

# Roll'n Bump

The title 'Roll'n Bump' is rendered in a bold, orange, cursive font with a thick black outline and a white drop shadow. The text is set against a background of various geometric patterns: a grey and white pattern of rounded squares in the top left, a repeating pattern of orange and white circles in the top right, a pattern of blue and white circles in the bottom left, and a pattern of orange and white hexagons in the bottom right. Five blue dice with white faces and black pips are scattered around the text: one at the top right, one to the right of the 'n', one at the bottom left, one at the bottom center, and one at the bottom right.



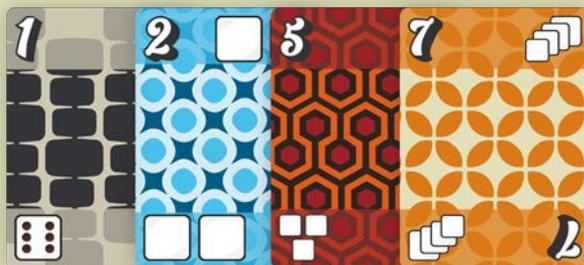
# BOOM

UN JEU DE  
LOUIS-NICOLAS DOZOIS  
GRAPHISME  
BERNARD CABARROU

À Roll'N Bump, vous affrontez les autres joueurs en lançant des dés. Vous formerez des séries en revendiquant des cartes. Ces séries de cartes vous donneront de précieux points en fin de partie.

## CONTENU

- 1 jeu de 49 cartes (4 séries de 12 cartes avec le même motif, 1 carte Joker),
- 5 cartes aide-mémoire,
- 5 dés rouges,
- 5 dés mauves,
- 5 dés verts,
- 5 dés aqua,
- 5 dés noirs
- 1 dé bonus blanc.



Les cartes sont de valeurs différentes et de quatre motifs différents



Mise en place pour 4 joueurs.

## MISE EN PLACE

Retirez les cartes aide-mémoire du paquet et distribuez-en une à chaque joueur. Ces cartes portent les symboles des combinaisons de dés et leur signification, ainsi que la valeur en points pour chacune des séries de cartes.

Repérez la carte *Joker* de 15 points et posez-la face visible au centre de la table. Le symbole *Cinq dés d'une même valeur* est illustré aux coins de cette carte.

Puis, brassez les 48 cartes restantes et constituez les piles de cartes ainsi :

- 6 piles égales de 6 cartes s'il y a 2 joueurs,
- 9 piles égales de 4 cartes s'il y a 3 ou 4 joueurs,
- 12 piles égales de 3 cartes s'il y a 5 joueurs.

Les piles sont posées faces cachées, autour de la carte *Joker* centrale, pour former la configuration de jeu (appelée « Tableau »). Retournez la carte du dessus de chaque pile, face visible.

Rangez le reste des cartes dans la boîte. Elles ne serviront pas pour la partie.

Enfin, distribuez un ensemble de 5 dés de la même couleur à chaque joueur et posez le dé bonus blanc à côté du tableau.

Pour savoir qui jouera le premier, chacun lance un de ses dés. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé débute la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés lancent de nouveau leur dé.

## 🎲 BUT DU JEU

Rempporter le maximum de points. La valeur en points de chaque carte est notée sur les coins. De plus, chaque carte, sauf la carte *Joker*, se distingue par un des quatre motifs existants. Complétez des séries de deux cartes ou plus du même motif, vous donneront des points bonus en fin de partie.

## 🎲 DÉROULEMENT DU JEU

À son tour, le joueur joue avec l'ensemble de ses cinq dés de la même couleur. Il complète les trois étapes ci-dessous. Une fois son tour terminé, le jeu se poursuit dans le sens horaire autour de la table.

### 🎲 1 - RÉCLAMATION

Reprenez tous vos dés et toute carte revendiquée avec succès lors du tour précédent. C'est ainsi que vous marquez des points en fin de partie. Si vous avez réussi à revendiquer le dé bonus, vous le lancez avec vos dés au cours du tour.

