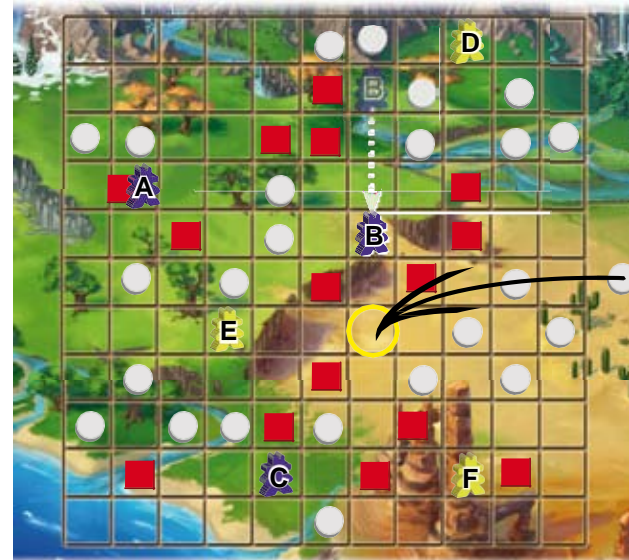
Martyn F souhaite remercier: Floris, Joop et Niek

Remerciements spéciaux : Maartje, Carly, Doreen, Günther & Angela, Harald, Marcus et Max.

**Score** - Bleu déplace le boomer B et choisi le boomer E pour placer une pierre. Jaune, à son tour, ne peut déplacer aucun de ses boomers épuisés, c'est donc la fin de partie.

Bleu : 0 point (le boomer A se trouve sur une case rivière et ne possède donc pas de ferme!) + 9 points (boomer B) + 10 points (boomer C). Score total : 19 points.  
Jaune: 7 points (boomer D) + 16 points (boomer E) + 13 points (boomer F). Score total : 36 points.

Jaune gagne la partie





MARTIN F

## Contenu

3 Sooners



## Extension

Vous ne pouvez jouer avec l'extension Sooners qu'avec le jeu de base Oklahoma Boomers.

## Sooners

Les sooners entrent dans la prairie avant le début réel de la partie. Même si cela n'était pas permis. Comme pénalité, ils doivent aider les boomers en plaçant des pierres angulaires.

Mais méfiez vous ! Les sooners peuvent soudainement passer d'une aide précieuse à une grande menace !

## Mise en place

- Le joueur A place un sooner sur le plateau de jeu.
- Le joueur B place un autre sooner.
- Le joueur A place le 3ème sooner.
- Le joueur B place une pierre.
- Le joueur A place une pierre.
- Le joueur B place une pierre.
- Le joueur A place l'un de ses boomers.
- Le joueur B place deux de ses boomers.
- Le joueur A place ses deux derniers boomers.
- Le joueur B place son dernier boomer.
- Le joueur B débute la partie.

## Déplacer un boomer ou un sooner

A votre tour vous devez déplacer un boomer ou un sooner.

Si votre adversaire a déplacé un sooner au tour précédent, vous **n'avez pas le droit de déplacer le même sooner** à votre tour.

Un sooner peut se déplacer exactement comme un boomer.

Les sooners ne peuvent pas sauter par dessus une pierre, un boomer ou un autre sooner.

Les boomers ne peuvent pas sauter par dessus une pierre, un sooner ou un autre boomer.

## Placement des pierres

Quand un sooner est impliqué, seule une pierre peut être placée au lieu de deux. Si deux cases sont possibles pour accueillir une pierre, le joueur dont c'est le tour choisit l'un de ces deux cases.



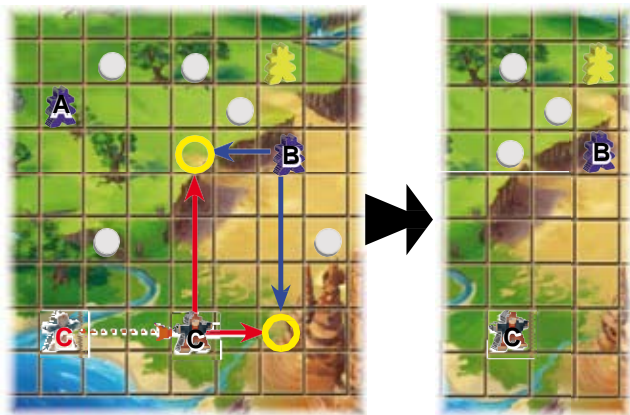
Si vous avez déplacé un sooner :

- Vous pouvez utiliser un boomer de votre adversaire pour placer une pierre.

Si vous avez déplacé un boomer :

- Vous pouvez utiliser un boomer de votre adversaire pour placer deux pierres, en accord avec les règles classiques.
- Ou bien utiliser un sooner pour placer une pierre.

**Placement de pierres** – Jaune a déplacé le sooner C et décide de placer une pierre en "utilisant" le boomer bleu B. Jaune peu placer une pierre sur l'une des cases marquées d'un cercle.



## Fermes

Les sooners ne changent pas les règles des fermes.

## Score

Les sooners n'influencent pas le score.

Une case avec un sooner compte pour un point, comme une case classique.

## Publisher



EMMA GAMES

Illustrator: Hans Krill

©2014 Martyn F

Martyn F - Morion 51  
5912 PX Venlo - Holland

[www.martynf.com](http://www.martynf.com)

Facebook and Twitter:  
@originalMartynF

## Co-publisher



MÜCKE SPIELE

[www.muecke-spiele.de](http://www.muecke-spiele.de)  
[www.spielmaterial.de](http://www.spielmaterial.de)

## Crowdfunding via



[www.spiele-offensive.de/Spieleschmiede](http://www.spiele-offensive.de/Spieleschmiede)  
[www.giochistarter.it](http://www.giochistarter.it)



## Credits

Cette extension n'aurait pu être réalisée sans votre aide !  
Merci beaucoup à vous tous qui ont supporté mon jeu !

Remerciements spéciaux à : Maartje, Carly, Doreen, Floris,  
Günther & Angela, Harald, Max et Oliver.