

GUMMI LAND™

Marco Teubner
Gorobei



 Règles

Matériel de jeu

◆ 80 tuiles Gummiz :

• 24 tuiles de départ (6 tuiles par joueur), chacune ayant une face *Gummiz Dressés* (fond bleu clair) et une face *Couleur du joueur*



• 32 tuiles, chacune ayant une face *Gummiz Dressés* (fond bleu clair) et une face *Gummiz Sauvages* (fond rouge)

• 3 boîtes de 8 tuiles *Gummiz Exotiques* (à utiliser seulement dans le mode *Aventure*)



◆ 4 distributeurs de tuiles appelés *Gummibox* en 4 couleurs, soit une couleur par joueur



◆ 1 Chatouilleur de Gummiz en bois



But du jeu

Dresse le plus de Gummiz possible, en les appâtant avec des fruits, pour gagner la partie.

Mise en place

Donne à chaque joueur :

- 1 Gummibox,
- 6 tuiles de départ de la même couleur.

Dans une partie à moins de 4 joueurs, les Gummibox et les tuiles de départ non utilisées sont remises dans la boîte.

1. Mélange les 32 tuiles Gummiz et forme 4 piles égales, que tu places, faces *Gummiz Sauvages* visibles, au centre de la table.

2. Mélange tes 6 tuiles de départ et glisse-les dans ta Gummibox par la fente du haut, faces *Gummiz Dressés* dirigées vers le haut. Les autres joueurs préparent leur Gummibox de la même façon que toi.

3. Pose le chatouilleur de Gummiz sur la table, à proximité des joueurs.

Le joueur qui aime le plus les bonbons est désigné premier joueur et devient le « dresseur actif ». La partie peut commencer !



Déroulement du jeu

La partie se joue à tour de rôle en sens horaire.

À ton tour, effectue les trois étapes suivantes dans l'ordre :

1. Chatouille des Gummiz
2. Attrape des Gummiz Sauvages
3. Passe le chatouilleur au joueur suivant

1. Chatouille des Gummiz

Demande de l'aide à tes Gummiz. Utilise le chatouilleur pour faire sortir 2 Gummiz de ta Gummibox.

Mode d'emploi de la Gummibox :

Pousse le chatouilleur dans l'espace prévu à cet effet en bas de la Gummibox afin qu'une tuile puisse sortir de l'autre côté.

Répète l'opération pour chaque tuile.

Place les tuiles devant toi en les laissant faces Gummiz Dressés visibles.

Note : dans le cas où tu n'as plus de tuile Gummiz dans ta Gummibox, alors cette phase prend fin et tu dois obligatoirement passer à la phase "Attrape des Gummiz Sauvages" durant ce tour.



2. Attrape des Gummiz Sauvages

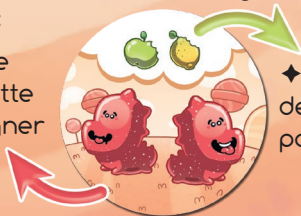
Une capture consiste à appâter les Gummiz Sauvages d'une seule tuile avec des fruits, et de les ramener dans ta Gummibox.

À ton tour de jeu tu n'as le droit de faire qu'une seule capture, à condition bien sûr d'en avoir les moyens.

A. Regarde les tuiles Gummiz Sauvages. Chaque tuile te donne 2 informations :

◆ le nombre de Gummiz que cette tuile te fait gagner

◆ le nombre et le type de fruits qu'il te faut pour les attraper



B. Puis, regarde les tuiles posées devant toi et cherche les fruits qu'il te faut pour faire ta capture :

◆ **Tu as tout ce qu'il te faut : chouette !**

Prends en main les tuiles dont tu as besoin pour faire ta capture et récupère ensuite la tuile de Gummiz Sauvages capturés. Glisse toutes ces tuiles, une par une et dans l'ordre de ton choix, dans ta Gummibox, faces Gummiz Dressés dirigées vers le haut. Tu as terminé ta capture.

◆ **Il te manque des fruits pour pouvoir réussir la capture : dommage !** Tu pourras peut-être en faire une au prochain tour : passe à l'étape suivante.



