

RÈGLES DU JEU



GRÉGORY
OLIVER



ALEXEY
RUDI KOV



1-2



8+



30 MIN

bubblee poppe



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 Bubbles 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 Bubbles 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 !

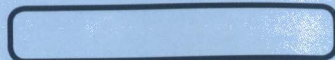
PRINCIPE DU JEU

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



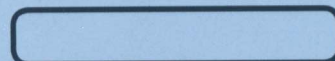
Ciel



Pioche



Planète n°2



Zone de Score n°2

BUBBLES 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 Bubbles sont attirés par la pesanteur, ainsi aucune bulle ne peut rester vide si un Bubblee se trouve au-dessus.



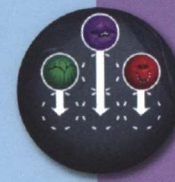
ÉTAPE 4

Si le joueur actif aligne 3 Bubbles ou plus de la même couleur, verticalement ou horizontalement mais jamais en diagonale, il place immédiatement ces Bubbles 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 Bubbles placés au-dessus tombent. Puis le joueur peut utiliser le pouvoir des Bubbles placés dans sa Zone de Score.



COLONNE PLEINE

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

DOUBLE LIGNE

Si le joueur réalise 2 lignes de 3 Bubbles 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 Bubbles pour remplir le Ciel. Chaque joueur compte alors le nombre de Bubbles 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 Bubbles. Ce joueur perd immédiatement la partie.

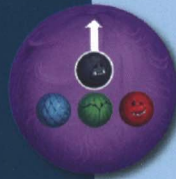
POUVOIRS

(Chaque pouvoir est optionnel.)



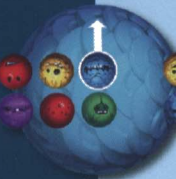
ROUGE

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



VIOLET

Le joueur peut envoyer, à travers le ciel, un de ses Bubbles 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 adversaire) 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 Bubbles adjacents, verticalement ou horizontalement, de sa Planète. Dans le cas où 2 lignes de couleurs différentes se forment, composées chacune de 3 Bubbles ou plus de même couleur, le joueur place les Bubbles 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 Bubbles 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 Bubbles 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 Bubbles 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 Bubbles Rouge et Bleu, adjacents horizontalement.

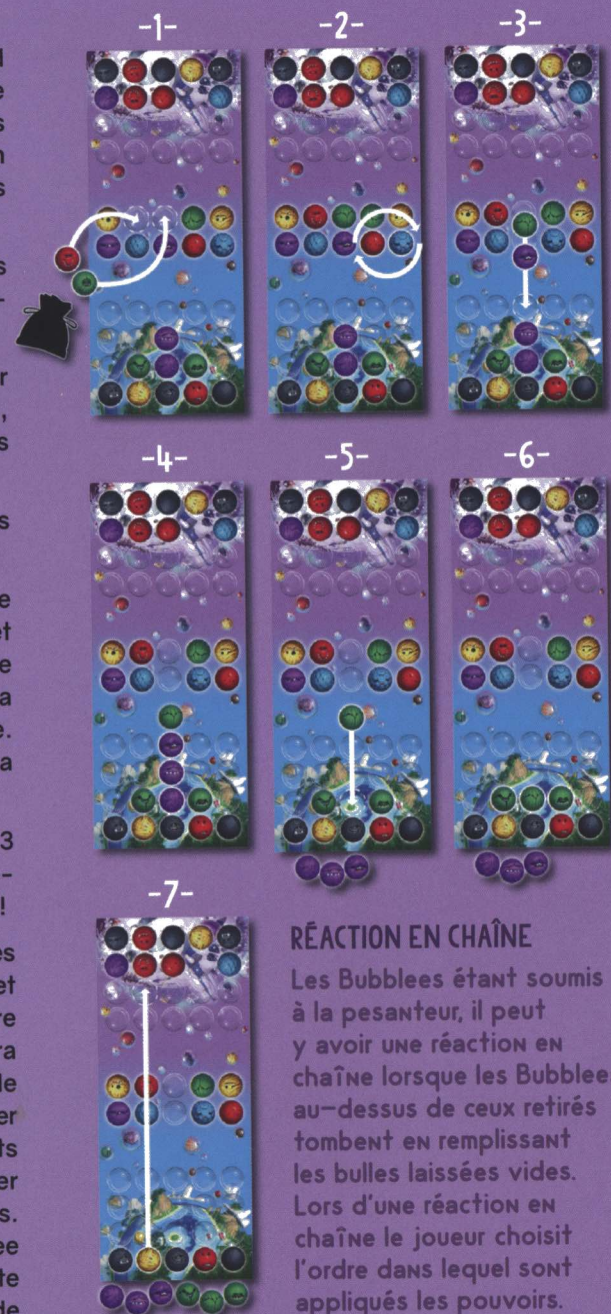
3. Ensuite, le joueur fait tomber les Bubbles Vert et Violet, adjacents verticalement, dans les bulles de sa Planète.

4. 3 Bubbles 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 Bubbles 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 Bubbles Violets puis décide de ne pas utiliser le pouvoir des Bubbles Verts. Il renvoie donc un Bubblee non-recouvert sur la Planète adverse, sans le changer de colonne.



RÉACTION EN CHAÎNE

Les Bubbles étant soumis à la pesanteur, il peut y avoir une réaction en chaîne lorsque les Bubbles 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 RUDI KOV
Publié par BANKIIZ Editions
Graphisme par Lise Escapa
Merci à Marie, Louise, Pascal,
Modern City, Les Ludochons et la CAL