

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 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 goblin 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 !

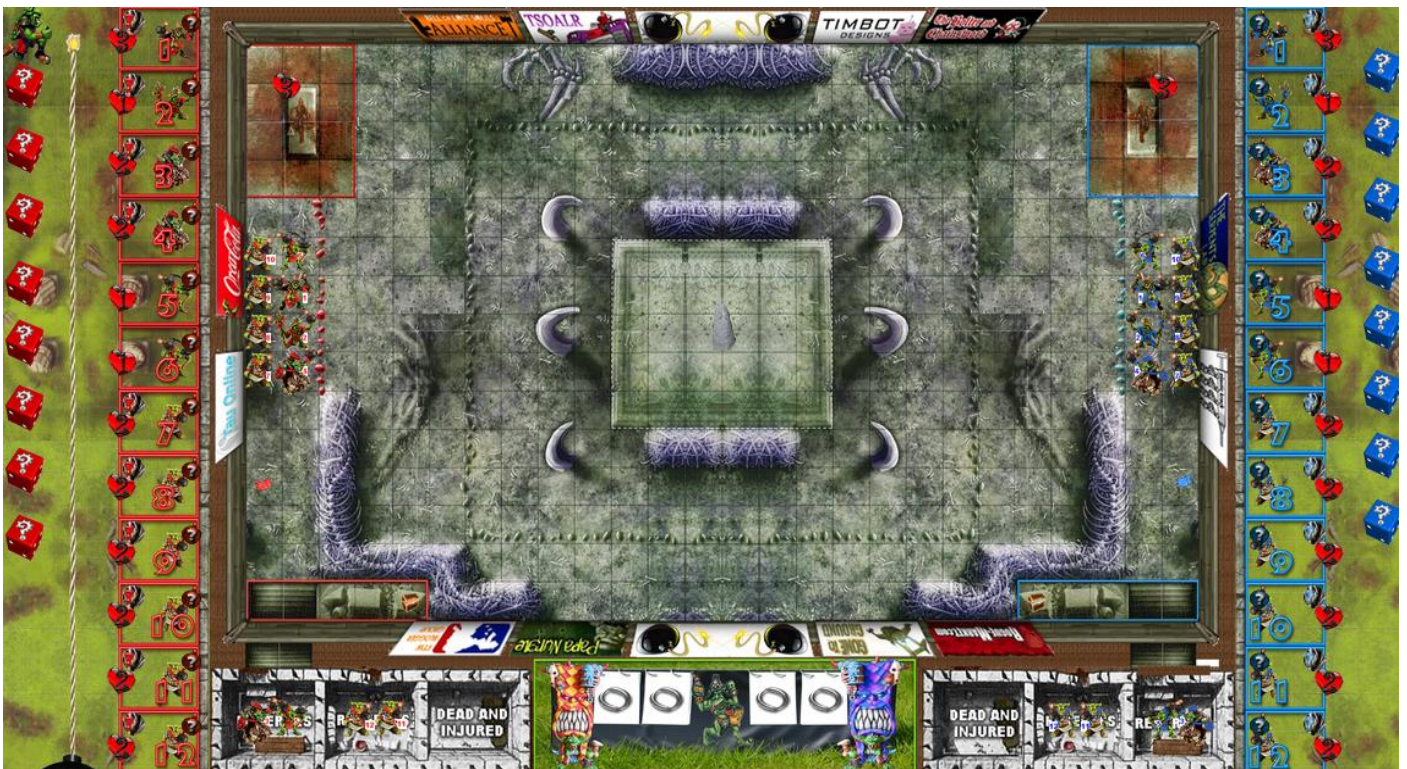
Les combats ont commencé dans les gradins quant au terrain c'est à vous d'en décider...

Mise en place du jeu

Préparation de l'équipe : chaque joueur fait entrer 8 personnages en jeu, 4 personnages sont des remplaçants et peuvent entrer en jeu dès qu'un titulaire meurt ou sort du Jeu. Les joueurs posent leurs personnages derrière la ligne de leur couleur.

Une bombe est affectée à chaque goblin de manière aléatoire.

Aléatoirement un objet est affecté à un goblin (sauf les archers) (4 objets sont « vide »)



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 lance leurs dés de mouvements et vont choisir d'affecter un dé à chacun de leurs gobelins (+1D4 par loup)
(Au début chaque joueur lance 8D6 car on contrôle 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) des différents gobelins 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 il 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...etc...

Les actions sont les suivantes :

- Lancer une bombe à une distance d'1D4 cases. (2D4 cases pour les archers)
- Passer une bombe à un à un goblin ami adjacent ou éloigné (à une distance d'1D4 cases). Si la passe éloignée est réussie, la bombe passée n'est pas allumée. Sinon la bombe tombe au sol entre les Gobelins qui se font la passe et s'active.
- Donner un équipement à un goblin ami adjacent (sauf l'armure, trop lourde à enlever)
- Attaquer un ennemi adjacent (ou à distance) au couteau.
- Pousser le Zûl avec l'aide d'un coéquipier (les deux gobelins font leur action en même temps).
- Shooter dans une bombe à 2 cases.
- Ramasser une bombe, un équipement ou un drapeau sur la case où se trouve le goblin.
- Pousser un goblin adjacent. Si celui-ci porte une armure il doit la révéler et le joueur qui poussait perd son action.
- 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 quelque soit sa longueur de mèche. Si plusieurs bombes doivent exploser dans ce tour c'est au joueur qui a l'initiative de choisir laquelle explose en premier.



