

BUNNY BOOM



GUIME



ANDREW BOSLEY





BUT DU JEU



Les lapins sont partout !

C'est une véritable invasion et rien ne semble pouvoir freiner la prolifération de ces adorables petites bêtes ! La folie s'est emparée du village et les villageois ne veulent pas être coincés avec tous ces lapins !

Dans Bunny Boom, votre objectif sera de refiler le problème des lapins aux autres villageois ! Pour y arriver, vous devrez poser des cartes de votre main afin de repousser les lapins le plus loin possible. Mais attention ! En agissant ainsi, vous provoquerez l'arrivée de toujours plus de lapins et pourrez même provoquer des BUNNY BOOM !

La partie gagnera en intensité à chaque nouvelle carte posée par un villageois. En effet, celles-ci pourront vous forcer à vous déplacer ou encore à rajouter des lapins à votre domaine !

Le villageois terminant avec le moins de lapins gagne la partie!



APERÇU

78 cartes divisées en 6 familles

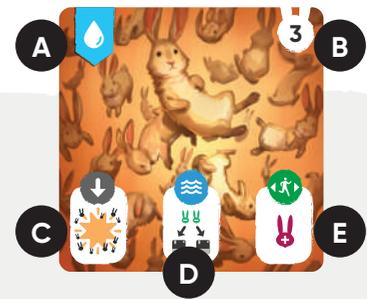
6 familles de cartes



39 cartes violettes



39 cartes oranges



- A** Famille de la carte
- B** Valeur en lapins
- C** Effet à la pose
- D** Effet de la rivière
- E** Effet de passage

COMPOSANTES

 50x jetons Lapin de valeur 1

 10x jetons Lapin de valeur 5

 10x jetons Lapin de valeur 10

 4x jetons Lapin de la honte de valeur 25



4 pions Villageois



1 carotte



1 renard



1 terrier



1 sablier



1 plateau de jeu



1 tuile centrale



4 tuiles Domaine



MISE EN PLACE



Partie à 2 joueurs



Montez et placez le plateau en centre



Placez la tuile centrale au centre du plateau



Placez les lapins sur les espaces de lapins du plateau



Chaque joueur choisit un pion Villageois et la tuile Domaine de la couleur correspondante



Formez une pioche avec les cartes restantes face cachée et retournez-en 3 pour former la rivière



Placez les pions Villageois des deux joueurs ainsi que la carotte sur la tuile centrale



Chaque joueur commence la partie avec 1 Lapin de valeur 1 dans son domaine



Mélangez les cartes violettes

Si vous ne jouez pas avec les variantes, retirez les cartes avec ces icônes



Le dernier villageois à avoir mangé des carottes commence la partie



Distribuez 3 cartes faces cachées à chaque joueur



(Variante) : Remettez le sablier au premier joueur



MISE EN PLACE



Partie à 3 ou 4 joueurs

Procédez à la mise en place pour une partie à deux joueurs en appliquant les modifications suivantes :



Ajoutez les pions Villageois supplémentaires sur la tuile centrale



Mélangez les cartes violettes et orange et procédez à la distribution des cartes



La Mairesse



À 2 joueurs ajoutez seulement les cartes Mairesse violettes et à 3 ou 4 joueurs ajoutez toutes les cartes Mairesse



Le Joker



À 2 joueurs ajoutez seulement la carte Joker violette et à 3 ou 4 joueurs ajoutez toutes les cartes Joker



Variante Renard



Ajoutez le jeton Renard sur la tuile centrale



À 2 joueurs ajoutez seulement les cartes Renard violettes et à 3 ou 4 joueurs ajoutez toutes les cartes Renard



Variante Terrier



Ajoutez le jeton Terrier sur la tuile centrale



À 2 joueurs ajoutez seulement les cartes Terrier violettes et à 3 ou 4 joueurs ajoutez toutes les cartes Terrier

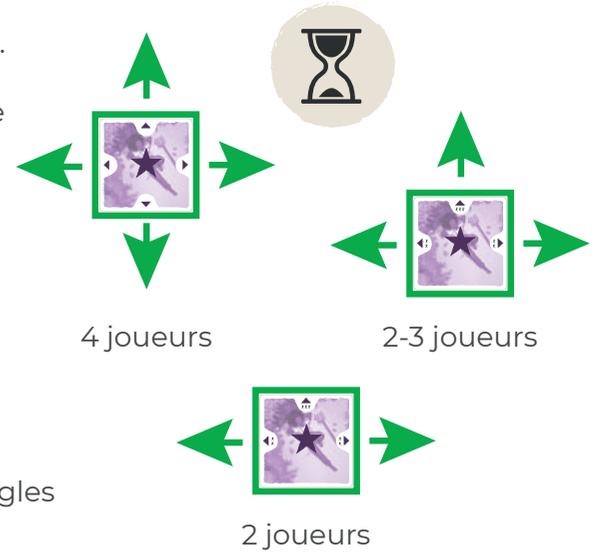


TOUR DE JEU



Dans une partie à 2 joueurs, vous jouerez des cartes dans les rangées à gauche et à droite de la tuile centrale. Dans une partie à 3 joueurs, vous pouvez également utiliser la rangée située au-dessus de la tuile centrale. Dans une partie à 4 joueurs, utilisez les 4 rangées.

