



**TWO ROOMS AND A
BOOM**

TM

ALAN GERDING & SEAN MCCOY

**LIVRET DE
RÈGLES**



49 CARTES PERSONNAGE EN PLASTIQUE

Comprennent entre autres les trois personnages de base : le *Président*, le *Poseur de bombe* et le *Parieur*.



2 TUILES LEADER

Une grande tuile pour chaque pièce. Elles permettent de savoir combien d'otages sont échangés à chaque tour.



1 GUIDE DES PERSONNAGES

Contient la description de toutes les cartes Personnage par ordre alphabétique (si le titre du paragraphe indique deux personnages distincts, celui de gauche est le sujet de la description, et celui de droite son personnage associé).



CE LIVRET DE REGLES

Vous aurez également besoin d'un minuteur (non fourni) : un smartphone pourra très bien faire l'affaire.

Dans *Two Rooms and a Boom*, vous devez remplir l'objectif défini par votre carte Personnage. Cet objectif peut être commun à une équipe (bleue ou rouge), mais peut aussi être unique et personnel (grise).

Au début de la partie, les joueurs sont répartis de manière égale entre deux zones de jeu distinctes (généralement deux pièces séparées), puis chaque joueur reçoit au hasard une carte Personnage face cachée.

La partie se déroule en plusieurs tours minutés, chaque tour étant plus court que le précédent. Vous devrez utiliser le temps imparti pour deviner le personnage des autres joueurs. Pour cela, il vous faudra partager votre couleur ou votre carte complète, car les partages sont bien souvent réciproques : plus vous en dévoilez sur vous-même, plus vous en apprenez sur les autres. À vous d'analyser le comportement de chacun : un joueur qui reste dans son coin doit avoir une bonne raison, de même qu'un joueur qui essaye de se mettre en avant.

Avant la fin du premier tour, les joueurs argumentent, selon les critères de leur choix, jusqu'à définir le leader de leur pièce. Ce leader désigne alors des otages. À la fin de chaque tour, les otages désignés par le leader de chaque pièce sont échangés.

La partie se termine après le dernier échange d'otages. Chaque joueur révèle alors sa carte. Si le *Poseur de bombe* se trouve dans la même pièce que le *Président*, alors l'*Équipe rouge* l'emporte. Sinon, l'*Équipe bleue* l'emporte. Un joueur ayant reçu une carte Personnage grise peut gagner ou perdre la partie indépendamment.

Les règles qui suivent décrivent le mode simple (recommandé pour une première partie). La durée de la partie est limitée à **trois tours**. Hormis pour les cartes *Président*, *Poseur de bombe* et *Parieur*, **ignorez le nom et le pouvoir de chaque carte** : seule compte la couleur. Une fois les concepts du jeu assimilés, vous pourrez passer au mode avancé (voir page 12).

1. CONSTITUEZ LE PAQUET PERSONNAGE. Prenez les cartes *Président* et *Poseur de bombe*, ainsi qu'autant de cartes supplémentaires que nécessaire pour qu'il y ait, au total, autant de cartes que de joueurs. Il doit impérativement y avoir autant de cartes **bleues** que de cartes **rouges**. Mélangez ensuite le paquet Personnage.

Exemple : À 8 joueurs, le paquet Personnage est constitué de la carte *Président*, la carte *Poseur de bombe*, 3 cartes **bleues** et 3 cartes **rouges**.

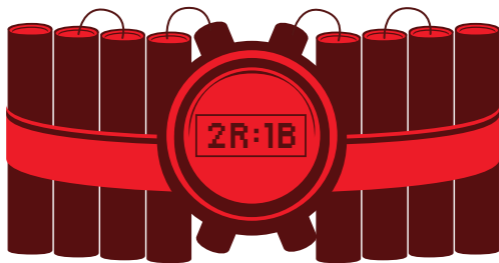
Nombre impair ? Dans ce cas, incluez la carte *Parieur* (voir page 11).

2. RÉPARTISSEZ LES JOUEURS DANS DEUX PIÈCES. Les joueurs doivent être répartis de manière aléatoire, mais le plus également possible. Les « pièces » peuvent être séparées par un mur, une porte, ou simplement être deux zones ouvertes à distance l'une de l'autre. Les joueurs des deux pièces peuvent se voir, mais ils ne doivent surtout pas s'entendre.

3. DISTRIBUEZ LES CARTES PERSONNAGE. Chaque joueur reçoit une carte Personnage face cachée. Les joueurs ne doivent pas regarder leur carte avant le début de la partie. Mettez une tuile Leader à disposition dans chaque pièce.

