

GoBOUM !

Introduction

Le jeu de bombe est un passe-temps favori des gobelins. Toutes les saisons, la meilleure équipe reçoit des mains du grand roi Splatch la coupe de la légende qui rend hommage aux exploits de ces gladiateurs particuliers à la peau verte. Dans le stade bâti à l'endroit même où les gobelins connurent un instant de gloire contre le terrible dragon noir de la montagne de feu, les gobelins de tout le royaume accourent même des contrées les plus reculées pour participer à cette joute traditionnelle extraordinaire. Ils se regroupent ainsi aux abords de la capitale où ils forment des équipes plus rocambolesques les unes que les autres.

Disposant des mêmes armes et des mêmes bombes, deux équipes doivent s'affronter pour essayer de pousser le Zûl (Menhir central posé sur un chariot représentant l'épée du roi Splatch) dans le camp adverse. Celui-ci peut être poussé à la force des bras et grâce aux explosions.

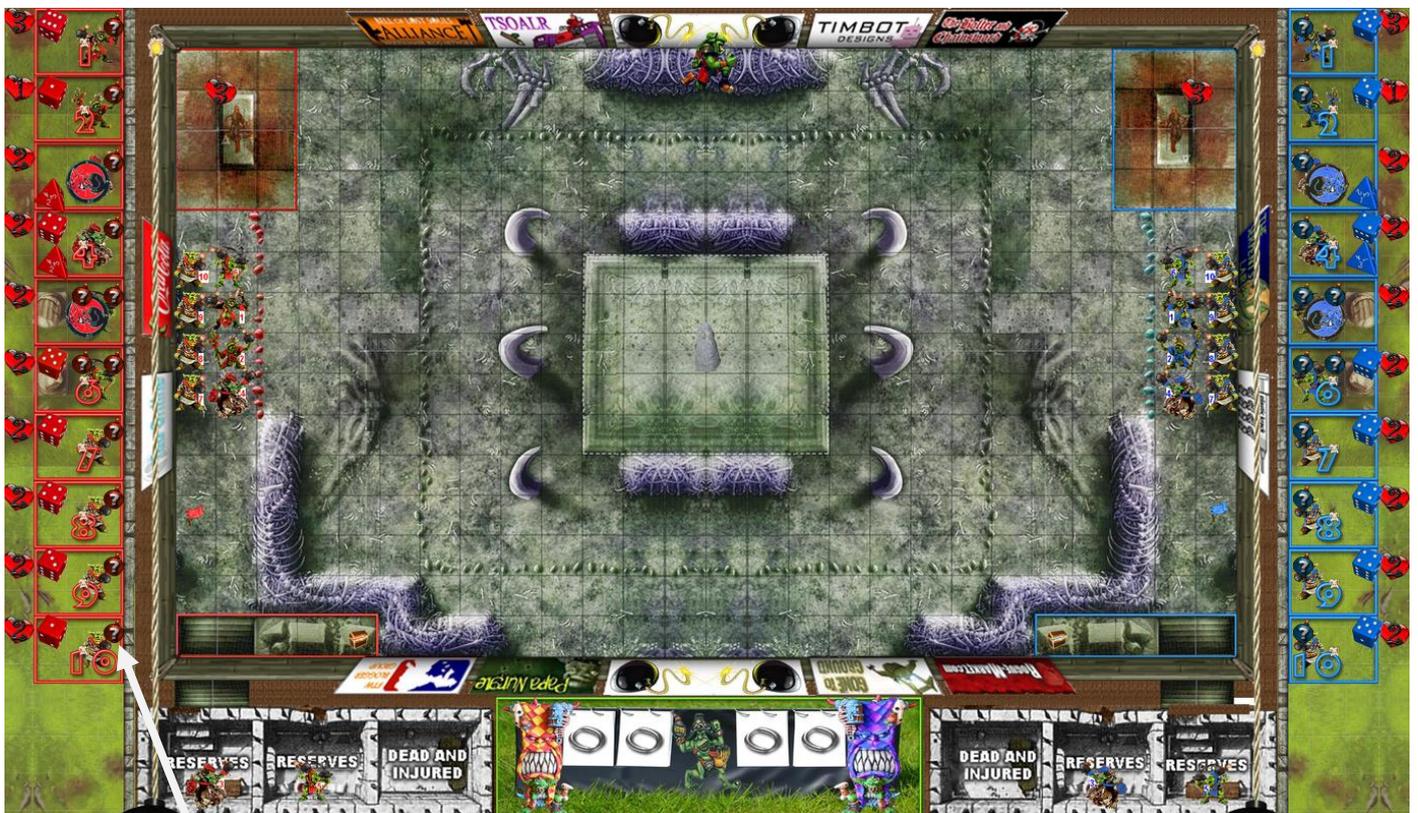
Aujourd'hui c'est à vous d'écrire l'histoire. En tant qu'entraîneur vous avez monté une équipe de bras-cassés que vous pensez invulnérables. Aux premiers rangs des gradins, vous voyez vos joueurs se préparer... Le concours annuel de pousser du Zûl va commencer, la tension est à son comble. Chaque gobelin a sa bombe en main, prêt à l'allumer. Les prisonniers Elfes ligotés viennent d'être attachés sur les autels de sacrifice de part et d'autre du terrain...

