

MEGABOU

2-4 joueurs • 20mn • 7 ans et +

Matériel

- 40 cartes
- 35 billes de verre de 5 couleurs différentes (7 de chaque : vert, bleu, jaune, rouge, blanc)
- La figurine du Megabou

Principe et but du jeu

Dans ce jeu, tous les joueurs contrôlent le même pion, un gigantesque monstre mangeur de planètes : le Megabou. A son tour, un joueur va devoir déplacer le Megabou à travers la galaxie pour avaler les planètes et ses habitants, les Minibous (représentés par les gemmes colorées). Le joueur qui aura ramené le plus de trophées remportera la victoire.

Préparation

On sort du jeu les 4 cartes Sanctuaire. Distribuez en une par joueur, face « Minibou jaune » visible, et mettez les autres de côté. Le verso de ces cartes montre un Minibou d'une couleur unique, qui doit rester caché aux autres joueurs.



Les 36 cartes restantes sont mélangées, puis placées au hasard au centre de la table en un carré de 6x6 cartes : elles forment la galaxie où habitent les Minibous. Les planètes Minibou et la Terre doivent être placées face «planète» visible.

Placez le Megabou sur le Vortex (la carte rouge). Mélangez bien les Minibous dans la boîte du jeu, puis placez en un au hasard sur chaque carte de la galaxie, à l'exception du Vortex.



Déterminez le premier joueur au hasard. La partie peut commencer.

Déroulement d'un tour de jeu

A son tour, un joueur doit déplacer le Megabou. Le Megabou se déplace **en ligne droite, de n'importe quelle distance, et dans n'importe quelle direction** (orthogonale ou diagonale). En revanche, le Megabou doit s'arrêter sur le premier Minibou qu'il rencontre sur sa trajectoire : il ne peut pas se déplacer plus loin que le premier Minibou, ni s'arrêter sur une case vide en chemin.

Lorsqu'il déplace le Megabou sur une case, un joueur prend le Minibou qui s'y trouvait, et le place devant lui, à côté de sa carte Sanctuaire.

La Galaxie Minibou

On trouve dans la galaxie Minibou : un **Vortex** (la case de départ du Megabou), **2 planètes Minibou** de chaque couleur (rouge, bleu, vert, jaune et blanc), une étrange planète peuplée de mammifères (**la Terre**), **5 Trous Noirs**, et de nombreuses cartes comportants uniquement des astéroïdes sans importance.

Les Planètes Minibous

Lorsqu'un joueur est parvenu à avaler **trois Minibous de même couleur**, on considère qu'il a avalé toute la population d'une planète. Il retourne alors immédiatement la carte d'une planète de cette couleur, si l'une d'entre elles est encore visible, puis il place un des trois Minibous sur sa carte Sanctuaire en guise de trophée (les deux autres Minibous sont remis dans la boîte).

Si la planète dévorée comportait encore un Minibou, celui-ci est remis sur la carte après qu'elle ait été retournée.

Si les deux planètes de cette couleur ont déjà été dévorées, le joueur ne peut pas prendre de trophée, et garde ses Minibous à côté de son Sanctuaire.

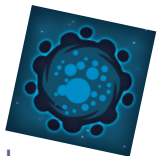
Les Minibous acquis comme Trophées ne peuvent pas être utilisés pour dévorer d'autres Planètes par la suite : ils restent sur la carte jusqu'à la fin de la partie.

La Terre



Lorsqu'un joueur possède 5 Minibous de couleurs différentes, il dévore la Terre ! Il doit retourner la carte de la planète Terre si celle-ci est encore visible. Puis il place deux Minibous parmi les 5 utilisés sur sa carte Sanctuaire - les trois autres sont remis dans la boîte. Si la Terre a déjà été dévorée, il garde ses Minibous à côté de son Sanctuaire et ne prend aucun Trophée.

Les Trous Noirs



Lorsqu'un joueur finit son mouvement sur un Trou Noir, il peut (en plus de prendre le Minibou qui s'y trouve) voler un Minibou au hasard au joueur de son choix. Si ce joueur possède plus d'un Minibou, il les place dans ses mains fermées, afin que le joueur contrôlant le Megabou puisse en piocher un au hasard.

Seuls les Minibous présents à côté du Sanctuaire d'un joueur peuvent être dérobés : ceux qu'il a déjà acquis comme Trophées (et donc placés sur sa carte Sanctuaire) sont protégés jusqu'à la fin de la partie.

Lorsqu'un joueur a déplacé le Megabou, avalé le Minibou qui s'y trouve, puis éventuellement utilisé un Trou Noir et/ou mangé une ou plusieurs planètes, c'est au joueur suivant de jouer son tour.

Fin de partie

La partie s'arrête immédiatement lorsque **le Megabou ne peut plus se déplacer**, ou que **le dernier Minibou est avalé**, ou qu'il ne reste **plus de planète à retourner**.

On procède alors au décompte des points. Chaque joueur marque **2 points** pour chaque Trophée jaune qu'il possède, **2 points** pour chaque Trophée de sa couleur secrète (présente sur le verso de son Sanctuaire), et **1 point** pour chaque autre Trophée. Le joueur qui possède le plus de points est déclaré grand vainqueur !

Règles spéciales pour les parties à 4 joueurs

A 4 joueurs, le jeu se joue par équipe de deux. Les joueurs qui se font face font partie de la même équipe : leurs points seront cumulés en fin de partie.

De plus, à 4 joueurs, il suffit de posséder **2 Minibous d'une même couleur au lieu de 3** pour retourner une planète de cette couleur.