

TOPOUM

Un jeu de Perepau Llistosella. 2-4 Joueurs - 60 minutes

1916. La guerre humaine a dévasté le territoire et les quelques bouts de terrain encore épargnés seraient l'enjeu d'un nouveau conflit... entre taupes ?

Dans "TOPOUM", vous incarnez une armée de taupes qui luttent pour le contrôle d'un bout de prairie en pleine première Guerre Mondiale. Les taupes étant connues pour leur faible vue, vous gagnerez vos médailles en réussissant à établir des lignes de vue directe entre vos soldats. Pour ce faire, vous devrez vous positionner habilement et ne pas hésiter à vous débarrasser des adversaires qui vous bloquent le passage.

MATÉRIEL

- 1 Plateau de jeu
- 16 taupes en 4 couleurs
- 4 jetons de score en 4 couleurs.
- 4 jetons de score 50/100
- 56 tuiles "bases" double face (14 dans chacune des 4 couleurs d'un côté et toutes vertes du côté neutre).
- 110 cartes
- 1 Dé
- 2 Livrets de règles en anglais et en espagnol.



PRÉPARATION

- Placez le plateau de jeu au centre de la table
- Chaque joueur reçoit **4 taupes**, **14 bases**, **1 jeton de score** et **1 jeton de score 50/100** à sa couleur
- Chaque joueur place son jeton de score sur la **case "10"** de la barre de médailles.
- **Préparez le Talon de Bataille.** Pour cela, vous devrez sélectionner (au hasard ou d'un commun accord) **7 types** de cartes parmi celles que propose le jeu. Attention, **les 4 catégories de cartes doivent être présentes au moins une fois** (combat, Mouvement, Déploiement et Spécial). Selon le nombre de joueurs, vous utiliserez un nombre différent de carte de chaque type comme indiqué ci-après :



- **2 joueurs:** 5 cartes de chaque type, pour un talon de **35** cartes.
- **3 joueurs:** 6 cartes de chaque type, pour un talon de **42** cartes.
- **4 joueurs:** 7 cartes de chaque type, pour un talon de **49** cartes.

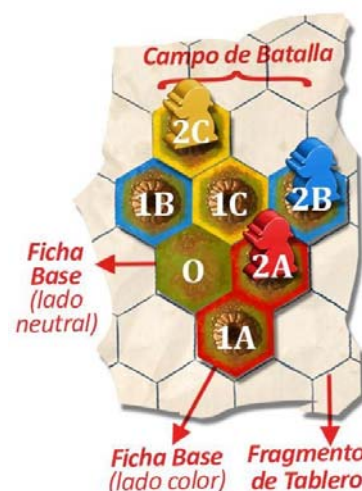
Icônes des 4 Catégories (de gauche à droite) : Combat, Spécial, Déploiement et Mouvement.

- Mélangez bien le **Talon de Bataille** ainsi créé. **Écartez les 5 dernières cartes et ajoutez-y la carte "Paix", qui déclenche la fin de partie.** Mélangez ces 6 cartes et placez-les sous le talon, afin qu'on ne sache pas exactement quand viendra la Paix.
- Donnez **2 cartes** à chaque joueur, qui pourront les consulter mais devront les garder secrètement en main.
- Prenez les 5 premières cartes du talon et placez-les dans les espaces de la **Ligne d'Opérations** du plateau de jeu.
- Le joueur le plus myope (ou alors un joueur choisi au hasard) reçoit la carte "**Sifflet**" qui indique qui est le joueur initial.
- **Préparez le Champ de Bataille initial.** Pour cela :
 - Le joueur initial place une de ses bases côté neutre visible au centre du plateau.
 - À partir du joueur initial et dans le sens horaire, chaque joueur place une base à sa couleur sur une case **adjacente à la tuile centrale**.
 - Puis, de nouveau à partir du joueur initial et en sens horaire, chaque joueur place une base **et** une taupe à sa couleur sur un hexagone adjacent à n'importe quelle autre tuile.



Le conflit peut éclater à la moindre étincelle !

!!!**TOPOUM!!!**



Exemple de Départ:

Rouge, Bleu et Jaune entament une partie. Rouge est le premier joueur et place une de ses tuiles côté neutre au centre du plateau (0), puis il place une base rouge sur un hexagone adjacent à la tuile centrale (1A). Bleu et Jaune font de même (1B et 1C). Finalement, Rouge doit placer une nouvelle base surmontée d'une taupe sur une case adjacente à n'importe quelle autre tuile. Il décide de la coller au centre (2A), puis Bleu et Jaune placent les leurs (2B et 2C).

