

Auteur : Pierre-Nicolas Lapointe

Editeur : Asmodée (2007)

Type de Jeu : Cartes / Combinaisons / Majorité

Nombre de joueurs : 2 à 4

Age : 10 ans et +

Durée : 20mn

commentaire

L'état de panique universelle est déclaré ! Le grand aspirateur cosmique a mis la pagaille dans l'univers en éparpillant tous les monstres aux quatre coins de l'univers. Votre mission consiste à rassembler, le mieux possible, par familles, les Blob, Yoo, Gazobu, Twini et Twinax qui errent dans la galaxie, tout en évitant les trous noirs et les créatures non identifiées qui ne sont pas toujours bien intentionnées...

Le jeu est composé de 55 cartes, dont 37 cartes "Monstre" (11 Gazobu, 11 Blob, 11 Yoo, 2 Twini et 2 Twinax) et 18 cartes spéciales (3 trous noirs, 7 bonus/malus, 4 jokers, 4 multiplicateurs), ainsi que de 16 pilules cosmiques vertes.

Après avoir été mélangées, les cartes sont placées en pioche, face cachée, au centre de la table. Les 2 premières cartes sont posées face visible sur la table et constituent chacune le sommet d'une colonne de cartes.

Le Tour de Jeu :

Chaque joueur, à son tour, effectue les deux actions suivantes :

- Il peut prendre l'une des 2 colonnes de cartes en main et

finaliser son action en prenant une pilule verte (chaque joueur n'a droit qu'à 4 pilules vertes).

- Il doit tirer 2 nouvelles cartes de la pioche et les placer, face visible, dans le prolongement des deux colonnes (Si le joueur vient de prendre une colonne, il a obligation de la recréer avec au moins une carte).

Note : Lorsqu'un joueur prend sa quatrième pilule verte, il termine son tour et la partie est terminée pour lui.

Fin de la Partie :

Dès lors qu'il ne reste plus que 2 joueurs encore en jeu (ils n'ont donc pas encore pris leurs 4 pilules vertes) la partie se termine lorsque l'un des 2 prend sa quatrième pilule, le dernier joueur doit alors prendre les 3 premières cartes de la pioche. On effectue ensuite, dans l'ordre, les actions suivantes :

- 1) Les joueurs écartent les cartes "trou noir" de leur jeu. Pour chaque carte "trou noir" que possède un joueur, l'adversaire situé à sa gauche va lui retirer, au hasard, une carte de sa main et l'écarter.
- 2) Chaque joueur place devant lui, face visible, les cartes bonus/malus qu'il possède.
- 3) Chaque joueur forme une pile, face cachée, pour chaque famille de monstre qu'il a en mains, auxquelles il peut ajouter les cartes "monstre supplémentaire" qu'il possède. Les cartes "monstre supplémentaire" ne peuvent pas remplacer des Twini ou des Twinax.
- 4) Les joueurs placent les cartes "multiplicateur" qu'ils possèdent sur les tas correspondants (certaines cartes "multiplicateur" laissent le choix de la famille de monstre).

Important : Un seul multiplicateur sera pris en compte par famille de monstre.

Le joueur qui possède la majorité dans une famille de monstres gagne les points marqués sur la carte dans le cercle rouge, les autres perdent autant de points qu'indiqué dans le cercle bleu, par carte de cette famille qu'ils possèdent.

Attention : En cas d'égalité, c'est le joueur suivant dans le décompte qui gagne les points pour cette famille. Les autres joueurs (y compris ceux à égalité) subissent les malus.

Une carte "multiplicateur" multiplierait aussi bien les points négatifs que les points positifs : Il ne faut pas l'oublier avant de les placer...

Le joueur qui possède le total de points le plus élevé à l'issue du décompte, gagne la partie.

Voilà un jeu dont les atours m'attiraient de prime abord : son background léger mais bien déjanté, servi par un visuel totalement en phase (si on lui pardonne son côté jeu de cartes à collectionner) donnaient l'impression d'un jeu d'ambiance fun et décalé.

Plus dure aura été la déception ! Car dès la première partie on se rend compte que Gazobu est non seulement doté d'une mécanique pas originale pour un sou (plus ou moins dérivée de coloretto avec un zeste de 6 qui prend), mais surtout que le jeu n'est pas fun et ne génère pas l'ambiance escomptée.

On aligne des cartes, on prend des cartes, sans avoir de réel moyen de maîtriser quoi que se soit, et une fois rendu en fin de partie, il va falloir faire des choix, basés sur pas grand chose : on peut perdre des cartes de manière hasardeuse si l'on possède des trous noirs, les cartes "monstre supplémentaire", sortes de jokers, brouillent la donne et à moins d'avoir retenu toutes les cartes obtenues par ses adversaires (et encore), on est dans le brouillard...

On peut toujours arguer que le jeu est à prendre au second degré et qu'il n'est qu'un prétexte pour s'amuser sans chercher à compter quoi que se soit, mais le problème c'est que dans ce cas on se retrouve à poser et prendre des cartes un peu bêtement et que du coup on s'ennuie !

L'impression qui persiste c'est que le jeu était peut-être destiné aux plus jeunes à la base et qu'à un moment donné

de son développement, l'auteur a voulu l'orienter vers un public plus large et plus âgé, sans toutefois y parvenir réellement.

Alors pour sauver le jeu du naufrage, on peut toujours le recycler en écartant les cartes "monstre supplémentaire" et/ou les cartes "multiplicateur" (voire même les cartes "trou noir" et/ou les cartes "bonus"), ce faisant, on réduit le jeu à sa plus simple expression (un jeu de mémoire avec des pastilles vertes) et on peut faire jouer les plus jeunes, qui eux seront certainement séduits par le visuel..