

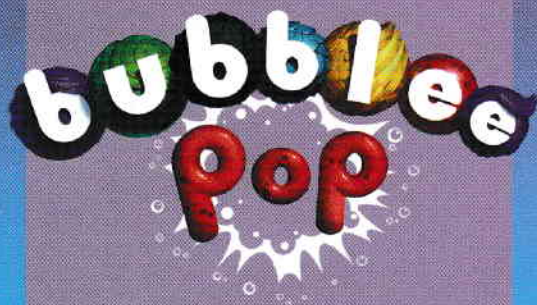
RÈGLES DU JEU



GRÉGORY
OLIVER



ALEXEY
RUDIKOV



CONTENU

- 96 Bubblees de 6 couleurs (16 Rouges, 16 Violets, 16 Jaunes, 16 Bleus, 16 Verts, 16 Noirs)
- 1 Sac
- 1 Plateau réversible
- 1 Livret de règles

BIENVENUE DANS L'UNIVERS BUBBLEE POP !

CE MONDE MERVEILLEUX,
AUX PLANÈTES FIGÉES
DANS DES SAISONS
ÉTERNELLES, EST LE LIEU
DE VIE DES BUBBLEES.

Les Bubblees sont de petites
créatures rondes et colorées
aux pouvoirs étranges. Elles
flottent dans le Ciel, tout
autour des Planètes et finissent
par tomber de bulle en bulle,
attirées par la pesanteur.
Le hasard faisant, lors de
leur arrivée sur les Planètes
les Bubblees égarent souvent
leurs semblables...

Vous devrez les rassembler,
les aligner par couleurs, et
vous assurer de faire atterrir
le plus de Bubblees possible
sur le sol de votre Planète.



MISE EN PLACE

Placer le plateau entre les 2 joueurs de sorte que chacun soit face à sa Planète. Chaque joueur prend 3 Bubblees Noirs et les place sur sa Planète en respectant la mise en place imposée. Les deux Planètes sont séparées par le Ciel, que les joueurs remplissent en début de partie, avec 2 Bubblees de chaque couleur, soit en respectant la mise en place proposée ci-contre, soit en faisant en sorte qu'aucun Bubblee ne puisse être adjacent à un Bubblee de même couleur. Les Bubblees restants sont placés dans le sac qui servira de pioche. Les joueurs doivent veiller à ce qu'il n'y ait toujours que 3 Bubblees Noirs dans la pioche, ceux restants seront inutilisés durant la partie. Le premier joueur est désigné à pile ou face. Le jeu peut maintenant commencer !

PRINCIPE DU JEU

Le jeu se joue en 1 contre 1. Chaque joueur a sa propre Planète, celle-ci peut contenir jusqu'à 20 Bubblees. Chacun leur tour, les joueurs vont faire tomber les Bubblees 2 par 2 sur leur Planète. Quand un joueur réussit à aligner 3 Bubblees ou plus de la même couleur, horizontalement ou verticalement, ces Bubblees sont immédiatement retirés de sa Planète et placés sains et saufs dans sa Zone de Score. Chaque Bubblee placé dans la Zone de Score rapporte 1 point en fin de partie. Retirer une ligne de Bubblees déclenche un pouvoir spécifique à leur couleur.

PREMIÈRE PARTIE

Lors de leur première partie ou lorsqu'ils jouent avec des plus jeunes, les joueurs peuvent s'ils le souhaitent jouer sans appliquer les pouvoirs.

Zone de Score n°1



Planète n°1



Ciel



Pioche



Planète n°2



Zone de Score n°2

BUBBLEES NOIRS

Pour augmenter la difficulté du jeu, lors de la mise en place les joueurs peuvent ajouter 1 ou 2 Bubblees Noirs supplémentaires.



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

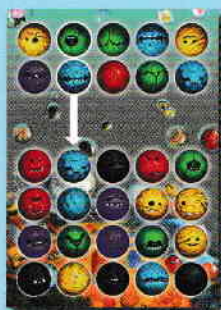
Le joueur actif doit faire tomber 2 Bubblees adjacents, horizontalement ou verticalement, du Ciel vers sa Planète sans les changer de colonne(s). Les Bubblees sont attirés par la pesanteur, ainsi aucune bulle ne peut rester vide si un Bubblee se trouve au-dessus.

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 relié orthogonalement à la ligne 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.