LE TOUR

À son tour, un joueur suit ces 3 étapes, dans cet ordre :

1. Réaliser une action à choisir entre *“Aller au Combat”* ou *“Déplacer ses Taupes”*.
2. Marquer les points générés par les nouvelles lignes de vue.
3. Remplacer les cartes de sa main et/ou de la Ligne d’Opérations.

1.- RÉALISER UNE ACTION

Choisir une seule de ces 2 actions :



A - Aller au Combat.

Le joueur prend une taupe et une base de sa réserve et les place sur un hexagone libre adjacent au Champ de Bataille (c’est à dire adjacent à n’importe quelle tuile déjà en jeu).

Le joueur **DOIT** ensuite jouer une carte de sa main ou de la Ligne d’Opérations et en appliquer immédiatement l’effet.

Si il utilise une carte de la Ligne d’Opérations, il devra le cas échéant ajuster son score en fonction de la position de la carte utilisée.

RÈGLE DE BASE 1: SEULEMENT DES ACTIONS VALIDES

On ne peut en aucun cas choisir une carte dont l’action ne peut être exécutée. Par exemple, vous ne pourriez pas jouer une carte *“Courte Distance”* si vous n’avez aucun ennemi adjacent à votre taupe.

B - Déplacer vos taupes

Le joueur peut déplacer tout ou partie des taupes déjà présent sur le Champ de Bataille au début de son tour (pas celles qui peuvent entrer en jeu suite à l’effet d’une carte pendant ce même tour). Le joueur choisit une de ses taupes et la déplace sur une tuile adjacente, peu importe la couleur (la sienne, celle d’un adversaire ou neutre).

Si la tuile d’arrivée est occupée par une autre taupe, les deux sont éliminées et retournent dans leurs réserves respectives.

Si la base est libre, le joueur DOIT choisir une de ces 2 options :

- **Jouer une carte** de sa main ou de la Ligne d’Opérations et en appliquer immédiatement l’effet.
- **Changer la tuile sur laquelle arrive la taupe.** Si la base était à sa couleur, il la retourne côté neutre. Si elle est neutre ou aux couleurs d’un adversaire, elle est remplacée par une à vos couleurs (la tuile originale retournant dans la réserve de son propriétaire)



Ensuite, le joueur peut, s’il le souhaite, déplacer une autre de ses taupes présente sur le Champ de Bataille et n’ayant encore pas été activée.

RÈGLE DE BASE 2 : DÉFAUSSE PERSONNELLE

Les joueurs défaussent devant eux les cartes jouées pour "Aller au Combat" ou pour "Déplacer ses Taupes". Cette pile de défausse sera utilisée pour le score final. Un joueur pourra à tout moment consulter les cartes qu'il a jouées précédemment, mais ses adversaires ne pourront voir que celle du sommet de la pile.

RÈGLE DE BASE 3 : UN SEUL CHAMP DE BATAILLE

Il ne peut y avoir qu'un seul Champ de Bataille. Si suite à l'explosion d'une base (cartes "Grenade" ou "Mortier" par exemple) le Champ de Bataille venait à être séparé en plusieurs parties, les parties contenant le moins de tuiles disparaissent, ainsi que les taupes qui pourraient se trouver dessus, et retournent dans les réserves de leurs propriétaires. En cas d'égalité de taille des Champs de Bataille, le joueur ayant provoqué la scission décide quelle partie conserver.

RÈGLE DE BASE 4 : TOUJOURS AU MOINS UNE TAUPE AU COMMENCEMENT D'UN TOUR

Si un joueur commence son tour sans aucune taupe sur le Champ de Bataille, **IL DOIT** d'abord placer une base surmontée d'une taupe sur un hexagone libre adjacent au Champ de Bataille, tel qu'il l'avait fait lors de la mise en place de la partie. Ensuite, le joueur peut choisir son action normalement.

***Note** : Il est donc légitime de penser qu'il est peu pertinent d'éliminer totalement un adversaire du terrain de jeu étant donné que celui-ci pourra se repositionner en entrant 2 taupes lors de son prochain tour de jeu... et marquer un plus grand nombre de points.*

RÈGLE DE BASE 5 : DISPARU AU COMBAT

Chaque taupe se déplaçant sur un hexagone ne contenant pas de tuile est éliminé et retourne dans la réserve de son propriétaire (il abandonne le combat et se perd dans les broussailles).

RÈGLE DE BASE 6 : FEU AMI INTERDIT

Si vous jouez une **carte** provoquant la perte d'une ou plusieurs de vos propres taupes, vous recevrez une **pénalisation de 5 médailles** pour chacune d'entre elles. Cette pénalisation vaut aussi lors d'une réduction de terrain (règle 3). En revanche, n'est pas considéré comme "Feu Ami" le mouvement d'une taupe sur une tuile occupée lors d'une action "Déplacer ses Taupes", car il n'y a pas eu de carte jouée.