1. Si vous utilisez le sablier, retournez-le et observez votre main.
2. Si vous utilisez le sablier, vous devez poser une carte de votre main sur le plateau avant la fin du temps.
3. Vous pouvez la placer une carte:
 - A. sur l'un des espaces entourant la tuile centrale (sur la gauche, la droite, au-dessus ou au-dessous) ;
 - B. (Phase 1) sur un espace vide adjacent à un espace déjà occupé par une carte ;
 - C. (Phase 2) sur une carte déjà placée, en respectant les règles de placement (voir Espaces de cartes en page 8).



Si vous dépassez le temps du sablier, vous obtenez une pénalité : ajoutez autant de lapins à votre domaine que la **valeur de la plus élevée** des cartes de la rivière.

Remarque : cette restriction temporelle ne s'applique que pour l'étape 2 de votre tour, lors de la pose de la carte provenant de votre main.

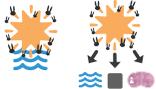


4. Appliquez l'effet à la pose de la carte posée.

IMPORTANT!

Lorsque vous jouez une carte Bunny Boom, activez son Effet à la pose après l'étape 5 : déplacer votre pion Villageois.

Lorsque vous jouez une carte Méga Bunny Boom ou Bunny Boom de rivière, piochez d'abord une carte dans la rivière avant d'y placer des lapins.



TOUR DE JEU



5. Déplacez votre villageois jusqu'à la carte que vous venez de jouer. Vous devez vous déplacer orthogonalement. Activez les effets de passage des cartes traversées, à l'exception de la carte de départ de votre déplacement, de celle que vous venez de poser et de la tuile centrale. Si l'une des cartes que vous croisez contient des Lapins (voir « Effets à la pose, Bunny boom » page 10), ajoutez-les à votre tuile Domaine.



6. Si la carte que vous venez de jouer a une icône d'effet de la Rivière (vagues) à côté de son symbole d'effet à la pose, sélectionnez 1 des cartes de la Rivière indiquant un effet de la Rivière. Activez immédiatement cet effet, puis défaussez la carte. Si aucune des cartes de la rivière n'a d'effet de la Rivière, vous ne pouvez rien activer lors de votre tour.



7. Repiochez une carte de la pile ou de la rivière, pour avoir trois cartes en main.
8. Ajoutez de nouvelles cartes à la rivière pour remplacer celles qui ont été défaussées ou ont été piochées à l'étape précédente.



C'est maintenant au villageois suivant d'entamer son tour !



Bunny Boom, l'idée

Tout a commencé avec un reportage télévisé sur un problème d'infestation de lapins dans un petit village australien. La nouvelle a immédiatement attiré mon attention. J'étais fasciné par l'idée des lapins provoquant le chaos, et c'est à ce moment-là que l'étincelle de l'inspiration s'est enflammée. Je voulais créer quelque chose qui soit non seulement amusant et facile à apprendre, mais aussi stratégique et engageant. Le concept de Bunny Boom était né.

J'imaginai un jeu dans lequel les joueurs n'avaient que deux actions à leur tour : jouer une carte et déplacer leur villageois. Le jeu serait assez simple à comprendre pour que tout le monde puisse le maîtriser, mais il offrirait également une profondeur de tactiques qui inciterait les joueurs à revenir pour en savoir plus.

L'inspiration peut venir des endroits les plus inattendus !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE



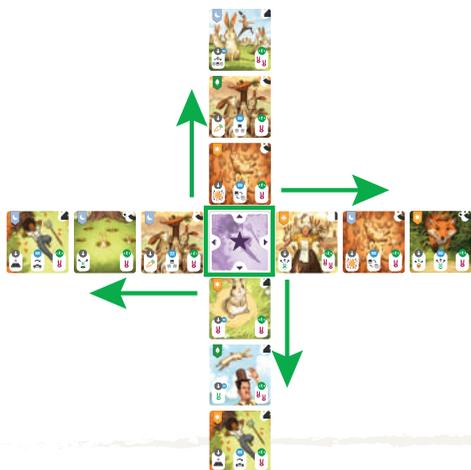
Chaque villageois joue à tour de rôle, dans le sens horaire.

Le jeu se joue en 2 phases.

