

Auteur  
**Jean-Michel URIEN**  
Illustrateur  
**Tony ROCHON**

# REGLES





Comme chaque année, les jeunes d'un petit village perdu vont s'affronter dans un combat endiablé. Sur le terrain de paintball aménagé par les anciens, ils vont devoir éliminer la ou les équipe(s) adverse(s). Un seul soucis, personne ne sait qui est qui...

Armés de leurs lanceurs chargés à bloc, ils vont devoir repérer leurs alliés puis éliminer leurs adversaires et faire partie de l'équipe gagnante.

**Et Bim! est un jeu à identité cachée qui se joue de 4 à 12 joueurs. De l'action, des rebondissements, des coups fourrés, du bluff, des trahisons et des éclats de rire, jalonnent la partie pour votre plus grand plaisir !**



## MATÉRIEL

### Cartes dégâts



44

34

20

### Carte réaction



23

### Cartes actions



9

10

9

9

10

### Tuiles Personnages

#### Gang des Bogosses



#### Gang des Chicots



#### Gang des Binoclards



## MISE EN PLACE

Sélectionnez les tuiles équipes :

- à 4 joueurs : prenez 2 tuiles de 2 équipes différentes ;
- à 5 joueurs : prenez 3 tuiles de 2 équipes différentes. Il y aura donc une équipe de 2 et une équipe de 3. La tuile non distribuée sera placée près des pioches. Dès qu'un joueur sera éliminé, il prendra connaissance de cette tuile mystère discrètement et signalera la fin de partie lorsqu'il ne restera plus qu'une seule équipe en jeu.
- à 6 joueurs : faites soit 2 équipes de 3, soit 3 équipes de 2 ;
- à partir de 7 joueurs : composez les équipes selon vos envies.



Le joueur qui se tache le plus souvent sera désigné premier joueur. Si ce n'est le cas de personne, désignez-le au hasard.

Il mélange les tuiles personnages sélectionnées et les positionne, faces cachées, au centre de la table. Les joueurs en prennent une et la regardent secrètement.

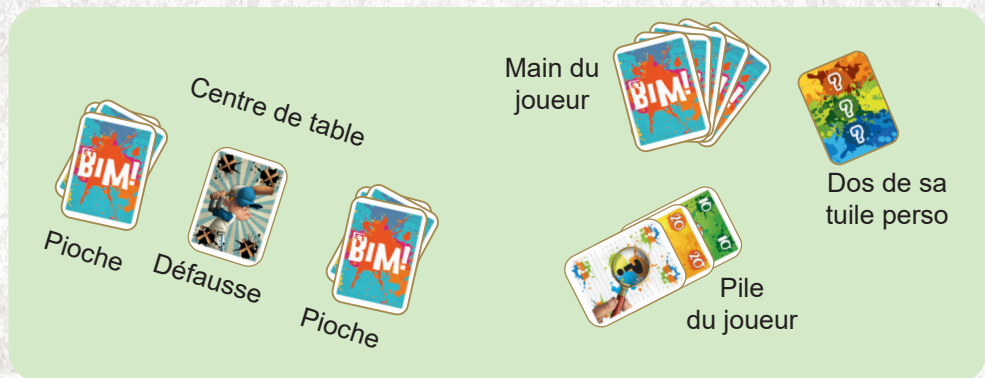
Le premier joueur mélange également toutes les cartes et les dispose en deux tas au centre de la table. Tous les joueurs piochent leurs 5 cartes de départ.



## COMMENT JOUER ?

À son tour de jeu, le joueur complète sa main à 6 cartes (il ne piochera jamais en dehors de son tour), puis il en joue **une** face visible sur la pile du joueur de son choix (jamais sur lui-même).

Petit conseil : chevauchez les cartes de manière à ce que toutes soient visibles et la dernière jouée toujours au-dessus :



Après avoir joué sa carte, c'est au joueur à sa gauche de jouer, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

**Rappel : vous ne pouvez jamais jouer une carte sur vous-même !**

**Cas particuliers :**

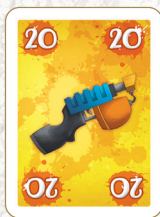
- il peut arriver, en cours de jeu, qu'un joueur soit obligé de soigner un adversaire ou de mettre des dégâts à un partenaire (seule exception, si vous n'êtes plus que 2 joueurs, alors il vous sera possible de défausser une carte au lieu de la jouer à votre adversaire) ;
- de même, il est possible qu'un joueur ne puisse pas jouer de cartes. Dans ce cas, il montre sa main, la défausse, pioche 6 cartes et joue son tour normalement.



# COMMENT ÉLIMINER UN JOUEUR ?

Un joueur est éliminé dès qu'il **dépasse 100 points devant lui**. Pour ce faire, les joueurs ont à leur disposition les cartes suivantes :

## LES CARTES DÉGÂTS



### DÉGÂTS

**Infliger des dégâts aux autres joueurs.**

La cible prend autant de dégâts que de points indiqués sur la carte.

