Balloon POP

APERÇU DU JEU

Dans *Balloon POP*, vous jouez **8 tours** au cours desquels vous allez… éclater des ballons ! Constituez d'abord des séries de ballons de même couleur ou arborant un symbole pour… *Pop !* Les éclater et marquer des points ! Vous ferez ainsi remonter d'autres ballons qui formeront peut-être de nouvelles séries à éclater.

Mais attention ! Vous devez choisir judicieusement vos ballons pour tenter de réaliser des séries parfaites. Pensez également à vider les lignes et les colonnes de votre plateau pour gagner encore plus de points en fin de partie… et ainsi flotter vers la victoire !

CONTENU

1. **88** ballons (cubes) :
   20 de chaque couleur (rouge, vert, bleu et jaune)
   et 8 blancs (neutres)
   dont 24 ballons arborant le symbole
2. **4** plateaux Joueur (rouge, vert, bleu et jaune) dotés d'une grille de 6 × 8 cases
3. **40** cartes (4 lots de 10 cartes colorées et numérotées de 1 à 10)
4. **8** marqueurs (2 par joueur)
5. **1** piste de score
6. **1** sac
7. **1** jeton Premier joueur

MISE EN PLACE

(A) Placez tous les ballons (cubes) dans le sac et mélangez-les bien. Au début de chaque tour, vous tirerez de ce sac un certain nombre de ballons (voir page 2).

(B) Chaque joueur choisit une couleur (rouge, vert, bleu ou jaune) et prend le plateau, les 10 cartes et les marqueurs correspondants. Choisissez le marqueur que vous préférez utiliser sur la piste de score (animal ou ballon).
Rangez dans la boîte les plateaux, cartes et marqueurs non utilisés.

(C) Chaque joueur prend **toutes ses cartes** en main et place son marqueur sur la case 0 de la piste de score. Gardez de la place près de la piste de score pour la défausse de ballons.

(D) Désignez le premier joueur au hasard et donnez-lui le jeton Premier joueur.



Exemple : Début du premier tour dans une partie à 4 joueurs.

APERÇU D'UN TOUR

À chaque tour, les joueurs prennent chacun un groupe de ballons qu'ils placent sur leur plateau Joueur en tenant compte des règles de placement imposées par la carte jouée. Ensuite, tous les ballons s'envolent vers le haut des plateaux, et les ballons qui constituent des séries à cette étape éclatent et font gagner des points.

1. CHOIX DU GROUPE DE BALLONS

A) Au début du tour, le premier joueur tire du sac autant de groupes de 4 ballons qu'il y a de joueurs. (Si le sac est vide, remettez-y tous les ballons de la défausse, mélangez le sac, puis continuez à tirer.)



Exemple : Groupes tirés dans une partie à 4 joueurs.

B) Placez chaque groupe de ballons au centre de la table en laissant de la place entre chaque groupe, comme illustré ci-contre.

C) En commençant par le premier joueur, puis en continuant dans le sens horaire, chaque joueur joue 1 carte de sa main, face visible, sur la table.

Variante pour l'étape C : Pour accélérer la partie, les joueurs peuvent jouer leurs cartes face cachée et les révéler toutes au même moment.

D) Une fois que tous les joueurs ont posé une carte, celui qui a joué la **carte de plus grande valeur** choisit l'un des groupes de ballons. Puis les autres font de même, dans l'ordre décroissant (en fonction des valeurs des cartes). Si deux cartes ont la même valeur, c'est le sens du tour (horaire) qui détermine la priorité.

2. LÂCHER DE BALLONS

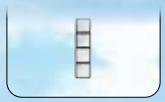
Ensuite, chacun d'entre vous place son groupe de ballons sur son plateau, en commençant par le premier joueur, puis en continuant dans le sens horaire. Votre groupe de ballons peut être pivoté jusqu'à 180°, mais il ne peut pas être réagencé : l'ordre dans lequel les ballons se touchent doit rester le même. Par ailleurs, quand vous les placez, les groupes de ballons doivent :



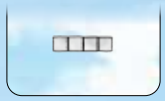


- avoir **au moins 1 ballon sur la ligne tout en bas** de votre plateau,
- **entrer entièrement** sur votre plateau sans dépasser et sans recouvrir d'autres ballons,
- respecter les **règles de placement** de la carte que vous avez jouée.

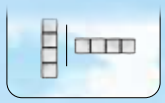
Vos cartes indiquent des règles de placement à respecter, qui varient en fonction de leur valeur :



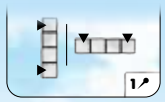
Cartes 10 et 9 : placez le groupe de ballons **verticalement**.



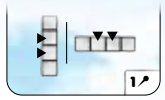
Cartes 8 et 7 : placez le groupe de ballons **horizontalement**.



Cartes 6 et 5 : placez le groupe de ballons **horizontalement ou verticalement**, au choix.



Cartes 4 et 3 : placez le groupe de ballons **horizontalement ou verticalement**, au choix. Par ailleurs, vous pouvez **défausser le 1er ou le dernier ballon** de votre groupe si vous le souhaitez.



Cartes 2 et 1 : placez le groupe de ballons **horizontalement ou verticalement**, au choix. Par ailleurs, vous pouvez **défausser le 2e ou le 3e ballon** de votre groupe. Si vous le faites, rassemblez les ballons restants pour reformer un groupe de 3 ballons adjacents.

