



## Les cartes

Le tas de cartes jouées est mélangé et forme la nouvelle pioche dès que celle-ci est épuisée.  
Si un joueur ne peut jouer aucune de ses cartes, il en jette une, pioche et passe son tour.

### CARTES DÉPLACEMENT 1/2/3/4/5/6/7

Déplace les pions sur le plateau de jeu.



Déplace un de tes **personnages** de la valeur de la carte. Le déplacement s'effectue de case en case, côte à côte, dans toutes les directions. Un personnage ne peut pas passer sur une case déjà occupée par un autre personnage.

Lors de ton déplacement, si tu souhaites déplacer une(des) **bombe(s)** il faut toujours passer dessus. Place-la(les) dans une(des) case(s) libre(s), à 1 case autour de ton personnage à la fin de sa course.



Si un de tes personnages est à 1 case d'une bombe, tu peux choisir de déplacer uniquement la bombe au lieu de déplacer un personnage. Une bombe peut traverser toutes les cases, mais sa position finale doit être une case libre ou un bateau ennemi.

### CARTES BONUS

Ajoute de l'explosivité et développe ta stratégie.



#### Potion

Recharge ton énergie au maximum ! Jette tes cartes indésirables, puis pioche, pour toujours avoir 6 cartes en main.



#### Cadeau empoisonné

Offre ta pire carte, face cachée, à n'importe quel autre joueur. En retour, tire une carte au hasard dans son jeu.



#### Bateau

Si tu as au moins un personnage de ton équipe à bord, **déplace ton bateau** autour de l'île. Place ton bateau à côté de la case **Ancre** de ton choix parmi celles disponibles.



#### Coffre au trésor

Vole une **Pierre précieuse** ou une **munition** dans le bateau de l'adversaire de ton choix et place-la dans ton bateau. Il n'est pas nécessaire d'avoir un personnage à côté du bateau ennemi pour utiliser cette carte.



#### Bombe volante

Si ton personnage est à 1 case d'une ou plusieurs **bombes**, déplaces-en une à 1 case autour d'un **autre personnage** de ton équipe. Ceci est valable peu importe la distance. Un personnage dans un bateau ne peut pas recevoir une bombe.

4

### CARTES ATTAQUE

Attaque les autres joueurs et prends l'avantage.



#### Pistolet

Tue un(des) personnage(s) ennemi(s) situé(s) à 1 case d'un de tes personnages. **Chaque personnage à tuer te coûte une munition.** Retire la(les) munition(s) utilisée(s) de ton bateau et le(s) personnage(s) mort(s) du jeu.



#### Cadenas

Capture un personnage ennemi situé à 1 case d'un de tes personnages. Place-le dans ton bateau pour le garder prisonnier. **Un prisonnier ne peut plus être utilisé.** Si le joueur qui l'a capturé n'a plus de personnages dans son bateau, **le prisonnier peut s'échapper** en utilisant une carte **Déplacement** lors de son tour.



#### Marteau

Assomme un personnage ennemi situé à 1 case d'un de tes personnages. Allonge le personnage assommé dans sa case. Ton adversaire le relèvera, mais **ne pourra pas l'utiliser lors de son prochain tour.**

*Exemple : un joueur déplace un de ses personnages à 1 case d'un ennemi en utilisant une carte **Déplacement 2**. Il utilise ensuite une carte **Pistolet** en dépensant 1 munition pour le tuer.*



### CARTE DÉFENSE

Défends-toi contre les attaques ennemies et les dangers de l'île.



#### Bouclier

Protège tes personnages des **cartes d'attaque** et du **coffre piégé** pour empêcher qu'ils ne soient tués, capturés ou assommés. Joue cette carte **immédiatement** après une attaque pour te défendre, puis pioche une nouvelle carte. Le bouclier ne fonctionne pas contre une bombe.

Scanne pour plus d'infos !