4. LANCEZ UN COMPTE À REBOURS DE 3 MINUTES. La partie commence maintenant, dès lors que le premier tour est lancé. Chaque joueur consulte alors la carte Personnage qu'il a reçue.

***Remarque :** La durée d'un tour peut être surveillée par n'importe quel joueur disposant d'une montre ou d'un minuteur. Le temps restant avant la fin d'un tour n'est jamais secret, il doit être connu de tous les joueurs.*



Dans le mode simple, il y a trois tours de jeu. Le premier dure 3 minutes, le deuxième 2 minutes et le dernier 1 minute.

Dès que le compte à rebours est lancé, consultez votre carte afin de prendre connaissance de votre objectif. Si la couleur de votre carte est :

★ **Bleue** – Vous gagnez la partie si, après le dernier échange d'otages, le **Président ne se trouve pas dans la même pièce** que le *Poseur de bombe*.

● **Rouge** – Vous gagnez la partie si, après le dernier échange d'otages, le **Président se trouve dans la même pièce** que le *Poseur de bombe*.

***Remarque** : Si vous êtes le **Président** ou le **Poseur de bombe**, votre objectif est le même que celui des autres membres de votre équipe. La victoire (ou la défaite) concerne votre équipe tout entière.*

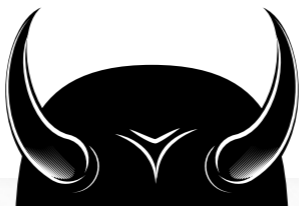
Pour remplir votre objectif, vous devrez découvrir le personnage des autres joueurs. Vous avez le droit de dire et de faire ce que vous voulez, ainsi que d'opter pour n'importe quelle stratégie. Généralement, vous obtiendrez des informations en faisant des **partages** et/ou des **révélations** (voir pages 16 et 17). Cependant, vous devrez respecter ces trois règles de base :

1. RESTEZ DANS VOTRE PIÈCE. Vous ne pouvez pas vous rendre dans l'autre pièce, sauf dans le cadre d'un échange d'otages (voir page 8).

2. NE COMMUNIQUEZ PAS AVEC L'AUTRE PIÈCE. Vous ne pouvez pas crier ou faire en sorte que les joueurs de l'autre pièce vous entendent. Même si vous pouvez voir ce qu'il se passe dans l'autre pièce, vous ne pouvez pas communiquer par des signes. Si un mur ou une porte sépare les pièces, vous n'avez pas le droit d'écouter à travers.

3. CONSERVEZ VOTRE CARTE. Faites ce que vous voulez de votre carte Personnage : vous pouvez la montrer comme bon vous semble, à quelques-uns, à tout le monde, et même à personne ! Vous avez la possibilité de ne montrer qu'une partie de votre carte (en montrant uniquement sa couleur). En revanche, vous ne pouvez pas échanger votre carte Personnage avec celle d'un autre joueur.

***10 joueurs ou moins ?** Dans ce cas, vous ne pouvez pas seulement partager ou révéler la couleur de votre carte : si vous choisissez de montrer votre carte, vous devez la montrer entièrement (mais toujours aux joueurs de votre choix uniquement).*



Avant la fin du premier tour, les joueurs de chaque pièce devront nommer un **leader**. Son rôle sera de choisir les **otages** qui iront dans l'autre pièce à la fin du tour. Une fois nommé, le leader conserve ce titre jusqu'à la fin de la partie, à moins qu'il n'abdique ou ne soit destitué. Un leader ne peut pas se désigner lui-même comme otage.

Le nombre d'otages qu'un leader choisit à la fin d'un tour dépend du tour en cours et du nombre total de joueurs. Le nombre d'otages requis est indiqué sur les tuiles Leader et dans le tableau ci-dessous :

	TOUR DE	TOUR DE	TOUR DE
	3 min	2 min	1 min
6-10 JOUEURS	1 OTAGE	1 OTAGE	1 OTAGE
11-21 JOUEURS	2 OTAGES	1 OTAGE	1 OTAGE
22+ JOUEURS	3 OTAGES	2 OTAGES	1 OTAGE

NOMMER UN LEADER

Le premier joueur à être désigné par n'importe quel autre joueur de sa pièce devient le leader. Pour désigner un joueur, montrez-le du doigt et dites : « Je te nomme leader ! » **Vous ne pouvez pas vous désigner vous-même.** Le leader désigné prend alors la tuile Leader. Le leader doit être connu de tous les joueurs de sa pièce.

