

GOOTMU : Unité de sortie du labyrinthe

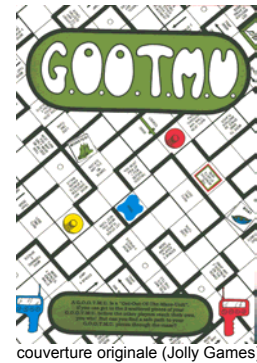
Auteur : Tom Jolly

Editeur : Jolly Games

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 1 heure

Traduit de l'anglais par : Jean-Marc Tribet



G.O.O.T.M.U. est une abréviation pour Get Out Of The Maze Unit, ce qui signifie : machine servant à sortir du labyrinthe. Pour remporter la partie, vous devez rassembler les trois morceaux de votre GOOTMU, tout en rendant la même tâche plus ardue à vos adversaires... Le plateau de jeu de GOOTMU est un assemblage aléatoire de morceaux de labyrinthe de 4 par 4 cases, le nombre de morceau dépendant directement du nombre de joueurs de la partie. Le plateau a les caractéristique d'un écran de PAC-MAN : si vous sortez par un côté, vous rentrez immédiatement par le côté opposé !

Vous choisissez l'endroit du labyrinthe où votre pion va commencer sa recherche, malheureusement pour vous, le placement de vos trois éléments de GOOTMU est décidé par vos adversaires... Et soyons sûr qu'ils trouveront les lieux les plus difficiles à atteindre pour placer vos pièces de GOOTMU, heureusement que vous ferez de même pour eux...

Remarque : Ne vous laissez pas impressionner par la longueur de ces règles de jeu... Seul la première moitié doit être lue avant de commencer la partie. La seconde partie, est une liste de définitions à appliquer aux cases du plateau, si vous avez des soucis quant à leur signification.

But du jeu

Votre but est d'être le premier joueur à récupérer les trois éléments de son GOOTMU. Dès que vous possédez les trois pièces, vous avez gagné la partie et pouvez défier vos adversaires à Knots ou à WizWar (autres jolly'games)

Préparation du jeu

Mélangez les éléments du plateau de jeu (tuiles représentant un morceau de labyrinthe de 4 par 4 cases). Prenez en un certain nombre en fonction du nombre de joueurs et construisez face visible, un labyrinthe rectangulaire :

- A 2 joueurs : prenez 9 tuiles pour construire un carré de 3 par 3
- A 3 joueurs : prenez 12 tuiles pour construire un rectangle de 3 par 4
- A 4 ou 5 joueurs : prenez 16 tuiles pour construire un carré de 4 par 4
- A 6 joueurs ou plus : prenez 20 tuiles pour construire un rectangle de 4 par 5

Prenez ensuite tous les marqueurs pour les mélanger face cachée, soit, tous les objets à l'exception des GOOTMU, MONSTER, PLAYER START et PSEUDO-PLAYER START. Placer alors un de ces marqueurs (toujours face cachée) pour chaque tuile composant le plateau de jeu, sur le petit cercle dessiné sur la tuile. Placer le marqueur MONSTER sur la tuile indiquant "THE MONSTER STARTS HERE" à condition que cette tuile apparaisse dans votre labyrinthe.

Chaque joueur va alors placer son pion sur une case vide et ne portant aucune indication sur le plateau. Une fois ce placement effectué, il remet à son voisin de droite ses trois morceaux de GOOTMU afin que son adversaire les place sur le plateau, face visible, sur trois cases libres (sans obstacle, ni écriture, ni pion, ni rien du tout) et de manière suffisamment délicate pour rendre leur récupération pénible... Certaines parties du labyrinthe peuvent être complètement inaccessibles : il est alors interdit d'y placer des pièces de GOOTMU, et cela malgré qu'un joueur ou qu'un objet puisse y atterrir au cours de la partie.

Pour débiter une partie, chaque joueur lance un dé, le plus grand score se place en premier et démarrera en premier. Il place sous son pion un marqueur indiquant sa case de départ, car il se peut que certaines circonstances le forcent à y revenir...

