

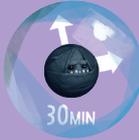
RÈGLES DU JEU



GRÉGORY
OLIVER



ALEXEY
RUDI KOV



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

Placez le plateau entre les 2 joueurs de sorte que chacun soit face à sa Planète. Les deux Planètes sont séparées par le Ciel, que les joueurs remplissent en début de partie avec 2 Bubblees de chaque couleur (vert, jaune, violet, bleu, rouge) soit en respectant la mise en place proposée ci-contre, soit en faisant en sorte qu'aucun Bubblee ne puisse être adjacent (y compris en diagonale) à un Bubblee de même couleur. Les Bubblees de couleur restants sont placés dans le sac qui servira de pioche. Puis mettez 3 Bubblees Noirs dans le sac (il ne peut jamais y avoir plus de 3 bubblees noirs dans la pioche). Enfin chaque joueur prend 3, 4 ou 5 Bubblees Noirs (facile, normal ou difficile) et les place sur sa Planète en respectant la mise en place imposée selon le niveau de difficulté choisi. Les Bubblees noirs restants sont remis dans la boîte. 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

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Pour gérer la difficulté du jeu lors de la mise en place, les joueurs peuvent prendre 3, 4 ou 5 Bubblees Noirs (facile, normal ou difficile). Nous vous conseillons de rapidement passer en difficulté normale.



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'il ne peut plus y faire tomber de Bubblees. Ce joueur perd immédiatement la partie.

POUVOIRS

(Chaque pouvoir est optionnel)

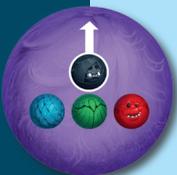


ROUGE

Le joueur peut intervertir 2 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 (uniquement 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. Si le joueur actif fait tomber du Ciel un Bubblee qui crée une ligne de 3 ou plus, ces Bubbles iront dans la zone de score adverse et c'est le joueur adverse qui déclenchera le pouvoir.



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 Bubblees Rouge et Bleu, adjacents horizontalement.

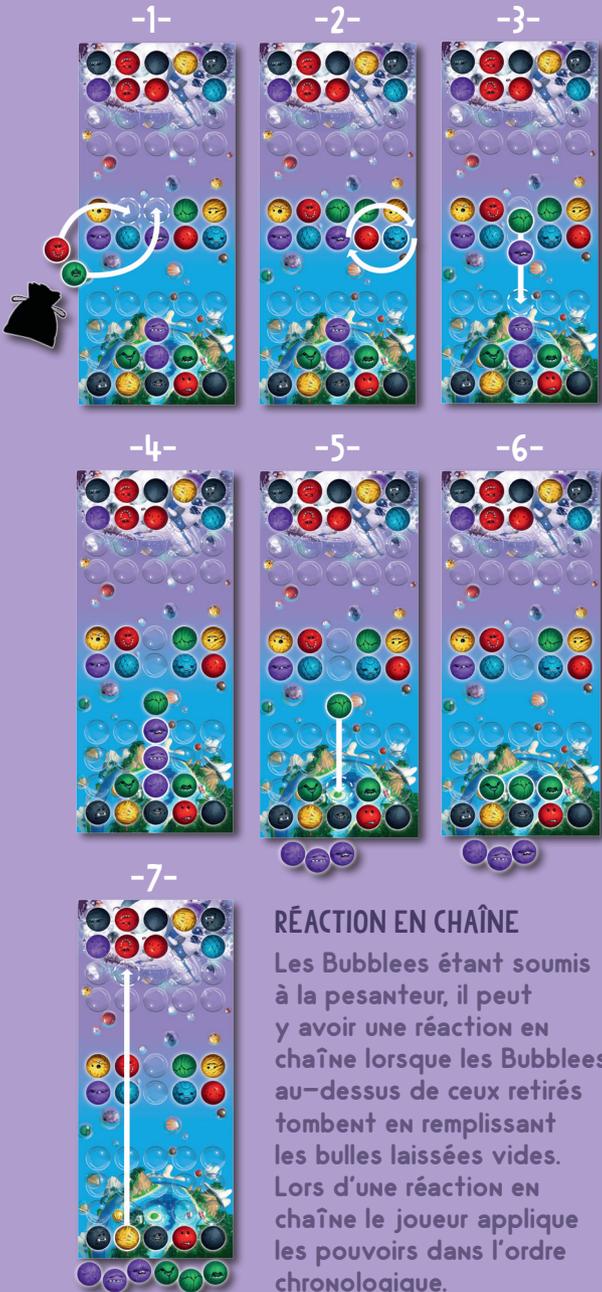
3. Ensuite, le joueur fait tomber les Bubblees Vert et Violet, adjacents verticalement, dans les bulles de sa Planète.

4. 3 Bubblees Violetes 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 Violetes puis décide de ne pas utiliser le pouvoir des Bubblees Verts. Il renvoie donc un Bubblee non-recouvert sur la Planète 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 applique les pouvoirs dans l'ordre chronologique.

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. Le joueur respecte les étapes 1 à 5 mais seulement pour lui, il ne fait pas le tour de la Planète adverse. Lorsqu'il aligne 3 Bubbles 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](http://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