

Règles du Tic Tac Boum

Comment jouer à Tic Tac Boum

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Ne pas avoir le ballon (« la bombe ») en main quand le détonateur crie « BOUM ! ».
- **Mécanique principale** : Se passer un ballon en courant dans une ronde pendant qu'un compte à rebours imprévisible défile.
- **Condition de victoire** : Être le dernier joueur encore en jeu après l'élimination de tous les autres.

Vous cherchez un jeu de plein air qui mélange vitesse, suspense et fous rires ? Tic Tac Boum est fait pour vous ! Imaginez une patate chaude version explosive : un ballon circule dans une ronde, et personne ne sait quand la « bombe » va péter. Le stress monte, les jambes s'agitent, et les éclats de rire fusent. Allez, on vous explique tout ça simplement pour que vous puissiez lancer votre première partie en deux minutes chrono.

Ce qu'il vous faut pour jouer

Le matériel

- 1 **ballon** (c'est votre « bombe »)
- 1 **bandeau** pour les yeux (un foulard fait très bien l'affaire)
- Des **marquages au sol** : craie, plots, morceaux de ruban adhésif ou même des feuilles, pour repérer l'emplacement de chaque joueur dans la ronde

Les joueurs et les rôles

Vous avez besoin de **8 à 10 personnes** au total. Trois rôles à distribuer avant de commencer :

- **Le meneur de jeu** : c'est l'arbitre. Il lance les manches, gère le ballon et veille au bon déroulement.
- **Le joueur « détonateur »** : les yeux bandés, au centre de la ronde, c'est lui qui déclenche le compte à rebours en criant des « Tic ! Tac ! » avant le fameux « BOUM ! ».
- **Les joueurs de la ronde** (6 à 8 personnes) : ils forment un cercle et se passent le ballon. Leur objectif ? Ne surtout pas l'avoir en main au mauvais moment !

Si vous aimez les jeux où la tension monte vite, jetez aussi un œil aux [règles du Exploding Kittens](#), un autre grand classique du genre « qui va exploser ? ».

Mise en place de la partie

Pas besoin de plateau ni de cartes ici, juste un peu d'espace en extérieur (ou dans un grand gymnase). Voici comment préparer le terrain :

- Les **joueurs de la ronde** se placent en cercle, espacés d'environ **3 mètres** les uns des autres. Marquez chaque emplacement au sol pour que tout le monde sache où se poster.
- Le **meneur de jeu** se tient à l'extérieur de la ronde, prêt à tout superviser.
- Le **meneur** donne le **ballon** (« la bombe ») à l'un des joueurs de la ronde.
- Le **joueur « détonateur »** va au centre du cercle, met son **bandeau** sur les yeux, puis le meneur le fait tourner sur lui-même quelques fois avant de l'immobiliser (histoire qu'il perde un peu ses repères).
- Enfin, le meneur demande au **détonateur** de choisir un nombre de « Tic ! Tac ! » qu'il prononcera avant de dire « BOUM ! ». Pour garder un rythme fun, ce nombre doit être compris **entre 2 et 6** (ce qui donne environ 5 à 20 secondes de jeu par manche).

Petite astuce : le détonateur a les yeux bandés, il ne voit donc pas où en est le ballon. C'est ce qui rend chaque manche totalement imprévisible !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Le top départ

Quand tout le monde est en position, le **meneur de jeu** lance la manche en criant : «

Détonateur, actionnez-vous ! ». À ce signal :

- Le **détonateur** commence immédiatement à scander ses « Tic ! Tac ! » à voix haute, un par un, à son propre rythme.
- Les **joueurs de la ronde** se mettent en action : celui qui a le **ballon** court jusqu'au joueur suivant (dans le **sens des aiguilles d'une montre**), lui remet le ballon **de la main à la main**, puis prend sa place.

