



**OLDCHAP**  
GAMES™

# INTRODUCTION

## La chaîne alimentaire de Gobbit !



### Bienvenue sur l'île de Gobbit !

Au beau milieu de l'île Gobbit, serpents, caméléons et mouchtiks se livrent une bataille sans merci ! Tantôt proie, tantôt prédateur, il vous faudra vite vous habituer aux règles de la jungle ! Alors soyez vif et gardez votre sang-froid, sans quoi c'est vous qui serez mangé !

### 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.

### Ce qu'il faut savoir

Dans Gobbit, utilisez vos **mains** 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.

# PRINCIPE DE BASE

## Le principe d'attaque / défense

Chaque fois que vous attaquez ou vous défendez avec succès, vous **récupérez le tas** sur lequel vous avez tapé pour le réintégrer sous votre paquet.

## La couleur

Les animaux n'attaquent que lorsqu'ils sont de **couleur identique**. C'est une règle de base dans Gobbit.



## La chaîne alimentaire

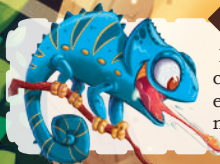
### Le serpent

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



### Le caméléon

Il doit se défendre contre les serpents et attaque les mouchtik.



### Les mouchtik

Ils doivent se défendre contre les caméléons. Attention, les mouchtik apparaissent parfois en deux couleurs !





# DÉMARRAGE

## PREMIÈRE PARTIE

Si c'est votre première partie, suivez les points de règle de 0 à 7 et retirez du jeu les trois Gorilles.



## MODE NORMAL

Pour une partie avec les règles classiques, suivez les points de règle de 0 à 9 (gardez cette fois les trois Gorilles).



## MODE EXPERT

Si vous êtes devenu vraiment très fort et que vous voulez plus de challenge, suivez les points de règle de 0 à 10.



Fin de partie

Dès qu'il ne reste plus qu'**un joueur à avoir encore des cartes**, la partie prend fin. Ce joueur est déclaré vainqueur !

0

## 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 de votre tas qui compte, celle que vous venez de jouer. **Tant qu'elle est visible, elle est active**. Méfiez-vous ainsi des attaques surprises...

**Attention également : le tour de jeu ne s'interrompt jamais. Si vous vous demandez à qui est le tour de jouer, gardez en tête que c'est toujours au joueur qui suit le dernier à avoir joué.**

1

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. Il retourne un caméléon bleu.

2

Premier conflit



Le serpent bleu peut **manger** le caméléon bleu car ils sont de la même couleur. 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.

3

## 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.

4

## 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.



5

## 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.

6

## Le cimetière



Chaque fois qu'un joueur commet une **faute** toutes ses cartes précédemment jouées (et donc posées face visible devant lui) sont envoyées 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.

7

## Les esprits frappeurs



Quand un joueur n'a **plus de carte** (ni dans son paquet, 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.

Remarque : Chaque joueur ayant perdu devient Esprit frappeur, il y en aura donc plusieurs !

8

## La règle du « Gobbit »



Dès lors qu'il y a un **cimetière**, lorsque les **trois mouchtiks** jaune, bleu et rouge apparaissent sur la table, comme c'est le cas dans cet exemple grâce à J1 et J3, **tout le monde peut taper sur le cimetière** en criant « Gobbit ».

Le premier qui tape récupère le tas du joueur **de son choix** en plus du sien. Les autres joueurs récupèrent également leur tas, puis le vainqueur du Gobbit relance.



9

## Le gorille

Lorsqu'un joueur sort le gorille, il peut **immédiatement** attaquer les tas de cartes face visible de **tous les autres joueurs**, sans distinction de couleur ou d'animal. Ceux-ci doivent alors se défendre. Pour chaque attaque réussie du gorille, le tas en question est envoyé au **cimetière**.

Le joueur qui a sorti le gorille **rejoue** ensuite une carte et la partie continue.



Attention : lorsqu'il ne vous reste que des cartes gorille en main, vous avez perdu !

10

## Le mode expert

**Ah tiens, les dos de carte sont différents ?!**

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 **serpents** **attaquent les mouchtikis**, au même titre que les caméléons.



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



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



L'**ordre** de la chaîne alimentaire est **inversé**. Les mouchtikis attaquent les caméléons qui attaquent eux-mêmes les serpents (toujours dans la même couleur).



Les serpents s'attaquent **entre eux**, les caméléons **entre eux**, et les mouchtikis **entre eux**. Selon l'**ordre de couleur suivant** : le bleu attaque le rouge, qui attaque le jaune, qui attaque le bleu.



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.

## FAQ - DÉTAILS & PRÉCISIONS

### Cartes que l'on joue et tour de jeu

- 1) Quand c'est à mon tour, dois-je jouer alors que j'ai déjà une carte posée face visible devant moi ? **Oui, continuez toujours à jouer sur vos précédentes cartes jouées.**
- 2) Qu'arrive-t-il à mes cartes situées sous la dernière carte que j'ai jouée ? **Ces cartes ne sont plus actives mais sont toutefois en danger, en cas d'attaque d'un adversaire, ou d'une faute de votre part.**
- 3) Que se passe-t-il si un joueur regarde sa carte avant de jouer ? **Il triche, demandez-lui de tirer ses cartes vers les autres joueurs, de manière à être le dernier à voir sa carte.**
- 4) Et si je tire une carte alors que ce n'est pas à moi de jouer ? **La carte part au cimetière, sauf si elle a eu le temps de se faire attaquer (vous perdez alors votre tas au profit de l'attaquant).**
- 5) Que se passe-t-il si je dois jouer et que mon paquet est vide ? **Vous passez votre tour en laissant vos cartes jouées sur la table et attendez qu'il se passe quelque chose.**
- 6) Puis-je taper sur plusieurs tas à la fois ? **Bien sûr ! Parfois vous devrez même attaquer et vous défendre en même temps. Pensez à utiliser vos deux mains.**
- 7) Dois-je attendre que chaque joueur ait joué avant de pouvoir attaquer ? **Non, attaquez dès que possible. Peu importe que certains joueurs n'aient pas de cartes devant eux ou n'aient pas encore joué.**

