



Jacques
Meloche

Pirate BOOM



BOOM

Pirate Boom

Le Capitaine Boom, le chef des pirates, n'en peut plus de voir ses hommes se disputer à chaque fois qu'ils doivent se séparer un trésor. Il invente donc une méthode de partage qui utilise ce que les pirates aiment le plus : des dés et des cartes!

À votre tour de vous partager le trésor!



Mise en place

Placez le trésor au milieu des joueurs. Distribuez le nombre de cartes requis et faites une pioche près du trésor avec les cartes restantes.

Pour les joueurs de 4 à 6 ans

Utilisez seulement les cartes de valeur 0 à 9. Remettez les cartes de valeurs 10 à 12 dans la boîte. Distribuez cinq cartes à chacun.

Pour les joueurs de 7 ans et +

Utilisez seulement les cartes de valeur 1 à 12. Remettez les cartes de valeur 0 dans la boîte. Distribuez six cartes à chacun.

But du jeu et fin de la partie

Le joueur qui a la plus grande part du trésor gagne la partie.

La partie se termine dès que l'une des deux conditions suivantes se présente : il n'y a plus de pièces à partager ou lorsqu'un joueur pige la dernière carte de la pioche.

Déroulement pour les enfants de 4 ans et +

À cet âge, l'objectif est la reconnaissance des chiffres de 0 à 9.

Le joueur le plus âgé débute la partie. Il lance un dé. À tour de rôle, en commençant par le joueur qui a lancé le dé, chacun vérifie dans sa main si elle contient une ou des cartes avec le chiffre correspondant au chiffre du dé.

Si oui, les joueurs déposent ces cartes devant eux sur la table et prennent le nombre de pièces dans le trésor correspond au nombre de cartes déposées sur la table.

Si un joueur n'a pas de carte correspondant au chiffre sur le dé, il attend le prochain tour.

Chaque joueur ayant déposé des cartes sur la table, pige de nouvelles cartes afin d'avoir cinq cartes en main.

Ensuite, c'est au joueur à la gauche de celui qui a lancé le dé de débiter un nouveau tour.

Exemple



Déroulement pour les enfants de 5 ans et +

À cet âge, l'objectif est la reconnaissance des chiffres de 0 à 99.

Le joueur le plus âgé débute la partie. Il lance deux dés et les place dans cet ordre : le dé blanc représente les dizaines (premier chiffre) et le dé bleu représente les unités (deuxième chiffre).

Le joueur énonce le nombre formé par les dés. Si son énoncé est bon, il gagne une pièce du trésor immédiatement et le jeu se poursuit.

À tour de rôle, en commençant par le joueur qui a lancé les dés, les joueurs regardent s'ils ont les cartes nécessaires pour former le nombre indiqué par le dé.

Si oui, ils déposent les cartes sur la table. Chaque joueur prend un nombre de pièces dans le trésor correspondant au nombre de cartes déposées.

Si un joueur n'a pas de carte pour former le nombre indiqué par les dés, il attend le prochain tour.

Exemple



Le nombre formé est donc 78. Le joueur 1 prend une pièce s'il nomme correctement le nombre.

Cartes du joueur 1:

1 3 5 **7** 0 --> il ne prend pas de pièce.

Cartes du joueur 2:

3 5 **7** **8** 9 --> Il prend deux pièces : une pour la carte 7 et une pour la carte 8.

Chaque joueur ayant déposé des cartes sur la table, pige de nouvelles cartes afin d'avoir cinq cartes en main.

Ensuite, c'est au joueur à la gauche de celui qui a lancé les dés de débiter un nouveau tour.

Déroulement pour les enfants de 6 ans et +

À cet âge, l'objectif est l'apprentissage des additions et des soustractions.

Le joueur le plus âgé débute la partie. Il lance seulement un dé. Les joueurs regardent s'ils



ont les cartes nécessaires pour former une équation en utilisant les opérations d'addition et/ou de soustraction dont le résultat correspond au chiffre sur le dé. Les joueurs peuvent utiliser autant de cartes qu'ils le souhaitent.

À tour de rôle, en commençant par le joueur qui a lancé les dés, chaque joueur dépose les cartes sur la table en expliquant l'équation.

Si l'équation est bonne, le joueur prend le nombre de pièces dans le trésor correspondant au nombre de cartes déposées. Si un joueur n'a pas de carte pour former d'équation, il attend le prochain tour.

Exemple



Cartes du joueur 1:

13 5 7 0 --> Il utilise les cartes comme suit : $5+1=6$ OU $7-1=6$. Il choisit l'une ou l'autre équation. Il prend deux pièces.

Cartes du joueur 2:

12 5 7 8 9 --> Il utilise les cartes comme suit : $7-2+1=6$. Il a utilisé trois cartes donc il prend trois pièces.

Chaque joueur ayant déposé des cartes sur la table, pige de nouvelles cartes afin d'avoir cinq cartes en main.

C'est ensuite au joueur à la gauche de celui qui a lancé le dé de débiter un nouveau tour.

