

Fin du tour

Le tour de jeu se termine dès que tous les joueurs ont joué (*ou non*) une carte en lien avec l'association proposée. On défausse alors les cartes jouées, puis c'est au joueur situé à gauche du premier joueur de commencer un nouveau tour de jeu en associant 2 de ses cartes. On continue alors dans le sens horaire.

Passer son tour

Si lors de son tour, un joueur n'arrive pas à créer d'association, il a le droit de se défausser d'une de ses cartes et d'en piocher une à la place, on passe alors au joueur suivant.

Fin de la partie

Le premier joueur à se débarrasser de **toutes** ses cartes remporte la partie. Si un joueur n'a plus qu'une seule carte à son tour de jeu, il gagne directement la partie.

Crédits

Auteur : Adrien Lefèvre

Illustratrice & Graphiste : Amandine Baron

Chef de projet : Thomas Barbero-Tribout

Relectrice : Arnyanka

Édition : **Pandor Games**

Découvrez tous
nos jeux



Partagez vos parties avec
nous : @pandorgames



LE BOULET

Règles du jeu

Découvrez les
règles en vidéo



But du jeu

Le Boulet est un jeu d'ambiance et d'association d'images où les joueurs doivent se débarrasser de leurs cartes en les associant selon une expression ou un thème le plus précis possible pour empêcher les autres joueurs d'y associer leurs cartes.

160 cartes Image



30 cartes Boulet

Matériel



10 cartes Vote

Mise en place

Distribuez une carte Vote à chaque joueur, puis replacez les autres dans la boîte. Mélangez toutes les autres cartes (cartes Image & cartes Boulet), puis distribuez-en 8, **face cachée**, à tous les joueurs. Placez le reste des cartes en une pioche face cachée au centre de la table. Tous les joueurs prennent connaissance **secrètement** et **simultanément** de leurs 8 cartes.

Tour de jeu

Uniquement au début de la partie, le premier joueur qui trouve une association entre **deux** de ses cartes les pose au centre de la table et annonce à haute voix le thème associant les images.

Peu importe l'ordre, les autres joueurs peuvent jouer **une seule** de leurs cartes en lien avec l'association proposée. *Cela n'est pas obligatoire, mais fortement conseillé pour être le premier à se débarrasser de ses cartes.*

Cartes Boulet

Lorsqu'un joueur réussit à jouer une carte Boulet en l'associant avec le thème proposé, il la donne au joueur de son choix à la fin du tour. Ce dernier doit la placer visible devant lui.

Un joueur peut recevoir une seule carte Boulet par tour de jeu et pas plus de 3 au total devant soi.

Une carte Boulet posée devant un joueur fait partie de son total de cartes. Elle peut être jouée sur une association et donnée à un joueur à la fin du tour, ou être utilisée lors de son tour pour créer un thème.

Une carte Boulet utilisée lors de son tour de jeu pour créer une association devient alors une carte Image normale et ne peut pas être donnée à un autre joueur.

Contestation

À tout moment, un joueur peut contester l'association ou une carte ajoutée par un autre joueur. Le joueur accusé a le droit de se défendre avant que les joueurs procèdent au vote. Le joueur qui déclenche le vote devient l'accusateur. Tous les joueurs, sauf l'accusé, placent secrètement leur carte Vote sur la face de leur choix, puis la révèlent simultanément.



Si l'accusé obtient au moins 1 validation (2 à partir de 7 joueurs), alors c'est l'accusateur qui pioche une carte en pénalité. Sinon c'est l'accusé qui pioche et récupère sa ou ses cartes. Ce joueur peut retenter sa chance.

Exemple d'un tour de jeu :

1

Lors de son tour, Adrien pose 2 cartes qu'il associe avec l'expression : « Ça pique ! ».



2

Marion pose une carte Image en annonçant que sa carte « pique » aussi.



Céline pose une carte Boulet. À la fin du tour, elle pourra la donner à un autre joueur.

3

Benjamin tente à son tour de poser une de ses cartes. Adrien conteste sa carte : « Une licorne, ça pique pas ! » Tous les joueurs votent contre, donc Benjamin reprend sa carte et en pioche une autre.