**Règle d'alternance :**

Il est interdit de jouer un 20 sur un autre 20, ou un 30 sur un autre 30. **Il faut impérativement une carte dégâts différente entre chaque 20 ou 30 (cette règle ne s'applique pas aux 10).**

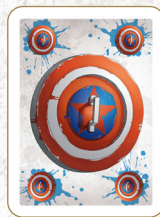
## LES CARTES ACTIONS



### IDENTIFICATION

**Voir la tuile d'un autre joueur.**

Posez la carte sur la pile du joueur dont vous souhaitez connaître l'identité et regardez-la discrètement. Vous savez maintenant s'il est votre allié ou votre ennemi.



### BOUCLIER

**Protéger un joueur.**

Posez le bouclier perpendiculairement sur la pile d'un autre joueur encore en jeu. Celui-ci est protégé durant un tour et ne pourra plus être visé jusqu'à ce que le joueur lui ayant posé ait fini de rejouer. Alors le bouclier sera remis dans le bon sens, il deviendra inactif et restera en jeu.

**Important :**

**Un bouclier actif n'empêche pas l'effet de la carte échange du moment que celle-ci ne vise pas le joueur protégé.**



### SOIN

**Soigner un autre joueur.**

Placez la carte soin sur la pile d'un autre joueur, retirez et défaussez la dernière carte dégâts qu'il a reçue (même si cette dernière est recouverte par des cartes actions). Laissez la carte soin en place, elle pourra être recyclée.





## ÉCHANGE

**Inverser les rôles pour mettre le bazar !**

Posez la carte sur la pile d'un autre joueur puis inversez sa tuile personnage avec celle d'un autre participant, non éliminé, de votre choix (ou la tuile mystère de milieu de table). Les nouvelles tuiles sont regardées par leurs nouveaux propriétaires.

**Attention : vous n'avez pas le droit d'échanger votre propre tuile.**



## RECYCLAGE

**Réutiliser une carte déjà jouée.**

Posez la carte recyclage sur la pile d'un autre joueur et réutilisez la carte du dessus. Rejouez-la immédiatement, à qui vous voulez, même le joueur à qui vous l'avez prise, mais pas à vous même.

**Attention : un bouclier actif ne peut pas être recyclé, il faudra attendre qu'il soit inactif.**

## LA CARTE RÉACTION



### ET BIM!

**Retour à l'envoyeur en mode express !**

La carte Et Bim! est à jouer en réaction immédiate lorsqu'un joueur vous vise avec n'importe quelle carte que vous ne souhaitez pas recevoir. Ce dernier prendra alors l'effet de sa propre carte (dégâts ou autre) sauf s'il répond lui aussi avec un autre Et Bim! Toutes les cartes Et Bim! jouées seront défaussées.

**Attention : si la carte ainsi renvoyée est un dégât 20 ou 30 sur un 20 ou un 30, en respect de la règle d'alternance, elle sera défaussée.**

**Il en sera de même, si l'effet de la carte Et Bim! renvoie sur un bouclier actif.**

Lorsque la pile d'un joueur **dépasse 100 points**, il révèle sa tuile équipe aux autres joueurs. Les cartes qu'il a en mains, ainsi que celles devant lui, sont mises dans la défausse.

S'il y a une tuile mystère en milieu de table, il la consulte discrètement et signalera la fin de partie lorsqu'il ne restera plus qu'une seule équipe en jeu.



## FIN DE PARTIE

Dès qu'il ne reste plus qu'une équipe en jeu, la partie est terminée.

Tous les membres de l'équipe survivante sont déclarés vainqueurs (même ceux éliminés en cours de partie) et gagnent le grand privilège de ... **NE PAS RANGER LE JEU !**



# LES PETITS PLUS

## LES JETONS OUPS

Parce que l'erreur est humaine mais faut pas non plus pousser mémé dans les orties...

OUPS

OUPS

En début de partie, les joueurs reçoivent un jeton **Oups** qu'ils positionnent devant eux sur sa face jaune.

Si un joueur commet une erreur en posant un dégât 20 (ou 30) sans tenir compte de la règle d'alternance, alors il reprendra sa carte, retournera son jeton **Oups** sur sa face rouge et poursuivra son tour normalement.

Dès lors, à chaque nouvelle erreur de sa part et ce jusqu'à la fin de la partie, il prendra la carte dégâts en erreur pour lui, même si cela va à l'encontre de la règle d'alternance et même s'il est protégé par un bouclier.

Cette règle additionnelle est dans le jeu grâce aux contributeurs de la campagne Ulule.

**LA CARTE GOODIE NON\***  
Parce que dans la vie, il faut savoir dire NON !

Il s'agit d'une carte réaction qui a pour effet de refuser purement et simplement la carte qui vous est jouée. Elle ne peut pas être contrée par une carte **Et Bim!**  
La carte **NON** et celle refusée sont défaussées.