Règle du jeu

# BOMB ISLAND

## Contenu



**55 cartes Déplacement**  
d'une valeur de 1 à 7 cases



**10 cartes Attaque**  
6 cartes Pistolet  
2 cartes Cadenas  
2 cartes Marteau



**2 cartes Défense**  
2 cartes Bouclier



**13 cartes Bonus**  
2 cartes Coffre au trésor  
3 cartes Cadeau empoisonné  
2 cartes Bombe volante  
3 cartes Potion  
3 cartes Bateau

- 4 cartes aide de jeu
- 1 plateau de jeu représentant une île
- 17 personnages avec socles
- 22 coffres à découvrir

- 4 bateaux
- 3 bombes
- 1 règle du jeu



## Crédits

Un jeu créé et édité par GAMESTUD  
36 rue Victor Hugo 80300 Albert, France  
RCS Amiens B 898 922 471  
Illustré par GAMESTUD avec du contenu créé par @catalyststuff et @upklyak sur Freepik.com

CE BIFR23-01



1

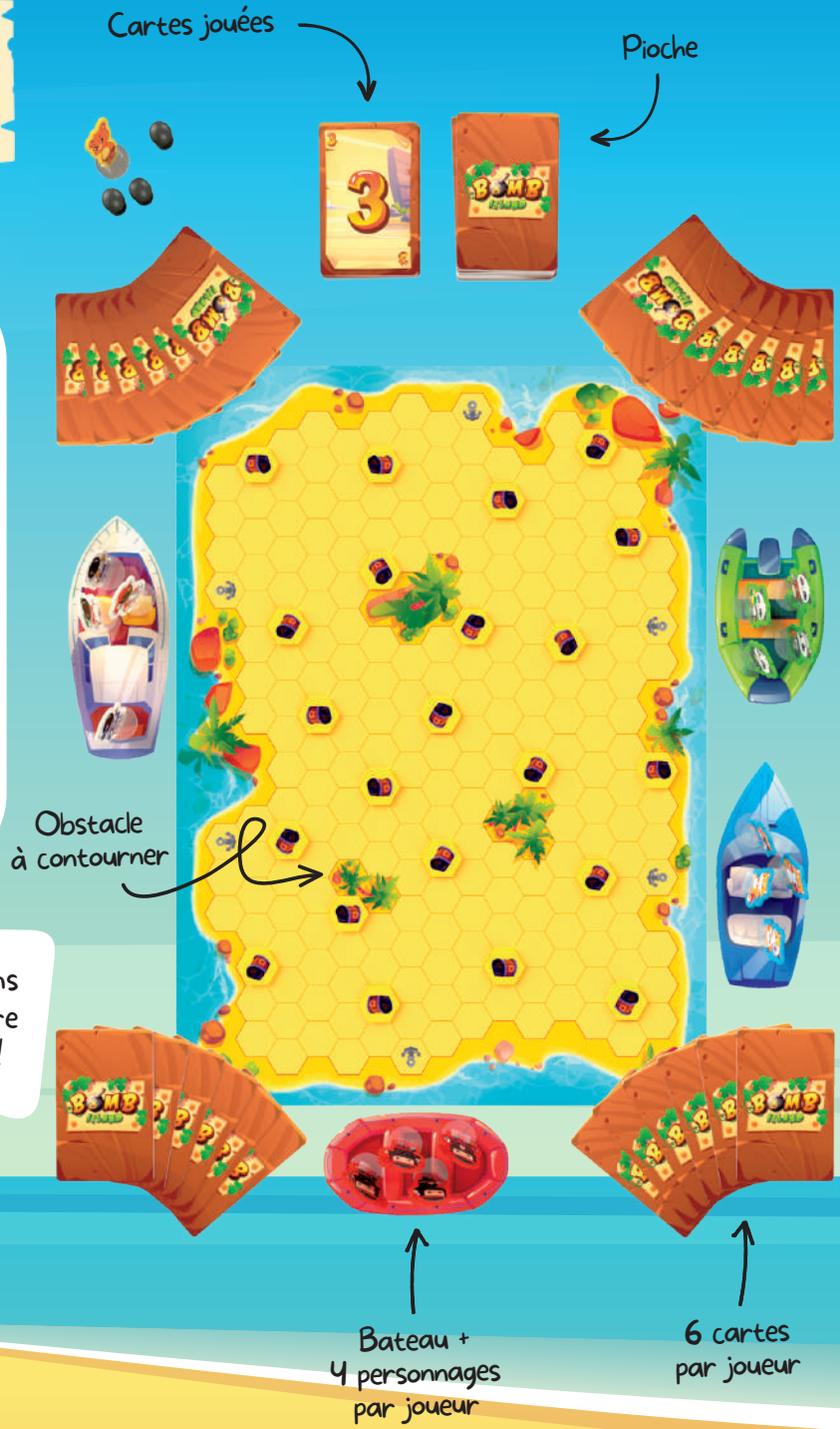


## But du jeu

Explorer l'île et affronter les autres joueurs pour conquérir un maximum de pierres précieuses. Survivre pour ne pas se faire éliminer.