CHANGER DE LEADER

Le leader conserve ce titre jusqu'à la fin de la partie, à part si :

1. Il abdique

Si vous êtes le leader et que vous ne voulez plus l'être (généralement parce que vous voulez être otage), il vous suffit de donner la tuile Leader à un joueur qui la convoite. Le joueur peut accepter ou refuser le rôle de leader, mais s'il l'accepte, vous ne pourrez pas redevenir leader avant le tour prochain. Donner, c'est donner !

2. Il est destitué

Si le temps imparti pour le tour en cours n'est pas écoulé et que vous voulez changer de leader, levez une main (pour que votre tentative de destitution soit clairement visible) et désignez de l'autre le joueur que vous voulez comme nouveau leader. Tous les joueurs de la pièce font de même. Vous pouvez vous désigner vous-même. Si plus de la moitié des joueurs désignent le même joueur, celui-ci devient le nouveau leader et prend la tuile Leader.



À la fin de chaque tour, les deux leaders doivent effectuer simultanément les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. CHOISIR LEURS OTAGES. Annoncez à voix haute aux joueurs de votre pièce (et de votre pièce uniquement) qui sont les otages que vous voulez échanger. Vous ne pouvez pas vous choisir vous-même. Une fois que l'annonce a été faite, vous ne pouvez plus changer d'avis. Le nombre d'otages à désigner pour le tour en cours est indiqué sur votre tuile Leader et à la page 8.

2. ALLER DANS LE COULOIR. Le « couloir » correspond à la zone entre les deux pièces. Les deux leaders s'y retrouvent, sans leurs otages. Les choix d'un leader ne peuvent donc pas influencer les choix de l'autre. Dès que les deux leaders sont réunis dans le couloir, lancez le compte à rebours du tour suivant (sauf si le tour qui vient de s'écouler était le dernier tour).

3. ÉCHANGER LES OTAGES. Chaque leader appelle les otages qu'il a désignés. Les otages rejoignent les leaders dans le couloir et sont remis, respectivement, au leader de l'autre pièce.

4. RETOURNER DANS LEUR PIÈCE. Une fois que les otages ont été échangés, les leaders et les nouveaux otages retournent dans leur pièce respective. S'il s'agissait de l'échange d'otages concluant le troisième tour, passez à la rubrique Fin de la partie (page suivante).

Après le dernier échange d'otages, la partie se termine. À moins que la carte *Parieur* ne soit en jeu (voir ci-dessous), chaque joueur révèle sa carte aux autres joueurs de sa pièce :

★ Si le *Président* ne se trouve pas dans la même pièce que le *Poseur de bombe*, alors l'*Équipe bleue* remporte la partie.

☛ Si le *Président* se trouve dans la même pièce que le *Poseur de bombe*, alors l'*Équipe rouge* remporte la partie.

Conseil : Il est plus convivial de réunir tous les joueurs dans une même pièce au moment de la révélation finale, afin de profiter des réactions de chacun. Cependant, il faut veiller à ce que chaque groupe reste bien identifiable.

PARIEUR

Si vous jouez avec **un nombre impair de joueurs**, mélangez la carte grise *Parieur* avec les autres cartes Personnage. Si vous êtes le *Parieur*, interrompez la partie après le dernier échange d'otages en révélant votre carte à tous. Vous devez le faire **avant que tous les autres joueurs ne révèlent leur carte**. Annoncez ensuite à voix haute qui, selon vous, est sur le point de remporter la partie (l'*Équipe bleue* ou l'*Équipe rouge*). **Vous gagnez si votre prédiction se révèle être correcte** (et vous perdez si vous vous êtes trompé).



Rappel : Le *Parieur* fait partie de l'*Équipe grise*. Il a donc un objectif de victoire individuel, complètement indépendant de celui des autres joueurs.

Une fois que tous les joueurs se sont familiarisés avec le mode simple, nous vous recommandons de jouer avec le mode avancé, qui induit deux changements de règles importants :

1. PRENEZ EN COMPTE LE NOM AINSI QUE LE POUVOIR DE CHAQUE CARTE PERSONNAGE. Dans le mode avancé, les cartes Personnage modifient les règles du jeu de base. Si une carte contredit une règle de base, c'est la règle du personnage qui doit être appliquée. Chaque carte est détaillée dans le guide des personnages.

