

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Collection Table Base

L'île sauvage des caméléons

Deux lunes se sont écoulées depuis la dernière aventure du Capitaine OldChap sur l'île des aras. En vogue sur les mers chaudes de l'Océan, le capitaine et ses moussaillons coulent des journées tranquilles et sereines, quand soudain...

« Terre ! », quelle île étrange... En quelques lieux se succèdent savane, montagnes enneigées et volcans en éruption. Après un accostage laborieux, l'équipage découvre des rives dont l'inhospitalité trahit la dure lutte pour la survie qui se déroule sur cette île.

Les mouchtiks, ces drôles de mouches grasses volant de manière désordonnée, fuient tant bien que mal les caméléons et leur langue extensible ; tandis qu'à l'affût, les serpents guettent les imprudents. Un peu plus loin, de profondes empreintes de pas, et plus étrangement de poings, guident nos aventuriers intrigués.

Y aurait-il sur cette île autre chose que quelques prédateurs affamés et leurs proies apeurées ?

Préparation

Pour commencer, faites « table rase » : débarrassez votre table des objets fragiles qui s'y trouvent.

Distribuez équitablement les 48 cartes aux joueurs. Les joueurs ne doivent pas regarder leurs cartes. Ces dernières constituent un tas qui leur sert de **pioche personnelle**.

Celui qui a meilleur appétit commence.

But du jeu

Le but du jeu est de conserver ses cartes et de s'approprier celles des autres joueurs. Une partie de Gobb'it est une succession de courtes manches. Pour gagner une manche, il faut être le dernier joueur à qui il reste des cartes.



Si vous souhaitez compter les points, référez-vous au chapitre « Pour compter les points » (p.12).

À vos marques, prêts, gobez !

Déroulement du jeu

À tour de rôle, les joueurs retournent la carte au sommet de leur **pioche personnelle** pour la poser face visible devant eux. La pile ainsi formée par les cartes faces visibles d'un joueur constitue sa **défausse personnelle**.



Chaque joueur doit retourner ses cartes rapidement, face vers les autres joueurs.

La dernière carte posée face visible sur le dessus de la **défausse personnelle** est celle que les joueurs doivent prendre en compte dans le déroulement du jeu.



*Au cours de la partie, il arrivera que vous n'avez momentanément pas de **défausse personnelle**.*

Le principe du jeu

À chaque nouvelle carte posée sur votre **défausse personnelle**, vous endossez temporairement le rôle de l'animal représenté sur la carte. Il existe quatre animaux différents, et naturellement, ils font partie de la même **chaîne alimentaire**. Voir chapitre « Les Cartes » (p.6).

Vous vous retrouverez donc bien souvent dans des situations de **conflits proie/prédateur**. Vous devrez alors faire preuve de réflexes fulgurants pour vous en sortir indemne. Voir chapitre « Conflits » (p.8-9).



*Comme les cartes des différentes **défausses personnelles** sont en permanence actives, soyez vigilant, car un **conflit proie/prédateur** peut se déclencher à n'importe quel moment...*

LES CARTES

La chaîne alimentaire

Gobe

Gobe

Mouchtiks

Caméléon

Serpent

Gorille



Tue

Le **serpent** gobe le **caméléon**.

Le **caméléon** gobe les **mouchtiks**.

Attention le **serpent** ne gobe pas les **mouchtiks**.

Le **gorille** quant à lui tue **serpents**, **caméléons** et **mouchtiks** !

Les **mouchtiks**, malheureusement pour eux, ne gobent ni ne tuent personne.

Les environnements

À chaque couleur correspond un environnement :



Savane



Montagnes



Volcans

Seuls les animaux d'une **même** couleur se gobent/tuent entre eux.



*Les **mouchtiks**, toujours représentés par deux, peuvent être de deux couleurs différentes. Dans ce cas, ils peuvent donc être gobés par des **caméléons** ou tués par des **gorilles** de l'une ou l'autre couleur.*

Conflits (comment gober)

Lorsque la situation se présente, le joueur qui a le rôle de prédateur doit abattre le plus rapidement possible sa main sur la **défausse personnelle** de sa proie.

De même, le joueur qui a le rôle de proie doit également abattre sa main sur sa propre **défausse personnelle**, avant l'attaquant, afin de se protéger.

Le joueur qui aura tapé en premier récupère alors toutes les cartes de la **défausse personnelle** ainsi recouverte et les intègre sous sa **pioche personnelle**.



