



Aperçu

Roll'n Bump Duel est un jeu de dés et de collection de cartes pour deux joueurs, où stratégie et chance vont de pair. Lancez vos dés, revendiquez des cartes de la rivière, et placez-les dans votre grille de 4x4 pour maximiser vos points. Mélangez habilement couleurs et points dans chaque rangée pour triompher !

Contenu

5 Dés à points noirs, 5 Dés à points blancs, 1 Carte Joker, 18 Cartes Points, 18 Cartes Couleur, 16 Cartes Bonus, 1 Bloc de score

Mise en place

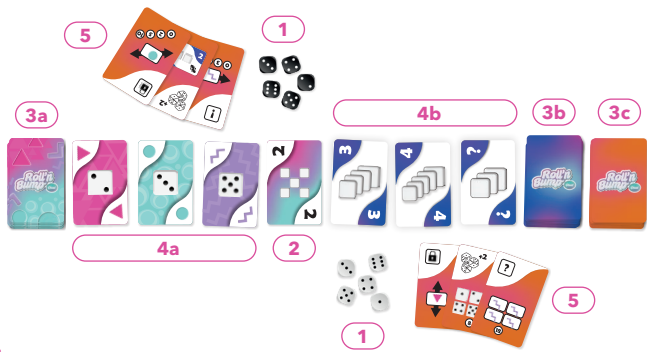
Roll'n Bump Duel se joue idéalement avec deux joueurs assis face à face.

- 1- Chaque joueur choisit une couleur de dés et prend **les 5 dés** correspondants, qu'il garde à portée de main.
- 2- Placez **la Carte Joker** au centre de la table, entre les deux joueurs.
- 3- Mélangez séparément les 3 types de cartes :



- a. **Cartes Couleur** : formez une première pile.
- b. **Cartes Points** : formez une deuxième pile.
- c. **Cartes Bonus** : formez une troisième pile.

- 4- Créez la rivière initiale en révélant :
- 3 Cartes Couleur.**
 - 3 Cartes Points.**
- Disposez-les de part et d'autre de la **Carte Joker**.
- 5- Chaque joueur pioche **3 Cartes Bonus** pour constituer sa main de départ. Vous pouvez regarder vos Cartes Bonus, mais ne les montrez pas à votre adversaire.
- 6- Lorsque la rivière est prête et les dés répartis, lancez chacun un de vos dés. Le joueur ayant le résultat le plus élevé commence la partie.



Mise en place

Déroulement du jeu

Le tour de chaque joueur se déroule en cinq phases.

1- Récupération

Récupérez vos dés et les cartes sur lesquelles vous avez fait une revendication.

2- Placement

Placez les cartes récupérées dans votre grille en respectant les règles de placement.

3- Lancer

Lancez vos dés jusqu'à trois fois pour obtenir les meilleures combinaisons correspondant aux cartes disponibles dans la rivière.

4- Jouer des cartes bonus (optionnel)

Jouez des Cartes Bonus depuis votre main et appliquez leurs effets.

5- Revendication

Placez vos dés vis-à-vis des cartes de la rivière pour les revendiquer. Vous pouvez déloger les dés de votre adversaire et espérer que vos dés restent en place jusqu'à votre prochain tour.

Détail des phases de jeu

Lors de votre premier tour, ignorez les phases 1 et 2.

1- Récupération

Récupérez vos dés et les cartes revendiquées dans la rivière. Remplacez les cartes prises par de nouvelles cartes provenant des piles de votre choix. Si une pile est épuisée, vous devez piocher dans une autre pile disponible. Si vous récupérez la Carte Joker, elle n'est pas remplacée.

2- Placement

Placez les cartes revendiquées dans votre grille. La première carte peut être placée n'importe où. Les cartes suivantes doivent être placées orthogonalement à une carte déjà posée. Votre grille ne peut dépasser une taille de 4x4. Compléter votre grille déclenche la fin de la partie.



Placement incorrect des cartes dans la grille



Cette grille ne respecte pas les règles de placement 4x4



Permutation de cartes

Si vous placez une carte avec l'icône permutation, vous pouvez immédiatement échanger deux cartes de votre grille, y compris celle que vous venez de poser.

3- Lancer

Lancez vos dés jusqu'à trois fois pour obtenir des combinaisons correspondant aux cartes de la rivière. Vous pouvez conserver certains dés entre les lancers.

4- Jouer des Cartes Bonus (optionnel)

Les Cartes Bonus peuvent être utilisées pour leurs pouvoirs. Vous pouvez jouer des Cartes Bonus de votre main pour les activer (voir le détail de chacun ci-dessous). Défaussez les Cartes Bonus jouées face visible à côté de la pile de pioche. Les cartes Bonus peuvent aussi être conservées pour marquer des Points Bonus en fin de partie (voir page 8).