Les Mouvements

Chaque joueur tire le dé et se déplace exactement du nombre indiqué. Il est interdit de faire demi-tour lors d'un même mouvement, ce qui revient à dire qu'une même case ne peut par être occupée plus d'une fois par un même joueur durant son tour, SAUF si la direction affichée sur une case vous force à le faire. Pour s'arrêter dans un cul de sac (y compris SECRET PANEL et TRAP DOOR), vous devez arriver exactement dessus, sans points de mouvements supplémentaires. S'il vous arrive de ne pas pouvoir jouer le nombre indiqué par le dé, vous passez simplement votre tour. Exemple : si vous ne pouvez vous déplacer que de 3 cases dans n'importe quelle direction (parce que vous avez été piégé par une TRAP DOOR dans un couloir dans sortie), et que vous tirez un 5 au dé, vous ne bougez tout simplement pas d'une seule case !

Si vous arrivez sur une case indiquant des instructions qui sont impossible à suivre, oubliez ces instructions et considérez la case comme une case blanche. Par exemple : vous passez à travers une porte piégée unidirectionnelle (ONE WAY TRAP DOOR) et atterrissez sur une case indiquant reculez de deux cases... Vous ne pouvez plus passer à travers la porte piégée, vous ignorez donc l'instruction de recul.

Certains obstacles ne pourront être franchit qu'en possédant le bon objet que vous trouverez au cours de votre périple dans le labyrinthe, il s'agit de :

- (FIRE) le feu, nécessitant une bassine d'eau pour l'annuler (CKET OF WATER)
- (LOCKED DOOR) porte fermée une clé pour l'ouvrir à chaque passage (KEY)
- (POOL) un étang un bateau à chaque passage (BOAT)
- (CAVE-IN) un effondrement une pioche pour l'annuler (PICKAXE)
- (SNAKE PIT) oubliette une planche de 10 pieds de long (10 FOOT BOARD)
- (NARROW PASSAGE) passage étroit demandant de l'huile pour s'y glisser... (OIL)

Lorsque vous passez par dessus un objet au cours de votre mouvement, vous le ramassez. Vous ne pouvez pas porter plus de 3 objets, en comptant les pièces de votre GOOTMU. Le feu (FIRE) et le ... (CAVE-IN) sont des obstacles particuliers dans la mesure où ils ne sont pas permanents, mais apparaissent comme les objets, sans pour autant pouvoir être pris et utilisés comme tels, ils seront juste retiré du plateau lorsqu'un joueur passera par dessus avec l'objet permettant de les traverser. Ces deux obstacles apparaissent lorsque vous passez dessus, le premier joueur à les découvrir n'a donc pas à s'en soucier.

Les marqueurs listés ci-dessus ne sont pas usables, vous pouvez les ré-utiliser autant de fois que vous le souhaitez à l'exception des POWER TOKENS qui sont défaussés lorsque l'on s'en sert.

Si vous êtes forcés de traverser le feu (FIRE), la étang (POOL), la faille (PIT) ou le monstre (MONSTER), vous revenez à votre points de départ en conservant les objets que vous transportiez. Si vous possédez le passe pour franchir l'obstacle, considérez alors l'obstacle comme une case normale. Vous ne pouvez pas vous jeter intentionnellement dans un obstacle sans posséder son passe et dans l'espoir d'être renvoyé sur votre case de départ, si vous n'avez pas le passe, vous êtes bloqué par l'obstacle, voilà tout ! Par contre, si les instructions d'une case vous jette sur l'obstacle, vous devez y aller même sans le passe... Vous pouvez donc "accidentellement" marcher sur une case qui vous force à traverser un obstacle dont l'absence de passe vous renvoie à votre case de départ.

Il y'a de nombreuses cases comportant des instructions, ces instructions ne vous concernent que si vous terminez votre mouvement sur ces cases. Si les instructions des cases vous semblent contradictoires, appliquez chacune d'elles, puis déplacez vous encore d'une case de plus que l'indique la dernière instruction afin de rompre tout conflit. L'exemple ci-dessous est assez parlant :

SLIDE 2 SPACES =>> glissez de 2 cases vers la droite		MOVE THAT WAY <=<=< 2 SPACES allez 2 cases vers la gauche
---	--	---

Si on obtient un 6 au dé, on peut au lieu de se déplacer faire tourner la tuile sur laquelle on se trouve ou bien une tuile adjacente. On peut donc jouer ce 6, même si l'on se trouve dans un endroit où l'on ne peut pas bouger de 6 cases... Les tuiles adjacentes sont les quatre qui touchent la tuile sur laquelle on se trouve, et non les diagonales.

