

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



The BOMB!



IT - Conservare per future referenze.
EN - Read and keep for future reference.
FR - Lire et conserver pour référence ultérieure.
DE - Anleitungsheft bitte aufbewahren.
PT - Ler e conservar para futuras consultas.

Concept: Francesco Berardi
Illustrations: Massimo Di Leo
Graphics: Andrea Baccifava - Paolo Peccetti

Clementoni S.p.a.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) - Italy - Tel. : +39 071 75811
www.clementoni.com

V57919

 **Clementoni.**

Un jeu de cartes explosif et imprévisible jusqu'au dernier moment.
Tentez de toujours jouer la bonne carte, sous peine de voir la bombe exploser : celui qui gagne est celui qui a le moins de pénalités !



Contenu



131 cartes portant un numéro
compris entre 1 et 7



1 carte STOP

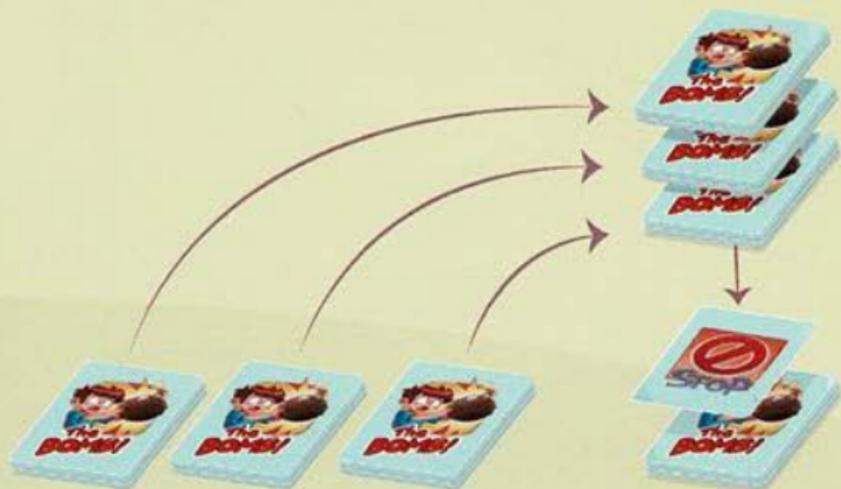
Préparation

Mettez momentanément de côté la carte STOP.

Mélangez les autres cartes et faites 4 tas identiques : pour aller plus vite, divisez à vu d'oeil le paquet en deux, puis coupez de nouveau les 2 tas obtenus en deux (ce n'est pas grave si un paquet comporte quelques cartes de plus que les autres).

Pour reformer le paquet, placez la carte STOP en haut de l'une des 4 piles puis placez au-dessus toutes les autres cartes.

Donnez 6 cartes à chaque joueur, puis placez le paquet de cartes restantes au centre de la table.



Déroulement

C'est le joueur le plus jeune qui commence, en posant sur la table une carte de son choix. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Toutes les autres cartes jouées seront posées par-dessus, formant ainsi la pile de rebut.

Lorsque c'est votre tour, vous devez jouer une carte portant l'un des numéros indiqués en rouge sur celle qui se trouve au sommet de la pile de rebut. La règle veut que les numéros admis diffèrent au maximum de 2 points du numéro de la carte située au sommet de la pile.



La carte située au sommet de la pile de rebut porte le numéro 3 : Paul peut jouer un numéro compris entre 1 et 5.



Paul joue une carte portant le numéro 1 : maintenant, Claire peut jouer un numéro compris entre 1 et 3.

Si un joueur ne peut pas jouer de carte valide, la bombe explose : il prend toutes les cartes de la pile de rebut et les met de côté, face cachée, en les ajoutant à son paquet de pénalités. Ensuite, à partir du joueur qui a fait exploser la bombe, tous les joueurs doivent piocher des cartes de manière à ce que chacun en ait 6. Celui qui a pris les pénalités commence un nouveau tour.

Si, au cours d'un tour, vous vous retrouvez sans cartes, cessez temporairement de jouer et mettez vos pénalités sous la pile de rebut. Si vous restez le seul à jouer, la bombe explose.



Paul ne peut jouer aucune carte : la bombe explose et il récupère les cartes de la pile de rebut en guise de pénalité.

Fin du jeu

Lorsque, à la fin d'un tour, vous piochez la carte STOP, mettez-la de côté, continuez de piocher des cartes pour que chacun en ait 6 et jouez le dernier tour. Celui qui subit la dernière explosion récupère en guise de pénalités également les cartes que tous les autres joueurs ont en main. Celui qui gagne est celui qui a le moins de pénalités : en cas d'égalité, plusieurs vainqueurs sont déclarés.

Cartes spéciales

Sur certaines cartes, il peut y avoir un symbole supplémentaire. Lorsque vous en jouez une, vous devez en appliquer l'effet :



Danger : la carte que vous devez jouer ne peut être différente de la carte située au sommet de la pile que d'un seul point.



Changement de sens : vous inversez le sens de jeu (sens des aiguilles d'une montre vers sens inverse des aiguilles d'une montre, et vice-versa). Si vous jouez à 2, cette carte n'a aucun effet.



Imprévu : piochez 3 pénalités dans votre tas et placez-les sur la pile de rebut. Le joueur suivant devra répondre à la dernière carte posée. Si un symbole spécial apparaît sur cette carte, appliquez-en l'effet (si par exemple c'est le symbole d'imprévu, retirez d'autres pénalités). Si vous n'avez pas assez de pénalités, mettez-les toutes. Si vous n'avez pas de pénalités, cette carte n'a aucun effet.



Minuteur : le minuteur a été activé et pour désamorcer la bombe, vous ne pouvez jouer qu'une carte sans minuteur. En d'autres termes, vous ne pouvez pas jouer 2 cartes minuteur de suite, sinon la bombe explose.



Étoile : jouez une autre carte, toujours compatible avec celle qui se trouve au sommet de la pile de rebut. Si vous ne pouvez pas jouer, la bombe explose.

Variantes

Après avoir fait quelques parties, vous pouvez appliquer une règle différente aux cartes avec l'étoile, en choisissant parmi les exemples ci-dessous ou en inventant une règle de votre choix :

- Jouez une autre carte sans aucun lien avec la précédente.
- Donnez 5 pénalités à qui vous voulez, à 1 seul joueur ou en les répartissant entre plusieurs joueurs.
- À la fin de la partie, la carte avec l'étoile vaut 5 pénalités.
- Prenez la carte se trouvant au-dessous de la pile de rebut et placez-la au sommet, puis choisissez qui devra continuer le jeu : vous ne pouvez pas vous choisir vous-même.