



OLDCHAP
GAMES™

INTRODUCTION



But du jeu

Protégez vos cartes et attaquez vos adversaires pour **leur prendre leurs cartes**. Pour gagner, soyez le dernier joueur à avoir des cartes.

Attaquer et défendre

Dans Gobbit, utilisez vos **main**s pour attaquer et vous défendre. Pour **attaquer**, placez votre main en premier sur l'animal de votre adversaire. Pour vous **défendre**, placez votre main en premier sur votre propre animal.



La couleur

Dans Gobbit, les animaux ne s'attaquent que s'ils sont de la même couleur !



LA CHAÎNE ALIMENTAIRE

Le caméléon

Il attaque les mouchtikis.



Les mouchtikis

Ils n'attaquent personne. Comme ils apparaissent par paires, ils doivent se défendre des prédateurs de chaque couleur représentée.



Le serpent

Il attaque les caméléons. Attention, il n'attaque jamais les mouchtikis.



Le gorille

C'est le roi de la jungle, il n'y en a qu'un par couleur, il attaque les serpents, les caméléons et les mouchtikis.



COMMENT JOUER

Installation & tour de jeu

Chacun ses cartes, et on ne les regarde pas !

Distribuez les cartes **équitablement** et choisissez un premier joueur.

On joue chacun son tour

Dans Gobbit on joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de votre tour, retournez la première carte de votre paquet en direction des autres joueurs, **sans la regarder**, et posez-la devant vous **face visible**. Si vous aviez déjà des cartes devant vous, cette carte vient se placer au-dessus de ces dernières. Ainsi, au fur et à mesure, un tas se constituera devant vous.

C'est toujours la dernière carte qui compte

C'est toujours la dernière carte que vous venez de jouer qui compte. **Tant qu'elle est visible, elle est active**. Méfiez-vous ainsi des attaques surprises...

Attention, le tour de jeu ne s'interrompt jamais. C'est toujours au joueur qui suit le dernier à avoir joué une carte de jouer une carte.

C'est parti !



Joueur 1 (J1) et Joueur 2 (J2) ont retourné leur première carte **l'un après l'autre**. Rien ne s'est produit. C'est à Joueur 3 (J3) de jouer.

Remarque : le joueur qui pose la première carte est désigné aléatoirement.

Premier conflit



Le serpent bleu peut **manger** le caméléon bleu. J2 peut **attaquer** le caméléon de J3 en tapant dessus. Pour se **défendre**, J3 doit taper sur son propre caméléon. J1 ne peut rien faire il n'est pas concerné.

Remarque : pas besoin d'attendre un tour complet avant d'attaquer ou de défendre, dès que votre proie ou prédateur est visible vous pouvez taper !

L'attaque



Si J2 tape en **premier** le caméléon est **mangé**. J2 récupère le caméléon (et les cartes qui seraient dessous) face cachée sous son propre paquet.

Attention, après avoir attaqué, vous ne récupérez **pas vos propres cartes** posées sur la table, mais seulement celles de votre adversaire

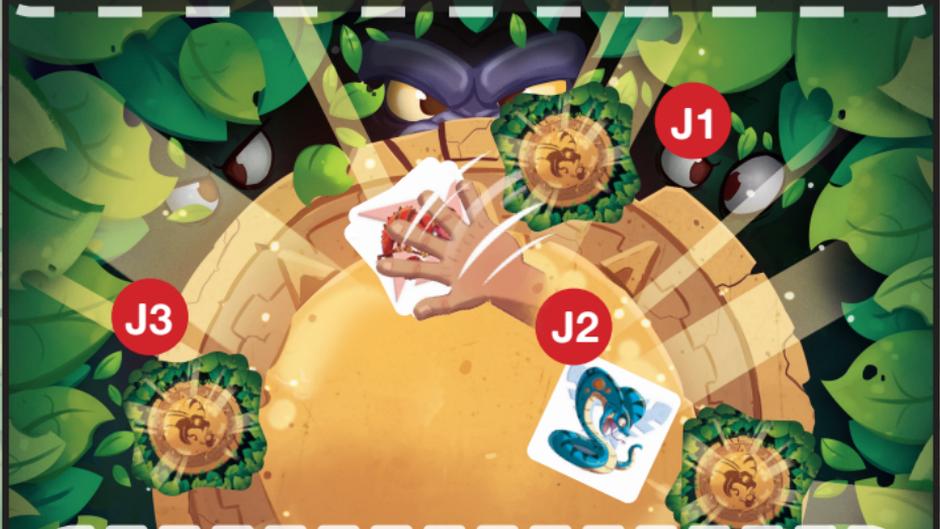
La défense



En revanche, si J3 tape en **premier**, le caméléon est **protégé**. J3 remet son caméléon (et les cartes qui seraient dessous) face cachée sous son propre paquet.

Remarque : vous pouvez taper sur plusieurs tas en même temps (ou à la suite) pour attaquer plusieurs tas ou vous défendre tout en attaquant.