Le POWER TOKEN vous donne également cette possibilité, mais en sus et non en remplacement de votre mouvement. Cette rotation qui vous fait défausser un POWER TOKEN peut être effectuée à n'importe quel moment de votre tour de jeu (avant, après ou pendant votre mouvement). Un POWER TOKEN peut aussi servir

en remplacement d'un jet de dé : au lieu de tirer le dé, vous défausser un POWER TOKEN et indiquez le chiffre que vous voulez jouer (entre 1 et 6). Lorsque vous trouvez un POWER TOKEN, vous pouvez le garder pour l'utiliser quand vous le souhaitez par la suite...

Le plateau de jeu à les caractéristiques d'un écran de PAC-MAC^(TM), c'est à dire que sortir d'un côté fait immédiatement rentrer de l'autre comme si le labyrinthe était inscrit dans un double cylindre.

En règle générale, les instruction commençant par MOVE vous envoient dans une direction : seul le début de votre mouvement doit suivre cette direction, si vous rencontrez une intersection par la suite, vous pouvez changer de direction (sans revenir sur vos pas). Les instructions commençant par SLIDE ou JUMP impliquent que vous devez suivre cette direction tout au long de votre mouvement en ligne droite. Si vous arrivez sur une case SLIDE 5 indiquant une direction ne pouvant être parcourue que sur 3 cases en ligne droite, ignorez l'instruction.

Les instructions du plateau de jeu peuvent modifier votre jet de dé. Exemple : "MINUS 1 TO YOUR ROLL" transformera en un 5 le résultat d'un jet de 6. Ceci rend particulièrement difficile l'obtention d'un 6, cependant un 6 "naturel" tout comme un POWER TOKEN, vous permettra toujours d'effectuer une rotation de tuile. Si vos points de mouvements doivent être transférés au monstre (cf. § Le MONSTRE), ils sont modifiés comme avant d'être transférés.

Comme cela a déjà été dit, il existe des endroit d'où on ne peut se sortir, des cases fermées dans les 4 directions et il est possible qu'un élément d'un GOOTMU finisse dans une telle case rien qu'en suivant les instructions du plateau. Il existe cependant une manière d'entrer ou de sortir d'un tel espace... Un joueur se trouvant sur une case adjacente à cet espace peut y entrer en obtenant un 6 au dé. Il devra par la suite obtenir à nouveau un 6 pour pouvoir en sortir, il ne se déplacera alors que d'une seule case. Afin d'entrer ou de sortir de ce genre de cases de façon plus sûre, vous pouvez passer trois tours et rester sur la même case pendant ces 3 tours, au début de quatrième, vous avez traversé le mur !!! Enfin, on peut tout à fait utiliser un POWER TOKEN pour rentrer ou sortir, mais dans ce cas, vous n'avez pas de mouvement additionnel. On peut remarquer que certaines instructions ignorant les murs peuvent permettre d'y entrer (ex: JUMP 2 SPACES)

Les joueurs peuvent passer librement sur les cases des autres. Si vous terminez votre mouvement sur une case occupée par un autre joueur, vous pouvez le pousser sur une case adjacente, il doit alors appliquer immédiatement les instructions de cette nouvelle case comme s'il venait d'y arriver...

Le MONSTRE

Le monstre commence la partie sur la case indiquant "THE MONSTER START HERE". Si cette case est absente du plateau de jeu, le monstre ne sera pas mis en jeu au cours de cette partie et les règles ci-dessous ne serviront pas.

Les joueurs peuvent utiliser leur tour pour déplacer le monstre. Ils doivent l'annoncer avant de lancer le dé. Le monstre peut faire tout ce que sait faire un joueur à une exception : il ne peut pas porter d'objets. Si le monstre touche un joueur parce qu'il passe sur la même case que lui, ce dernier retourne à sa case de départ en conservant les objets qu'il portait. Aucun joueur ne peut passer sur la case occupée par le monstre : le passage est bloqué !!!

Les objets

Vous ne pouvez porter plus de trois objets, y compris les pièces du GOOTMU. Pour prendre un objet, il suffit de passer dessus. Pour le poser, cela peut être fait au cours de votre mouvement, ou bien à la fin de votre tour et toujours sur une case vide (excepté votre pion).

Vous pouvez tout à fait prendre une pièce d'un GOOTMU qui n'est pas le votre... Le propriétaire du GOOTMU que vous transportez peut venir le récupérer en arrivant exactement sur votre case. Il faut alors lui donner sans combat, c'est le sien après tout...