Phase 1er étage

Pendant cette phase, vous et les autres villageois jouerez des cartes dans les rangées autour de la tuile centrale (en haut, en bas, à gauche, à droite), chacune ayant un espace pour 3 cartes à jouer côte à côte.

Une fois cette première couche de cartes créée, passez à la **phase 2e étage**.



Phase 2e étage

Pendant cette phase, vous et les autres villageois jouerez des cartes par-dessus d'autres cartes jouées précédemment.



Espaces de cartes

Les espaces se divisent en deux catégories selon la famille des cartes qui y sont posées.



Espace ouvert

Si la carte que vous venez de jouer ne correspond pas à la famille de la carte sur laquelle vous la jouez, ajoutez autant de lapins à votre domaine que la valeur de la carte que vous venez de poser. L'espace est alors de la famille de cette nouvelle carte.



Espace fermé

Si vous jouez une carte de la même famille, cet espace est alors fermé et aucune autre carte ne peut y être posée. Cependant, les effets de passage restent actifs.



Effets de passage



Ajoutez 1 Lapin à votre domaine



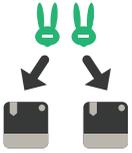
Ajoutez 2 Lapins à votre domaine



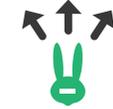
Ajoutez 3 Lapins à votre domaine



Effets des cartes de la rivière



Déplacez 2 Lapins de votre domaine vers une carte ou deux cartes du village au choix



Déplacez 1 Lapin de votre domaine vers celui de chacun des autres villageois. Si vous n'avez pas assez de lapins pour faire le tour, vous pouvez choisir à quels villageois vous infligerez des lapins ce tour-ci!



Échangez une de vos cartes avec une carte prise au hasard dans le paquet d'un autre villageois



Piochez une carte au hasard et placez-la face cachée devant la case d'un villageois de votre choix. Il devra la conserver et ajouter la valeur de cette carte à ses lapins à la fin de la partie



Piochez une nouvelle carte pour compléter votre main, puis tous les villageois donnent leurs cartes à leur voisin de droite



Bunny boom – Placez un 1 lapin sur chaque carte (mais pas sur la tuile centrale). Lorsque les joueurs croisent des cartes avec des Lapins dessus, ils doivent ajouter ces lapins à leur tuile Domaine



Carte de la Mairesse

La carte de la mairesse n'appartient à aucune famille de cartes. Elle peut être placée sur n'importe quelle famille, sans pénalité. Vous pouvez ensuite placer n'importe quelle famille de cartes par-dessus.



Carte du Joker

La carte du Joker peut être placée sur n'importe quelle famille de cartes, sans pénalité. L'espace est ensuite fermé et vous ne pouvez plus y placer de cartes par-dessus.





Effets à la pose



Bunny boom – Placez un 1 lapin sur chaque carte (mais pas sur la tuile centrale). Lorsque les joueurs croisent des cartes avec des Lapins dessus, ils doivent ajouter ces lapins à leur tuile Domaine



Attirez un pion Villageois sur cette carte et donnez la Carotte au joueur correspondant (cela lui donne +4 lapins en fin de partie). Le joueur doit activer l'Effet de passage des cartes que son pion croise, dans l'ordre où il les traverse



Déplacez 1 Lapin de votre domaine vers celui de chacun des autres villageois. Si vous n'avez pas assez de lapins pour faire le tour, vous pouvez choisir à quels villageois vous infligerez des lapins ce tour-ci



Passez par-dessus une carte de votre choix pendant votre déplacement (sans en appliquer les effets de passage)



Retournez directement au centre sans déplacement



Ajoutez 1 Lapin à votre domaine et activez l'effet Rivière d'une carte de la Rivière



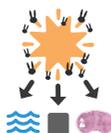
Défaussez 1 Lapin de votre domaine et activez l'effet Rivière d'une carte de la Rivière



Défaussez toutes les cartes de la rivière et ajoutez trois nouvelles cartes



Ignorez les contraintes de placement des familles. Si vous placez cette carte par-dessus une carte ou si elle est sous une carte, l'espace est fermé



Méga Bunny Boom - Placez un 1 lapin sur chaque carte dans le village et dans la rivière, ainsi que dans tous les domaines des autres villageois (mais pas sur la tuile centrale). Lorsque les joueurs croisent ou ramassent des cartes avec des Lapins dessus, ils doivent ajouter ces lapins à leur tuile Domaine



Bunny Boom de rivière - Placez un 1 lapin sur chaque carte dans la rivière. Lorsque les joueurs ramassent une carte avec des Lapins dessus, ils doivent ajouter ces lapins à leur tuile Domaine



Placez le terrier dans votre domaine. À chaque fois qu'un villageois passera sur une carte Terrier, vous lui donnerez 1 Lapin présent sur votre domaine



Attirez le renard jusqu'à la carte posée. Tous les villageois que le renard croise lors de son déplacement doivent prendre 1 Lapin de votre domaine et l'ajouter au leur



La carotte

Vous obtenez la carotte lorsqu'un villageois vous attire sur une carte Carotte.

