

# LAST ONE LOST

## RULES

### Object of the game

To be the player who forces the opponent to press the last bubble.

### Basic rules:

Each player, on their turn, selects a row and presses down any number of bubble they wish in that row only. (If they wish, they may press all the bubbles in a row in a single move.)

On their turn, the opponent selects any row with un-pressed bubbles (including the same row that the last player used), and presses one or more bubbles in the row.

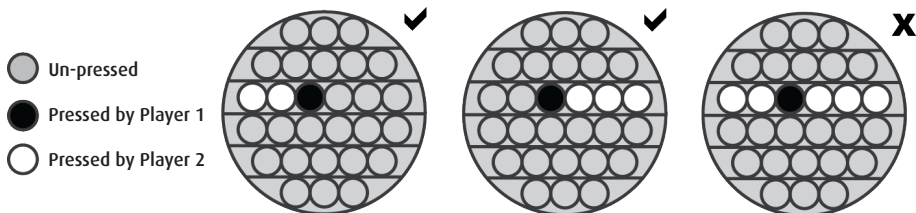
The player who ends up pressing down the last mouse on the board loses the round.

Flip over the playing surface and you're ready to enjoy another game!

The player who wins three of five rounds is the winner.

### Advanced Rules:

The rules remain the same with the only difference being that players can only press any number of adjacent bubbles in a row. If there is an empty space between two bubbles, the player can only press several bubbles in a row as long as they are adjacent and are not separated by a space.



# LAST ONE LOST

## COMMENT JOUER

### But du jeu

Obliger votre adversaire à enfoncer la dernière bulle.

### Règles de base

À tour de rôle, les joueurs appuient sur autant de bulles qu'ils le souhaitent sur une même rangée. (Rien ne les empêche d'appuyer sur toutes les bulles d'une rangée.)

À son tour, l'adversaire choisit une rangée dans laquelle au moins une bulle est restée intacte (incluant la rangée choisie par le joueur précédent) et appuie sur une ou plusieurs bulles.

Le joueur qui est obligé d'appuyer sur la toute dernière bulle perd la manche. Retournez le jeu et commencez une autre partie! Le premier joueur à remporter trois manches sur cinq est déclaré vainqueur.

### Règles avancées

Les règles restent les mêmes à une différence près : à leur tour, les joueurs ne peuvent qu'appuyer sur des bulles qui sont adjacentes. Si une rangée a été divisée par un coup de l'adversaire, le joueur ne peut qu'appuyer sur l'un ou l'autre des groupes de bulles adjacentes, de chaque côté de la bulle enfoncée.