### 🎲 2 - LANCER

Lancez vos dés jusqu'à trois fois et tentez de réaliser les combinaisons les plus fructueuses correspondant aux cartes faces visibles du Tableau.

### 🎲 3 - REVENDICATION

Revendiquez des cartes du Tableau, délogez des dés adverses et souhaitez que personne ne déloge les vôtres avant votre prochain tour.

## 🎲 DÉTAIL DE CHAQUE ÉTAPE

### 🎲 1 - RÉCLAMATION

Au début de la partie, personne n'a de dés sur le Tableau : vous pouvez donc sauter cette étape lors de votre premier tour. Lors des tours suivants, vous reprendrez à la fois vos dés et les cartes valant des points.

Lorsque c'est à votre tour de jouer, si l'un ou plusieurs de vos dés sont posés sur le Tableau, reprenez-les, ainsi que les cartes retournées (faces visibles) sur lesquelles vos dés reposent. C'est ce qui s'appelle « réclamer » une carte.

Après avoir réclamé une carte, retournez la carte du dessus de la pile, pour remplacer la carte réclamée. Si vous réclamez la carte *Joker* centrale, aucune carte ne la remplace.

Déposez devant vous toute carte réclamée, face visible et classée selon son motif, afin d'en voir clairement la valeur en points.



*Ce joueur reprend ses trois dés et réclame les cartes retournées faces visibles, sur lesquelles reposent ses dés*

S'il vous reste des dés à côté du dé bonus blanc, reprenez vos dés ET le dé bonus blanc: ils vous serviront tous lors de la prochaine étape.

Si vous réclamez la dernière carte d'une pile (hormis la carte *Joker*, la partie prend automatiquement fin (voir Fin de la partie).

## 2 - LANCER

Au cours de cette étape, vous lancez vos dés en cherchant à réaliser les combinaisons illustrées sur les cartes du Tableau.

**IMPORTANT :** *En tout début de partie, le premier joueur ne lance que 3 dés, le deuxième joueur n'en lance que 4 et les autres joueurs lancent tous leurs 5 dés. Lors des tours suivants, tous les joueurs lancent leurs 5 dés, et ce, jusqu'à la fin de la partie.*

Prenez vos dés et lancez-les jusqu'à trois fois, en mettant de côté tout dé que vous souhaitez garder entre les lancers. Observez bien les combinaisons visibles du Tableau.

Vous avez le choix de relancer n'importe quel dé, incluant les dés mis de côté, tant que vous effectuez un maximum de trois lancers durant votre tour.

## 3 - REVENDICATION

Si n'importe lequel de vos dés correspond à la combinaison illustrée sur l'une des cartes du Tableau posées faces visibles, revendiquez cette carte en y posant le ou les dés correspondants.

Chaque combinaison est représentée par un symbole aux coins des cartes, tel qu'il est illustré à droite.

**IMPORTANT :** *Vous pouvez déloger les dés présents d'un autre joueur sur une carte visible du Tableau et/ou à côté du Dé bonus, en obtenant une combinaison de dés supérieure. (voir Délogement et Dé bonus).*

### SIMPLE (1 POINT)



La face de votre dé doit correspondre à la face illustrée sur la carte. Vous pouvez utiliser un ou plusieurs dés.

### 2 DÉS DE MÊME VALEUR (2 POINTS)



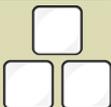
Il vous faut obtenir deux dés ayant la même valeur. Par exemple : deux 5.

### SUITE DE 3 DÉS (3 POINTS)



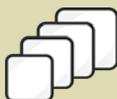
Il vous faut réaliser une séquence de trois dés qui se suivent. Par exemple : un 2, un 3 et un 4.

### 3 DÉS DE MÊME VALEUR (5 POINTS)



Il vous faut obtenir trois dés ayant la même valeur. Par exemple : trois 4.