Le villageois qui termine la partie avec la carotte ajoute 4 Lapins à son total lors du décompte de points de fin de partie.



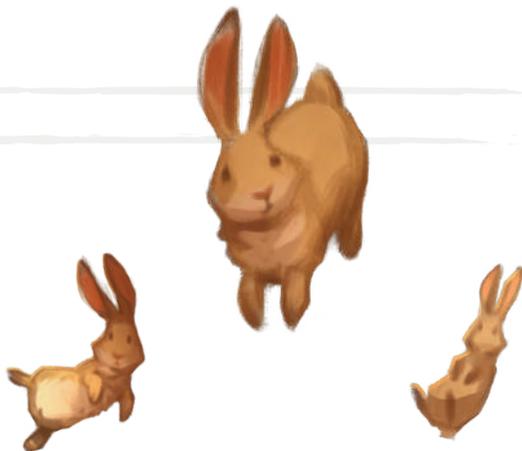
FIN DE PARTIE



Conditions de fin de partie

La partie prend fin si l'une des 2 conditions suivantes survient :

- › La pioche de cartes est épuisée
- › Il n'y a plus d'espace en jeu permettant de placer une carte (c'est-à-dire qu'il ne reste que des espaces de 2 cartes de la même famille)



- ✗ Vous ne pouvez pas passer votre tour
- ✗ Vous ne pouvez pas jouer une carte sur celle où se trouve votre pion
- ✗ Vous ne pouvez pas avoir moins de 3 cartes en main à la fin de votre tour

Décompte des points

1. Comptez les Lapins sur votre tuile de domaine
2. Ajoutez la valeur en lapins des cartes de votre main à votre total
3. Le joueur possédant la carotte ajoute 4 lapins à son total

Le joueur ayant ramassé le moins de lapins gagne la partie

Égalité

En cas d'égalité, le joueur ayant la plus petite valeur de lapins en jetons l'emporte, autrement c'est une égalité, refaites donc une autre partie !

Important

- !!! La carte Mairesse peut être placée sur n'importe quelle famille sans pénalité
- !!! Tous les mouvements doivent être effectués orthogonalement
- !!! Vous devez appliquer un effet de la rivière, si disponible
- !!! Un maximum de 3 cartes peut être joué côte à côte dans n'importe quelle direction à partir de la tuile centrale (en haut, en bas, à gauche, à droite) ; vous ne pouvez pas jouer une 4e carte à côté d'elles
- !!! Lors de votre tour, il n'y a pas d'effet de passage pour votre carte de départ et celle de la fin de votre déplacement



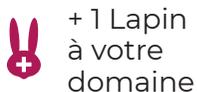
RÉFÉRENCES



6 familles de cartes



Effets de passage



+ 1 Lapin à votre domaine



+ 2 Lapins à votre domaine



+ 3 Lapins à votre domaine



Effets de la rivière



Déplacez 2 Lapins de votre domaine vers une carte ou deux cartes ddu village au choix



Échangez une de vos cartes avec une carte au hasard dans le paquet d'un autre villageois



Tous les villageois donnent leurs cartes à leur voisin de droite



Déplacez 1 Lapin de votre domaine vers celui de chacun des autres villageois



Piochez une carte au hasard et placez-la face cachée devant la tuile de domaine d'un villageois



Placez un 1 lapin sur chaque carte (mais pas sur la tuile centrale)



Effets à la pose - Variantes



Placez le terrier dans votre domaine



Attirez le renard jusqu'à la carte posée



Effets à la



Placez un 1 lapin sur chaque carte (mais pas sur la tuile centrale)



Attirez un pion Villageois sur cette carte et donnez la Carotte au joueur correspondant



Déplacez 1 Lapin de votre domaine vers celui de chacun des autres villageois



Passez par-dessus une carte de votre choix pendant votre déplacement



Retournez directement au centre sans déplacement



Ajoutez 1 Lapin à votre domaine et activez l'effet Rivière d'une carte de la Rivière



Défaussez 1 Lapin de votre domaine et activez l'effet Rivière d'une carte de la Rivière



Défaussez toutes les cartes de la rivière et ajoutez trois nouvelles cartes



Ignorez les contraintes de placement des familles



Placez un 1 lapin sur chaque carte dans le village et dans la rivière, ainsi que dans tous les domaines des autres villageois



Placez un 1 lapin sur chaque carte dans la rivière



RUSE GAMES
Montréal Qc. Canada
ruse.games
hello@ruse.games

BUNNY BOOM
Créé par Guime
(Guillaume Boudreau)
© RUSE.GAMES - Tous droits réservés