

Oklahoma Boomers

MARTY F

23 Avril 1889

Hier était le jour de la ruée vers l'Oklahoma. Des milliers de personnes (aujourd'hui appelés boomers) ont revendiqué un lopin de terre dans la prairie. De nouvelles villes sont apparues du jour au lendemain.

Aujourd'hui, le chaos règne et il faudra un certain temps avant que toutes les turbulences se calment. Les hommes et les femmes qui ont réussi à réclamer une ferme, commencent à améliorer leurs terres. Ils creusent des puits ou bien utilisent des arbres pour leurs nouvelles maisons ou des clôtures. Beaucoup de difficultés les attendant, mais l'espoir est grand.

Beaucoup de gens sont en désaccord pour déterminer qui s'est installé en premier et où les frontières se situent exactement.

But du jeu

Vous êtes à la tête de l'une des familles de boomers. Vos trois boomers réclament chacun une ferme pour leur famille tout en essayant de pousser ses limites aussi loin que possible.

Le joueur qui revendiquera la plus grande partie du plateau de jeu gagnera la partie.

Mise en place

Pour les premières parties, il est préférable de placer les pierres angulaires et les boomers sur le plateau de jeu tel que représenté dans l'illustration à droite.

Un joueur choisit une couleur ; l'autre joueur commence le jeu.

Tour de jeu

A votre tour, vous :

- Devez déplacer l'un de vos boomers et
- Pouvez placer des pierres angulaires

Lorsque vous avez terminé, c'est au tour de votre adversaire.

Déplacement d'un boomer

A votre tour, vous **devez** déplacer l'un de vos boomers.

Un boomer peut se déplacer d'un certain nombre de cases **vides** dans le sens horizontal ou vertical.

Cela signifie qu'à votre tour, vous pouvez déplacer un boomer dans une seule direction (sans changement de direction).

Un boomer ne peut jamais sauter par-dessus une pierre angulaire ou un autre boomer.

Un boomer ne peut jamais terminer son déplacement sur une case occupée par un autre boomer ou une pierre angulaire.

Vous ne pouvez pas déplacer un boomer épuisé (cf. Boomer épuisé).

Boomer actif

Une fois que vous avez déplacé votre boomer, celui-ci est considéré comme actif, jusqu'à la fin de votre tour.

Contenu

6 Boomers
(3 par couleur)



40 Pierres
angulaires



5 Mines
d'argent



30 rails de chemin de fer



Préparation – Position de départ



Déplacement d'un boomer – Bleu peut bouger le boomer A dans toutes ces cases.



Placement des pierres angulaires

Après avoir déplacé l'un de vos boomers, vous pouvez poser une ou deux pierres angulaires. Vous n'êtes pas obligé de la faire.

Vous pouvez placer des pierres angulaires uniquement sur les cases qui peuvent être atteintes par votre boomer **actif** et **un** boomer adverse. En d'autres termes, vous ne pouvez les placer que sur les cases où les boomers peuvent se rencontrer, s'ils devaient bouger tous les deux.

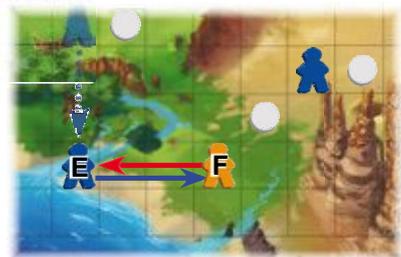
Vous ne pouvez placer de pierres angulaires, s'il y a n'importe quelle pièce de jeu entre l'un de ces boomers et la case voulue pour poser la pierre angulaire.

Le joueur dont c'est le tour, choisi quel boomer adverse il souhaite "utiliser".

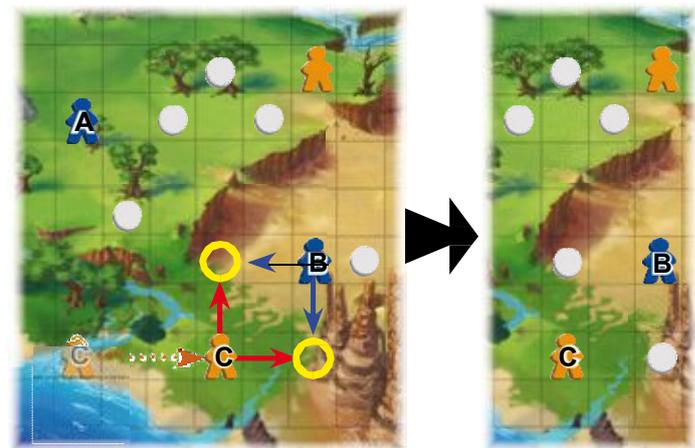
Si vous choisissez de placer des pierres angulaires, vous devez les placer toutes les deux. Cependant il est possible que vous ne puissiez en placer qu'une (notamment plus le jeu avance). Dans ce cas, la seconde pierre n'est pas placée.