### SUITE DE 4 DÉS (7 POINTS)



Il vous faut réaliser une séquence de quatre dés qui se suivent. Par exemple : un 3, un 4, un 5 et un 6.

### SUITE DE 5 DÉS (10 POINTS)



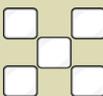
Il vous faut réaliser une séquence de cinq dés qui se suivent : un 1, un 2, un 3, un 4 et un 5.

### 4 DÉS DE MÊME VALEUR (12 POINTS)



Il vous faut obtenir quatre dés ayant la même valeur. Par exemple : quatre 4.

### 5 DÉS DE MÊME VALEUR (JOKER, 15 POINTS)



Il vous faut obtenir cinq dés ayant la même valeur. Par exemple : cinq 6.



*Un joueur a revendiqué cette carte en y posant ses dés.*

Plus d'une revendication est permise lors de votre tour, tant et aussi longtemps que vous avez obtenu les dés correspondants. Chaque dé ne peut servir que pour une seule revendication. Lorsqu'une carte est revendiquée, vous ne pouvez récupérer vos dés qu'au début de votre prochain tour ou s'ils sont délogés par les dés d'un autre joueur.



*Vous avez obtenu trois 2, un 3 et un 4. Ils peuvent servir à réaliser un Trois d'une même valeur (trois 2) ou une Suite de trois (2, 3, 4), mais pas ces deux combinaisons simultanément.*

Votre tour prend fin quand vous avez terminé de revendiquer des cartes ou ne pouvez le faire.

Le jeu se poursuit dans le sens horaire autour de la table.

## DÉLOGEMENT

Au cours du jeu, il se peut que des adversaires revendiquent des cartes que vous désirez. Si c'est le cas, vous pouvez déloger leurs dés de ces cartes et les remplacer par les vôtres. Les dés ainsi délogés sont retournés à leur ou leurs propriétaires. Il existe deux façons de déloger les dés d'un autre joueur :

a) Pour déloger des dés en revendiquant une des cartes de combinaisons (Suite de trois, Trois d'une même valeur, etc.), il vous faut utiliser des dés affichant la même combinaison ET dont la valeur est supérieure à celle des dés à déloger. Par exemple, une Suite de trois de 1, 2 et 3 peut être délogée par une Suite de trois de 2, 3 et 4



*Personne ne peut déloger ces dés, car aucune Suite de quatre ne peut valoir plus de 18.*

b) Pour déloger des dés en revendiquant une carte Simple, il vous faut utiliser plus de dés affichant le même chiffre que le ou les dés à déloger.



*Vous avez lancé deux 4 et délogez le 4 qui revendiquait déjà cette carte Simple.*

## DÉ BONUS

Lors de l'étape de revendication, il est aussi possible de revendiquer le dé bonus blanc disponible près du Tableau. Pour ce faire, placez n'importe lequel ou lesquels de vos dés à côté du dé bonus. Voilà une excellente façon d'utiliser un ou des dés ne pouvant servir à

d'autres revendications. N'oubliez pas que d'autres joueurs peuvent déloger votre ou vos dés et effectuer leur propre revendication au moyen de dés affichant un total supérieur au vôtre.



*Vous avez revendiqué le dé bonus au moyen de deux dés : un 1 et un 3. Un autre joueur déloge vos dés au moyen d'un seul dé affichant un 6, qui l'emporte sur votre total de 4.*

Lorsque le dé bonus est revendiqué avec succès, il peut vous servir lors de la prochaine étape de lancer : il n'y a qu'à le lancer avec vos dés réguliers. Le dé bonus peut être relancé et mis de côté, tout comme vos dés réguliers, mais il ne peut pas servir lors de l'étape de revendication. Au lieu de cela, à la fin de votre étape de lancer, vous avez le choix de retourner UN de vos dés réguliers, pour afficher le même chiffre que celui du dé bonus. Le dé bonus est alors replacé près du Tableau et libre d'être revendiqué par le joueur suivant.