***Rappel** : Dans le mode simple, hormis pour les trois personnages de base (le Président, le Poseur de bombe et le Parieur), seule comptait la couleur des cartes.*

2. EFFECTUEZ CINQ TOURS DE JEU. Dans le mode avancé, jouez en cinq tours ayant des durées respectives de 5, 4, 3, 2 et 1 minutes. Reportez-vous aux tuiles Leader ou au tableau de la page suivante pour connaître le nombre d'otages à désigner.

***10 joueurs ou moins ?** Dans ce cas, effectuez trois tours de jeu (de 3, 2 et 1 minutes), comme dans le mode simple.*



	TOUR DE 5 min	TOUR DE 4 min	TOUR DE 3 min	TOUR DE 2 min	TOUR DE 1 min
6-10 JOUEURS	-	-	1 OTAGE	1 OTAGE	1 OTAGE
11-13 JOUEURS	2 OTAGES	2 OTAGES	2 OTAGES	1 OTAGE	1 OTAGE
14-17 JOUEURS	3 OTAGES	2 OTAGES	2 OTAGES	1 OTAGE	1 OTAGE
18-21 JOUEURS	4 OTAGES	3 OTAGES	2 OTAGES	1 OTAGE	1 OTAGE
22+ JOUEURS	5 OTAGES	4 OTAGES	3 OTAGES	2 OTAGES	1 OTAGE

Dans le mode avancé, choisissez les cartes Personnage qui seront incluses dans la partie en fonction des envies des joueurs, tout en veillant à suivre les recommandations détaillées dans le guide des personnages. Vous pouvez inclure plusieurs cartes grises, tant qu'il y a autant de cartes bleues que de cartes rouges. Si vous avez besoin de configurations types, vous en trouverez sur notre site : www.iello.com

Après avoir choisi les cartes Personnage pour la partie, présentez chacune d'elles à l'ensemble du groupe, pour que chaque joueur puisse comprendre le fonctionnement des personnages ainsi que le ou les objectifs de chacun.

ALLÉGEANCE - Équipe à laquelle appartient une carte. Les cartes de l'**Équipe bleue** ont un objectif de victoire commun, tout comme les cartes de l'**Équipe rouge**. Les autres équipes ont des objectifs de victoire spécifiques, détaillés sur leurs cartes Personnage.

ATTRIBUT - Affliction qui change la façon dont un personnage interagit dans le jeu. Pour les identifier facilement, les attributs sont indiqués entre « **guillemets** ».

ÉCHANGE - Donner sa carte à un joueur et recevoir la sienne en contrepartie.

Remarque : Chaque fois qu'un joueur reçoit une nouvelle carte Personnage, cette carte est automatiquement considérée comme vierge : le joueur perd tous les attributs qu'il avait précédemment reçus (voir « Vierge » page 17).

ENTERRÉE - Carte qui n'est pas en jeu. Lorsque les joueurs sont un nombre impair ou qu'ils veulent épicer la partie, une carte Personnage est enterrée (voir la rubrique Variantes page 18).



LEADER - Joueur choisi par son équipe pour désigner les otages.

LIÉS - Personnages qui nécessitent la présence d'un autre personnage spécifique dans la partie pour fonctionner correctement.



OBJECTIF DE VICTOIRE - But qu'un joueur doit atteindre pour remporter la partie. Outre les objectifs de victoire classiques, il existe trois types d'objectifs de victoire complémentaires :

OBJECTIF DE VICTOIRE ALTERNATIF - Avoir plusieurs objectifs de victoire possibles. Si le joueur réussit à remplir au moins l'un de ses objectifs de victoire, il l'emporte.

OBJECTIF DE VICTOIRE DE REMPLACEMENT - Avoir un nouvel objectif de victoire à la place de l'objectif de victoire initial. Si le joueur ne parvient pas à remplir l'objectif de remplacement, il perd la partie.

OBJECTIF DE VICTOIRE SUPPLÉMENTAIRE - Avoir plusieurs objectifs de victoire. Si le joueur ne remplit pas tous ses objectifs, il perd la partie.

OTAGE - Joueur choisi par le leader d'une pièce pour être échangé à la fin d'un tour.

PARTAGE - Deux joueurs consentent à se donner des informations similaires sur leur carte Personnage. Il existe deux types de partages :

PARTAGE DE CARTES - Deux joueurs se montrent temporairement leur carte Personnage pour partager complètement les informations relatives à celle-ci.

PARTAGE DE COULEURS - Deux joueurs ne se montrent que la partie colorée de leur carte Personnage. Ceci n'est pas autorisé à moins de 11 joueurs.

Remarque : Si deux joueurs consentent à faire un partage de cartes, il n'est plus possible de se rétracter une fois que l'un des deux a montré sa carte.

