



JURGEN SPREUTELS

BABY BLUES

MATÉRIEL DE JEU

110 cartes
Règles du jeu

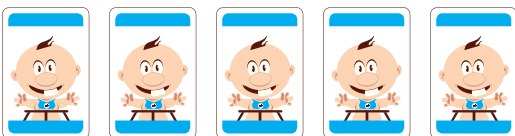
APERÇU DU JEU

Chaque joueur possède une crèche accueillant 5 bébés. À chaque tour, vous jouez une carte négative contre un adversaire et un nombre illimité de cartes positives sur vous-même. Le jeu s'achève lorsque tous les bébés d'un joueur pleurent. Le joueur ayant accumulé le plus de points à la fin de la partie remporte le jeu.

MISE EN PLACE

Chaque joueur aligne devant lui 5 cartes Bébé heureux d'une valeur de 0 à 4. Le chiffre doit être face cachée (le joueur peut choisir l'ordre des bébés). Pendant le jeu, un joueur peut toujours vérifier la valeur de ses cartes. Les cartes Bébé Heureux non utilisées sont remises dans la boîte et n'interviendront plus dans la partie. Les cartes Bébé malheureux sont placées dans la réserve, à la portée de tous.

Mise en place du joueur bleu



Pioche des cartes Bébé malheureux



Pioche

Pour le jeu de base, retirez les 4 cartes Ours en peluche. Toutes les cartes restantes sont mélangées et forment une pioche face cachée placée au centre de la table. Le premier joueur prend la pioche et distribue 5 cartes à chaque joueur. Prévoyez de la place pour la défausse. Pendant la partie, si la pioche est vide, mélangez la défausse et formez une nouvelle pioche.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se compose de plusieurs tours, qui se divisent eux-mêmes en 5 phases. Pendant son tour, chaque joueur peut effectuer les actions suivantes :

1. Échanger une ou plusieurs carte(s) issues de la main d'un autre joueur.
2. Jouer une carte négative.
3. Jouer un nombre illimité de cartes positives.

Ensuite, le joueur doit :

4. Retourner ses cartes Bébé malheureux sur la face Bébé en pleurs lorsqu'ils ne sont pas contents.
5. Compléter sa main pour avoir 5 cartes.

SI VOUS NE JOUEZ PAS DE CARTES, DÉFAUSSEZ UNE OU PLUSIEURS CARTE(S) DE VOTRE MAIN ET COMPLÉTEZ-LA POUR AVOIR 5 CARTES.

LES CARTES

Cartes rouges : ce sont des cartes négatives destinées à rendre un bébé malheureux.

Cartes orange : ce sont des cartes négatives destinées à éliminer des cartes vertes.

Cartes vertes : ce sont des cartes positives pouvant consoler vos bébés.

Les cartes rouges se jouent toujours au-dessus des bébés d'un autre joueur. Les cartes orange se jouent toujours sous les bébés d'un autre joueur, en réaction à une carte verte. Les cartes vertes se jouent toujours en réaction à une carte rouge en dessous ou au-dessus de votre rangée.

Sur le bas des cartes figure un symbole vous indiquant à quel moment la carte peut être jouée. Toutes les cartes sont expliquées en détail dans les règles.

ATTENTION ! Chaque fois qu'un joueur reçoit une carte rouge sur l'un des bébés de sa crèche, il doit piocher une carte Bébé malheureux et la poser sur sa carte Bébé heureux ! À son tour, si le joueur ne peut consoler son bébé, il retourne sa carte Bébé malheureux du côté du bébé en pleurs. Ce bébé ne pourra plus jamais être consolé et il ne vaudra aucun point à la fin de la partie. IL NE PEUT Y AVOIR QU'UNE SEULE CARTE ROUGE PAR CARTE BÉBÉ (AU-DESSUS DE LA RANGÉE D'UN JOUEUR) ET UNE CARTE VERTE (SOUS LA RANGÉE D'UN JOUEUR).



Quand une **carte Caca** est jouée sur un bébé heureux, il devient malheureux. La carte doit être placée au-dessus du bébé. Le joueur visé doit alors piocher une carte Bébé malheureux dans la pioche et la poser sur son bébé heureux.



Pour éliminer un caca, jouez une **carte Lange**. Le caca et le linge sont tous les deux défaussés immédiatement. **Défaussez aussi la carte Bébé malheureux qui se trouvait sur votre bébé (elle retourne dans la pioche).**



Quand une **carte Tétine volée** est jouée sur un bébé heureux, il devient malheureux. La carte doit être placée au-dessus du bébé. **Le joueur visé doit alors piocher une carte Bébé malheureux dans la pioche et la poser sur son bébé heureux.**



Pour éliminer une carte Tétine volée, jouez une **carte Tétine**. La tétine et la tétine volée sont toutes les deux défaussées immédiatement. Défaussez aussi la carte Bébé malheureux qui se trouvait sur votre bébé (elle retourne dans la pioche).



Quand une **carte Bébé nerveux** est jouée sur un bébé heureux, il devient malheureux. La carte doit être placée au-dessus du bébé. Le joueur visé doit alors piocher une carte Bébé malheureux dans la pioche et la poser sur son bébé heureux.



Jouez une **carte Klaxon sur un bébé en pleurs** située dans votre rangée ou dans celle d'un autre joueur. Cela rend les bébés voisins malheureux ! Si le bébé en pleurs est entouré d'autres bébés en pleurs ou malheureux (à sa droite et/ou à sa gauche), le klaxon n'a alors aucun effet sur le(s) bébé(s) déjà en pleurs ou malheureux. Si vous jouez cette carte sur un bébé situé à l'extrême gauche de la rangée, celui-ci aura un effet sur le bébé situé à l'extrême droite du voisin de gauche du joueur. Si vous jouez cette carte sur un bébé situé à l'extrême droite de la rangée, celui-ci aura un effet sur le bébé situé à l'extrême gauche du voisin de droite du joueu.