**IMPORTANT :** *Le dé bonus ne peut être lancé et revendiqué au cours du même tour.*



*En retournant l'un de vos dés réguliers, pour afficher le même chiffre que le dé bonus, vous réalisez une Suite de quatre dés.*

## CARTE JOKER

La carte *Joker* se trouve au centre du Tableau. Elle est revendiquée de la même façon que les autres cartes. Vous la revendiquez avec une combinaison de *Cinq* dés d'une même valeur.

La carte *Joker* est unique : elle vaut plus que toutes les autres cartes (15 points) ET elle peut être ajoutée à TOUTE série incomplète de moins de 12 cartes, peu importe le motif, pour marquer plus de points à la fin de la partie (voir Calcul des points). Elle ne peut pas être ajoutée à une série déjà complète de 12 cartes du même motif.



*Votre série de cartes vaut 6 points, mais en y ajoutant la carte Joker, vous réalisez une série de cartes valant 10 points.*

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin immédiatement dès que la dernière carte de l'une des piles est revendiquée (ou dès que deux piles sont épuisées, dans le cas d'une partie à 5 joueurs). La partie ne prend pas fin quand la carte *Joker* est revendiquée.

Au moment où la partie prend fin, tous les joueurs reprennent leurs dés posés sur le Tableau et recueillent les cartes qu'ils revendiquaient. Si vous revendiquez le dé bonus au moyen d'un ou de plusieurs dés, vous pouvez aussi prendre le dé bonus.



*Vous, le joueur vert avez revendiqué la dernière carte de la pile centrale de gauche. La partie est maintenant terminée. Vous achevez votre étape de réclamation en prenant la carte illustrée d'un seul 6. Les joueurs aqua et rouge réclament respectivement la Suite de quatre dés et les Quatre dés d'une même valeur.*

### 🎲 CALCUL DES POINTS

Lorsque les revendications ont toutes été complétées, chaque joueur calcule ses points. Les points obtenus avec les cartes sont calculés en deux temps, selon la valeur des cartes ET celle des séries de cartes (appelée Bonus de série).

Le décompte final est la somme de ces deux montants. Voici comment calculer vos points :

### CALCUL DE LA VALEUR DES CARTES

Additionnez simplement la valeur en points de toutes vos cartes.

### CALCUL DU BONUS DE SÉRIE

Une série est constituée de deux cartes ou plus du même motif. Calculez le bonus de chaque série, en fonction du nombre de ses cartes.

NOMBRE DE CARTES PAR SÉRIE	NOMBRE DE POINTS PAR SÉRIE
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45
10	55
11	66
12	78

Maintenant que vous avez calculé la valeur des cartes et celle du bonus de série, additionnez ces deux montants pour obtenir votre décompte final.



*Dans le cas ici illustré, vos cartes valent 31 points et votre bonus de série en vaut 19, ce qui fait 50 points en tout!*

Si vous avez revendiqué le dé bonus, lancez-le et ajoutez aussi ce chiffre à votre total.

Vous avez obtenu le meilleur décompte final? Félicitations! Vous gagnez la partie!

The word "BOOM" is written in a large, bold, black, sans-serif font. The two 'O's are stylized as figures with thin black legs and feet, appearing to be walking or standing. The entire logo is set against a white rectangular background with rounded corners and a slight drop shadow.

## CRÉDITS

**AUTEUR : LOUIS-NICOLAS DOZOIS**

**TRADUCTEUR : CHARLOTTE HEBBURN**

**GRAPHISTE : BERNARD CABARROU**

**DIRECTION ARTISTIQUE**

**& DIRECTION DE PROJET : INSTAPLAY**

**ÉDITEUR : MARC BEAUDOIN**

**© 2023 LES JOUETS BOOM INC.**

**L'UTILISATION DES ILLUSTRATIONS, DU TITRE  
ROLL'N BUMP ET DU LOGO BOOM EST STRICTEMENT  
INTERDITE SANS LE CONSENTEMENT ÉCRIT DE  
LES JOUETS BOOM INC.**