



## RÈGLES DU JEU

8+ 2-5 10'

asmodee

Dans Boops,  
vous commencez  
par mémoriser  
3 cartes.  
Facile, non ?

... Jusqu'à ce qu'on vous  
les échange, qu'on vous en  
rajoute, ou que vous soyiez  
trop occupé à vous réjouir  
des erreurs des autres pour  
vous rendre compte que  
vous avez perdu le fil !

Le jeu contient 65 cartes,  
réparties comme suit :



### C'EST QUOI LE PRINCIPE ?

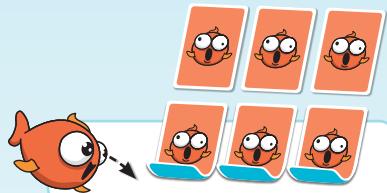
Celui qui a le plus petit score quand la partie se finit est déclaré vainqueur. Alors débarrassez-vous au plus vite de vos cartes... sans les confondre !

### MISE EN PLACE

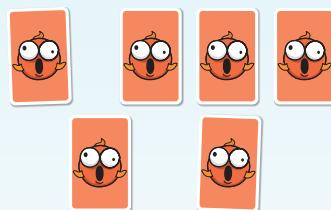
Mettez de côté, à portée de tous, la carte BLOOPS. Mélangez le reste du paquet et formez une pioche.



Disposez 6 cartes, face cachée, devant chaque joueur. Chacun consulte secrètement ses 3 cartes du bas :



À partir de maintenant, vous pouvez changer vos cartes de place et les réagencer à votre guise à tout moment de la partie.



**Attention !**  
Une fois la partie  
commencée, tu ne pourras  
plus consulter tes cartes.  
Alors fais gaaaffe !

### COMMENT ON JOUE ?

Le premier joueur est celui qui a oublié quelque chose le plus récemment.

Jouez ensuite dans le sens qui vous plaît : après tout, un poisson tourne comme il veut dans son bocal !

À votre tour, piochez une carte et regardez-la secrètement.

Puis choisissez entre :

#### DÉFAUSSER LA CARTE

Placez-la dans la défausse, face visible.



OU

#### CONSERVER LA CARTE

Placez-la face cachée devant vous, et défaussez face visible une autre de vos cartes, sans la regarder au préalable.



Note : Si la pioche est vide, mélangez à nouveau la défausse.

#### LES EFFETS

Si vous défaussez un 6, 7, 8 ou 9, vous devez appliquer son effet immédiatement !

**6** = Placez la première carte de la pioche, face cachée, devant un adversaire.

**7 et 8** = Consultez une carte devant vous ou devant un adversaire.

**9** = Échangez, face cachée, une de vos cartes contre celle d'un adversaire, sans les consulter.

### CONTRE-DÉFAUSSE

Dès qu'une carte a été défaussée, par vous ou un adversaire, vous pouvez défausser en réaction une ou plusieurs cartes identiques, même si ce n'est pas votre tour !

À son tour, Polochon défausse un **6**. Stella contre-défausse alors un **6** qu'elle avait devant elle !

Si vous révélez par erreur une carte différente, remettez-la face cachée dans votre jeu et prenez une **pénalité** ! (voir Pénalités)

Ponyo révèle ce qu'elle pense être un **6**. Raté, c'était un **9**... Elle le remet face cachée devant elle et pioche une carte de pénalité.

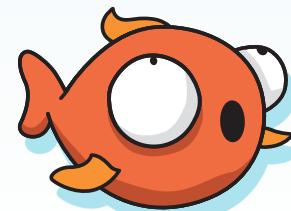


Si les cartes défaussées ont des **effets**, appliquez-les dans l'ordre de défausse. Les autres joueurs peuvent continuer à contre-défausser pendant ce temps.

Polochon applique une première fois l'effet du **6** puis Stella l'applique à son tour. Polochon se souvient qu'il a un autre **6**, qu'il contre-défausse, avant d'appliquer son effet.

S'il n'y a pas ou plus d'effet à appliquer, le prochain joueur peut jouer sans attendre. À partir du moment où il a pioché, les retardataires ne peuvent plus contre-défausser de cartes !

Une fois que Polochon et Stella ont fini d'appliquer leurs effets, Ponyo pioche pour commencer son tour. Dory vient de se souvenir qu'elle a aussi un **6**... mais c'est trop tard !



### FIN DE PARTIE

La partie peut prendre fin de deux façons :

#### LE 20 EST DÉFAUSSÉ

Dans ce cas, la partie prend fin immédiatement, personne ne rejoue.

OU

#### VOUS « BLOOPSEZ »

À la fin de votre tour, annoncez « **BLOOPS !** » pour déclencher la fin de partie. Vos adversaires jouent chacun un dernier tour.

Placez la carte BLOOPS devant vous : elle vous immunise désormais contre l'effet des **9** qui pourraient encore être défaussés.



Avant de bloopser, vérifie que tu es en bonne voie pour gagner. Comme on dit, rien ne sert de courir, il faut bloopser à point.



### CALCUL DES SCORES

Une fois que la partie est finie, tout le monde révèle toutes ses cartes.

Si vous possédez **3 étoiles ou plus** parmi vos cartes, écartez-les toutes : elles ne sont pas comptabilisées !

**10**

Additionnez les valeurs de vos cartes pour compter vos points restants.

Si vous avez le plus petit score, vous remportez la partie. En cas d'égalité, partagez la victoire et refaites une partie !

## PÉNALITÉS

Si vous commettez une faute de jeu, prenez une carte de pénalité :  
**piochez une carte** et placez-la face cachée devant vous, sans la regarder.

**Voici des exemples classiques de fautes de jeu :**

- Faire une erreur lors de la distribution des cartes.
- Regarder une de vos cartes de la ligne du haut lors de la mise en place.
- Piocher une carte alors que ce n'est pas à vous de jouer.
- Regarder ou révéler une carte que vous n'auriez pas dû.
- Contre-défausser une carte qui n'a pas la même valeur que celle qui se trouve sur la défausse. Remettez votre carte devant vous, face cachée, en plus de la carte de pénalité.
- Contre-défausser alors que le prochain joueur a déjà pioché. Remettez votre carte devant vous, face cachée, en plus de la carte de pénalité.

Il y a sûrement plein d'autres façons de se planter,  
je te laisse les découvrir ! Charge à toi de convaincre tes  
adversaires que c'était pas du tout une erreur.



## EXEMPLE DE CALCUL DES POINTS

PONYO



Ponyo a 23 points. Elle a annoncé « BLOOPS ! » mais ne se doutait pas que le 20 se cachait dans son jeu...

DORY

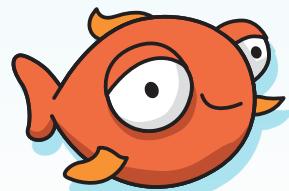


Dory a 45 points. Son 11 est bien comptabilisé car c'est sa seule étoile.

POLOCHON



Polocho a 18 points, car il possède 3 étoiles, qui sont défaussées avant le calcul.  
Il remporte la partie !



Crédits : Un jeu de MontiBearnar,  
illustré par Mathieu Lidon.

Règles mises en page par Good Heidi et traduites par Angelina Petrovic.

Merci à tous nos testeurs et relecteurs : Valentin, Paul, Alexandra, Quentin, Ophélie, Solenne, Armelle, Sara, François, Camille, Nicolas, Kumiko, Anouk, Ulysse, Dolça, Anaïs, Flo, Gricha, Ewenn, Seb et Guillaume !



\*Pour les Joueurs



DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ

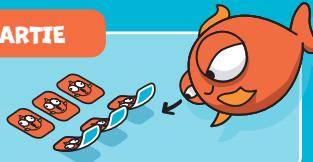
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHETERIE

Adresses sur quefairedemescartes.fr

## AIDE DE JEU

### AU DÉBUT DE LA PARTIE

Consultez et mémorisez les 3 cartes de la ligne du bas placées devant vous sans les révéler aux autres joueurs.



### À VOTRE TOUR DE JEU



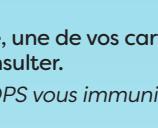
DÉFAUSSEZ-LA  
OU CONSERVEZ-LA  
et défaussez une autre carte.

### QUAND UNE CARTE EST DÉFAUSSÉE

Vous pouvez immédiatement contre-défausser une carte identique qui est devant vous.

### SI UNE CARTE POSSÉDANT UN EFFET EST DÉFAUSSÉE

Vous devez appliquer l'effet immédiatement :



Consultez une carte posée devant vous ou un adversaire.

Échangez, face cachée, une de vos cartes contre celle d'un adversaire, sans les consulter.

Rappel : La carte BLOOPS vous immunise contre cet effet.

### SI VOUS FAITES UNE FAUTE DE JEU

Placez la première carte de la pioche face cachée devant vous en guise de pénalité.

### LA PARTIE SE TERMINE



Si vous dites « BLOOPS ! ».

Prenez la carte BLOOPS.  
Tous vos adversaires jouent un dernier tour.



Quand la carte 20 est défaussée.

La partie prend fin immédiatement.