Après avoir placé votre groupe, procédez au **lâcher de ballons** : chaque ballon de votre groupe s'envole vers le haut de sa colonne respective jusqu'à atteindre un obstacle (un autre ballon ou le haut de la grille), après quoi ils restent à leur nouvelle place.



Exemple : Une fois placés, vos nouveaux ballons s'envolent vers le haut jusqu'à atteindre un ballon ou le haut de la grille.

3. DÉCOMPTE DES POINTS

Important : Une série de ballons est une suite de ballons adjacents (verticalement et/ou horizontalement) qui rapporte des points. Il en existe 2 types : les séries de couleur (**au moins 4 ballons adjacents de même couleur**) et les séries de symboles (**au moins 2 ballons adjacents arborant un symbole**).

Après le **lâcher de ballons**, marquez chacun votre tour les points de **toutes** vos séries :

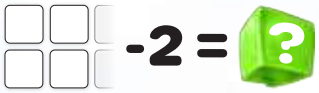
- Sélectionnez **n'importe quelle série** de ballons.
- **Déplacez votre marqueur** sur la piste de score en fonction du nombre de points marqués.
- **Défaussez** les ballons de la série en question (*Pop !* Ils éclatent !). Les ballons défaussés sont retirés de vos plateaux et mis de côté, sur la table.
- Les ballons qui ne sont plus bloqués par un obstacle, s'il y en a, **s'envolent** vers le haut. À cette étape, de nouvelles séries peuvent se former !
- **Répétez les étapes précédentes** jusqu'à n'avoir plus aucune série sur votre plateau.

Les séries rapportent des points différemment selon qu'il s'agit de séries de couleur ou de symboles.

SÉRIES DE COULEUR



Si vous avez **4 ballons ou plus adjacents** (verticalement et/ou horizontalement) et de **même couleur**, vous marquez un score égal au **nombre de ballons dans cette série - 2**.



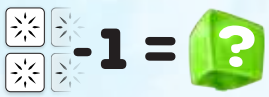


Les **ballons neutres** (blancs) remplacent **n'importe quelle couleur**. Si l'un d'eux est adjacent à une série, vous devez le prendre en compte pour le score. De même, si un ballon neutre vous permet de former une série, vous devez le prendre en compte et décompter cette série.

SÉRIES DE SYMBOLES



Si vous avez **2 ballons ou plus adjacents** (verticalement et/ou horizontalement) **arborant chacun un symbole**, vous marquez un score égal au **nombre de ballons dans cette série - 1**.



Les **ballons neutres n'ont PAS de symbole** et ne peuvent donc pas compléter ce type de série.



Exemple : Vous avez 1 ballon neutre adjacent à 3 ballons rouges. Vous **devez** marquer des points avec cette série de 4 ballons. Elle vous rapporte donc 2 points (= 4 - 2).



A.



B.

Exemple : Vous avez une série de 5 ballons bleus (**A.**), ce qui vous permet de marquer 3 points. Les ballons de cette série éclatent et sont défaussés, après quoi les ballons qui le peuvent s'élèvent, formant une nouvelle série de 2 ballons arborant un symbole (**B.**). Vous marquez 1 point pour cette seconde série, puis ces 2 ballons éclatent à leur tour et sont défaussés.

Variante Points bonus (pour les joueurs expérimentés) : si vous marquez des points pour plusieurs séries lors d'un même tour, chaque série marquée après la première vous octroie 1 point bonus. Dans l'exemple ci-dessus, vous avez marqué des points pour 2 séries pendant ce tour : vous gagnez donc 1 point bonus. Au total, vous gagnez 3 (5 ballons bleus) + 1 (2 ballons arborant un symbole) + 1 (point bonus) = 5 points pour ce tour.

4. FIN D'UN TOUR

Une fois que tous les joueurs ont choisi un groupe, l'ont placé sur leur plateau et ont marqué tous les points qu'ils pouvaient avec leurs séries, le tour prend fin.
Laissez les cartes jouées précédemment face visible devant vous, afin que tout le monde puisse les voir facilement.
Le jeton Premier joueur passe au voisin de gauche.
Le tour suivant peut commencer !

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après **8 tours**. Tout le monde aura alors encore 2 cartes en main.

À la fin de la partie, vous pouvez gagner des points si vous avez réussi à vider certaines zones de votre plateau :

A **1 point** par **colonne** entièrement vide sur votre plateau.

B **3 points** par **ligne** entièrement vide parmi les **trois situées tout en haut du plateau**.



Celui ou celle qui totalise le plus de points remporte la partie.
En cas d'égalité, c'est la personne ayant le moins de ballons sur son plateau qui l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

CRÉDITS

Auteur : Mikko Punakallio
Illustrations : Paul Laane
Graphisme : Jere Widenius, Markku Laine
3D : Teemu Vilén
Règles : Van Willis, Oskari Westerholm
Producteurs : Markus Bremer, Toni Niittymäki
Édition française : IELLO
Traduction française : Laura Muller-Thoma
Relecture française : Marie-Laure Faurite, Robin Leplumey
Graphisme version française : Cindy Roth

Lautapelit.fi Oy
Urho Kekkosen katu 1
00100 Helsinki
Finlande
info@lautapelit.fi
www.lautapelit.fi

IELLO SAS
9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
www.iello.com