### Attaque, défense, fautes de jeu

- 8) Que se passe-t-il lorsque je réussis une attaque ? **Vous récupérez face cachée sous votre paquet tout le tas de cartes sur lequel vous avez tapé.**
- 9) Et si le défenseur est plus rapide que moi, qu'arrive-t-il à mes cartes ? **Rien, vos cartes restent sur la table.**
- 10) Que se passe-t-il si je commets une faute puis réussis une attaque ? **On appelle ça le dernier souffle ; vous perdez vos cartes jouées précédemment mais remportez le tas de cartes attaqué.**
- 11) Que se passe-t-il si je commets une faute mais que je suis attaqué par un autre joueur qui possède mon prédateur ? **S'il réussit son attaque, alors vous devez lui donner votre tas de cartes au lieu de le mettre au cimetière. Cependant, si vous réussissez votre défense après la faute, vos cartes vont tout de même au cimetière.**
- 12) Que se passe-t-il si je touche le cimetière ? **C'est une faute, votre tas de cartes est envoyé au cimetière.**
- 13) Que se passe-t-il si je commets une faute alors que je n'ai aucune carte visible devant moi ? **Vous défaussez au cimetière la première carte de votre paquet.**
- 14) Que se passe-t-il lorsqu'un esprit frappeur commet une erreur ? **Le ou les joueur(s) visé(s) peu(ven)t remettre leurs cartes sous leur paquet.**



### « Gobbit »

15) Pendant la règle « Gobbit », qui a le droit de taper sur le cimetière ? **Tout le monde, à l'exception des esprits frappeurs.**

16) Pendant la règle « Gobbit », ai-je le droit d'attaquer ? **Non, pas plus que de vous défendre. Précipitez-vous sur le cimetière car c'est la seule règle qui compte à ce moment-là.**

17) Pendant la règle « Gobbit » que se passe-t-il si je commets une faute ? **Rien, les fautes ne comptent pas pendant la règle « Gobbit ».**

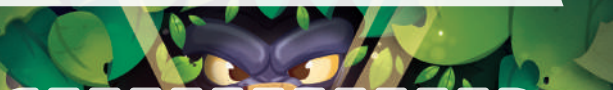
18) Après la règle « Gobbit », à qui est-ce le tour de jouer ? **C'est au gagnant de relancer (après que les autres joueurs aient remis toutes leurs cartes jouées sous leur paquet faces cachées).**

### Fin de partie

19) Que se passe-t-il si je suis le dernier joueur qui peut encore retourner des cartes ? **Continuez à retourner vos cartes, la partie s'arrêtera d'elle-même quand vous n'en aurez plus. Si entre-temps un adversaire vous attaque avec succès, la partie continue. Mais si vous réussissez ne serait-ce qu'une seule défense, la partie s'arrête définitivement.**

20) Que se passe-t-il quand la partie s'arrête et que plusieurs joueurs ont encore des cartes ? **C'est alors le joueur qui a le plus de cartes qui gagne (il se peut qu'il y ait match nul).**

## Qui sera le roi de la jungle ?



Si vous avez envie d'organiser un tournoi de Gobbit avec une boutique ou une association, n'hésitez pas à nous envoyer un message sur notre page Facebook :

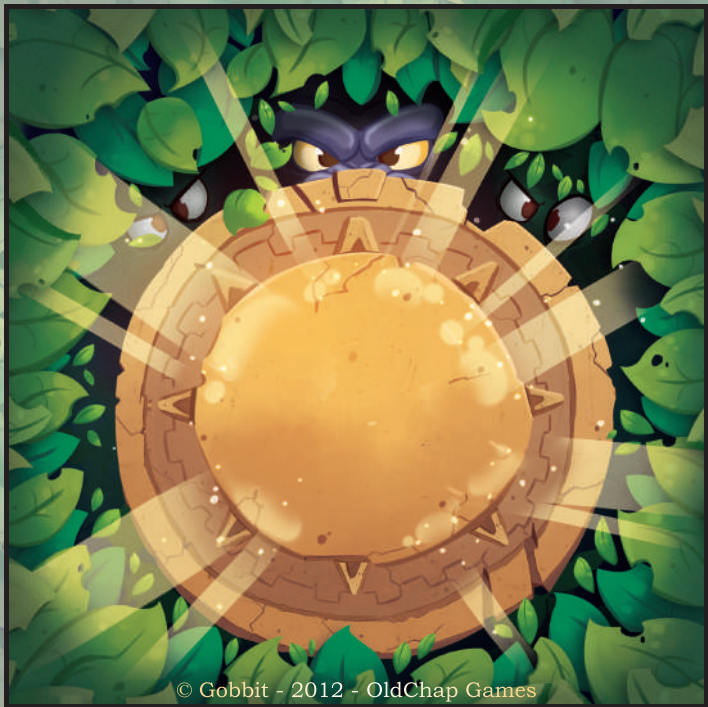
<https://www.facebook.com/OldChapGames/>



Vous pourrez également découvrir sur cette page les autres jeux OldChap ! A bientôt !

### Crédits

Mécaniques du jeu : Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier. Direction artistique : Paul-Adrien Tournier. Illustrations : Michel Verdu. Accompagnement développement : Antonin Boccara.



© Gabbit - 2012 - OldChap Games