Les Gummiz Dressés vont t'aider à en capturer de nouveaux car ils te donnent des récompenses. Certaines récompenses sont des fruits entiers mais d'autres sont spéciales et te donneront un gros coup de pouce : voir la description des «Récompenses Spéciales».



Note : certains Gummiz sont bien plus gourmands que d'autres et ne donnent pas de récompense, mais en général ils sont bien plus nombreux ! Remets-les dans ta Gummibox lorsque tu les libères.



3. Passe le chatouilleur au joueur suivant

Ton tour prend fin : donne le chatouilleur à ton voisin de gauche. Celui-ci devient le nouveau dresseur actif et commence son tour de jeu.

Fin de partie

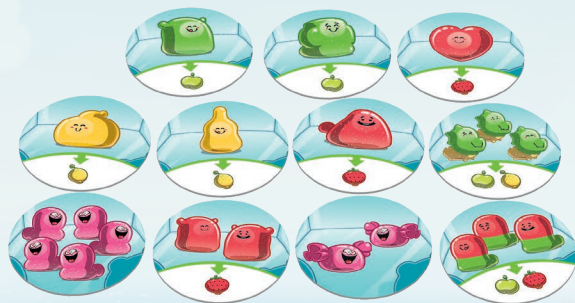
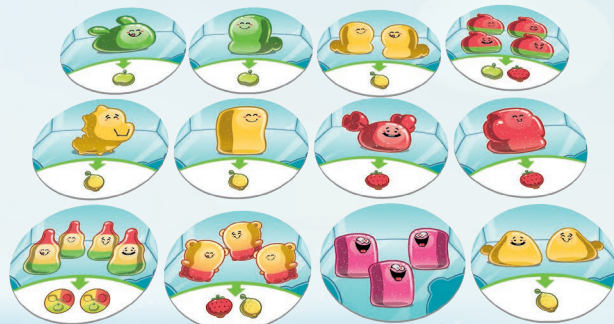
La partie prend fin quand il ne reste plus que 2 piles de tuiles Gummiz sur la table. On finit le tour de table de sorte que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours. Dans le cas où il ne reste plus aucune tuile Gummiz Sauvages sur la table, alors la partie prend fin immédiatement.

Chaque joueur sort toutes ses tuiles de sa Gummibox et y ajoute les dernières tuiles encore présentes sur la table devant lui. Chacun compte le nombre total de Gummiz Dressés qu'il possède.

ATTENTION : chacun compte bien le nombre de Gummiz et non pas le nombre de tuiles !



Ici, le joueur **vert** a capturé 21 Gummiz, le joueur **bleu** lui en a capturé 24. C'est donc le joueur **bleu** qui remporte la partie !



Le joueur avec le plus de Gummiz remporte la partie et est sacré meilleur dresseur de Gummiz ! En cas d'égalité, le dresseur qui a le plus de récompenses spéciales (autre que des fruits) gagne la partie. Si l'égalité persiste, les dresseurs concernés se partagent la victoire.

Mode Aventure

Tu as envie de continuer l'aventure plus loin ? Pars à la découverte de nouveaux Gummiz qui vivent dans les régions avoisinantes, avec les autres dresseurs.

Dans le jeu, tu trouveras 3 petites boîtes supplémentaires pour découvrir 3 nouvelles régions. Chacune de ces boîtes contient :

- ◆ 4 tuiles Gummiz Exotiques de départ ; une tuile doit être ajoutée aux 6 tuiles de départ de chaque dresseur lors de la mise en place du jeu.
- ◆ 4 tuiles Gummiz Exotiques qui doivent être ajoutées aléatoirement parmi les 4 piles de Gummiz lors de la mise en place du jeu.

ATTENTION : il est conseillé d'ouvrir chaque nouvelle boîte uniquement si tu as rempli la condition correspondante lors d'une précédente partie.

La plage aux ananas

Si à la fin d'une partie, un ou plusieurs dresseurs ont réussi à attraper les 4 tuiles de Gummiz tricolores, ouvre le contenu de la boîte blanche.

