

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Gazobu

## UN JEU DE FLAIR POUR 2 À 4 JOUEURS

Par Pierre-Nicolas Lapointe.  
Avec la participation amicale et  
désintéressée de Dominique Ehrhard.

### MATÉRIEL

55 cartes carrées représentant  
5 familles de monstres :

les Blob, les Yoo, les Gazobu,  
les Twini et les Twinax, ainsi  
que plusieurs cartes spéciales :



- 11 Blob ;
- 11 Gazobu ;
- 11 Yoo ;
- 2 Twini ;
- 2 Twinax ;
- 3 trous noirs ;
- 7 cartes de Bonus/Malus divers ;
- 4 cartes de Monstre supplémentaire ;
- 4 cartes de Multiplicateur ;
- 16 pilules vertes  
(idéales pour se calmer).



## BUT DU JEU

Le grand aspirateur cosmique a séparé tous les monstres, y compris les fameux Gazobu ! Il faut les rassembler en familles le mieux possible, en récupérant les bonnes cartes en cours de jeu. À la fin, celui qui aura obtenu **le plus de points** gagnera.

## PRÉPARATION

Le tas de cartes est mélangé et posé face cachée au milieu de la table pour former le talon.

## TOUR DE JEU

Le joueur qui a passé l'aspirateur en dernier commence et devient le donneur pour le premier tour.

Il prend 2 cartes du talon et les pose face visible, côte à côte, au milieu de la table. Ces 2 cartes constituent chacune le sommet de 2 futures colonnes de cartes visibles : il est donc important de prévoir un peu de place sous les 2 cartes posées.

Ensuite c'est au tour du joueur situé à la gauche du donneur de commencer à jouer, et on continue ainsi jusqu'à la fin du jeu.



À son tour, un joueur effectue les deux phases suivantes :

- Il peut, s'il le souhaite, s'emparer d'une des deux colonnes de cartes. Dans ce cas il prend toutes les cartes de la colonne choisie et les place dans sa main. Pour se calmer, il prend une petite pilule verte.
- Ensuite, il doit tirer 2 nouvelles cartes du talon et les disposer comme il le souhaite dans le prolongement des deux colonnes (soit 1 carte par colonne, soit les 2 sous une même colonne). C'est le joueur qui choisit sous quelle colonne il pose chaque carte. La seule règle à respecter est celle-ci : s'il vient de prendre une colonne, il est obligé de la recréer avec au moins une carte.

Cette deuxième action est obligatoire, même si le joueur n'a pas pris de colonne au début de son tour.

**Note :** toutes les cartes des colonnes doivent être posées face visible, pour que les joueurs puissent choisir une colonne en connaissance de cause.

**Règle très importante :** un joueur qui possède devant lui 4 pilules vertes termine son tour, mais il ne jouera plus de la partie.

## FIN DU JEU

Quand il ne reste plus que deux joueurs qui n'ont pas encore pris leurs 4 pilules vertes, la partie continue jusqu'à ce que l'un des deux ait 4 pilules. À ce moment-là, le dernier joueur empoche automatiquement les 3 premières cartes du talon et la partie s'achève.

On commence ensuite la résolution de toutes les cartes spéciales, obligatoirement dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- 1) Trous noirs.** Chaque joueur écarte de son jeu les cartes trous noirs, et son voisin de gauche pioche au hasard dans la main du joueur qui avait lesdites cartes trous noirs une carte par trou noir. Les cartes piochées et les trous noirs disparaissent de la partie.
- 2) Bonus/Malus.** Chaque joueur place devant lui, face visible, toutes les cartes Bonus/Malus de sa main.
- 3) Monstres supplémentaires.** Ensuite, il forme autant de tas face cachée qu'il possède de familles différentes. Il

ajoute ensuite à ces tas les cartes **Monstre** supplémentaire qu'il possède en main. Attention : ces cartes ne peuvent remplacer que des Yoo, des Gazobu et des Blob, jamais des Twini ou des Twinax.

**4) Multiplicateurs.** Pour finir, il place les cartes **Multiplicateur** dans les tas concernés ou au choix selon les cas. Attention : plusieurs multiplicateurs dans une même famille ne servent à rien, un seul comptera !

Cette carte modifie la valeur des Blob.



Cette carte modifie, au choix, la valeur des Blob, des Gazobu ou des Yoo.



## POINTS

Le joueur ayant la majorité dans une famille de monstres gagne les points indiqués sur la carte (exemple : 10 points pour avoir la majorité de Gazobu). Les autres perdent des points pour chaque carte de cette famille dans leur jeu.

Points gagnés si on possède la majorité dans cette famille.

Sinon, chaque carte possédée vous fait perdre ce nombre de points.



Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes d'une famille, c'est le joueur suivant dans le décompte (le deuxième, en quelque sorte) qui gagne la totalité des points prévus pour cette famille. Les joueurs à égalité subissent les malus habituels.

Si une famille a reçu une carte « **Multiplicateur** », multipliez donc les points gagnés (ouais !) ou perdus (oooh...) selon le cas.

Le joueur qui possède le plus grand nombre de points à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

## TOUR DE JEU

**Facultatif** : prendre une colonne de cartes, puis prendre une pilule verte.

**Obligatoire** : tirer 2 cartes et les répartir sous les colonnes : 1 carte sous chaque colonne ou les 2 cartes sous une colonne de son choix. Obligation de recréer une colonne si on vient d'en prendre.

**Si un joueur prend sa 4<sup>e</sup> pilule verte, il finit son tour et ne joue plus jusqu'à la fin de la partie.**

## FIN DE PARTIE

Dès que l'avant-dernier joueur en course prend sa 4<sup>e</sup> pilule verte, le dernier tire immédiatement 3 cartes du talon et la partie s'arrête.

## SCORE

**Trous noirs** : 1 carte éliminée pour chaque trou noir

**Bonus/Malus** : Posés face visible

**Monstres supplémentaires** : Formation de tas de créatures face cachée incluant les monstres supplémentaires. Ces derniers sont interdits sur un tas de Twini ou Twinax.

**Multiplicateurs** : À poser sur les tas de créatures.