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, 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. Le jeu peut aussi prendre fin lorsque la Planète d'un des joueurs est pleine et qu'il ne peut plus y faire tomber de Bubblees. 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 (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.



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.

EXEMPLE DE TOUR DE JEU

1° Le joueur pioche au hasard un Bubblee Rouge et le place dans une des bulles vides du Ciel. Il pioche ensuite un Bubblee Vert et le place dans la dernière bulle restante.

2° Puis il intervertit les Bubblees Rouge et Bleu, adjacents horizontalement.

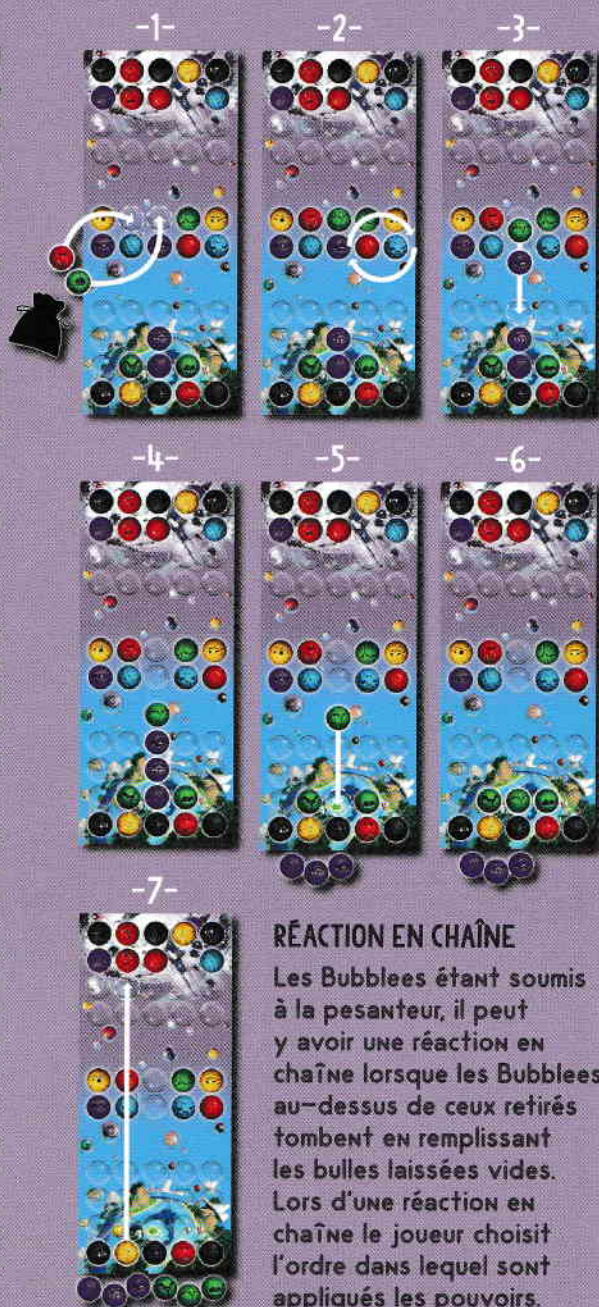
3° Ensuite, le joueur fait tomber les Bubblees Vert et Violet, adjacents verticalement, dans les bulles de sa Planète.

4° 3 Bubblees Violets sont alignés verticalement !

5° Ces derniers sont retirés de sa Planète et placés sains et saufs dans la Zone de Score du joueur. Le joueur marquera ainsi 3 points en fin de partie. Le Bubblee Vert attiré par la pesanteur tombe.

6° Par réaction en chaîne, 3 Bubblees Verts sont maintenant alignés horizontalement !

7° Ceux-ci sont à leur tour retirés de la Planète et placés sains et saufs dans la Zone de Score du joueur. Le joueur marquera donc 3 points de plus en fin de partie. Le joueur décide d'utiliser le pouvoir des Bubblees Violets puis décide de ne pas utiliser le pouvoir des Bubblees Verts. Il renvoie donc un Bubblee adverse, sans le changer de colonne.



RÉACTION EN CHAÎNE

Les Bubblees étant soumis à la pesanteur, il peut y avoir une réaction en chaîne lorsque les Bubblees au-dessus de ceux retirés tombent en remplissant les bulles laissées vides. Lors d'une réaction en chaîne le joueur choisit l'ordre dans lequel sont appliqués les pouvoirs.