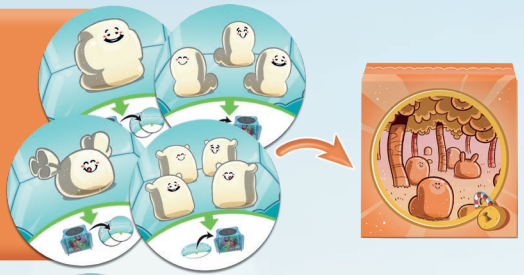
C'est les vacances ! Et qui dit vacances, dit plage aux ananas ! Fais vite connaissance avec les Gummiz au goût Ananas qui y vivent et joue avec eux.



Le verger aux orangers

Si à la fin d'une partie, un ou plusieurs dresseurs ont réussi à attraper les 4 tuiles de Gummiz Ananas, ouvre le contenu de la boîte orange.

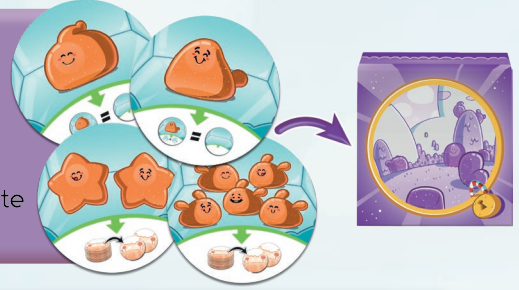
Après une bonne baignade, rien de tel qu'un petit somme sous un oranger. Ça tombe bien, tu arrives au verger aux orangers ! Mais dis-donc, ça grouille de Gummiz à l'orange par ici !



La montagne aux mûres

Si à la fin d'une partie, un ou plusieurs dresseurs ont réussi à attraper les 4 tuiles de Gummiz Orange, ouvre le contenu de la boîte violette.

Pour bien finir le voyage, rien de mieux qu'une randonnée à la montagne où poussent de délicieuses mûres ! Au passage, n'hésite pas à attraper les nouveaux Gummiz goût Mûre !



Note : une fois toutes les tuiles Gummiz Exotiques découvertes, tu peux jouer avec toutes les nouvelles tuiles ou sélectionner les différents Gummiz de ton choix pour tes nouvelles parties.

Fruits et récompenses spéciales

Fraise / Pomme / Citron : ce sont les fruits qui te permettent de capturer des Gummiz.



Multi-goût : cette récompense peut être utilisée à la place d'un des trois fruits, fraise, pomme ou citron.



Rangement / Ananas : tu peux remettre dans la Gummibox d'un de tes adversaires une tuile qui est posée devant lui.



Doublon / Orange : ce tour-ci, après avoir remis cette tuile dans ta Gummibox, tu peux capturer jusqu'à deux tuiles de Gummiz Sauvages au lieu d'une seule. Attention, il te faut quand même avoir les fruits nécessaires pour pouvoir réaliser les deux captures.



Sélection / Mûre : choisis et consulte une pile de tuiles au centre de la table. Tu peux prendre la tuile Gummiz de ton choix et la mettre au sommet de cette pile. Après avoir utilisé cette récompense, remets-la aussitôt dans ta Gummibox.

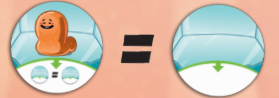


Récompenses de départ

Goûter : lorsque tu utilises cette récompense, libère deux nouveaux Gummiz. Après avoir utilisé cet effet, remets cette tuile aussitôt dans ta Gummibox.



Chewing-gum : au moment où tu utilises cette récompense, elle copie jusqu'à la fin de ton tour l'effet d'une autre tuile présente devant toi. Cela fonctionne avec les fruits et avec toutes les récompenses spéciales.



Exemple : lors de son tour, le joueur bleu utilise l'effet du Chewing-gum pour copier l'effet de la tuile Multi-goût qu'il a déjà devant lui. Ainsi il peut utiliser la tuile Chewing-gum comme une tuile Multi-goût pour ce tour.

Échange : tu peux remettre une ou deux tuiles présentes devant toi dans ta Gummibox et libérer autant de nouvelles tuiles.



© 2022 Blue Orange Edition. Gummiland et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu