

GOBSMACKED!™

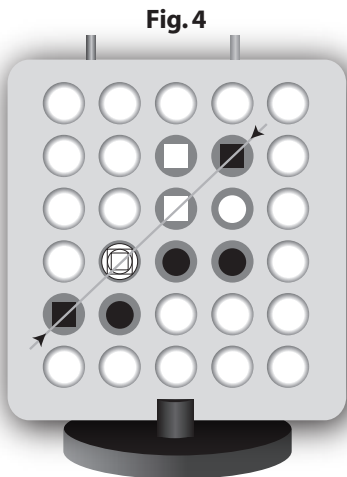
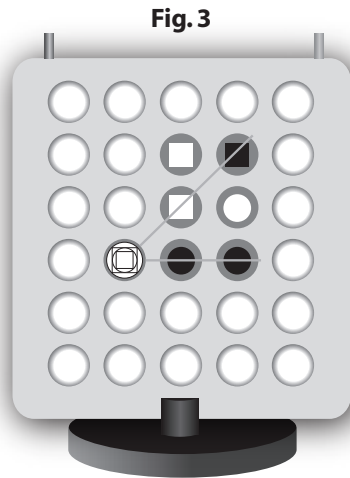
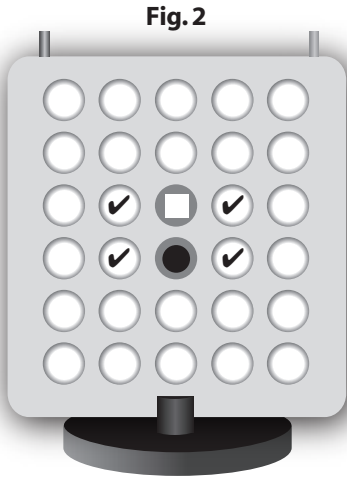
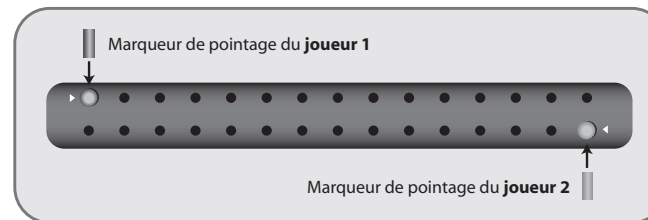
BUT DU JEU

Évitez d'aligner 3 jetons de la même couleur ou de la même forme, que ce soit verticalement, horizontalement ou en diagonale. Si vous le faites, c'est votre ADVERSAIRE qui marquera un point !

PRÉPARATION DU JEU

Positionnez la planche de jeu sur le support comme illustré dans la figure 1. Étalez les 24 jetons de jeu faces retournées, poignées vers le haut, afin d'en faciliter la prise. Choisissez votre couleur de compteur de points avant de l'installer en position de démarrage sur le dessus de la planche de jeu. Sans retourner les jetons et sans regarder les motifs, chaque joueur doit prendre un jeton dans la réserve et le placer dans l'un des deux orifices centraux. Assurez-vous que les deux jetons soient dans le même sens (figure 1).

▼ PLANCHE VUE DE HAUT ▼



COMMENT JOUER

Décidez qui joue en premier. Le 1er joueur regarde le motif à l'avant de la planche avant de la tourner à 180° afin qu'elle soit face au 2ième joueur.

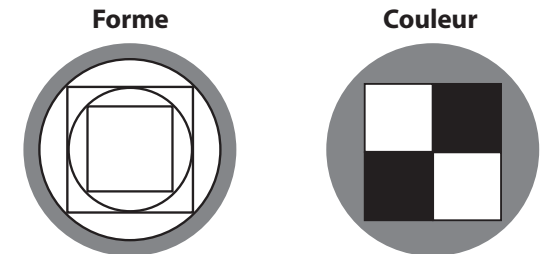
Le 1er joueur choisit un jeton au hasard dans la réserve, regarde son motif, puis l'insère dans la planche conformément aux règles de jeu suivantes :

- Ne regardez pas les jetons avant d'en avoir choisi un.
- Le jeton doit être adjacent à 2 ou plusieurs jetons déjà dans la planche de jeu, que ce soit verticalement, horizontalement ou en diagonale (fig. 2).
- Les points sont comptés après chaque tour. Si vous oubliez, vous ne gagnez pas les points.

Le 2ème joueur peut maintenant jouer en suivant les mêmes règles du jeu.

GOBSMACKERS

Le jeton " FORME " compte à la fois comme un cercle ET un carré, mais pas comme une couleur. Il peut simultanément compter comme un cercle dans une ligne et comme un carré dans une autre (fig. 3).



Le jeton " COULEUR " compte à la fois comme un noir ET un blanc, mais pas comme une forme. Il peut simultanément compter comme un noir dans une ligne et comme un blanc dans une autre (fig. 3).

MARQUAGE DES POINTS

Si un joueur aligne 3 jetons de la même couleur OU de la même forme, l'adversaire marque 1 point. Si un joueur aligne 3 jetons de la même couleur ET de la même forme, l'adversaire marque 2 point. Si un joueur aligne 4 jetons de la même couleur ou de la même forme, 2 points sont comptés car 2 ensembles de 3 jetons identiques sont créés (fig. 4) !

LE GAGNANT

Le jeu continue entre les deux joueurs jusqu'à ce que tous les orifices aient été remplis. Le joueur obtenant le score le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, il vous suffit de rejouer !