Certains marqueurs que vous rencontrerez ne sont pas des objets et ne peuvent pas être pris, tels que MAGNET, CAVE-IN, MONSTER, FIRE et PLAYER START. Hormis le derniers, tous ces marqueurs sont des obstacles et leurs actions sont décrites dans les règles.

DICTIONNAIRE des termes utilisés sur le plateau...

Les définitions suivantes ne sont qu'un guide de référence. Vous n'avez pas besoin de les lire pour commencer la partie. Si jamais un doute survient sur la signification d'une instruction ou d'un marqueur du plateau, vous pouvez vous référer à sa définition afin d'éclaircir la situation. Notez que les nombres ne sont donnés qu'à titre d'exemples et peuvent différer sur les cases que vous souhaitez comprendre.

ADD 1 TO ALL FUTURE DIE ROLL : pour le reste de la partie, vous ajouterez 1 à tous vos lancer de dé. Vous pouvez donc obtenir 7 en lançant un 6... Seul un 6 naturel permet la rotation, un 6 obtenu en jetant un 5 auquel on ajoute 1 ne la permet pas...

ADD 2 TO YOUR NEXT ROLL : ajouter 2 à votre prochain jet. Rotation permise sur un 6 naturel, et non 4+2 !

ANY PERMANENT EFFECT ON YOU GOES AWAY : s'il y avait un ou plusieurs effet permanent sur votre personnage, vous pouvez les oublier, il n'y en a plus ! Ceci inclus les bonus comme les malus...

BRING 1 ENEMY GOOTMU HERE : prenez un élément d'un GOOTMU adverse encore sur le plateau et placez-le sur votre case.

CANCEL A PLAYER'S FUTURE TURN (marqueur) : prenez ce marqueur et conservez-le. Lorsque vous souhaitez qu'un joueur passe son tour, utilisez ce marqueur en le défaussant juste avant le début de ce tour...

CANCEL OUT ANY ONE FUTURE SQUARE : A n'importe quel moment dans la suite du jeu, lorsque vous atterrirez sur une case dont vous ne voulez pas suivre les instructions, ou bien pour passer un obstacle pour lequel vous n'avez pas l'objet nécessaire, vous pourrez traiter cette case comme une case blanche. Par contre, vous ne pourrez faire cela qu'une fois, si vous retournez sur cette case, il vous faudrait un **CANCEL OUT ANY TWO FUTURE SQUARE** afin de l'éliminer à nouveau...

CONFUSED, DISCARD ONE ITEM : vous devez vous défausser d'un objet (que l'on retire du jeu) si vous transportez des objets en plus des éléments de GOOTMU qui ne peuvent pas être défaussés

DROP ALL TOKENS HERE, THEN BACK UP 3 SPACES : tout ce que vous transportez se retrouve sur cette case (objet ou élément de GOOTMU). Puis vous reculez votre pion de trois cases. Vous pourrez revenir chercher vos petites affaires à partir du tour prochain, si vous passez par leur case sans vous y arrêter ce coup-ci

DROP ONE ITEM 4 SPACE FROM HERE : depuis votre position, compter quatre cases en ligne droite dans n'importe quelle direction en ignorant les murs et déposer y un des objets (ou GOOTMU) que vous portiez.

DROP 1 GOOTMU PIECE, GO BACK TO START : laissez sur cette case une pièce de GOOTMU que vous portiez, puis remplacez votre pion sur sa case de départ.

DOUBLE YOUR NEXT ROLL : double votre prochain jet de dé. S'il y a des bonus/malus, ils sont ajoutés avant le doublement des points. Un 6 doublé ne permet pas deux rotations, mais bien d'avancer de 12 cases !!!

ENEMY MOVES YOUR NEXT TURN : pour votre prochain tour, vous jetez le dé, mais c'est le joueur à votre droite qui va déplacer votre pion comme il le souhaite...

ENEMY MOVES ONE OF YOUR GOOTMUS ONE SPACE : votre voisin de gauche va déplacer une de vos pièces de GOOTMU encore sur le plateau d'une case en ignorant les murs.

EXTRA TURN, ROLL AGAIN : rejouez immédiatement

FREE MOVE FOR MONSTER : faites un nouveau jet de dé pour vous permettre de déplacer le monstre au moment où vous atterrissez sur cette case.