RÈGLE DE BASE 7 : UNE SEULE TAUPE PAR BASE

Si pour une raison quelconque 2 taupes se retrouvent sur la même tuile, toutes deux sont retirées du Champ de Bataille et retournent dans la réserve de leurs propriétaires.

Si lors de l'action "Déplacer ses Taupes" un joueur déplace une de ses taupes sur une tuile occupée par une taupe amie, les deux sont éliminées, mais cette action est un acte de Haute Trahison et est sanctionné par la perte de 10 médailles.

RÈGLE DE BASE 8 : À COURS DE BASES

Au cas (peu probable) où un joueur n'ait plus de base à entrer en jeu au début de son tour il devra choisir une des options suivantes selon la situation sur le Champ de Bataille :

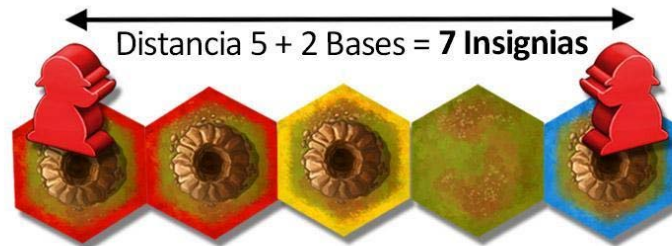
- **s'il n'a aucune taupe en jeu**, il devra en placer une sur une base de sa couleur. Ensuite il pourra choisir de la déplacer avec l'action "**Déplacer ses Taupes**", ou bien en faire entrer une nouvelle en jeu sur une autre base de sa couleur avec l'action "**Aller au Combat**"
- **s'il n'a qu'une taupe en jeu**, il pourra choisir de la déplacer avec l'action "**Déplacer ses Taupes**", ou bien en faire entrer une nouvelle en jeu sur une base de sa couleur avec l'action "**Aller au Combat**"
- **S'il a 2 taupes ou plus en jeu**, il ne pourra que "**Déplacer ses Taupes**"

2.- COMPTER LES POINTS DES LIGNES DE VUE

Après son action, si une ou plusieurs **nouvelles** lignes de vue ont été formées, le joueur gagne des médailles. Comme les taupes sont quasiment aveugles, plus elles se verront de loin, plus elles gagneront de médailles.

Une **ligne de vue** est une ligne droite **de bases**, qui sépare deux taupes d'un même joueur et qui n'est interrompue par aucun obstacle (tel qu'une autre taupe par exemple).

Le joueur gagne **1 point par base composant la ligne de vue** (y compris les 2 bases sur lesquelles se trouvent les taupes en contact visuel) **et un point de plus par base à sa couleur** sur cette même ligne (toujours comptant les 2 bases sur lesquelles se trouvent les taupes).



Exemple de comptage d'une ligne du joueur Rouge.

RÈGLE DE BASE 9: SEULES COMPTENT LES NOUVELLES LIGNES DE VUE

On ne comptera que les lignes nouvellement formées durant ce tour. Si au début de votre tour 2 de vos taupes sont déjà en contact visuel, cette ligne ne comptera **que si une des deux taupes a effectué un mouvement qui la modifie**.

Note: Certaines cartes spéciales peuvent vous faire gagner des points supplémentaires durant votre tour, voire durant le tour de vos adversaires.

Lorsqu'un joueur dépassera la limite des 50 points, il placera son jeton 50/100 dans l'espace réservé à cet effet sur le tableau de jeu afin d'indiquer son nouveau score.

3.- REMPLACER LES CARTES

À la fin de son tour, le joueur doit compléter, dans cet ordre, sa main de cartes puis la **Ligne d'Opérations** :

1. S'il a utilisé une ou ses deux cartes de la main, il en repioche deux du talon.
2. S'il a utilisé une ou plusieurs cartes de la **Ligne d'Opérations**, il devra déplacer au maximum vers la droite toutes les cartes restantes, et compléter les espaces vides avec les cartes du talon.

Si aucune carte n'a été utilisée, on défaussera la carte la plus à droite de la **Ligne d'Opérations**. Ensuite, les cartes restantes sont déplacées d'une case vers la droite puis le dernier espace est complété par la première carte du talon.

Le tour passe ensuite au joueur situé à gauche.

FIN DE LA PARTIE

La fin de partie est déclenchée par l'apparition de la carte "Paix" lors de la phase 3. À partir de ce moment, on ne remplacera plus que les cartes de la **Ligne d'Opérations** et plus celles de la main.

On joue ensuite de façon habituelle jusqu'au tour du joueur placé à droite du joueur initial, afin que tout le monde ait joué le même nombre de tours.