*Lorsque vous êtes prédateur et que vous gobez votre proie, vous n'intégrez à votre **pioche personnelle** que les cartes de la **défausse personnelle** de votre proie. Votre propre **défausse personnelle**, quant à elle, reste sur la table !*

Conflits (comment tuer)

En cas d'attaque du **gorille**, les proies ne sont pas gobées mais tuées. Les **défausses personnelles** frappées avec succès sont envoyées au cimetière. Voir « Le cimetière » (p.9).

Lorsqu'un joueur se protège avec succès du **gorille**, il intègre sa **défausse personnelle** sous sa **pioche personnelle**.

En cas d'erreur d'un joueur (attaque ou défense qui n'a pas lieu d'être), sa **défausse personnelle** part instantanément au **cimetière**.

Le cimetière

Le **cimetière** est un tas de cartes placées faces cachées au centre de la table où se trouvent tous les animaux qui ont été tués. Il se crée au premier animal tué et s'alimente tout au long de la manche. Une manche commence sans **cimetière**.



*Les cartes du **cimetière** ne pourront jamais être récupérées... Alors soyez vifs mais précis !*

« Gobb'it ! »

Dès lors qu'il y a un **cimetière** et si au moins un **mouchtik** de chaque couleur est visible au sommet des **défausses personnelles**, tous les joueurs doivent abattre leur main sur le **cimetière** en criant « Gobb'it ! ».

La manche s'interrompt alors momentanément.

Le dernier joueur à avoir frappé **parmi ceux qui possèdent une défausse personnelle** doit la donner au premier joueur à avoir frappé.

Tous les joueurs réintègrent ensuite **leur défausse personnelle** sous leur **pioche personnelle** et le jeu reprend son cours. Le joueur qui a frappé en premier relance les hostilités.



En cas de « Gobb'it ! », toutes les situations de conflits proie/prédateur annexes sont annulées. Seul le « Gobb'it ! » compte ! Ruez-vous donc sur le cimetière en criant « Gobb'it ! ».

Les esprits frappeurs :

Dès qu'un joueur n'a **plus de carte du tout**, il rejoint les **esprits frappeurs** de l'île. Il ne peut plus gagner la manche, mais il peut faire perdre les autres joueurs. Un **esprit frappeur** peut envoyer au **cimetière** les **animaux identiques et de même couleur**. Dans le cas des **mouchtiks**, il doit s'agir de la même paire de couleur.



exemple 1



exemple 2

Si un esprit frappeur réussit à abattre ses mains sur une ou plusieurs des **défausses personnelles** concernées, elles partent au **cimetière**. Les joueurs concernés peuvent évidemment se protéger. En cas de succès, ils réintègrent leur **défausse personnelle** à leur **pioche personnelle**.



*Si un esprit frappeur frappe une **défausse personnelle** sans raison, le joueur qui a été attaqué réintègre alors sa **défausse personnelle** à sa **pioche personnelle**.*

Fin de manche

Tant qu'il reste à un joueur des cartes dans sa **défausse personnelle**, il n'est pas éliminé, même s'il n'a plus de cartes dans sa **pioche personnelle**. Le jeu continue en sautant son tour tant que sa **pioche personnelle** est vide.

Dès qu'il ne reste plus qu'un seul joueur avec des cartes, celui-ci remporte la manche.



Si les derniers joueurs survivants sont éliminés en même temps, il n'y a pas de vainqueur à cette manche.

Pour compter les points

Avant une partie de Gobb'it, vous décidez du nombre de points à atteindre pour remporter la victoire, pour une partie courte, 12 points est un bon objectif.

Une fois une manche terminée, le joueur à qui il reste des cartes marque 1 point de base plus 1 point par caméléon en sa possession.

Précisions

Multi conflits

Il se peut que vous soyez plusieurs prédateurs sur une proie : le plus rapide l'emporte. De même, si plusieurs proies s'offrent à vous, essayez de toutes les gober. Enfin, vous pouvez être simultanément une proie et un prédateur, à vous de voir ce qui est le plus important, défendre ou attaquer, à moins que vous ne puissiez faire les deux...

L'attaque prévaut sur la faute

Si un prédateur attaque la **défausse personnelle** d'un joueur qui commet une faute et même si ce dernier se rattrape en protégeant son tas, les cartes ne sont pas envoyées au **cimetière**, c'est le prédateur qui les remporte.

Toucher c'est fauter

Les joueurs qui ne touchent pas directement des tas de cartes ne sont jamais considérés comme commettant une faute.

Cas particuliers

Quitte ou double

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur **pioche personnelle** et sont bloqués, ils récupèrent leurs cartes et peuvent individuellement :

-  soit décider de sortir de la manche, ils comptent alors leurs points mais ne deviennent pas des **esprits frappeurs** ;
-  soit décider de rester en jeu. Ceux ayant choisi cette option mélangent leurs cartes et relancent la manche.