GET ANOTHER PLAYER PIECE : placer le PSEUDO-PLAYER START à moins de 4 cases de vous en ignorant les murs et posez dessus un nouveau pion, qui jouera comme un nouveau joueur, mais sera dirigé par vous même... Il peut vous aider à collecter des pièces de votre GOOTMU, mais pour gagner, c'est bien votre pion qui doit assembler de GOOTMU et non le PSEUDO-joueur

GET NEAREST ITEM : sans changer de position, emparez-vous de l'objet le plus proche (qui n'est pas une pièce de GOOTMU). Si deux objets sont à même distance, choisissez l'un d'entre eux. Si vous tirez le feu (FIRE) ou l'éboulement (CAVE-IN) laissez les en place face visible et attrapez le prochain objet le plus proche.

GIVE 1 GOOTMU TO ANOTHER PLAYER FOR PLACEMENT : si vous en transportez une, donner une pièce de GOOTMU à un autre joueur qui va la replacer sur le plateau en suivant les règles de placement initiales.

GIVE ANOTHER PLAYER 1 ITEM : si vous transportez au moins un objet (hormis des pièces de GOOTMU), donnez-en 1 à l'un de vos adversaires. Si ce dernier a déjà trois possessions, il doit en poser une immédiatement sur la case du plateau qu'il occupe.

GO ANYWHERE : téléportez-vous sur la case de votre choix (marquée ou non)

GO TO NEAREST ENEMY GOOTMU : placer votre pion sur la pièce de GOOTMU adverse encore posée sur le plateau la plus proche de votre position en ignorant les murs.

GO TO NEAREST ITEM : placer votre pion sur l'objet le plus proche encore sur le plateau. Si vous tombez sur le feu (FIRE) ou l'éboulement (CAVE-IN), laissez la face visible et placez-vous une case à côté... En cas d'égale distance, choisissez l'objet sur lequel vous atterrissez.

IGNORE WALLS NEXT TURN : Vous pouvez ignorer les murs lors de votre prochain tour de jeu : vous pourrez vous déplacer au travers, comme s'ils n'existaient pas !

JUMP 3 SPACES : sauter de 3 cases dans la direction indiquée en ignorant les murs

LET OTHER PLAYER MOVE YOUR NEXT TURN : idem **ENEMY MOVES YOUR NEXT TURN**

LOCKED DOOR : ceci est un obstacle, il vous faut une clé pour le passer.

LOSE 1 TURN : vous perdez votre prochain tour.

MAGNET (marqueur) : lorsque vous révélez ce marqueur, vous devez soustraire 3 à tous les prochains jets de mouvements effectués à trois cases ou moins du marqueur. Si le résultat est négatif, le pion glisse d'autant de cases vers le marqueur en suivant le plus court chemin ou bien reste dessus s'il y était déjà.

MOVE ANOTHER PLAYER 2 SPACES : choisissez le pion d'un adversaire et déplacez-le normalement de 2 cases.

MOVE ANY DIRECTION 3 SPACES, IGNORE WALLS : déplacez-vous de trois cases en ligne droite, dans la direction de votre choix en ignorant les murs.

MOVE BACK 3 SPACES : quelque soit la direction d'où vous venez, retournez dans le sens inverse du nombre de cases indiqué.

MOVE FORWARD 3 SPACES : quelque soit la direction d'où vous venez, continuez dans le même sens pendant trois cases.

MOVE FORWARD 10 SPACES, BACKTRACK OKAY : continuez dans la direction que vous aviez lorsque vous êtes arrivé sur cette case. Et cela pendant 10 cases, vous pouvez vous retrouver sur une case sur laquelle vous êtes déjà passé ce tour ci.

MOVE MONSTER OVER 1 TILE ANY SPACE : déplacer le monstre sur une tuile adjacente à la sienne. Il atterrit sur une case non marquée de la tuile choisie. Si cette case contient un joueur, ce dernier retourne immédiatement sur sa case de départ.

MOVE 1 GOOTMU 1 SPACE IGNORE WALLS : choisissez une pièce de GOOTMU sur le plateau et déplacez là d'une case dans n'importe quelle direction en ne tenant pas compte des murs.

MOVE 1 OF YOUR GOOTMU 1 SPACE IGNORE WALLS : même chose que pour le paragraphe précédent, mais ne s'appliquant qu'à l'une de vos pièces de GOOTMU

MOVE 1 OTHER PLAYER 1 SPACE : choisissez n'importe lequel de vos adversaires et déplacez son pion d'une case dans n'importe quelle direction valide du plateau.