Remarque: Le boomer actif ne peut jamais "utiliser" un boomer adverse se tenant dans la même ligne ou dans la même colonne que lui.

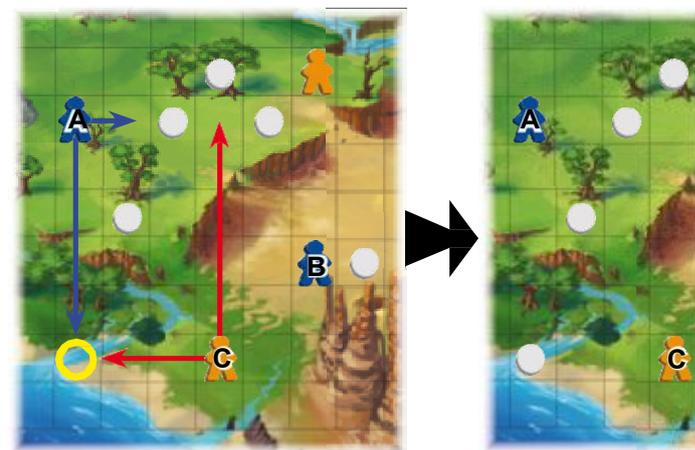
Pose de pierres angulaires - Bleu a déplacé le boomer E. Il ne peut pas "utiliser" le boomer jaune F pour poser des pierres.



Pose de pierres angulaires – Jaune a bougé le boomer C et décide de poser des pierres en "utilisant" le boomer bleu B. Les pierres sont posées sur les cases marquées avec un cercle.



Pose de pierres - Jaune peut aussi choisir d'utiliser" le boomer bleu A. Dans ce cas il pose une pierre sur le cercle. Jaune ne peut pas poser une seconde pierre, parce qu'il y a une pierre entre le boomer bleu A et la case voulue.



Fermes

Zones fermées

Une chaîne de pierres sur le plateau sert de limite. A cause de ces limites, certaines zones s'isolent des autres. Une zone est considérée fermée une fois qu'il est impossible de bouger un boomer de cette zone vers une autre partie du plateau.

Boomers épuisés

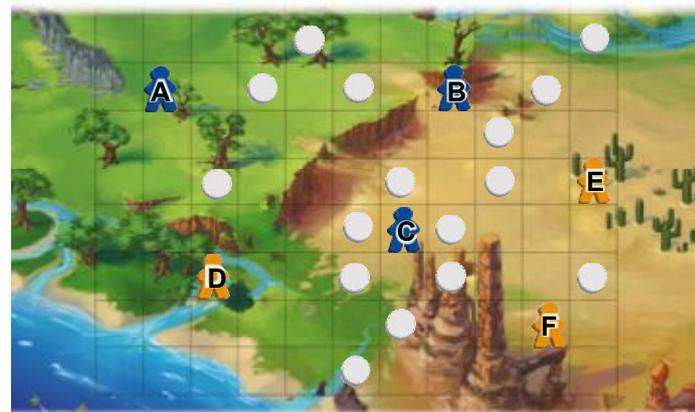
Dès qu'il ne reste qu'un seul boomer dans une zone fermée, celle-ci devient une ferme. Le boomer dans cette zone fermée est considéré comme épuisé.

Si plus d'un boomer de la même couleur sont présents dans une zone fermée, ces boomers partagent cette ferme et sont considérés épuisés.

Vous n'avez pas le droit de déplacer des boomers épuisés.

Zones fermées et boomers épuisés

Le boomer C de Bleu est dans une zone fermée. Les boomers E et F de Jaune sont dans une zone fermée. Tous ces boomers sont épuisés et ne peuvent plus être déplacés.