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 ». Seul le dernier joueur à l'avoir vu peut la voir à nouveau. Lorsqu'un personnage ramasse une bombe jetée par l'adversaire, le joueur peut donc à présent 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 « 3 » a une mèche très longue et il faut 3 marqueurs « temps » pour qu'elle explose.

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

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

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

Types de Bombes :

Les bombes normales explosent sur 9 cases (une centrale et 8 autour). Si le Zûl ou les gobelins sont adjacents ils bougent d'une case dans la direction opposée.

Les bombes puissantes explosent de la même façon mais poussent le Zûl ou les gobelins adjacents de deux cases dans la direction opposée.

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

La fausse bombe ou bombe lourde est en fait une grosse pierre. Elle cause 1 point de dégât si jetée sur un goblin.

Dégâts et effets des bombes

- Lors d'une explosion avec une bombe normale les dégâts sont de 1 sur tout le périmètre (9 cases)

- Lors d'une explosion avec une bombe puissante les dégâts sont de 2 sur tout le périmètre (9 cases) de plus lors de l'explosion d'une bombe de forte puissance les Gobelins sont aussi 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.

Éléments du terrain

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

On ne peut pas envoyer une bombe à travers un obstacle (il faut avoir un angle de vision dégagé)

Le Zûl est un obstacle.

Lorsque le Zûl est soufflé par une explosion, il pousse dans la même direction les personnages se trouvant sur son passage. Si un goblin se trouve par inadvertance entre un mur et le Zûl, il est écrabouillé.

Un goblin ne peut pas se faufiler entre deux personnages opposés ou murs en diagonale.



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.

Personnages et équipements

Tous les personnages se déplacent case par case horizontalement verticalement ou en diagonale.

Le capitaine peut ajouter 1 de distance à tous ses lancers.

Les gobelins sur loup sont plus rapides. Leur déplacement s'effectue avec ID6+1D4.

Les archers ne peuvent avoir d'objets autres que les bombes mais ils tirent leurs bombes plus loin en utilisant 2D4.

Le chaman ne peut se déplacer avant de jeter un sort. Un chaman peut lancer un sort par tour.

sort n 1 : *enchantement d'une bombe* : une bombe situé à une distance de 4 cases maximum peut être magiquement bougée de 2 cases par le chaman.

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 le déplacer de 2 cases et lui faire faire 1 action immédiatement.

sort n 3 : *malédiction de la bombe* : le chaman maudit la bombe qu'il tient dans la main et la jette ce tour-ci : la bombe s'enflamme et ne peut plus être ramassée sous peine de mort, aucun goblin ne peut plus entrer dans cette case et si la bombe atterri dans une case contenant un personnage celui-ci meurt sur le coup embrasé par les flammes magiques.

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

Les remplaçants :

Un Remplaçant peut entrer en Jeu dès qu'un membre de son équipe sort du Jeu (soit en mourant soit en atteignant la Reserve des remplaçants).

Équipements : Les personnages débutent la partie avec 1 objet chacun et certains objets sont « vides », l'adversaire ne sait donc pas quel goblin a un objet potentiellement dangereux. Un goblin peut porter au maximum 2 objets. Les objets sont interdits pour les archers. La capacité des objets sont utilisables dès leur révélation lors de la première utilisation. En voici la liste :

Un bouclier Glissant qui protège des objets projetés (bombes, couteau...) Un objet volant rebondi sur le bouclier et se retrouve sur une case adjacente au personnage possédant le bouclier (même les bombes collantes).

Un couteau (bien caché afin que l'arbitre ne le voit pas) qui peut être lancé ou bien utilisé au corps à corps. Dans ce dernier cas, il permet de faire un dégât pour une action. Lancé, il permet de faire un dégât à un personnage situé à une distance d'1D4 noir mais le couteau est alors donné au goblin adverse si le couteau touche sa cible, sinon il peut atterrir sur une case vide.

Une armure permet d'absorber 1 point de dégât et retire 1 point de Déplacement.

Des bottes ajoutent 1 point de déplacement.

Un anneau de force ajoute 1 aux distances lors des lancers d'objets.

Un sceau d'eau permet d'éteindre une la Mèche d'une Bombe sur une case adjacente (une fois utilisé on doit défausser le sceau). La bombe devient inactive (mais garde son ou ses marqueurs temps).

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 son camp rapporte 7 points.
- Tuer un capitaine adverse rapporte 3 points.
- Tuer un chaman adverse rapporte 2 points.
- Tuer un autre personnage rapporte 1 point.