On procèdera alors au décompte final :

- Chaque joueur compte **combien de cartes de chaque catégorie** (Combat, Mouvement, Déploiement et Spéciale) il possède. Le joueur possédant le plus de carte de chaque catégorie gagne **3 médailles**. En cas d'égalité, les joueurs impliqués gagneront chacun **2 médailles**.
- Chaque joueur gagne **2 médailles** supplémentaire **par groupe de 4 cartes de différente catégorie** (Combat, Mouvement, Déploiement et Spéciale) qu'il possède.

Le joueur avec le plus de médailles remporte la partie. En cas d'égalité entre deux joueurs ou plus, le vainqueur sera celui qui disposera du plus grand nombre de bases à sa couleur sur le **Champ de Bataille**.

CARTES

Les cartes sont l'élément principal de ce jeu et lui donnent une grande jouabilité. Les cartes appartiennent à 4 catégories différentes, chacune associée à une icône (voir ci-contre):

- **Cartes de Combat.** Ces cartes permettent d'éliminer taupes, bases et tout autre élément pouvant se trouver sur une base.
- **Cartes de Déploiement.** Ces cartes permettent de placer de nouvelles bases et/ou taupes sur le Champ de Bataille.
- **Cartes de Mouvement.** Ces cartes permettent de déplacer les taupes sur le Champ de Bataille
- **Cartes Spéciales.** Ces cartes ont des effets variés et très particuliers.



IMPORTANT: L'effet des cartes est TOUJOURS associé à la taupe que vous venez d'activer

CARTES DE COMBAT

- **Baïonnette.** Déplacez votre taupe sur une case adjacente occupée par une taupe rivale, qui est alors éliminée.
- **Courte Portée.** Éliminez une taupe rivale placée sur une tuile adjacente.
- **Longue Portée.** Éliminez une taupe rivale placée sur une base située à 2 ou 3 bases (ou terrain neutre) de distance en ligne droite sans obstacle.
- **Grenade.** Éliminez une base adjacente. Toute taupe ou autre élément s'y trouvant est également éliminé.
- **Mortier.** Éliminez une base située à 2 hexagones de distance en ligne droite. Toute taupe ou autre élément s'y trouvant est également éliminé. C'est une attaque parabolique, aussi on ne tiendra pas compte des obstacles pouvant se trouver sur la ligne. De plus, il n'est pas nécessaire que le premier hexagone soit occupé par une base (ou terrain neutre).



CARTES DE MOUVEMENT

- **Patrouille.** Déplacez votre taupe sur une base adjacente.
- **Patrouille Motorisée.** Déplacez votre taupe sur une base située à 2 tuiles de distance en ligne droite. Si la première tuile traversée est occupée par une taupe rivale, celle-ci est éliminée.
- **Attaque de Panique.** Choisissez une direction à partir de la position actuelle de votre taupe, et éloignez **toutes les autres** taupes d'un hexagone de vous. Si l'une d'entre elles tombe sur un hexagone sans tuile, celle-ci est éliminée, et si elle arrive sur un obstacle, elle en subira les conséquences.
- **Manoeuvre Souterraine.** Déplacez votre taupe sur une base située à 2 hexagones de distance en ligne droite. Le premier hexagone est ignoré (qu'il ne comporte aucune tuile ou qu'il y ait un obstacle).



CARTES DE DÉPLOIEMENT

- **Nouvelle Recrue.** Placez une nouvelle taupe sur une base située à 2 hexagones de distance de votre taupe (le premier hexagone peut être vide). Vous pouvez utiliser cette carte de manière offensive si la tuile où apparaît votre recrue est occupée par une taupe rivale. Les deux sont alors éliminées (et vous perdez 5 médailles, cf Règle de Base 6)
- **Construire une Base.** Placez une de vos bases sur un hexagone libre adjacent au Champ de Bataille.
- **Base Abandonnée.** Ajoutez une base sur un hexagone vide adajacent à votre taupe, et déplacez-la dessus.



CARTES SPÉCIALES

- **Prisonnier de Guerre.** Capturez une taupe adverse adjacente à la vôtre et placez-la dans votre réserve. Le propriétaire peut, à tout moment lors de son tour, vous remettre 3 médailles pour la récupérer (avancez votre marqueur de score de 3 cases et reculez celui de votre adversaire d'autant)
- **Décoration.** Sélectionner **une autre** de vos taupes présentes sur le Champ de Bataille et remettez-la dans votre réserve. Vous gagnez 3 médailles.
- **Le Fermier!** Au début de la partie, choisissez (au hasard ou non) une carte de Fermier et appliquez les règles indiquées pour la préparation de la partie. Chaque fois que vous utilisez la carte du Fermier!, appliquez les effets indiqués sur la carte.