Le roi vient de donner le signal !

Les combats ont commencé dans les gradins quant au terrain c'est à vous d'en décider...

Mise en place du jeu

Préparation de l'équipe : chaque entraîneur fait entrer 8 personnages en jeu, 2 personnages sont des remplaçants (un archer le 5 et un gobelin sur un loup le 3). Ils peuvent entrer en jeu dès qu'un titulaire meurt ou sort du Jeu. Les joueurs posent leurs personnages derrière la ligne de leur couleur ou ils veulent. Une bombe est affectée à chaque gobelin de manière aléatoire. Une 2nd bombe est affectée aux archers.



Inventaire: Bombe

Tour de jeu : le pion « initiative » est donné au premier joueur.



1. « Les mèches se raccourcissent » :

le joueur qui a l'initiative doit ajouter un marqueur « temps » sur chaque bombe préalablement entrée en jeu.

2. Lancer et affectation des Dés de Mouvement :

Les 2 joueurs lancent leurs dés de mouvements et vont choisir d'affecter dans la case inventaire d'un goblin un des D6 (+ un D4 par loup)
Au début chaque joueur lance 8D6 car en jeu on possède 8 Gobelins



3. Déplacement et Actions des gobelins :

Chacun son tour et en commençant par le joueur qui a l'initiative, on effectue le déplacement et une action (ou pas d'action) de chaque goblin de l'équipe par ordre de numéro.

Pour montrer que l'on a fini de s'occuper d'un goblin on retire son Dé 6 de sa case.

EX : le joueur rouge a l'initiative, il déplace son capitaine qui a le numéro 1 et lance une bombe. Une fois qu'il a terminé son action le joueur retire le Dé 6 qui se trouve sur la case Capitaine. C'est ensuite au joueur Bleu de bouger son Capitaine puis de faire une action... après le joueur Rouge bougera son Chaman (le numéro 2)...etc...

Les actions sont les suivantes :

- Lancer une bombe à une distance d'1D4 cases (2D4 cases pour les archers). Sur une case vide, sur un Personnage ou sur une Bombe (sur une autre bombe on fait comme à la pétanque un « carreau ». Ainsi on pousse d'1 case l'autre bombe dans la direction opposée si elle est libre sinon les 2 bombes restent sur la même case.
- Passer une bombe à un goblin de son équipe adjacent ou éloigné (à une distance d'1D4 cases). Si la passe éloignée est réussie, la bombe passée n'est pas allumée et doit être déposée dans l'inventaire. Si par contre une bombe tombe au sol entre les Gobelins alors elle s'active.
- Pousser le Zûl d'1D4 case(s) dans la direction opposée au goblin (seul le Zûl Bouge)
- Shooter dans une bombe à 1D4 cases dans la direction opposée au goblin.
- Ramasser une bombe, un équipement ou un drapeau sur la case où se trouve le goblin.
- Pousser un goblin ennemi adjacent d'une case sur une case vide dans la direction opposée au goblin qui pousse.
- Jeter un sort avec le chaman.
- Frapper l'elfe et lui retirer 1 point de vie en étant adjacent à lui.

