



Règle du jeu

Nombre de joueurs

Ce jeu se joue de 2 à 5 joueurs.

Nombre de manches

A 2 joueurs, il y a 4 manches et à partir de 3 joueurs, il y a autant de manches qu'il y a de joueurs.

Composition du jeu

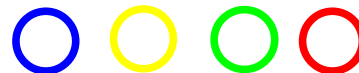
144 cartes :

3 séries de 48 cartes avec:

- 4 formes différentes (cercles, carrés, triangles, hexagones)



- 4 couleurs différentes (bleu, jaune, vert, rouge)



- 3 sortes de remplissage (vide, 1/2 plein, plein)



But du jeu

Le but du jeu est de faire « Gologolo » c'est à dire de poser l'ensemble de ses cartes. Pour poser les cartes, il faut les arranger par trois et terminer par un doublon.

Les séries de trois cartes sont :

3 formes semblables de même couleur d'épaisseur différente



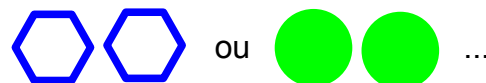
3 formes semblables de couleur différente de même épaisseur



3 formes différentes de même couleur de même épaisseur



Le doublon est une paire de cartes identiques



Distribution des cartes

Chaque joueur reçoit 13 cartes. Les cartes restantes forment la pioche.

Début de partie

Le premier joueur prend une carte de la pioche (il en a alors 14). S'il peut faire « Gologolo » (voir § « Gologolo »), il le fait immédiatement sinon il pose sur la table une carte face visible et c'est au tour du joueur suivant. Cette carte s'appelle « carte visible »

Déroulement du jeu

Si un quelconque joueur peut faire « Gologolo » en prenant la « carte visible », il le fait immédiatement même si ce n'est pas son tour de jouer. Si plusieurs joueurs peuvent faire « Gologolo », le choix est fait selon l'ordre de jeu des joueurs.

Prise de la « carte visible »

Si le joueur prend cette carte, il doit impérativement compléter une série de trois cartes. Soit il fait « Gologolo » et pose tout son jeu devant lui ; soit il pose, à la vue de tous, ces trois cartes devant lui. Ces cartes appartiennent à son jeu. Il se défausse alors d'une carte sur la dernière « carte visible » et c'est au tour du joueur suivant.

Prise d'une carte de la pioche

Si le joueur prend une carte de la pioche, il l'incorpore à son jeu. S'il peut faire « Gologolo », il pose tout son jeu devant lui en annonçant « Gologolo ». Il peut aussi poser une ou plusieurs séries de trois cartes. Puis il se défausse d'une carte sur la dernière « carte visible » et c'est au tour du joueur suivant.

Le doublon

Le doublon se pose obligatoirement en dernier.

« Gologolo »

Pour faire « Gologolo », il faut avoir 14 cartes arrangées en quatre séries de trois cartes et un doublon. La quatorzième carte pouvant être une carte tirée des cartes de la pioche ou une prise de la « carte visible ». Même si ce n'est pas son tour, un joueur peut à tout moment prendre la « carte visible » tant qu'elle n'est pas recouverte. Il est prioritaire sur un joueur qui la veut pour compléter une série de trois cartes.

Si plusieurs joueurs peuvent faire « Gologolo » en même temps, le choix est fait selon l'ordre des joueurs suivant celui qui a posé la « carte visible ».

Décompte des points

Seules les cartes posées comptent.

« Gologolo » royal (prise d'une carte de la pioche) 15 points

« Gologolo » mineur (prise de la carte visible) 10 points

Pose de tout le jeu sans « Gologolo » 5 points

Les points suivants s'ajoutent aux points ci-dessus :

Série de trois cartes 3 points

Doublon 0 point

Le gagnant additionne les points du « Gologolo » et de ses cartes, les autres joueurs additionnent les points de leurs cartes posées.

Fin de manche

Une manche se termine :

- quand un joueur fait « Gologolo »

ou

- quand un joueur a posé toutes ses cartes

ou

- quand il ne reste plus de cartes à la pioche.

Fin de partie

Quand toutes les manches sont jouées, le vainqueur est celui qui totalise le plus de points.