Déroulement pour les enfants de 7 ans et +

À cet âge, l'objectif est l'apprentissage des opérations mathématiques.

Le joueur le plus âgé débute la partie. Il lance **deux** dés. L'ordre des chiffres est défini par chacun des joueurs.

Exemple



Un joueur peut décider de prendre le nombre **38** et un autre joueur, le nombre **83**.

Les joueurs regardent leurs cartes afin de former une équation dont le résultat correspond au nombre qu'ils ont choisi. Les joueurs peuvent utiliser autant de cartes qu'ils le souhaitent.

À tour de rôle, en commençant par le joueur qui a lancé les dés, chaque

joueur dépose les cartes sur la table en expliquant l'équation.

Si l'équation est bonne, le joueur prend le nombre de pièces dans le trésor correspondant au nombre de cartes déposées.

Si un joueur n'a pas de carte pour former d'équation, il attend le prochain tour.

Chaque joueur décide des équations qu'il désire utiliser.

Les plus jeunes peuvent utiliser seulement les additions ou les soustractions et les plus vieux seulement les divisions et les multiplications.



L'idée est d'adapter la difficulté au niveau des joueurs. Les joueurs peuvent jouer tous ensemble avec leur propre niveau de difficulté.



Exemple

Sophie, 6 ans, utilise seulement des additions alors que sa maman peut utiliser toutes les opérations. Le nombre peut être **38** ou **83**.

Cartes de Sophie :

3 5 8 9 12 --> Elle choisit le nombre **38** et propose l'équation suivante : **$9+8+12+9=38$**

Sophie a utilisé quatre cartes, elle prend donc quatre pièces dans le trésor.

Cartes de sa maman :

12 4 7 8 11 --> Elle choisit le nombre **83** et propose l'équation suivante : **$7-2=5$; $8 \times 11=88$; $88 \times 1=88$; $88-5=83$**
Elle a utilisé cinq cartes, elle prend donc cinq pièces dans le trésor.

Chaque joueur ayant déposé des cartes sur la table, pige de nouvelles cartes afin d'avoir six cartes en main.

C'est ensuite au joueur à la gauche de celui qui a lancé les dés de débiter un nouveau tour.

Variantes

Pour mettre un peu de suspense dans les parties, le premier joueur qui a trouvé son équation dépose ses cartes sur la table et retourne **le sablier**. Les autres joueurs ont donc seulement 30 secondes pour trouver leurs équations.

Vous pouvez utiliser **les cartes 0** dans les équations mathématiques. Ces cartes sont très faciles à placer dans une équation utilisant les additions et les soustractions.

Les joueurs qui ont ces cartes sont assurés d'avoir des pièces s'ils les utilisent ($5 + 0 = 5$) et s'ils réussissent l'équation!

Quand tous sont devenus très bons en calcul, vous ajoutez **le troisième dé** et faites des équations ayant des résultats allant de 0 à 999.

Vous pouvez **donner une valeur aux trésors**. Par exemple, vous pouvez décider que les pièces d'or valent 5 points, les diamants 3 points et les cristaux 1 point. À la fin de la partie, chaque joueur compte ses points et on détermine le grand gagnant.

Crédits

Auteur: Jacques Meloche

Illustratrice: Jacqui Davis

Traducteur: Matthew Legault

Graphiste: Bernard Cabarro

Direction artistique

& direction de projet: Forgenext

Editeur: Marc Beaudoin

Remerciements

BOOM Éditions tient à remercier spécialement Gaëtan Beaujannot, Julie Gagné, Chantal Quenneville et France Regimbal pour leurs collaborations dans la réalisation de cette édition.

© 2020 BOOM. L'utilisation des illustrations, du titre PIRATE BOOM et du logo BOOM est strictement interdite sans le consentement écrit de BOOM Éditions.



Additions

+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
3	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
4	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
6	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
7	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
8	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
10	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
11	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
12	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

Multiplications

X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72
7	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84
8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108
10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
11	0	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132
12	0	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144

Variants

To bring a bit of suspense to the game, the first player to find their equation puts their cards on the table and flips the **sand timer**. The other players now have only 30 seconds to find their equations.

You can use the **0 cards** in mathematical equations. These cards are very easy to place in an equation using addition and subtraction. Players who use these cards correctly are sure to get more items ($5 + 0 = 5$)!

When everyone has become expert calculators, you can add the **third die** and make equations with results from 0 all the way up to 999!

You can give a **value** to treasure. For example, you could decide that gold coins are worth 5 points, diamonds 3 points, and crystals 1 point. At the end of the game, each player counts their points and a winner is determined.

Credits

Designer: Jacques Meloche

Illustrator: Jacqui Davis

Translator: Matthew Legault

Graphic Designer: Bernard Cabarrou

Art Director

& Project Manager: Forgenext

Publisher: Marc Beaudoin

Acknowledgments

BOOM Éditions would like to specially thank Gaëtan Beaujannot, Julie Gagné, Chantal Quenneville and France Regimbal for their collaboration in the making of this edition.

© 2020 BOOM. The use of any illustrations, the title PIRATE BOOM and the BOOM logo is strictly prohibited without the prior written consent of BOOM Éditions.