Fin de la partie

Le jeu se termine, lorsque le joueur dont c'est le tour ne peut plus déplacer aucun de ces boomers.

C'est généralement le cas lorsque tous les boomers ont obtenu leur propre ferme.

Dans certains cas rares, il peut arriver que tous les boomers n'obtiennent pas leur propre ferme, mais le joueur dont c'est le tour ne peut pas déplacer l'un de ces boomers épuisés. Si cela arrive le jeu est terminé.

Score

Lorsque le jeu est terminé, les joueurs calculent leur score. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie.

Vous marquez un point pour chaque case de vos fermes. Les cases avec un boomer comptent. Les cases avec une pierre angulaire ne comptent pas.

S'il n'y a pas de boomer dans une zone fermée, cette zone ne compte pour aucun des joueurs.

Dans les rares cas où des boomers non épuisés des deux joueurs sont présents dans une zone fermée, cette zone ne compte pour personne.

Score

Bleu a : 39 points (boomers A et B) + 2 points (boomer C).

Score total : 41 points.

Jaune a : 11 points (boomer D) + 20 points (boomer E) + 19 points (boomer F). Score total : 50 points.

Jaune a gagné la partie.



Joueurs avancés

Au lieu de jouer avec la mise en place proposé plus haut, des joueurs avancés placent les boomers et les 3 premières pierres eux memes.

Préparation :

- Joueur A pose une pierre.
- Joueur B pose une pierre.
- Joueur A pose une pierre.

- Joueur B pose l'un de ses boomers.
- Joueur A pose **deux** de ces boomers.
- Joueur B pose ses **deux** boomers.
- Joueur A pose son dernier boomer.

Le joueur A débute la partie.

Extension – Chemin de Fer de Santa Fe

Dans cette variante d'Oklahoma Boomers, le chemin de fer de Santa Fe joue un role lors du décompte.

Préparation

Poser les rails sur les lignes du plateau de telle sorte qu'ils atteignent au moins 2 côté du plateau.

Action sur le jeu

Durant la partie, le chemin de fer ne joue aucun role. Les boomers peuvent se déplacer au dessus comme s'il n'était pas présent.

Remarque: Le chemin de fer ne ferme pas une zone.

Score

Si, à la fin de la partie, le chemin de fer divise une ferme en au moins deux sections, vous ne comptez qu'une seule section.

Si vous avez 2 ou 3 boomers qui partage une ferme divisée par le chemin de fer, vous pouvez compter respectivement 2 ou 3 sections.

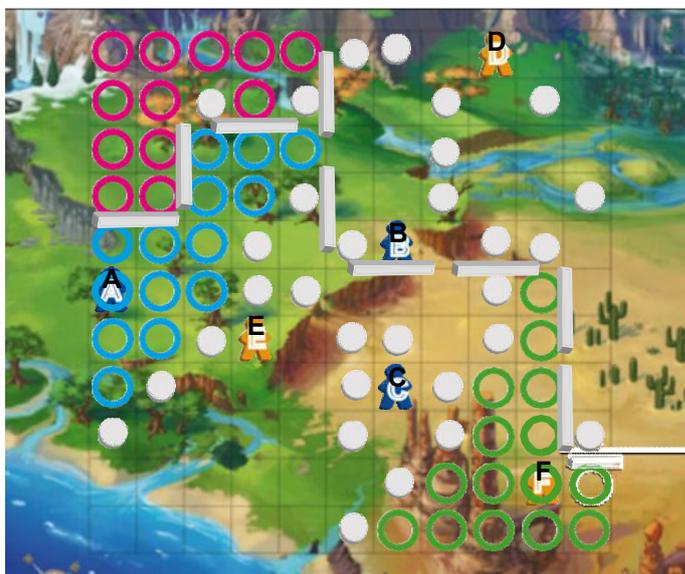
La localisation des boomer(s) n'influence pas la(es) section(s) qui peuvent être choisies. Vous pouvez les choisir vous même.

Score Chemin de Fer de Santa Fe

Bleu a : 12 + 14 points (boomers A et B) + 2 points (boomer C).

Score total : 28 points.

Jaune a : 11 points (boomer D) + 20 points (boomer E) + 15 points (boomer F). Score total : 50 points. Jaune a gagné la partie.