+2 lancers de dés

Effectuez deux lancers supplémentaires.



Ajouter ou soustraire 1

Modifiez le résultat d'un de vos dés de ± 1 .



Votre choix

Changez le résultat d'un de vos dés pour afficher n'importe quelle valeur.



Expulser les dés

Délogez les dés de votre adversaire d'une revendication, même si votre résultat est inférieur, à condition d'avoir une combinaison valide.



Protection

Placez cette carte devant une revendication. Elle protège vos dés jusqu'à votre prochain tour.

5- Revendication

Placez vos dés devant la carte, de votre côté de la table pour les revendiquer. Les combinaisons requises sont : Face spécifique, Suite de 3 à 5 dés ou 2 à 5 dés de même valeur. Vous pouvez effectuer plusieurs revendications si vous avez assez de dés, mais chaque dé ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

Une revendication est obligatoire si elle est possible.



Exemple de revendications



Cartes Couleurs (rose, mauve ou turquoise)

La face de vos dés doit correspondre à celle indiquée sur la carte. Utilisez autant de dés que nécessaire affichant la face appropriée.



Cartes Points - 2 dés identiques

2 dés doivent afficher la même valeur.



Cartes Points - Suite de 3 dés

3 dés doivent former une séquence consécutive (exemple: 1,2,3).



Cartes Points - 3 dés identiques

3 dés doivent afficher la même valeur.



Cartes Points - Suite de 4 dés

4 dés doivent former une séquence consécutive (exemple: 2,3,4,5).



Cartes Points - 4 dés identiques

4 dés doivent afficher la même valeur.



Cartes Points - Suite de 5 dés

5 dés doivent former une séquence consécutive (exemple: 1,2,3,4,5).



Carte Joker - 5 dés identiques

5 dés doivent afficher la même valeur.

Déloger

Au cours de la partie, votre adversaire peut revendiquer des cartes que vous convoitez. Dans ce cas, vous pouvez déloger ses dés et les remplacer par les vôtres. Les dés délogés sont immédiatement rendus à leur propriétaire.

Il existe deux façons de déloger les dés de votre adversaire :

Cartes Couleur : utilisez plus de dés affichant la même face que ceux de votre adversaire.

Exemple : une paire de 2 peut déloger un dé affichant le chiffre 2.

Cartes Points : utilisez une combinaison équivalente à celle revendiquée, mais avec un total supérieur. *Exemple : une Suite de trois dés composée de 1, 2 et 3 peut être délogée par une Suite de trois dés composée de 2, 3 et 4.*



Votre suite de trois (2, 3 et 4) et votre paire de 2 peuvent déloger les dés de votre adversaire.

Points des Cartes Bonus (fin de partie)



Deux dés identiques

Chaque carte «Deux dés identiques» vaut **2 points** (au lieu de 1) lors du calcul des rangées.



Toutes les faces de dés uniques

Bonus fixe si les 6 faces de dés sont présentes sur les cartes couleur de votre grille.



Toutes les couleurs dans une rangée

Bonus fixe si une rangée contient des cartes des 3 couleurs.



Toutes les couleurs dans une colonne

Bonus fixe si une colonne contient des cartes des 3 couleurs.



Rangée de la même couleur

Marquez des points selon le nombre de cartes de la même couleur présentes dans une rangée.



Colonne de la même couleur

Marquez des points selon le nombre de cartes de la même couleur présentes dans une colonne.



Diagonale de la même couleur

Marquez des points selon le nombre de cartes de la même couleur présentes dans une diagonale.



Groupe de 4 cartes la même couleur

Bonus fixe si vous formez un groupe de 4 cartes 2x2 de la même couleur.

Revendiquer une Carte Bonus

Vous pouvez également revendiquer la première carte de la pioche des Cartes Bonus grâce à vos dés.

1- Revendiquer

Utilisez les dés que vous ne pouvez pas placer ailleurs dans la rivière, peu importe la valeur des faces. Placez ces dés devant la pile de pioche des Cartes Bonus, de votre côté de la table.

2- Déloger

Pour déloger une revendication sur cette pile, la valeur totale de vos dés doit dépasser celle des dés de votre adversaire déjà placés sur la pile
Exemple : deux dés totalisant 9 peuvent déloger des dés totalisant 7.

3- Récupérer une Carte Bonus

Si vos dés restent en place lorsque votre tour revient, récupérez-les et piochez la première Carte Bonus de la pile.

Ajoutez cette carte à votre main sans la montrer à votre adversaire. Il n'y a pas de limite au nombre de Cartes Bonus que vous pouvez avoir en main.

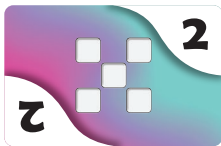


Revendiquez la première carte de la pile des Cartes Bonus avec un total de 9 sur deux dés.