MOVE OTHER PLAYERS 1 SPACE EACH : déplacez tous les pions adverses d'une case dans n'importe quelle direction valide du plateau. Si un pion atterrit sur une case comportant des instructions, il les applique immédiatement.

MOVE RANDOMLY NEXT TURN : lancer tout d'abord votre dé de mouvement, puis déplacez vous aléatoirement en lançant la première fois un dé pour la direction, puis un dé pour chaque case de mouvement 1,2 : à gauche 3,4 tout droit, 5, 6 à droite.

MOVE THAT WAY NEXT TURN : vous devrez entamer votre prochain mouvement dans la direction indiquée par la flèche.

MOVE THAT WAY 5 SPACES : déplacez vous de cinq cases en commençant par la direction indiquée par la flèche

MOVE THREE SPACES NEXT TURN (NO ROLL) : ne tirez pas le dé lors de votre prochain tour de jeu, avancez simplement de 3 cases.

MOVE 3 SPACES IGNORE WALLS : déplacez vous de trois cases dans n'importe quelle direction, et pas nécessairement en ligne droite, sans tenir compte des murs.

MOVE TO THE NEAREST LABELED SPACE : identifiez la prochaine case comportant des instructions (la plus proche de votre pion) en dehors de celle-ci et placez vous dessus pour suivre ces instructions.

MOVE TO NEXT TILE, ANYWHERE IN IT : déplacez votre pion sur n'importe quelle cases de la tuile adjacente indiquée par la flèche.

MOVE TO SAME SPACE AS ANOTHER PLAYER : déplacer vous sur la case d'un autre joueur que vous pouvez alors pousser d'une case si vous le désirez. Notez qu'il ne pourra pas vous pousser au prochain tour si vous ne le poussez pas ce tour ci.

MOVE TO THE TILE WITH MONSTER ON IT : placez votre pion sur une des cases de la tuile contenant le monstre. Si le monstre n'est pas en jeu, ignorez ces instructions.

NEXT PLAYER YOU TOUCH GO HOME : le prochain joueur dont vous croisez la case lors d'un de vos déplacements sera immédiatement remis sur son départ... A l'inverse, le premier joueur arrivant sur votre case sera télé porté sur son départ (que cela vous plaise ou non) s'il ne vous pousse pas d'une case.

NEXT TURN YOU MAY ONLY MOVE AN ODD ROLL : vous resterez sur cette case à moins de sortir un 1, un 3 ou un 5.

OIL NEEDED : ceci est un obstacle, et il vous faut de l'huile (OIL) pour le franchir.

PASS THROUGH ANY WALL NEXT TURN : vous pourrez traverser un mur lors de votre mouvement du prochain tour.

PASS THROUGH ONE WALL (marqueur) : ce marqueur peut être conservé pour un usage ultérieur. Il vous permettra de traverser un mur lors de votre mouvement, avant d'être défaussé.

POOL : ceci est un obstacle, vous avez besoin d'un bateau (BOAT) pour le passer.

REMOVE 1 TILE FROM BOARD : choisissez une tuile ne contenant ni joueur, ni pièce de GOOTMU et retirez la du plateau de jeu. Dans le trou ainsi créé, les murs opposés sont considérés comme connectés.

ROLL A 1, GET 2 EXTRA TURNS : lancer le dé immédiatement, si vous obtenez un 1, vous gagnez deux tours gratuits à jouer immédiatement !

ROLL A 5, LOSE YOUR NEXT TURN : lancer le dé immédiatement, si vous obtenez un 5, vous perdez votre prochain tour !

ROLL LESS THAN 3 TO MOVE : lancer le dé la prochaine fois que vous tentez de vous déplacer, si vous obtenez un 1 ou un 2, vous pouvez le rejouer immédiatement pour vous déplacer, sinon vous ne pouvez pas bouger !

ROTATE ANY TILE ON BOARD : choisissez une tuile du plateau de jeu que vous allez faire tourner dans la direction de votre choix.

ROTATE THIS TILE CLOCKWISE 1/4 TURN : tournez la tuile que vous occupez d'un quart de tour vers la droite.

SECRET PANEL, ROLL 3 OR LESS TO PASS : afin de tenter d'utiliser cette case, vous devez déjà atterrir exactement dessus. Au début de votre prochain tour, vous devez lancer le dé, et si vous obtenez 3 ou moins, vous pouvez traverser cette case après avoir effectué votre jet de mouvement, sinon, vous devrez rebrousser chemin. Ces instructions s'appliquent des deux côtés.