La transmission du ballon

Attention, règle cruciale : **seul le porteur du ballon peut se déplacer** ! Tous les autres restent immobiles à leur emplacement. Le porteur court, donne le ballon au voisin suivant, et s'arrête à la place de ce dernier. Le nouveau porteur file à son tour vers le joueur d'après, et ainsi de suite. C'est une chaîne de relais express !

L'explosion

Une fois que le **détonateur** a dit tous ses « Tic ! Tac ! », il hurle « **BOUM !** ». À cet instant précis, le joueur qui tient le **ballon** dans ses mains est **éliminé**. Il doit rester sur place, **les mains dans le dos**, et ne participe plus aux échanges.

S'il y a un doute sur qui tenait le ballon au moment du « BOUM ! » (le ballon était en plein transfert, par exemple), pas de drame : le meneur relance simplement la manche **sans élimination**. Fair-play avant tout !

Les manches suivantes et l'élimination progressive

Après chaque élimination, voici ce qui se passe :

- Le joueur éliminé transmet le **ballon** au premier joueur encore « **en vie** » situé à sa gauche.
- Le **meneur** demande au **détonateur** (toujours les yeux bandés) de choisir un nouveau

nombre de « Tic ! Tac ! ».

- Quand tout le monde est prêt, le meneur relance la manche.

Et voilà le twist qui pimente tout : quand votre voisin direct a été éliminé, vous devez **contourner les joueurs éliminés en passant derrière eux** pour atteindre le prochain joueur « en vie ». Plus il y a d'éliminés dans la ronde, plus la distance à parcourir avec le ballon est grande, et plus le risque de se faire piéger augmente. La pression monte à chaque manche ! Petit conseil stratégique : quand vous recevez le ballon, ne perdez pas une seconde. Partez immédiatement en courant vers le joueur suivant. Chaque fraction de seconde d'hésitation peut vous coûter la partie, un peu comme dans [Stay Cool](#) où la gestion du temps est primordiale.

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et victoire

La partie se termine quand il ne reste plus qu'**un seul joueur « en vie »** dans la ronde. Ce dernier survivant est déclaré **grand vainqueur** ! Applaudissements mérités.

Et pour enchaîner sur une nouvelle partie, voici une petite tradition sympa :

- Le **vainqueur choisit son rôle** pour la partie suivante : rester joueur dans la ronde, devenir le détonateur, ou prendre la casquette de meneur de jeu.
- Le détonateur et le meneur actuels cèdent leur place et rejoignent la ronde en tant que joueurs.
- Avant de passer le relais, le meneur de jeu sortant désigne le nouveau détonateur et/ou le nouveau meneur (si le vainqueur n'a pas déjà choisi l'un de ces rôles).

Récapitulatif des rôles

Rôle	Nombre	Mission
Meneur de jeu	1	Lance les manches, supervise, arbitre les doutes
Détonateur	1	Yeux bandés, au centre, scande les « Tic ! Tac ! » puis crie « BOUM ! »

Rôle	Nombre	Mission
Joueurs de la ronde	6 à 8	Se passent le ballon en courant, évitent de le tenir au moment du « BOUM ! »

Quelques rappels importants

- **Seul le porteur du ballon bouge** : les autres restent figés à leur emplacement.
- Le ballon se transmet toujours **dans le sens des aiguilles d'une montre et de la main à la main** (pas de lancer !).
- Les joueurs éliminés restent en place, **mais dans le dos**, et on passe derrière eux.
- Le nombre de « Tic ! Tac ! » est choisi par le détonateur et doit rester **entre 2 et 6**.
- En cas de doute sur le porteur au moment du « BOUM ! », on **recommence la manche sans élimination**.

Si vos joueurs adorent les ambiances survoltées et les jeux d'élimination, pensez à tester aussi les [règles du Loup Glacé](#) pour varier les plaisirs en extérieur, ou les [règles de Celestia](#) pour un jeu de bluff et de prise de risque tout aussi palpitant autour d'une table. Amusez-vous bien et surtout, courez vite !