PERSONNAGE DE SUBSTITUTION - Personnage qui assume les responsabilités du personnage spécifié si ce dernier n'est pas en jeu.

POUVOIR - Capacité spéciale qui ne peut pas être désactivée. Les joueurs doivent utiliser leur pouvoir lorsque cela leur est indiqué, même si ce n'est pas dans leur intérêt. Pour les identifier facilement dans le guide des personnages, les pouvoirs sont indiqués en **MAJUSCULES**.

RÉVÉLATION - Un joueur qui montre sa carte Personnage sans attendre que les autres en fassent de même (contrairement au partage). Il existe quatre types de révélations :

RÉVÉLATION DE CARTE - Un joueur montre la totalité de sa carte Personnage.

RÉVÉLATION DE COULEUR - Un joueur montre seulement la partie colorée de sa carte Personnage. Ceci n'est pas autorisé à moins de 11 joueurs.

RÉVÉLATION PRIVÉE - Un joueur montre sa carte à un seul joueur.

RÉVÉLATION PUBLIQUE - Un joueur montre sa carte à tous les joueurs de sa pièce. Une révélation publique permanente indique qu'un joueur ne peut plus rien faire avec sa carte, à part la garder à la vue de tous.

VIERGE - Personnage ou carte qui a perdu tous les attributs précédemment reçus (voir « Attribut » page 14). Un personnage vierge est tel qu'il était au tout début de la partie. Chaque fois qu'un joueur obtient une nouvelle carte Personnage, celle-ci redevient automatiquement vierge.

***Exemple** : Si un joueur reçoit la carte **Cupidon** suite à un échange de cartes (par exemple à cause de la Patate chaude), il pourra rendre deux joueurs « **amoureux** » même si ce pouvoir a été utilisé précédemment par un autre joueur. Dans ce cas, plus de deux joueurs pourront être « **amoureux** » lors de la partie.*

DÉFAITE PRÉMATURÉE

Certains personnages peuvent perdre dès le premier tour (par exemple, *Agoraphobe*). Cette variante permet aux personnages de l'Équipe grise qui quittent la partie avant le dernier tour de traiter leur carte comme une carte *Parieur*. Il s'agit d'un objectif de victoire alternatif permettant à ces joueurs de rester impliqués dans la partie pour espérer obtenir une victoire compensatoire.

ENTERRER UNE CARTE

Cette variante permet d'apporter de l'incertitude quant aux personnages réellement présents dans la partie. Intégrez la *Fille du président* et le *Martyr* au paquet Personnage. Celui-ci doit contenir autant de cartes que le nombre de joueurs plus un. Lors de la distribution des cartes Personnage, retirez-en une de la partie, face cachée. Si vous êtes un nombre impair de joueurs, vous pouvez également enterrer une carte au lieu d'utiliser la carte *Parieur*.

Remarque : Certains personnages sont liés et ne peuvent jamais être enterrés. Si vous jouez avec ce type de personnages, séparez leurs cartes des autres, puis mélangez les cartes des personnages non liés et piochez-y la carte à enterrer. Intégrez ensuite les cartes des personnages liés à ce paquet, puis distribuez normalement.

MODIFIER LA DURÉE DES TOURS

Certains joueurs peuvent souhaiter adapter le format du jeu original afin qu'il réponde mieux à leurs attentes. N'hésitez pas à essayer une structure de jeu où chaque tour dure 3 minutes. Il est toutefois recommandé que le nombre d'otages échangés à chaque tour reste identique aux indications des tuiles Leader et des tableaux, même si la limite de temps varie.

PAS DE MINUTEUR

Il est possible de jouer chaque tour sans limite de temps, et donc de ne pas avoir de minuteur du tout. Pour ce faire, après qu'un leader a annoncé officiellement à son équipe qui sont les otages pour le tour, il va attendre le leader adverse dans le « couloir », entre les deux pièces. Pour indiquer sa présence, il peut annoncer à voix haute à l'autre équipe qu'il est prêt (sans donner le nom des otages, bien entendu).

PROMESSE DE CONFIDENTIALITÉ

Certains joueurs préfèrent avoir une garantie de confidentialité lorsqu'ils partagent leur carte ou leur couleur. Cette variante oblige tous les joueurs à faire chaque partage de cartes ou de couleurs dans une zone privée isolée, loin des regards indiscrets des autres joueurs. Cela fonctionne très bien lorsque vous jouez avec des personnages dont les actions peuvent trahir l'identité (par exemple, *Patate chaude*).

