

BOULDER BLUFF

LIVRET DE RÈGLES

2-4 JOUEURS | 30 MINUTES | 8+ YEARS

Qui d'entre vous est le meilleur grimpeur ? Ou plutôt, qui se vante d'être le meilleur grimpeur ? Après tout, si personne n'est venu vous voir grimper un bloc, personne ne peut prouver que vous ne l'avez pas topé... Bienvenue dans Boulder Bluff, un jeu malicieux dans lequel vous grimpez des blocs... ou pas !

MATÉRIEL

1 LIVRET DE RÈGLES
38 CARTES GRIMPE



15 CARTES BLOC



10 JETONS BLESSURE



5 JETONS MAGNÉSIE



1 SAC À MAGNÉSIE



MISÉ EN PLACE

1. Mélangez les cartes Grimpe et distribuez-en 5 à chaque joueur. Ces cartes forment leur main de départ, qui doit rester cachée des autres joueurs. Placez les cartes restantes en une pioche au centre de la table.
2. Mélangez les cartes Bloc et révélez-en 3 pour former une rangée à portée de tous les joueurs. Placez les cartes restantes en une pioche à côté de la rangée.
3. Placez les jetons Blessure à portée de tous les joueurs.
4. Placez les jetons Magnésie dans le sac à magnésie, puis donnez-le au joueur ayant grimpé un bloc le plus récemment.



BUT DU JEU

Votre objectif est d'avoir plus de points de victoire que vos adversaires sur les cartes Bloc que vous allez récupérer au cours de la partie.

DÉ ROULEMENT DE LA PARTIE

Dans Boulder Bluff, les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par celui qui a le sac à magnésie.

À votre tour, vous devez soit vous échauffer, soit grimper, puis passer le sac à magnésie au joueur suivant dans le sens horaire.

S'ÉCHAUFFER

Piochez 1 carte Grimpe. C'est tout ! Cette action peut sembler peu stratégique, mais c'est la seule manière d'avoir plus de 5 cartes en main !

GRIMPER

Choisissez l'une des 3 cartes Bloc révélées, puis :

1. Jouez autant de cartes Grimpe que vous le souhaitez en les posant devant vous, face cachée ou face visible. Au moins 1 de ces cartes doit être face visible.
2. Piochez 1 jeton Magnésie dans le sac et révélez-le. Tous les autres joueurs doivent ensuite décider, dans le sens horaire en commençant par le joueur situé à votre gauche, s'ils souhaitent grimper le bloc avec vous, en suivant les étapes ci-dessus. Si au moins un autre joueur grimpe avec vous, suivez ensuite toutes les étapes ci-dessous. Si personne ne vous suit, placez la carte Bloc face visible devant vous et passez directement à l'étape 6.

3. Révélez toutes les cartes jouées et résolvez les éventuels effets indiqués dessus. Puis chaque joueur calcule sa force comme suit :

+X pour la somme des valeurs de ses cartes Grimpe ayant une couleur en commun avec la carte Bloc choisie (certaines cartes présentent plusieurs couleurs).

+X ou -X pour son jeton Magnésie.

Si toutes ses cartes autres que les cartes marron correspondent à la couleur de base de la carte Bloc choisie, +1 pour chacune de ces cartes.

-1 pour chaque carte Bloc devant lui de la même couleur de base que la carte Bloc choisie et -1 pour chaque blessure sur ces cartes. Plus vous grimpez un même type de blocs, plus ces blocs vous épuisent !



Cette carte Grimpe rapporte 2 points de force pour les cartes Bloc orange et vertes, mais sa couleur de base est orange.



Cette carte Bloc nécessite des valeurs violettes pour être grimpée. Puisque sa couleur de base est le violet, le joueur qui la récupère devant lui subira -1 de force à chaque fois qu'il tentera de grimper une carte Bloc violette. Elle rapporte 6 points de victoire à la fin de la partie, mais vous recevez 1 jeton Blessure si vous la grimpez avec moins de 6 points de force (voir l'étape 5 ci-dessous).

4. Le joueur qui a le plus de force récupère la carte Bloc choisie (même si sa force est inférieure à la valeur de la carte) et la place face visible devant lui. En cas d'égalité entre vous (le joueur actif) et un autre joueur, vous gagnez la carte. En cas d'égalité entre deux autres joueurs, vous choisissez un défi physique basé sur le poids du corps pour départager les joueurs ex æquo (pompes, abdos, squats, etc.).

5. Donnez 1 jeton Blessure à chaque joueur dont la force est inférieure à la valeur de la carte Bloc choisie. Chaque joueur lance son jeton Blessure en l'air comme une pièce pour déterminer le nombre de blessures qu'il subit (1 ou 2), puis place le jeton sur l'une de ses cartes Bloc de la même couleur que la carte Bloc choisie. Si le joueur n'a aucune carte Bloc de cette couleur devant lui, il ne subit aucune blessure. Si la réserve de jetons Blessure est vide, utilisez des pièces de monnaie ou n'importe quel type de jetons à la place.

6. Remettez tous les jetons Magnésie dans le sac, placez toutes les cartes Grimpe jouées dans une défausse face visible près de la pioche Grimpe, distribuez des cartes Grimpe à chaque joueur de sorte que chacun en ait 5 en main, puis révélez 1 nouvelle carte Bloc dans la rangée.

Lorsque la pioche Grimpe est vide, mélangez toutes les cartes défaussées pour en former une nouvelle.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque vous prenez la dernière carte de la pioche Bloc pour compléter la rangée, continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur récupère une dernière carte Bloc. Chaque joueur calcule ensuite son score en additionnant la valeur de toutes les cartes Bloc qu'il a récupérées, moins la valeur de tous ses jetons Blessure.

CARTES ACTION

Les cartes Action sont identifiables par leur couleur marron. Elles comportent des effets qui se déclencheront si plusieurs joueurs tentent de grimper un même bloc.

Angry Bear = Infligez -1 de force à tous vos adversaires ce tour-ci.

Boar Assault = Annulez la valeur d'une carte Grimpe de votre choix.

Cute Squirrel = Annulez l'effet écrit d'une carte Grimpe de votre choix.

Lucky Deer = Triplez la valeur de votre jeton Magnésie ce tour-ci (qu'elle soit positive ou négative).

Wolves Cry = Donnez 1 jeton Blessure au joueur qui remporte la carte Bloc de ce tour. Il le pose devant lui.