

GOB (V4)

2 joueurs – 8 ans et plus – 10 minutes

Un jeu abstrait de collection de Guillaume PNP, illustré par Lorc (game-icons.net).

Les dragons sont de sortie. Ils débarquent dans le royaume pour gober maximum de gobelins.

But du jeu

- Poser des dragons sur le plateau de jeu et récupérer les gobelins ainsi recouverts.
- Bloquer son adversaire et tenter d'avoir des majorités pour chaque clan de gobelins.
- Avoir le plus de points à la fin de la partie.

Matériel

- 64 cubes Gobelins (16 rouges, 16 jaunes, 16 bleus, 16 blancs).
- 16 pions Dragon (8 blancs et 8 noirs).
- 1 plateau de jeu de 8 x 8 cases.
- 1 bourse (boîte du jeu).
- 1 livret de règle du jeu.

Mise en place

- Formez un plateau de jeu carré de 8 x 8 cases au centre de la table avec les 4 cartes Plateau.
- Mélangez les cubes et posez un cube dans chacune des cases du plateau de jeu.
- Distribuez 8 pions Dragon à chaque joueur (8 blancs pour l'un et 8 noirs pour l'autre).
- Placez les dragons devant leurs propriétaires (ils ne doivent pas toucher le plateau de jeu).
- Le joueur qui possède les dragons blancs commence la partie puis les joueurs joueront à tour de rôle.

Déroulement d'un tour de jeu

- Le joueur pose l'un des dragons placé devant lui sur le plateau de jeu, en respectant 2 règles :
 1. Le dragon doit être posé sur 4 cases du plateau de jeu (il ne peut pas dépasser du plateau).
 2. Le dragon ne doit pas chevaucher ou recouvrir un autre dragon (il doit être placé sur des cases).
- Le joueur récupère les cubes situés sur les cases recouvertes par son dragon.
- Le joueur suivant joue.

Fin de la partie

- La partie se termine immédiatement quand : un joueur ne peut plus poser de dragon au début de son tour.
- Une fois la partie terminée, les joueurs comptent alors leurs points.

Les points

Les joueurs marquent des points en fonction des majorités qu'ils possèdent :

- Le joueur qui possède le plus de cubes rouges (clan rouge) gagne 1 point.
- Le joueur qui possède le plus de cubes jaunes (clan jaune) gagne 1 point.
- Le joueur qui possède le plus de cubes bleus (clan bleu) gagne 1 point.
- Le joueur qui possède le plus de cubes blancs (clan blanc) gagne 1 point.
- Si les 2 joueurs ont autant de cubes d'une même couleur, ils marquent chacun 1 point pour cette couleur.

Victoire

- Le joueur qui possède le plus de points remporte la partie.
- En cas d'égalité sur le score final, le joueur qui possède les dragons noirs remporte la partie.