Les fautes



C'est de nouveau le tour de J1 qui pose un caméléon rouge sur sa précédente carte. J2 attaque alors J1. Mais attaquer une **couleur différente** est une faute. J2 perd donc son serpent (ainsi que toutes les cartes qui seraient situées dessous).

Attention, **défendre sans raison** est une **faute**. Si J1 avait tapé en premier sur son caméléon rouge, il aurait commis une faute lui aussi.

Le cimetière



Chaque fois qu'un joueur commet une **faute** toutes ses cartes précédemment jouées (et donc posées face visible devant lui) sont défaussées au milieu face cachée. Le serpent bleu de J2 est donc envoyé face cachée au cimetière. Personne ne peut **jamais** récupérer les cartes du cimetière.

Attention, taper sur le cimetière est une faute et entraîne la perte des cartes posées devant vous. (sauf en cas de « Gobbit », voir page suivante)

La règle du « Gobbit »



Dès lors qu'il y a un **cimetière**, lorsque les **trois mouchtik** jaune, bleu et rouge apparaissent sur la table, comme c'est le cas dans cet exemple grâce à J1 et J3, **tout les joueurs encore en vie peuvent taper sur le cimetière** en criant « Gobbit ». Le premier qui tape récupère tous les tas sur lesquels des **mouchtik** sont visibles.

Attention, lors d'un « Gobbit », les attaques et défenses ne peuvent pas être réalisées et les fautes ne comptent pas.

Les esprits frappeurs



Quand un joueur n'a **plus de carte** (ni dans sa pioche, ni dans son tas), il a perdu. Cependant, il devient un Esprit Frappeur. Il peut alors **attaquer** les cartes qui apparaissent par **paire**. Ici J1 peut attaquer J2 et/ou J3. Les joueurs attaqués qui ne se défendent pas doivent défausser leur carte (ainsi que celles qui seraient situées dessous) au cimetière.

Attention, deux cartes mouchtikis sont identiques si les deux mouchtikis de la première ont les mêmes couleurs que les deux mouchtikis de l'autre.

Fin de partie



La partie s'arrête quand il n'y a plus **qu'un joueur** à avoir encore des cartes (dans sa pioche et/ou devant lui).
Il remporte la partie. Ici **J2** a gagné.

Remarque : si plus aucun joueur n'a de carte à tirer, c'est le joueur qui a le plus de cartes devant lui qui gagne. Il peut y avoir match nul.

VARIANTE EXPERT

Attention, réservée aux plus téméraires !

En mode expert, vous devez faire attention à l'illustration du dos de la carte située sur le **haut du cimetière**. Cette carte indique une contrainte supplémentaire à respecter tant que la carte est visible (voir page suivante).

De fait, la contrainte changera à **chaque fois** que le cimetière s'alimentera. Faites donc attention, car tout **manquement** à la règle en cours est considéré comme une **faute** de jeu ! (et entraîne donc la perte de son tas).

Les 6 variantes



Les **serpents** attaquent les **mouchtiks**, au même titre que les caméléons.



L'**ordre** de la chaîne alimentaire est **inversé**. Les mouchtiks attaquent les caméléons qui attaquent eux-mêmes les serpents (les gorilles restent leur prédateur).



la chaîne alimentaire est bouclée. Les **mouchtiks** attaquent les **serpents**.



Les conflits ont lieu non plus entre les animaux de même couleur, mais entre les animaux de **couleurs différentes** uniquement.



Les **mouchtiks** sont **explosifs**. Ne les touchez sous aucun prétexte !



Tous les joueurs peuvent attaquer les paires comme si chacun était également un **esprit frappeur**. Les tas attaqués et non défendus sont envoyés au cimetière.

RÈGLES OPTIONNELLES ET PRÉCISIONS

Règles optionnelles :

1) Mort subite : lorsqu'un joueur n'a plus de cartes dans sa pioche, il doit absolument réussir sa prochaine attaque. S'il rate une attaque, il met ses cartes au cimetière et perd la partie.

2) Peine minimale : si vous commettez une faute alors que vous n'avez pas de carte devant vous, vous défaussez au cimetière une carte de votre pioche.

Précisions :

1) Si un joueur n'a plus de pioche mais encore des cartes posées devant lui, il attend de pouvoir attaquer ou défendre sans tirer de carte à son tour.

2) Si un joueur commet une faute puis réussit une attaque, son attaque ne compte pas. Il défausse simplement ses cartes.

3) Si un joueur commet une faute puis réussit une défense, il prive son prédateur de ses cartes qui pouvaient encore être attaquées, et défausse simplement ses cartes.

Crédits

Mécaniques du jeu : Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier. Illustrations : Michel Verdu.

Equipe OldChap : Antonin Boccara, Emma Perruchon, Jean-Baptiste Fremaux, Paul-Adrien Tournier