Le roi de la jungle

Lorsqu'un joueur est seul à tirer des cartes, il met de côté les cartes qu'il protège.

Dès lors que ce joueur n'est plus seul à tirer des cartes, il réintègre à sa **pioche personnelle** toutes les cartes qu'il avait mises de côté.

Si une telle situation permet à un joueur de mettre ses cartes de côté jusqu'à la dernière, tous les joueurs se retrouvent alors en situation de « **quitte ou double** ». Voir « Quitte ou double » (p.14).

Variante Experts

Aviez-vous remarqué qu'il y avait 6 dos de cartes différents ? Parfait !

En mode experts, il vous faudra en plus faire attention à l'illustration au dos de la carte visible au sommet du **cimetière**. Cette carte vous indique une **contrainte** supplémentaire à respecter. Voir « contraintes expertes » (p16-17).

De fait, la **contrainte** changera au cours de la manche à chaque fois que le **cimetière** s'alimentera.



*Vous ne faites attention qu'à la carte au sommet du **cimetière**, par conséquent, il y a toujours une et une seule **contrainte** en cours.*

Tout oubli ou manquement à l'une de ces règles sera considéré comme une faute de jeu. La **défausse personnelle** du joueur ainsi fautif est mise au cimetière.

Contraintes Experts :



Les **conflits proie/prédateur** ont désormais lieu uniquement si les couleurs des animaux sont différentes (pour les **mouchtik**s, il suffit qu'une des deux soit de couleur différente).



L'ordre de la **chaîne alimentaire** est inversé ! Désormais les **mouchtik**s gobent les **caméléons**, qui eux-mêmes gobent les **serpents**. Les **gorilles** restent toutefois les prédateurs des trois autres.



Les animaux identiques se gobent/tuent désormais entre eux et non plus dans leur couleur. La **chaîne alimentaire** est quant à elle remplacée par un ordre des couleurs :





À chaque **conflit proie/prédateur**, vous devez en même temps dire le prénom de la personne que vous attaquez ou dont vous vous défendez. Un retard n'est une faute que si la personne ramasse les cartes avant de dire le prénom. Le joueur qui a sa main au dessus remporte le conflit si son adversaire prononce le prénom clairement après lui.



Les joueurs ne retournent plus leurs cartes à tour de rôle, mais comptent jusqu'à 3 avant de retourner ensemble la première carte de leur **pioche personnelle**.



Il vous faut désormais, immédiatement avant d'attaquer ou de vous défendre, taper dans vos mains. Une fois s'il s'agit de votre voisin, deux fois s'il y a une personne entre vous et votre adversaire, trois fois s'il y en a deux, etc. Il n'y a pas de sens pour compter les écarts.

Variante Circle of Life

La variante Circle of Life est faite pour les plus endurants.

1) La règle des **esprits frappeurs** est supprimée ;

2) La règle du « **Gobb'it !** » est modifiée comme suit :

 Vous devez toujours frapper le **cimetière**, mais cette fois-ci, le premier récupère les cartes du **cimetière** et non plus celles du dernier joueur à avoir frappé **parmi ceux qui possèdent une défausse personnelle**.

 Celui-ci est tout de même pénalisé. Il met les cartes de sa **défausse personnelle** au centre de la table pour constituer le nouveau **cimetière**.



*Cette règle vous permet de revenir en jeu si vous êtes éliminé, en participant aux « **Gobb'it !** ». Vous ne comptez plus les points, le but étant d'être l'ultime survivant.*

Crédits

Un jeu créé par Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux et Thomas Luzurier.

Illustré par Nicolas Fumanal.

Remerciements :

Ségolène Louzeau, Thomas Neveu, Eloïse Chabbal, Benoît Faguet, Alban Pérennès (premier aficionado du jeu), Emmanuel Van den Broek, Kenza Bennani, Aurélien Panhaleux, Nadège Corman (championne officielle de Gobb'it sur prototype) et Jérôme Luzurier pour leur contribution et leur soutien.

Tous nos amis, proches et parents qui ont suivi l'évolution du jeu et nous ont permis de le peaufiner petit à petit ainsi que les autres joueurs, qu'on ne peut pas tous citer mais qui malgré tout méritent leur place au sein de ces remerciements.

Et bien sûr merci à vous, qui vous apprêtez à partager rires et émotions autour d'un bon Gobb'it, de la Collection Table Rase.

Découvrez les autres jeux de la *Collection Table Rase*

sur le site internet tablerase.oldchapeditions.com