SELECT NEXT ROLL (1 TO 5) : au lieu de lancer le dé, vous pouvez choisir de vous déplacer de une à cinq cases.

SLIDE 2 SPACES : si vous terminez votre mouvement sur cette case, vous poussez votre pion de deux cases dans la direction indiquée. Si cela devait vous jeter contre un mur du fait de la promiscuité, ne vous déplacez pas.

SNAKE PIT : ceci est un obstacle, il vous faut une planche de 10 pieds de longs (10 foot board) pour passer.

SQUARE NEXT ROLL : mettez au carré votre prochain jet de dé (multipliez le par lui même). Si vous tirez un 6, vous pourrez vous déplacer de 36 cases !

SUBTRACT 3 FROM YOUR NEXT ROLL : retirez 3 de votre prochain jet de dé, si le résultat est négatif ou nul, vous restez coincé là.

SUBTRACT 1 FROM ALL YOUR FUTURE DIE ROLLS : vous retirerez 1 à tous vos futurs jets de dés. Un 1 donnera un zéro. Evidemment, un 6 naturel vous permet toujours d'effectuer une rotation, ou bien compte pour un 5.

SWAP ANY 2 GOOTMU ON THE BOARD : échangez la place de deux pièces de GOOTMU du plateau (quelque soit leur propriétaires)

SWAP PLACE WITH ANOTHER PLAYER : changez de place avec le pion d'un autre joueur.

TAKE 1 ITEM FROM ANOTHER PLAYER : voler un objet à un autre joueur (à l'exception des pièces de GOOTMU)

TELEPORT TO ANY GOOTMU TOKEN : placez votre pion sur une case occupée par une pièce de GOOTMU (la votre ou adverse)

THE MONSTER START HERE : placer ici le monstre en début de partie... sinon rien de spécial

TRAP DOOR ONE WAY : si votre mouvement s'achève sur la porte, vous devrez passer au travers au début du tour prochain. La porte ne se traversant que dans une seule direction.

TURN OVER ANY 1 ITEM, ANYWHERE : choisissez un objet non encore connu et retournez le face visible.

USE 1 TRAP DOOR BACKWARD (marqueur) : permet de prendre une porte TRAP DOOR dans le sens inverse, suivant les mêmes conditions que la TRAP DOOR ONE WAY. Si vous obtenez un 1 en traversant, ignorez le texte de la TRAP DOOR.

YOU MAY NOW CARRY 4 ITEMS : vous pouvez maintenant transporter 4 objets et non plus 3

YOU MAY ROTATE THIS TILE : vous pouvez faire effectuer une rotation à la tuile sur laquelle vous vous trouvez

YOU MUST PICK UP 1 ITEM BEFORE GOOTMU : avant de pouvoir prendre une nouvelle pièce de GOOTMU, vous devez d'abord prendre un objet du plateau... S'il n'y a plus aucun objet disponible, ne tenez pas compte de ces instructions.

MERCI

Aux amis ayant participés aux tests du jeu : Dave, Rick, Rob, Ray's et de gang de Hudson. (c) 1992

En bref... Un petit résumé des règles pour jouer plus vite !!!

- Chacun joue à tour de rôle et se déplace d'un jet de dé exactement sans faire demi-tour
- Si on obtient un 6 au dé, on peut au lieu de se déplacer faire tourner la tuile sur laquelle on se trouve ou bien une tuile adjacente. Idem en dépensant un POWER TOKEN qui conserve le mouvement en plus.
- Si on passe 3 tours ou bien avec un 6 naturel au dé, ou encore en dépensant un POWER TOKEN, on peut entrer ou sortir d'une case emprisonnée par quatre murs...
- Le POWER TOKEN peut aussi être dépensé au lieu de jeter le dé pour choisir son résultat entre 1 et 6.
- Le premier à récupérer les 3 pièces de son GOOTMU a gagné !!!
- On ne peut porter que 3 objets (GOOTMU y compris) et on les ramasse en passant dessus
- On peut ramasser un GOOTMU adverse mais il faut le rendre si son propriétaire arrive sur notre case...
- Les instructions des cases s'appliquent lorsque l'on s'arrête dessus
- Si le monstre est en jeu, on peut le déplacer à la place de son pion en l'annonçant avant le jet de dé



Association française loi 1901 - uneludotheque@infonie.fr

☎ : 06.20.98.01.08