

Nombre de joueurs : 2.

Durée d'une partie : 5 à 10 minutes.

Dans le monde cruel des blaireaux, les conflits se résolvent dans des arènes mortelles. Deux groupes de blaireaux entrent, chacun visant à absorber l'ennemi avant que celui-ci ne lui inflige le même sort. Pour plus de suspense, trois grues participent au combat, avec leur propre idée quant au sort des blaireaux...

Matériel

Gleeb's and Grues (Des Blaireaux et des grues) se joue à deux joueurs. Pour jouer, un ensemble Rainbow et un plateau de 4x4 cases sont nécessaires.

Préparation



Situation initiale

Posez les trois pyramides noires aléatoirement sur trois cases du plateau. Ce sont les grues.

Donnez toutes les pyramides bleues et jaunes à un joueur et toutes les vertes et les rouges à l'autre. Ce sont les blaireaux. Les couleurs reçues par un joueur sont les blaireaux qu'il contrôle pendant la partie.

Choisissez le premier joueur. Ce joueur sera premier pendant la phase de placement comme celle de déplacement.

Déroulement d'une partie

Phase de placement

Les joueurs placent tour à tour un blaireau à la fois sur une case vide du plateau. Une fois que tous les blaireaux ont été placés, la phase de déplacement peut commencer.

Phase de déplacement

Chaque tour de la phase de déplacement consiste en deux étapes. D'abord le déplacement d'un blaireau, puis le déplacement d'une grue. Les deux étapes sont obligatoires.

Les blaireaux et les grues peuvent se déplacer aussi loin qu'ils le souhaitent en ligne droite. Ils peuvent sauter les autres blaireaux et grues. Aucun d'eux ne peut se déplacer en diagonale.

Déplacement des blaireaux

Si cela est possible, le joueur doit déplacer l'un des blaireaux qu'il contrôle. Il doit terminer son déplacement sur un autre blaireau. Les blaireaux ne peuvent pas monter sur un blaireau de couleur identique.

Les blaireaux absorbent les blaireaux sur lesquels ils se posent. La pile entière se déplace en bloc et est traitée comme si elle était de la taille et de la couleur du blaireau au sommet.

Exemple : Une pile surmontée d'une petite pyramide jaune compte comme un petit blaireau jaune quelles que soient les tailles et les couleurs des blaireaux situés sous lui. Il ne peut pas se déplacer sur un autre blaireau jaune et il ne peut être immobilisé que par une petite grue.

Déplacement des grues

Si possible, déplacez une grue. Les grues doivent terminer leur déplacement sur un blaireau de même taille qu'elles ou sur une case vide. S'il est possible de déplacer une grue sur un blaireau, cela est obligatoire. Si plusieurs blaireaux peuvent être couverts, le joueur choisit la grue qu'il va déplacer. Tout blaireau isolé couvert par une grue est dévoré et retiré du jeu. Si une grue atterrit sur une pile de blaireaux, elle immobilise la pile. Cette pile reste sur le plateau, mais la grue ne peut plus être déplacée jusqu'à la fin de la partie. Une pile surmontée d'une grue est considérée comme une grue et non comme un blaireau.

À la fin de l'étape de déplacement de la grue, si aucun des blaireaux des deux joueurs ne peut se déplacer, la phase de décompte des scores commence. Si un seul joueur n'a plus de blaireaux, c'est lui qui perd. Sinon, l'étape de déplacement suivante commence.

Phase de décompte des scores

Les joueurs gagnent autant de points que le nombre d'encoches des blaireaux contenus dans les piles qu'ils contrôlent. Le joueur dont le score est le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité ou si tous les blaireaux ont été dévorés ou immobilisés, les grues gagnent.



Fin de partie : Rouge/Vert gagne avec 7 points contre les 4 points de Bleu/Jaune