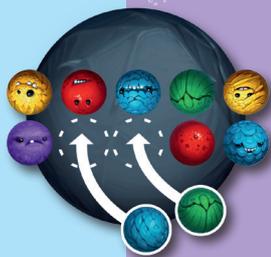


bubblee Pop

COMMENT JOUER



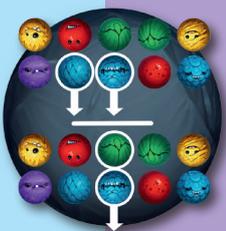
ÉTAPE 1

Le joueur actif pioche 1 Bubblee et le place dans une bulle vide du Ciel. Il recommence jusqu'à ce que le Ciel soit rempli. (Lors du premier tour, le joueur passe directement à l'étape 2.)



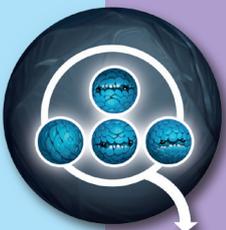
ÉTAPE 2

Le joueur actif peut intervertir 2 Bubblees adjacents du Ciel, verticalement ou horizontalement.



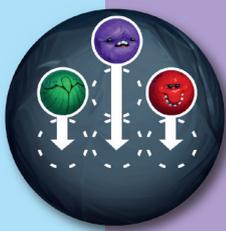
ÉTAPE 3

Le joueur actif doit faire tomber 2 Bubblees adjacents, horizontalement ou verticalement, du Ciel vers sa Planète sans les changer de colonne(s). Les Bubblees sont attirés par la pesanteur, ainsi aucune bulle ne peut rester vide si un Bubblee se trouve au-dessus.



ÉTAPE 4

Si le joueur actif aligne 3 Bubblees ou plus de la même couleur, verticalement ou horizontalement mais jamais en diagonale, il place immédiatement ces Bubblees dans sa Zone de Score. Tout Bubblee de même couleur touchant cette ligne verticalement ou horizontalement mais jamais en diagonale est également placé dans sa Zone de Score. En fin de partie le joueur marquera 1 point par Bubblee dans sa Zone de Score.



ÉTAPE 5

Les Bubblees placés au-dessus tombent. Puis le joueur peut utiliser le pouvoir des Bubblees placés dans sa Zone de Score, par ordre chronologique.



COLONNE PLEINE

Même si une colonne est pleine (ou plusieurs), le joueur peut toujours faire tomber 2 Bubblees si ces derniers s'alignent immédiatement.

DOUBLE LIGNE

Si le joueur réalise 2 lignes de 3 Bubblees ou plus, de couleurs différentes en même temps, il peut choisir dans quel ordre appliquer les pouvoirs.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin immédiatement lorsqu'il n'y a plus assez de Bubblees pour remplir le Ciel. Chaque joueur compte alors le nombre de Bubblees placés dans sa Zone de Score, chacun d'eux vaut 1 point. Celui qui a le plus haut score gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire. Le jeu peut aussi prendre fin lorsque la Planète d'un des joueurs est pleine et qu'aucun coup ne lui permet d'accueillir 2 nouveaux bubbles. Ce joueur perd immédiatement la partie.

POUVOIRS

(Chaque pouvoir est optionnel)

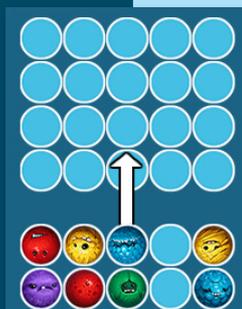


ROUGE

Le joueur peut intervertir 2 Bubblees adjacents, verticalement ou horizontalement, de la Planète adverse.

VIOLET

Le joueur peut envoyer, à travers le ciel, un de ses Bubblees non-recouverts sur la Planète adverse, en restant dans la même colonne. (un Bubblee est considéré non-recouvert quand il n'a aucun autre Bubblee au-dessus de lui). Le joueur actif doit envoyer un Bubblee dans une colonne pouvant l'accueillir (non pleine). Dans le cas où toutes les colonnes seraient pleines, le joueur peut alors envoyer un Bubblee et éliminer ainsi son adversaire.



BLEU

Le joueur peut faire tomber du Ciel (uniquement côté adverse) un Bubblee sur la Planète adverse, en restant dans la même colonne. Le joueur actif doit envoyer un Bubblee dans une colonne pouvant l'accueillir (non pleine). Dans le cas où toutes les colonnes seraient pleines, le joueur peut alors faire tomber un Bubblee et éliminer ainsi son adversaire. Si le joueur actif fait tomber du Ciel un Bubblee qui crée une ligne de 3 ou plus, ces Bubblees iront dans la zone de score adverse et c'est le joueur adverse qui déclenchera le pouvoir.

VERT

Le joueur peut intervertir 2 Bubblees adjacents, verticalement ou horizontalement, de sa Planète. Dans le cas où 2 lignes de couleurs différentes se forment, composées chacune de 3 Bubblees ou plus de même couleur, le joueur place les Bubblees alignés dans sa Zone de Score et peut appliquer les pouvoirs dans l'ordre de son choix.



JAUNE

Le joueur peut placer un de ses Bubblees non-recouverts dans sa Zone de Score. (un Bubblee est considéré non-recouvert quand il n'a aucun autre Bubblee au-dessus de lui)

NOIR

Les Bubblees Noirs n'ont pas de pouvoirs. Ils ne peuvent être retirés, si ce n'est à l'aide d'un pouvoir, même si 3 d'entre eux ou plus sont alignés. Les Bubblees Noirs placés dans la Zone de Score valent également 1 point en fin de partie.

ORANGE

Le joueur peut voler un Bubblee à l'adversaire et le remettre dans la pioche. Ce Bubblee peut être volé dans la zone de score de l'adversaire ou dans sa zone de jeu (dans ce cas il s'agira d'un Bubblee non recouvert) (page 4 des règles de Bubble Pop).

BLANC

Le joueur peut prendre 1 Bubblee Noir de la réserve et le placer sous une colonne adverse, poussant celle-ci vers le haut pour y faire entrer le jeton noir par le bas (si vous manquez de Bubblees Noirs, vous pouvez prendre un Bubblee d'une couleur écartée lors de la mise en place). Le jeton doit être placé dans une colonne qui n'est pas déjà pleine. Si toutes les colonnes sont pleines, ce pouvoir élimine l'adversaire en poussant sa colonne dans la zone éliminatoire située entre le ciel et sa planète.