## Mise en place

- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 Choisissez chacun une équipe de 4 personnages et placez-les à bord du bateau de la couleur correspondante.
- 3 Positionnez vos bateaux autour de l'île, à côté d'une case **Ancre**.
- 4 Mélangez les coffres face cachée et placez-les sur les cases **Croix rouges** du plateau.
- 5 Mélangez et distribuez à chaque joueur 6 cartes de jeu face cachée ainsi qu'une carte d'aide. Découvrez vos cartes sans les divulguer.
- 6 Placez les cartes restantes face cachée à côté du plateau pour former la pioche.



Dépose une bombe dans le bateau d'un adversaire pour dérober son butin !

## Fin de la partie

Le joueur qui réunit **5 pierres précieuses** ou qui est le seul survivant gagne.

Pour varier la durée du jeu, vous pouvez adapter le nombre de pierres précieuses à acquérir pour gagner.



## Comment jouer ?

Le plus jeune joueur commence et la partie continue dans le sens horaire.

À son tour, un joueur peut jouer jusqu'à une carte de chaque couleur (**Déplacement**, **Bonus**, **Attaque**, **Défense**) dans l'ordre de son choix. Il pose la carte face visible à côté de la pioche pour effectuer l'action correspondante.

À la fin de son tour, le joueur pioche pour toujours disposer de 6 cartes en main et indiquer que c'est au tour du joueur suivant.



*Exemple : le joueur a joué 3 cartes, il pioche donc 3 cartes à la fin de son tour.*

Pour entrer ou sortir d'un bateau, les personnages et les bombes doivent passer par la case **Ancre**. Le déplacement d'un pion, du bateau à cette case, coûte 1 de déplacement.

Lorsqu'un personnage termine son déplacement sur un **coffre**, il peut le retourner pour découvrir son contenu.

*Exemple : le joueur utilise une carte **Déplacement 3** pour sortir un personnage de son bateau. Le personnage passe par la case **Ancre** et s'arrête sur un coffre pour le récupérer.*



Seul un personnage possédant une bombe peut s'arrêter sur la case **Ancre**, pour détruire un bateau ennemi. Un personnage dans un bateau ne peut pas interagir avec d'autres pions.

## ÉLIMINATION D'UN JOUEUR

Il existe **deux façons** d'éliminer un joueur :

- Tuer ou capturer son dernier personnage libre.
- Placer une bombe dans son bateau.



Le joueur qui élimine un adversaire récupère ses **pierres précieuses** et ses **munitions**. Retirez du jeu le bateau et tous les personnages du joueur éliminé. Si le bateau contient des prisonniers, ceux-ci sont perdus, retirez-les du jeu. Si le bateau a été détruit par une bombe, retirez-la également du jeu. Le joueur éliminé place ses cartes dans le tas de cartes jouées.



## Les coffres



### Les pierres précieuses

Tu trouves une pierre précieuse ! Place-la face visible dans ton bateau. Récupères-en 5 pour remporter la partie !

x7



### Les munitions

Tu trouves une munition ! Place-la face visible dans ton bateau. Une munition est nécessaire pour utiliser la carte **Pistolet** afin de tuer un personnage ennemi.

x10



### Bobby

Tu libères Bobby, il se joint à ton équipe ! Place le coffre face visible dans ton bateau et place Bobby dans une case libre, à 1 case autour du personnage qui l'a sauvé. Tu peux utiliser Bobby comme tes autres personnages pour le reste de la partie.

x1



### Le coffre piégé

Le coffre explose et tue ton personnage ! Retire le coffre et ton personnage du jeu. Si un joueur est éliminé par le coffre piégé, il dépose ses pierres précieuses et ses munitions sur la case où se trouvait ce coffre.

x1



### Les bombes

Tu trouves une bombe ! Retire le coffre du jeu et place la bombe dans une case libre, à 1 case autour du personnage qui l'a découverte. Une bombe permet de détruire un bateau pour éliminer un adversaire et récupérer l'ensemble de son butin. Pour cela, il faut placer la bombe dans le bateau ennemi en la faisant passer par la case **Ancre** à l'aide d'une carte **Déplacement**. Attention, les autres joueurs peuvent te la voler s'ils passent dessus lors de leur déplacement !

x3

*Exemple : le joueur utilise une carte **Déplacement 3** pour déplacer son personnage jusqu'à la case **Ancre** en passant sur la bombe. Cela lui permet de placer la bombe dans le bateau ennemi.*