Jouez une **carte Biberon** en réaction à une carte Bébé nerveux ou sur un Bébé harcelée par une carte Klaxon. Glissez le biberon sous votre bébé malheureux. Au moment de jouer la carte, cachez une partie du dessin sous votre carte Bébé. Il lui faudra 2 tours pour boire tout son lait. Lors de votre prochain tour, commencez par défausser la carte Biberon, ainsi que la carte Bébé nerveux ou Klaxon. Défaussez aussi la carte Bébé malheureux qui se trouvait sur votre bébé



Jouez une **carte Biberon vide** pour éliminer une carte Biberon. Le biberon et le biberon vide sont tous les deux défaussés immédiatement. À son prochain tour, le joueur visé devra alors à nouveau essayer de rendre le sourire à son bébé !



Jouez la **Nourriture en pot** en réaction à la carte Bébé nerveux ou sur un Bébé harcelée par une carte Klaxon. Glissez la carte sous votre bébé malheureux. Au moment de jouer la carte, cachez une partie de la carte sous votre carte Bébé. Le bébé a besoin de 3 tours pour manger tout son petit pot. Lorsque c'est à nouveau votre tour, dévoilez une nouvelle partie du dessin qui se trouve sous votre carte Bébé. Au 3e tour, défaussez la nourriture en pot, ainsi que la carte Bébé nerveux ou Klaxon. Défaussez aussi la carte Bébé malheureux qui se trouvait sur votre bébé.



Jouez une **carte Pot de nourriture** vide pour éliminer une carte Nourriture en pot. La nourriture en pot et le pot de nourriture vide sont tous les deux défaussés immédiatement. À son prochain tour, le joueur visé devra alors à nouveau essayer de rendre le sourire à son bébé !



Jouez **le Mobile** en réaction à la carte Bébé nerveux ou sur un Bébé harcelée par une carte Klaxon. Mettez le mobile sous votre carte Bébé malheureux. Le mobile calme votre bébé jusqu'à ce qu'il soit cassé. La carte Mobile vous empêche de défausser une carte Bébé malheureux ou Klaxon, mais vous assure aussi que votre bébé ne se mettra jamais à pleurer tant que le mobile est présent.



Jouez **le Mobile cassé** pour éliminer la carte Mobile. Le mobile et le mobile cassé sont tous les deux défaussés immédiatement. À son prochain tour, le joueur visé devra alors à nouveau essayer de rendre le sourire à son bébé !



Tous les bébés veulent un ours en peluche. La carte ne fait pas partie du jeu de base, mais vous pouvez toujours l'ajouter dans vos versions. Pour des suggestions de parties, rendez-vous sur notre site Internet. (<http://www.jumpingturtlegames.be>)

Attention ! Dès qu'une carte rouge a été résolue ou qu'elle a fait pleurer un bébé, elle est défaussée. Les cartes négatives restent donc actives au-dessus de la rangée d'un joueur jusqu'à ce qu'un bébé se mette à pleurer ou qu'il redevient heureux grâce à une carte verte. Pour défausser un klaxon, il ne peut y avoir de bébé malheureux à la gauche ou à la droite du klaxon ayant été rendu malheureux par le klaxon. Les cartes positives sont défaussées dès qu'elles ont servi ou quand elles sont utilisées pour annuler une carte négative. La carte négative est défaussée, de même que la carte Bébé malheureux.

ÉCHANGER DES CARTES

À chaque tour, le joueur actif peut échanger une carte avec un autre joueur. Il demande alors une carte déterminée à un autre joueur. Les deux joueurs posent leurs cartes sur la table, face cachée, et se les échangent. L'action peut être répétée plusieurs fois.

ATTENTION ! Un joueur n'est jamais obligé d'échanger une carte, pas plu qu'il n'est obligé d'échanger la carte demandée. On peut donc duper son adversaire !

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin immédiatement lorsque tous les bébés d'un joueur sont en pleurs.

DÉCOMPTE DES POINTS

Tous les joueurs retournent les bébés qui ne pleurent pas et comptent les points qu'ils rapportent. Un joueur reçoit donc des points pour des bébés heureux ou malheureux, mais pas pour des bébés en pleurs.

Le joueur ayant accumulé le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins de bébés en pleurs qui remporte la partie. Si l'égalité subsiste, c'est le joueur possédant le plus de bébés heureux qui gagne. Si l'égalité subsiste encore, les joueurs entament un concours de pleurs : celui qui crie le plus fort remporte la partie !

VARIANTE À 2 JOUEURS

Toutes les règles ci-dessus s'appliquent, à l'exception de 2 points :

Les joueurs ne cherchent pas à accumuler des points, mais à faire pleurer tous les bébés de leur adversaire !

Le point (1) du déroulement d'une partie n'est pas appliqué dans une partie à 2 joueurs ! Il n'y a donc pas d'échanges.



Éditeur: Tenk VOF - Begijnendijksesteenweg 60A, 2230 Ramsel, Belgique
<http://www.jumpingturtlegames.be/>

Jeu créé par Jurgen Spreutels

Illustrations et édition graphique: Jurgen Spreutels

Réalisation: Tom Delmé, Mathias Gezel, Kristof Minnen, Jurgen Spreutels

Rédaction finale: Tom Delmé

Tous droits réservés

Made in Germany

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans

car contient des éléments de petite taille.

Prière de conserver l'emballage pour une référence ultérieure éventuelle.

Nous remercions Stéphane Athimon de son aide appréciée.