4. Explosion des bombes :

Les joueurs regardent sous les bombes qui sont en Jeu (ou qui ont été allumées) qu'ils contrôlent. Si les marqueurs temps égalisent le nombre inscrit sous la bombe, celle-ci explose. Si une bombe se trouve dans l'aire d'explosion d'une autre bombe, elle explose aussi en même temps quelque soit sa longueur de mèche.



5. Changement de premier Joueur :

Le jeton « initiative » passe à l'autre joueur qui débute le tour suivant.



Fonctionnement des bombes

Le numéro inscrit sous la bombe s'appelle la « longueur de mèche ». Le joueur qui contrôle la bombe peut la voir (la retourner) quand il le souhaite. Lorsqu'un personnage ramasse une bombe jetée par l'adversaire, ce joueur prends le contrôle de cette bombe il peut donc librement regarder « la longueur de mèche », l'autre joueur ne peut plus la regarder.

Types de Mèches : Les bombes peuvent avoir 4 types de mèches différentes.

Une bombe « 2 » a une mèche longue ou il faut 2 marqueurs « temps » pour qu'elle explose.

Une bombe « 1 » a une mèche normale ou il faut 1 marqueur « temps » pour qu'elle explose.

Une bombe « 0 » a une mèche courte : elle explose à la fin du tour.

Une bombe instantanée explose dès que la bombe entre en Jeu (soit en arrivant directement sur une pièce ou dès qu'elle touche le sol. (La résolution des dégâts et du souffle de l'explosion doit se faire immédiatement)

Types de Bombes :

Les bombes classiques explosent sur 9 cases (la case centrale et les 8 autour). Si le Zûl ou les gobelins sont adjacents ils bougent d'une case dans la direction opposée. Cette bombe inflige 1 point de Dégât.

Les bombes de Forte puissantes explosent de la même façon mais poussent le Zûl ou les gobelins adjacents de deux cases dans la direction opposée et inflige 2 points de Dégâts.

Les bombes collantes ne peuvent plus quitter l'endroit où le personnage sur lequel elles tombent (un tel personnage devient une bombe vivante). Elles infligent 1 point de dégât.

La fausse bombe est en fait une grosse pierre. Elle cause 1 point de dégât si elle est jetée sur un goblin. (Ce goblin s'il parvient à survivre prend alors possession de cette bombe dans son inventaire, sinon elle tombe au sol mais reste en Jeu).

La bombe à eau permet d'éteindre la Mèche d'une Bombe, si la bombe à eau tombe sur une Bombe activée. (une fois utilisé on laisse la bombe à eau sur la bombe qui devient inactive mais la bombe garde son ou ses marqueurs temps). Cette bombe pourra être ramassée et réactivée lorsqu'elle sera de nouveau jetée. Une fois la bombe ramassée on défausse la bombe à eau. Si on bombe à eau tombe au sol ou sur un personnage elle est révélée et défaussée (elle éclate).



Dégâts et effets des bombes :

- Lors d'une explosion avec une bombe normale les dégâts sont de 1 sur tout le périmètre (9 cases) de plus les Gobelins ainsi que le Zûl sont poussés par le souffle de l'explosion d'une case dans la direction opposée.

- Lors d'une explosion avec une bombe puissante les dégâts sont de 2 sur tout le périmètre (9 cases) de plus les Gobelins ainsi que le Zûl sont poussés par le souffle de l'explosion de 2 cases dans la direction opposée.

Si une blessure retire le dernier point de vie d'un Gobelin, il est alors retiré du jeu.