Extension – Mines d'argent

Dans cette variante d'Oklahoma Boomers, les mines d'argent jouent un rôle durant la partie et lors du décompte.

Préparation

Lors de la mise en place, placer de 3 à 5 mines sur le plateau.

Ne placer aucune pierre sur le plateau.

Action sur le jeu

Durant le jeu, les boomers peuvent se déplacer à travers comme si elles n'étaient pas là.

Un boomer ne peut jamais terminer son déplacement sur une mine.

Vous ne pouvez poser de pierre sur une mine.

Les mines d'argent ne comptent pas comme une pierre et ne font donc pas parti d'une limite d'une ferme.

Score

En fin de partie, vous marquez 10 points pour chaque mine dans les limites d'une de vos fermes.

Score avec les mines d'argent

Bleu a : 49 points (boomers A et B plus une mine) + 2 points (boomer C). Score total : 51 points.

Jaune a : 21 points (boomer D plus une mine) + 30 points (boomer E plus une mine) + 19 (boomer F). Score total : 70 points.

Jaune has won the game.



Contexte historique

Paysage

Le paysage dépeint sur le plateau est basé sur l'imagination de l'illustrateur. En réalité beaucoup de boomers se sont retrouvés sur un morceau de la prairie où il n'y avait pas de montagnes ou de lacs à l'horizon.

Terrain en 1889

Pour de nombreux colons ces terrains étaient une occasion de posséder des terres à bon marché et un nouveau départ.

Cela signifiait également des années de difficultés. Car pour garder leur terre, les colons devaient vivre sur leur ferme pendant cinq ans, construire une maison et améliorer la terre. En fin de compte seulement 1 colon sur 5 qui ont participé à la ruée a fini par rester.

Les Indiens d'Amérique virent la ruée vers l'Ouest bien différemment. Ils voulaient garder la terre pour leur propre usage et avaient peur de perdre plusieurs de leurs terres ancestrales.

Les colons continuaient à pousser pour plus de terres donc le gouvernement dû établir des traités avec les Indiens qui ont conduit à un processus d'attribution, de sorte que chaque membre d'une tribu recevait son propre lot de terre.

Plus de terres furent ouvertes et furent perdues par les populations natives. Les Indiens se sont retrouvés sur leurs propres terrains ou dans les réserves de l'actuel Oklahoma.

Martyn F souhaite remercier : Anne, Bart, Bert, Els, Erwin, Floris, Fred, Jeroen, Jon, Joost, Martin, Melanie, Noline, Niek, Nienke, Oliver, Raldi, Ralf, Roderik, Söhnke and others for playtesting. Et Paul DeStefano "Geosphere", Rob Bakker, Fred William and

Randall Peek pour leur contribution sur le thème.

Special thanks: Maartje, Alina, Carly and Toco "Tocoking".

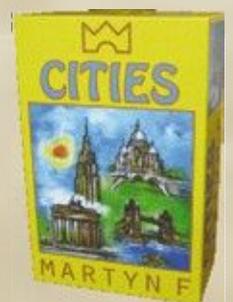
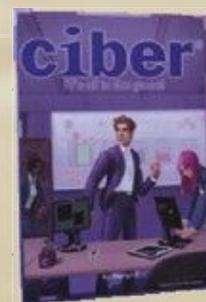
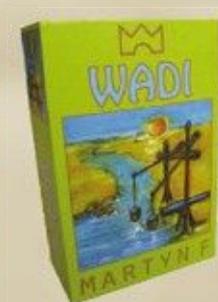
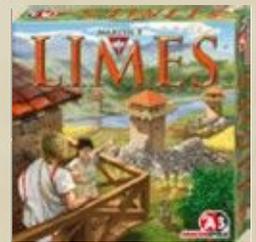
Autres jeux de Martyn F

Limes

Limes (2014) est un jeu rapide, tactique de placement et positionnement. Une partie dure entre 15 et 30 minutes.

Limes est basé sur Cities qui fut nommé pour le jeu néerlandais de l'année 2009 et fut dans la liste allemande du recommandé "Spiel des Jahres" 2009!

Plus d'informations : www.martynf.com



©2014 Martyn F - All rights reserved.

Martyn F - Morion 51
5912 PX Venlo - Holland
games@martynf.com
www.martynf.com



Non adapté aux enfants de moins de 3 ans –
les petites pièces peuvent être avalées