



6-99



2-4



15'

BUBBLY

Auteur :

Tobia Botta

Design :

Clara San Millán

MATÉRIEL DE JEU

55 cartes :

1 Carte de départ

54 Cartes Ciel réparties en 6 couleurs

BUT DU JEU

Gonflez vos poumons et soufflez pour faire voler votre bulle de savon le plus loin possible dans le ciel, tandis que les autres joueurs et joueuses essaient de vous en empêcher.

MISE EN PLACE

L'un ou l'une d'entre vous joue le rôle de la Bulle, les autres formeront le Ciel. Ces rôles changeront à chaque manche.

1. Mélangez les 54 cartes Ciel et donnez en 12 à la Bulle.

2. Les joueurs et joueuses Ciel prennent 9 cartes (12 si vous jouez à 4). Posez les cartes restantes en une pile face cachée accessible.

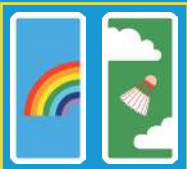
3. Gardez les cartes en main, cachées des autres joueur-euses.

4. Placez la carte de départ sur la table.

Une fois la mise en place terminée, le joueur ou la joueuse Ciel la plus jeune commence.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur ou la joueuse Ciel qui commence, joue 3 cartes de sa main en colonne. La carte la plus haute doit être à côté de la carte de départ. Cela forme trois niveaux.



C'est ensuite au tour de la Bulle de jouer. Elle doit poser une carte face cachée sur la colonne nouvellement posée. Elle a le choix entre :

A/ Poser une carte de la même couleur pour monter ou rester au même niveau.



B/ Poser une carte de la couleur de son choix pour descendre au niveau inférieur.

Dans l'exemple ci-dessus, la Bulle démarre au niveau de la carte de départ. Elle peut donc jouer une carte verte et rester tout en haut, ou jouer une carte de n'importe quelle couleur sur la carte rose.

La Bulle doit bien montrer sa carte face visible avant de la poser face cachée sur la carte posée sur la table.

La Bulle ne peut descendre ou monter de plus d'un niveau à la fois.

Note : vous pouvez ne pas fournir la couleur et descendre d'un niveau, même si vous avez en main la dite couleur. Cela vous permet de bluffer un peu les joueurs Ciel.

< Niveau de départ

Exemple :

La Bulle a le choix entre :

A/ Jouer une carte orange et monter d'un niveau.

B/ Jouer une carte violette et rester au même niveau.

C/ Jouer une carte de la couleur de son choix et descendre d'un niveau.



C'est ensuite au tour du joueur ou de la joueuse Ciel suivant-e de jouer. Il ou elle place 3 cartes de son choix en colonne à droite de la colonne précédemment jouée. Petit à petit, 3 lignes se forment.

C'est ensuite au tour de la Bulle, puis du Ciel, puis de la Bulle... Les joueurs et joueuses Ciel jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Ils et elles peuvent communiquer librement à haute voix.

Si un joueur ou une joueuse Ciel n'a plus de carte à la fin de son tour, il ou elle repioche 9 cartes.

Si à son tour la Bulle ne peut pas jouer, la manche s'arrête. Cela arrive si la bulle est au niveau le plus bas et ne peut pas jouer une carte de même couleur pour monter ou rester au même niveau.

FIN DE MANCHE

La manche s'arrête de deux façons :

1. La Bulle ne peut plus avancer. On note alors le nombre de cartes qu'elle a jouées.
2. La Bulle a posé toutes ses cartes. On note alors le nombre de cartes jouées (12) et le dernier niveau.

Démarrez une nouvelle manche en changeant la Bulle. Le joueur ou la joueuse Ciel à gauche de la Bulle commence la nouvelle manche.

Une fois que tout le monde a joué le rôle de la Bulle, c'est la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

La Bulle ayant réalisé le plus haut score (nombre de cartes jouées) gagne la partie. En cas d'égalité, la Bulle la plus haute sur la dernière colonne gagne.

Dans les autres cas d'égalités, les Bulles se partagent la victoire.

Le saviez-vous ? : Les parois d'une bulle de savon sont constituées d'eau et de savon, mélange qui tend à descendre grâce à la gravité (de la situation) rendant plus fine la paroi sommitale jusqu'à la faire céder. Si vous touchez une bulle avec une main humide, elle a de grandes chances de ne pas éclater.

BUBBLY

Version française
par Helvetiq