

Boule & Bill

L'HEURE DU BAIN

Un jeu de Dominique EHRHARD

C'est l'heure du bain, et comme d'habitude Bill préfère creuser le jardin à la recherche d'os plutôt que de se plonger dans un baquet d'eau et de savon !

Toute la famille va devoir s'y mettre et tenter d'attraper l'agile cocker pour satisfaire aux exigences élémentaires de l'hygiène canine !

Boule et Bill, l'Heure du Bain est un jeu pour deux à quatre joueurs âgés de huit ans et plus. Chaque partie dure environ 30 minutes. Chaque joueur dirige un personnage différent : Boule, sa maman, son papa et son copain Pouf, et tente d'attraper Bill pour lui faire prendre son bain.

Tous les joueurs déplacent Bill, à tour de rôle, pour ramasser les os de la couleur des autres joueurs et les placer dans sa niche. À chaque fois qu'un joueur réussit à mettre la main sur Bill, il peut lui faire prendre un bain et récupère les os cachés dans la niche.

Le joueur qui, en fin de partie, réussit à récupérer le plus d'os, l'emporte !

Contenu :

- 1 plateau de jeu représentant la maison et le jardin de Boule et Bill.
- 5 pions personnages Boule, sa maman, son papa, son copain Pouf et bien sûr Bill le cocker.
- 2 dés.
- 64 jetons "Os" (16 de chaque couleur).
- 8 jetons "Caroline".
- 1 jeton "Bain".
- 1 niche de Bill à monter.
- 1 règle de jeu.



Préparation du jeu :



- Assemblez la niche de Bill et posez-la au milieu du plateau (voir schéma de montage).
- Posez le pion Bill devant le portail du jardin sur l'image le représentant.
- Posez le pion "Bain" sur la première image à gauche de la bande dessinée représentée en bas du plateau.
Chaque joueur choisit un personnage et place sa figurine sur la maison représentée sur le plateau de jeu. À 2 ou 3 joueurs, les personnages non utilisés sont retirés du plateau de jeu.
- Chaque joueur pose devant lui deux jetons "Caroline". Les jetons "Caroline" restants sont définitivement écartés du jeu.
- Chaque joueur prend tous les os de la même couleur que le bas de la figurine de son personnage et les pose devant lui.
- Chaque joueur pose un os de sa couleur sur chaque case vide du plateau marqué d'un os de sa couleur. À moins de quatre joueurs, on ajoute également les os des couleurs restantes qui n'appartiennent à aucun joueur.

Déroulement de la partie :

Le joueur le plus jeune débute la partie, ensuite chaque joueur joue à tour de rôle en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour lance les deux dés :

- Il en choisit un des deux et avance Bill d'autant de cases sur le plateau de jeu. Bill se déplace toujours en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il ne se déplace jamais sur une case où se trouve un pion personnage, mais saute cette case sans la compter dans son déplacement. S'il y a un os sur la case d'arrivée, le joueur le ramasse et le glisse dans la niche de Bill.
- Il avance ensuite son pion personnage d'autant de cases qu'indiqué par le second dé. Les personnages se déplacent eux aussi toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, mais contrairement à Bill, ils comptent les cases occupées par les pions des autres joueurs dans leur déplacement.
À la fin du déplacement, il peut y avoir plusieurs personnages sur une même case. Un joueur ne ramasse jamais les os se trouvant sur la case d'arrivée de son personnage. Si Bill ne se trouve pas sur la case d'arrivée du personnage, le tour de jeu du joueur prend fin et c'est à son voisin de gauche de jouer. Par contre, si le personnage arrive exactement sur la case où se trouve Bill, celui-ci doit prendre son bain.
- Après avoir lancé les dés, un joueur peut se défausser d'un de ses jetons "Caroline" pour pouvoir déplacer Bill ou son personnage dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Il peut même utiliser ses deux jetons "Caroline" pour déplacer à l'envers à la fois Bill et son personnage.



À son prochain déplacement, Bill ou le personnage se déplacera à nouveau normalement dans le sens des aiguilles de la montre. Chaque joueur ne dispose que de deux jetons "Caroline" pour toute la durée du jeu, une fois utilisés, il ne pourra plus les récupérer.

L'heure du bain :

Si, à la fin du déplacement de son personnage, un joueur arrive exactement sur la case où se trouve Bill :

- Il avance le pion "Bain" d'une case vers la droite (en bas du plateau de jeu).
- Il place à nouveau le pion Bill sur sa case de départ, (c'est-à-dire sur le dessin le représentant devant la grille du jardin). Les pions personnages restent sur leurs cases.
- Il soulève la niche de Bill et ramasse tous les os qui s'y trouvent et les ajoute à son propre tas.
- Chaque joueur repose alors un os de sa couleur sur chaque case vide du plateau représentant un os de sa couleur. Il doit poser un os sur toutes les cases, même celles où se trouvent d'autres personnages. À moins de quatre joueurs, on ajoute également les os des couleurs restantes qui n'appartiennent à aucun joueur.

Le tour de jeu du joueur prend fin et c'est maintenant à son voisin de gauche de jouer.

Et si un joueur n'a plus d'os ?

Si au moment d'ajouter de nouveaux os, un joueur n'en possède plus assez pour en poser sur toutes les cases de sa couleur, il pose les os qui lui restent sur les cases de son choix (celles de sa couleur bien sûr) et arrête de jouer.

Il est définitivement éliminé du jeu et ne pourra plus gagner la partie.

Si vous faites bien attention, cela ne devrait pas vous arriver !

Au pire, une partie n'est pas très longue et vous pourrez prendre votre revanche à la partie suivante !

Si ce sont les jetons "os" d'une couleur n'appartenant à aucun joueur qui viennent à manquer, on pose simplement ceux qui restent sur les premières cases libres de cette couleur en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, à partir de la case de départ de Bill.

Fin du jeu :

Le jeu s'arrête après le quatrième bain de Bill, le pion "Bain" se trouve alors sur la dernière case à droite du plateau. Une fois que le joueur a récupéré tous les os de la niche, les joueurs n'ajoutent plus de jeton "Os" sur le plateau.

Le gagnant est le joueur qui possède le plus d'os, en comptant à la fois ceux de sa couleur et ceux de ses adversaires.



Exemple de tour de jeu :

Le joueur Boule obtient un 4 et un 5 aux dés. Il décide d'utiliser le 5 pour avancer Bill de cinq cases. Le pion Bill saute par-dessus le pion Boule et le pion Papa et atterrit sur la case avec un os rouge.



Il glisse le jeton os dans la niche de Bill.

Il déplace maintenant son pion Boule de 4 cases (le résultat du deuxième dé), il compte toutes les cases, même celle où se trouve le pion Papa et arrive sur la case avec Bill. Ce dernier est renvoyé sur sa case de départ. Le joueur Boule récupère tous les os cachés dans la niche de Bill.



BOULE & BILL, L'heure du Bain.
est un jeu édité par

TILSIT
ÉDITIONS



8, place Marcel Rebuffat
Z.A. n°7 - Villejust
91971 COURTABŒUF Cedex
France

www.tilsit.fr

Auteur : Dominique EHRHARD
Test et développement : TILSIT Team.
Maquette : TILSIT Studio.
Fabriqué en France.

© 2003 TILSIT Éditions

© Boule & Bill ® Internatinal s.a/ d'après Jean Roba 2003
Licensed by Hyphen

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu.

N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits.

Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs. Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web : www.tilsit.fr.