Carte Joker

Vous pouvez la revendiquer comme toute autre carte mais en obtenant cinq dés identiques.

Elle vaut **2 points**, comme une Carte Points, et peut également être utilisée comme une carte de **l'une** des trois couleurs : **rose, mauve ou turquoise.**



Fin du tour

Une fois que vous avez terminé de faire vos revendications ou si vous ne pouvez en faire aucune, votre tour se termine et le jeu passe à votre adversaire.

Fin de la partie

La partie se termine après la phase de revendication dès qu'un joueur complète sa grille de 16 cartes.

- Lorsque vous déclenchez la fin de la partie, vous et votre adversaire récupérez toutes les cartes sur lesquelles vous avez placé des revendications et les ajoutez à vos grilles respectives.
- Passez directement au décompte des points, sans jouer les phases restantes de votre tour.
- Si vous revendiquez plus de cartes que votre grille peut en contenir, choisissez lesquelles conserver et lesquelles ignorer.
- Votre grille ne peut jamais dépasser une taille de 4x4 (16 cartes).
- Si vous avez une revendication sur la pile des Cartes Bonus, piochez-en une et ajoutez-la à votre main.

Décompte des points

1- Points de la grille

Chaque rangée horizontale de votre grille est comptée séparément, qu'elle contienne 4 cartes ou non. Le score d'une rangée est **la somme de toutes les Cartes Points, multipliée par le nombre de couleurs différentes (rose, mauve ou turquoise) présentes sur les Cartes Couleur de la rangée.** Le score final de votre grille est la somme des scores des 4 rangées.

| | | | | |
|--|--|--|--|-------------------|
| | | | | $3 \times 2 = 6$ |
| | | | | $6 \times 2 = 12$ |
| | | | | $5 \times 2 = 10$ |
| | | | | $3 \times 3 = 9$ |

Cette grille totalise 37 points

Cartes - Suite de 3 dés

Chaque carte Suite de trois dés vaut autant de points que le nombre total de cartes Suite de 3 dés dans votre grille.



| | | | | |
|--|--|--|--|-------------------|
| | | | | $4 \times 2 = 8$ |
| | | | | $6 \times 2 = 12$ |
| | | | | $1 \times 2 = 2$ |
| | | | | $3 \times 2 = 6$ |

Dans cet exemple, la première rangée aurait comme score : $4 \times 2 = 8$ points

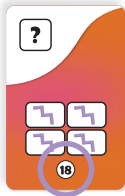
2- Points des Cartes Bonus

Les Cartes Bonus non utilisées pour leurs pouvoirs pendant la partie peuvent rapporter des points en fin de partie si votre grille remplit leurs conditions (voir la page 8 pour les détails). Chaque Carte Bonus présente un bonus fixe ou un bonus variable selon le nombre de cartes qui valident la condition. Une Carte Bonus **ne peut être comptée qu'une seule fois**, même si sa condition est remplie plusieurs fois dans votre grille.

Exemple de Bonus de fin de partie :

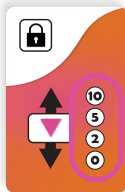
Bonus fixes :

Un score unique est affiché sous la condition requise.



Bonus variables :

Un score variable est affiché à côté de la condition requise. Les points obtenus évoluent selon le nombre de cartes qui remplissent la condition.



Calcul du score final

- Additionnez le score total de votre grille (la somme des 4 rangées).
- Ajoutez les points des Cartes Bonus pour lesquelles votre grille remplit les conditions.
- Le total est votre score final.

Le joueur ayant le score final le plus élevé gagne le duel ! En cas d'égalité, le joueur ayant marqué le plus de points avec ses Cartes Bonus remporte la partie.

Si l'égalité persiste, vous êtes tous deux déclarés champions !

Crédits

Après plus de deux ans de développement, un immense merci à tous ceux et celles qui ont contribué à la création de ce jeu : testeurs, amis, famille et collaborateurs. Un merci tout particulier à l'équipe de ÎLO pour son soutien et son enthousiasme tout au long de cette aventure !

Auteur

Louis-Nicolas Dozois

Designer graphique

Mathilde Legault

Éditeur

Marc Beaudoin

BOOM

©2026 Les jouets Boom inc.
L'utilisation des illustrations, du titre
Roll'n Bump Duel est strictement
interdit sans le consentement écrit
de Les jouets Boom inc.

Adaptation
& distribution françaises :



Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



Pour la version française

Suivi de projet : Aurélia Penhoat
Graphisme : Clément Neutre
Sans oublier la passion de toute
l'équipe Gigamic !



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



OU



OU



OU



ASSOCIATION

MAGASIN

LIVRAISON

DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Données et adresse
à conserver. 09-2025