## LES MISSIONS\*\*

Pour mettre un peu plus de piquant dans le jeu !



Cette extension se joue en plusieurs manches.

Au début de chaque manche, tous les joueurs piochent au hasard une carte mission parmi celles disponibles et la garde secrète. Le jeu se déroule normalement. Dès qu'il ne reste plus qu'une équipe en jeu, la manche se termine et les joueurs se verront attribuer des points (la règle complète et la répartition des points sont expliquées dans l'extension).



### LE PERSONNAGE SUPPLÉMENTAIRE\*\* Parce qu'on a le droit d'être qui l'on est à l'intérieur.

Charlotte est un personnage ambigu, iel peut appartenir à n'importe quelle équipe. Autant dire qu'iel va retourner sa veste à la vitesse grand V pour s'assurer une victoire dans l'équipe gagnante !  
Pour la le jouer, il vous suffit de l'ajouter aux tuiles de 2 et ajoutez Charlotte. La tuile supplémentaire sera mise en milieu de table et pourra être échangée.  
Exemple : à 4 joueurs, faites 2 équipes de 2 et ajoutez Charlotte. La tuile supplémentaire sera mise en milieu de table et pourra être échangée.  
Attention, si Charlotte est éliminé, iel sera obligatoirement dans l'équipe perdante.



\*Cette carte sera disponible sur les festivals.

\*\*Tous ces petits plus existent grâce aux contributeurs Ulule...  
Ils feront l'objet d'une extension d'ici quelques temps.



# À RETENIR !

Il n'est **PAS POSSIBLE** d'enchaîner les 20 ou les 30, ils doivent être intercalés avec une autre carte dégâts.

Il est **POSSIBLE** d'enchaîner les 10.

Les cartes doivent **TOUJOURS** être jouées aux autres joueurs, **JAMAIS** à soi-même.

Il est **POSSIBLE** d'enchaîner les Et Bim! mais attention de bien suivre où ira la carte contrée en fin de compte.

La carte Et Bim! sera **TOUJOURS** défaussée après avoir été jouée.

La carte Et Bim! est une carte réaction et la **seule à être jouée en dehors de votre tour de jeu.**

## MERCI À TOUS LES CONTRIBUTEURS

Jules Collard, Aurelien Chaigne, fabio8, Gauthier Decary, Auremomo, Emmanuelle Razé, Stéphane Escandell, Benjamin Martin, Cyril Dedoman, Benoît Sorieux, Alice Ménager, Vincent Gindt, Sophie Fertin, Nicolas Duplouich, L'Odysée des Jeux, Erika Richard, Théo-lvt, Emilie Talbot, Mélanie Correia, Julie Gaugué, Ludivore, Alexandra Le Flem, Maxime Gavelle, Jean-Luc Pineau, Mélanie Bertot, Maureen\_dup, Laura Herduin, Lucie Deroo, Jérôme Deroo, Ingrid Verfaillie, Sébastien Creach, Corentine Gondry, Olivier Sans, Céline Castin, Damien Hacquemin, Alain Marques Da Silva, Nicolas Silvani, Mehdi Chiah, Laure Duprey, Frédéric Lamy, Cyril Rouquette, Eric Beillot, Laétitia Rousselin, Nathalie Pironneau-Poitevin, Merwin Corlin, 2b2l-batlle, Alain Barny, Mathieu Legeay, Lourenço Fugas Michel, Laurent Guillaumont, Alexandra Mourant, Alexis Gornet, Julien Guiller, Claire Baldeyrou, Jacques Le Corre, Anthony Bierry, Les gardiens du jeu, Benjamin Grieu, Carine Coquisart, Salvatore Russo, Bruno Flochon, Nàvis Guillaumont-Lasalle, Benoît Delouche, Sébastien Paris, Héléne Douchet, Sean Luong, pitchoune523, Maureen Talabas, Juliette Decroix, Max Riock, Kimbat, fmo2809, Sonia Heimann, Delphine Urien, Cyber Jey, Jean-Luc Lasalle, Emilie Jullien, Lilojouets, William Brousse, Thibaulr Fauvel, Rozenn Le Pallec, Brice Moison, Thierry Hoclet, Christophe Leclerc, Clément Flamant, Alexandre Hemery, Aline Richard, Nicolas Garnier, Julia Hedoux, Jean-Marc Loisel, Valentin Chapot, Philippe Gallois, Yamina Duchatel, leilarose91, Martine Guérin, Gil Lozach, Vincent Gallien, Gaëtan Portier, Pierre Gaydier, Aurore Lecourt, Franck Leprince, Elodie Joubreil, Yaneck Paradysz, Zoé Guillaume, Catherine Pion, Rémy Tholey, Baptiste Garcia, Florian Gross, Rejane Cailliaux, Axel Rousseau, Fêtes vos jeu, Aymeric Burat, Baptiste Sené, Isabelle Lasalle, Ludoxbow.