If the equation is correct, the player takes as many items from the treasure as cards they played on the table.

If a player cannot make an equation with their cards, they have to wait until the next turn.

Each player decides the equations that they would like to use. Younger players can use only addition and subtraction, and older players only multiplication and division.

The idea is to adapt the difficulty to the level of the players. Players can all play together using their own difficulty level.



Example



Sophie, 6, uses only addition, while her mum can use all the operations. The number can be **38** or **83**.

Sophie's cards:

3 5 8 9 9 12 --> She chooses the number **38**, and proposes the following equation: **$9+8+12+9=38$**
Sophie used 4 cards, so she takes 4 items from the treasure.

Her mum's cards:

1 2 4 7 8 11 --> She chooses the number **83** and proposes the following equation:

$7-2=5$; $8 \times 11=88$; $88 \times 1=88$; $88-5=83$
She used 5 cards, so she takes 5 items from the treasure.

All players who placed cards on the table draw cards until they have 6 cards in their hand.

Once this is done, the player to the left of the one who rolled the dice begins the new turn.

make one equation using addition and/or subtraction that will give a result corresponding to the number shown on the die. Players can use as many cards as they like to do this.

In turn order starting with the player who rolled the dice, each player places their cards on the table and explains their equation.

If the equation is correct, the player takes as many items from the treasure as cards they played on the table.

If a player cannot make an equation with their cards, they have to wait until the next turn.



Example

Player 1's cards:

13570 ---> They use their cards like this: $5+1=6$ OR $7-1=6$. They can choose either equation. They take 2 items.

Player 2's cards:

125789 ---> They use their cards like this: $7-2+1=6$. They used three cards, so they take 3 items.

All players who placed cards on the table draw cards until they have 5 cards in their hand.

Once this is done, the player to the left of the one who rolled the dice begins the new turn.

Gameplay for Children 7 years and older

At this age, the objective is to learn mathematical operations.

The oldest player starts the game. They roll **two** dice. The order of the numbers is decided by each player.

Example



One player might decide to use the number **38**, and another player, the number **83**.

The players look at their cards to try to make **one** equation whose result corresponds to the number they've chosen. Players can use as many cards as they like to do this.

In turn order starting with the player who rolled the dice, each player places their cards on the table and explains their equation.

Gameplay for Children 5 years and older

At this age, the objective is to recognize numbers between 0 and 99.

The oldest player begins the game. They roll **two** dice and place them in this order: the white die represents the tens (first number) and the blue die represents the ones (second number).

The player reads out loud the number formed by the two dice. If they say it correctly, they immediately win a item from the treasure, and the game continues.

In turn order, starting with the player who rolled the dice, the players look to see if they have the necessary cards to make the number showing on the die.

If they do, they place the cards on the table. Each player takes as many items from the treasure as cards they played on the table.

If a player does not have the cards to make the number showing on the die, they have to wait until the next turn.

Example



The number formed by the dice is 78. Player 1 takes a item if they correctly say the number.

Player 1's cards:

1 3 5 **7** 0 ---> They don't take any items.

Player 2's cards:

3 5 **7** **8** 9 ---> They take two items: one for the 7 card, and one for the 8 card..

All players who placed cards on the table draw cards until they have 5 cards in their hand.

Once this is done, the player to the left of the one who rolled the dice begins the new turn.

Gameplay for Children 6 years and older

At this age, the objective is to learn addition and subtraction.

The oldest player begins the game. They roll only **one** die. All players look to see if they have the necessary cards to



Game Goal and End of Game

The player with the most treasure wins the game.

The game ends as soon as one of the following conditions has been met: there are no more items to divide or a player draws the last card from the draw pile.

Gameplay for Children 4 years and older

At this age, the objective is to recognize numbers between 0 and 99.

The oldest player starts the game. They roll **one** die. In turn order, beginning with the one who rolled the die, each player checks their hand to see if they have one or more cards with the same number as that showing on the die.

If they do, they must place those cards face-up on the table in front of them and take as many items from the treasure as cards they placed on the table.

If a player doesn't have any cards with the same number as that showing on the die, they have to wait until the next turn.

Example



All players who placed cards on the table draw cards until they have 5 cards in their hand.

Once this is done, the player to the left of the one who rolled the die begins the new turn.



Pirate Boom

Captain Boom, the Pirate Chief, was fed up of watching his men argue amongst themselves every time it came to divvying up the treasure. After some deep thinking, he finally came up with a way to divide the treasure that used the things pirates love the most: dice and cards! Now it's your turn to divide the treasure!



Setup

Place the treasure within easy reach of all players. Distribute the cards to the players and make a draw pile near the treasure with the remaining cards.

For younger players (4-6 years)

Use only the cards valued between 0 and 9. Return the 10-to-12-value cards to the box. Deal 5 cards to each player.

For older players (7+ years)

Use only the cards valued from 1 to 12. Return the 0-value cards to the box. Deal 6 cards to each player.



Jacques
Meloche

Pirate BOOM



BOOM