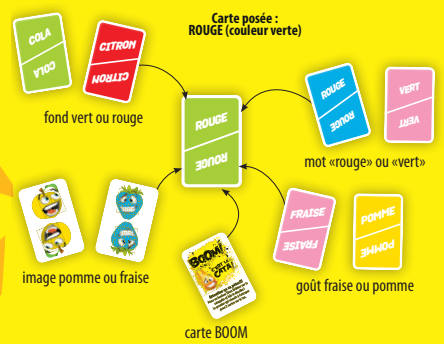
RÈGLES DU JEU

L'objectif du jeu est de se débarrasser le plus vite possible de toutes ses cartes. Toutes les cartes sont mélangées puis distribuées aux joueurs équitablement. Chaque joueur a sa pioche devant lui et 3 cartes en main. La catapulte est posée au centre avec un bonbon Têtes Brûlées dessus.

COMMENT JOUER ?

Le premier joueur (le joueur le plus jeune) retourne au centre la première carte de sa pioche. À partir de cet instant, tous les joueurs jouent en même temps et doivent alors poser, en l'annonçant une carte de leur main selon ces possibilités :



Quand une carte BOOM est posée par un joueur, celui-ci doit immédiatement taper sur le manche de la catapulte pour éjecter le bonbon en hauteur.

Si le bonbon tombe à terre, il ne peut plus être récupéré. Le jeu continue et c'est le joueur qui a posé la carte BOOM qui décide de la couleur pour poursuivre la partie, mais surtout il doit prendre 2 cartes malus du tas central.

Par contre si un joueur attrape le bonbon dans les airs, il peut garder le bonbon ; mais surtout, il peut se défausser de 2 cartes de sa main qu'il pose sur le tas de cartes central. La dernière carte visible devient donc la nouvelle carte de référence pour jouer (si c'est une carte BOOM, le joueur ayant posé la carte décide quelle couleur sera jouée). On place un nouveau bonbon sur la catapulte et la partie continue.

Les joueurs doivent toujours avoir trois cartes en main, ils reprennent les cartes de leur pioche dès qu'ils en ont moins ou s'ils ne peuvent rien jouer avec leurs 3 cartes.

QUI C'EST QUI GAGNE ?

Le premier joueur qui n'a plus de cartes en main, ni dans sa pioche est le grand vainqueur.

LE PIQUE-O-MÈTRE

Vous pouvez faire varier la difficulté du jeu en enlevant ou en ajoutant des cartes :

ÇA ARRACHE !
cartes Boom + couleurs + goûts + dessins

ÇA PIQUE UN MAX !
cartes Boom + couleurs + goûts

ÇA PIQUE !
cartes Boom + couleurs

QUAND IL N'Y A PLUS DE BONBONS DANS LA BOÎTE

- Il n'y a pas de réserve secrète dans la cuisine ou dans la chambre de la petite sœur ?
- Il faut envoyer quelqu'un en racheter!
- Utiliser un autre bonbon ou autre chose, genre un piment, un bout d'ail, le chat…

ou sinon jouer à la variante :

«DON'T NAME IT»

Pour cette variante, vous devez retirer les cartes Boom ainsi que la catapulte.

Le but du jeu reste le même, tout comme la façon de poser les cartes ; mais attention : quand une carte est utilisée, le joueur doit annoncer soit une couleur, soit un goût qui n'est ni représenté, ni en relation avec la carte posée.

Si la carte posée est la fraise bleue, le joueur devra annoncer autre chose que fraise, rouge, bleu ou cassis. Il pourra annoncer «pomme», «jaune» ou «rose»…

Quand un joueur se trompe, il pioche les deux premières cartes du tas central et la partie reprend.

Si l'annonce est bonne, c'est elle qui devra être prise en compte pour poser la prochaine carte. Par exemple, sur la carte Fraise Bleue, le joueur annonce «Cola». La prochaine carte devra être soit une carte cola, une carte «brun» ou une carte avec un dessin cola.

Si un joueur se trompe en posant une carte, il pioche deux cartes du centre.

FRAISE = ROUGE =

CASSIS = BLEU =

POMME = VERT =

FRAMBOISE = ROSE =

CITRON = JAUNE =

COLA = BRUN =