BUT DU JEU

Dans le Mode Solo, le joueur doit résoudre 20 niveaux différents, chacun d'eux étant plus difficile que le précédent. Le joueur doit vider la Planète adverse de tous ses Bubbles (exception faite des Bubbles Noirs). Comme dans le Mode 1 contre 1, le joueur peut augmenter la difficulté en ajoutant 1 ou 2 Bubbles Noirs supplémentaires. Les pouvoirs restent également identiques.

- Mise en place fixe du Ciel



- Mise en place de la Planète adverse

MODE SOLO

Le Mode Solo se joue de la même façon que le Mode 1 contre 1, la mise en place du Ciel et de la Planète est la même. Néanmoins lorsque 3 Bubbles sont alignés, le joueur peut, s'il le souhaite, envoyer avant toute autre action un de ces 3 Bubbles sur la Planète adverse sans le changer de colonne. Si le joueur crée une combinaison de 4 Bubbles ou plus, il peut envoyer 2 Bubbles au lieu d'1, toujours sans les changer de colonne. Les Bubbles restants sont placés dans la Zone de Score du joueur. Le joueur pourra alors utiliser le pouvoir des Bubbles. Lorsque 3 Bubbles se retrouvent alignés sur la Planète adverse ils sont immédiatement retirés, aucun pouvoir n'est cependant déclenché. Le joueur gagne lorsque la Planète adverse est vide (Seuls les Bubbles Noirs restent). Il peut alors passer au niveau suivant.



Retrouvez de
nouveaux niveaux sur
www.bankiiz.com/
bubblepop



BANKIIZ Editions
134 route du Mont Frétygnier
38460 Moras - FRANCE
Tous droits réservés
www.bankiiz.com

Créé par Grégory OLIVER
Illustré par Alexey RUDIKOV
Publié par BANKIIZ Editions
Graphisme par Lise Escapa
Merci à Marie, Louise, Pascal,
Modern City, Les Ludochons et la CAL



FAQ



Vous retrouverez ici toutes les questions qui nous ont été fréquemment posées pour Bubblee Pop, ainsi que quelques conseils.

CONSEILS :

– Pour votre première partie, après avoir dépunché vos Bubblees, pensez bien à ne mettre que 3 Bubblees Noirs dans la pioche et 3 sur chaque Planète (Mode Facile). Les Bubblees Noirs restants serviront à augmenter le niveau de difficulté ou seront utilisés pour les niveaux solo. Nous vous conseillons d'ailleurs de rapidement passer en mode normal, c'est-à-dire 4 Bubblees Noirs par Planète.

QUESTIONS :

Est-ce que ces combinaisons popent ?

– Non, seules les lignes de 3 Bubblees horizontales ou verticales de même couleur popent, mais jamais en diagonale.

Tous les Bubblees de même couleur touchant cette ligne horizontalement et verticalement popent également.

Exemples :



Si je n'ai plus qu'un seul espace libre sur ma Planète, est-ce que je peux ne prendre qu'un Bubblee ?

– Non, il est obligatoire (voir étape 3, page 3 de la règle) à son tour de faire tomber deux Bubblees.

Si ma planète est pleine, est-ce que je perds immédiatement la partie ?

– Non, le joueur perd immédiatement la partie si sa Planète est pleine et qu'il ne peut plus faire tomber de Bubblees dessus.

La zone sans bulle entre le Ciel et la Planète est une zone temporaire où les Bubblees peuvent passer lors de leur chute. Mais si à la fin de l'étape 5 il reste des Bubblees dans cette zone vide, hors des bulles de la Planète du joueur, celui-ci perd immédiatement la partie.

Si à mon tour je réalise le pouvoir Bleu, est-ce que je peux envoyer un Bubblee pour faire une ligne de 3 et poper sur la planète adverse ?

– Oui, mais les Bubblees iront dans la zone de score adverse et c'est le joueur adverse qui déclenchera le pouvoir.

Que se passe-t-il en cas d'égalité ?

– En cas d'égalité les joueurs partagent la victoire.

SOLO :

Pour le solo, comment se passe un tour de jeu ?

Il faut respecter les étapes 1 à 5 (page 3 des règles) mais seulement pour soi. On saute le tour de jeu de la planète adverse.