Si un Gobelin est poussé par le souffle d'une explosion sur un mur ou une cote de dragon il meurt sur le coup écrabouillé. Si le Zûl est soufflé par une explosion ou poussé sur une case où se trouve un Gobelin ce gobelin sera poussé par le Zûl d'une case. Si le Gobelin ne peut pas se déplacer car il est contre un mur (par exemple) alors il est écrasé par le Zûl et sort du Jeu. Si un Gobelin est poussé sur un autre Gobelin alors il poussera aussi ce gobelin.

Si une bombe explose près d'autre(s) Bombe(s) adjacente alors toutes les bombes explosent au même temps et le souffle des explosions sera cumulé.

Lancer une Bombe :

Une Bombe lorsqu'elle est lancée peut atterrir dans le périmètre défini par le(s) d4 du lancer sur la case choisie par le Joueur. **Ex :** un joueur obtient 3 avec le D4. Il pourra poser sa bombe à une distance de 1,2 ou 3 cases autour de lui, sauf sur les murs ou les cotes de Dragons.

Éléments du terrain

Les côtes de dragon sont infranchissables on doit les contourner. Si un goblin est poussé par le Zûl ou soufflé par une bombe sur la partie pointue d'une cote de Dragon il meurt instantanément empalé.



Lorsque le Zûl est soufflé par une explosion ou poussé, il pousse dans la même direction les personnages se trouvant sur son passage. Mais s'arrête contre un obstacle comme un Mur.

Dans l'exemple suivant le capitaine Bleu ne peut pas passer par en bas : les cotes de dragons, un mur, ainsi que les Gobelins adverses lui bloquent le passage.

Un goblin ne peut pas se faufiler entre deux personnages adverses ou un personnage adverse adjacent à un mur même en diagonale.



Personnages Spécifiques

Tous les personnages se déplacent case par case horizontalement verticalement ou en diagonale et peuvent porter jusqu'à 2 bombes au maximum.

Le capitaine peut ajouter 1 de distance à tous ses lancers. Et dispose de 3 points de Vie

Les gobelins sur loup sont plus rapides. Leur déplacement s'effectue avec $1D6+1D4$. A 2 Point de Vie.

Les archers tirent leurs bombes plus loin en utilisant $2D4$. A 2 Points de Vie.

Les Soldats n'ont aucun pouvoir spécifique et disposent de 2 Points de Vie.

Le chaman ne peut se déplacer avant de jeter un sort. Le chaman dispose d'1 seul Point de Vie.

sort n 1 : *enchantement d'une bombe* : une bombe situé à une distance de 4 cases maximum peut être magiquement bougée de $1D4$ cases par le chaman dans n'importe quelle direction.

sort n 2 : *envoûtement* : un goblin de l'équipe adverse (sauf le capitaine) situé à une distance de 4 cases maximum est envoûté. Le chaman peut alors le déplacer (en utilisant le dé adverse) et lui faire faire 1 action immédiatement. (on retire de ce personnage son dé de déplacement)

sort n 3 : *arrêter le temps d'une bombe* : le chaman peut stopper les effets du temps sur une bombe situé à une distance de 4 cases maximum qui a été activée. On retire un marqueur Temps sur la Bombe cible.

Les remplaçants :

Un Remplaçant peut entrer en Jeu n'importe où derrière sa ligne d'embut dès qu'un membre de son équipe sort du Jeu (soit en mourant soit en atteignant la Réserve des remplaçants. Il rentrera en jeu pour le prochain lancé de dés.

Condition de Fin de Partie

Le match s'arrête lorsqu'une équipe arrive à marquer 15 points de victoire !

Voici comment gagner des points de victoire :

- Pousser le Zûl dans le camp adverse rapporte 15 points de victoire et fait gagner la partie.
- Tuer l'Elfe adverse rapporte 7 points.
- Ramener le drapeau adverse dans le carré central rapporte 7 points.
- Tuer un capitaine rapporte 3 points, Tuer un chaman 2 points, Tuer un autre personnage 1 point.