

Un jeu de **Joan Dufour**

# FLASH 8

Illustré par **Sabrina Miramon**



Apprenez les règles en 1 clin d'œil  
[scorpionmasque.com](http://scorpionmasque.com)

Prenez votre tablette en main et déplacez vos électrons le plus vite possible dans la ville afin de reproduire les combinaisons demandées et de doubler vos adversaires !



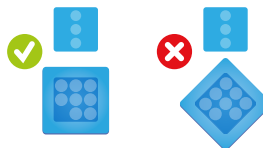
## Matériel et mise en place

Vous trouverez les règles pour le mode solo à la page 3.

Chaque joueur prend une tablette et un ensemble de 8 électrons (**3 bleus, 2 jaunes, 1 rouge, 1 violet et 1 vert**). Remettez les tablettes et les électrons inutilisés dans la boîte. Disposez vos 8 électrons au hasard sur votre tablette. Il devrait rester un espace libre.

Si un joueur est moins rapide que les autres à ce jeu (parce qu'il est plus jeune, par exemple), retirez un électron bleu de sa tablette. Il y aura 2 espaces libres sur celle-ci.

Mélangez toutes les cartes. Au centre de la table, placez autant de piles de 10 cartes qu'il y a de joueurs. Placez-les face "**multijoueur**" visible. Remettez les cartes restantes dans la boîte.



Placez votre tablette de façon à ce qu'elle soit dans la même orientation que les cartes du centre de la table.

## But

### Marquer le plus de points.

On marque des points en reproduisant sur sa tablette les configurations montrées par les cartes au centre de la table.



joueur A

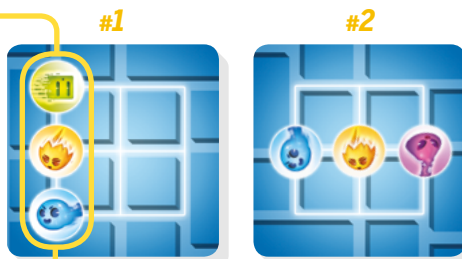
Vous devez toujours reproduire la configuration sur votre tablette selon VOTRE position. Par exemple, le **joueur A** reproduit la configuration #1 en bas de sa tablette, alors que le **joueur B** la reproduit à sa gauche.

## Jeu

Quand tout le monde est prêt, donnez le signal de départ. **Tous les joueurs jouent en même temps et aussi vite que possible**, il n'y a pas de tour de jeu.

Chacun déplace les électrons de sa tablette de façon à reproduire **n'importe laquelle** des configurations affichées sur les cartes au centre de la table.

On déplace un électron à la fois en le **glissant** avec le doigt dans **un espace "libre"** sur sa tablette.



joueur B

Quand un joueur reproduit exactement une des combinaisons demandées, il dit bien fort **"FLASH"**.

Il confirme d'abord auprès des autres joueurs qu'il a correctement reproduit la configuration d'une carte centrale (sans faire pivoter sa tablette ni la carte !). **Il prend ensuite la carte et la pose près de lui**, révélant du coup la carte suivante sur la pile.

Le jeu reprend immédiatement.

**Il est interdit** de faire pivoter sa tablette ou les cartes au centre de la table ainsi que de changer la position de ses électrons autrement qu'en les glissant dans l'espace libre de sa tablette.



## Fin de partie

**La partie se termine quand il ne reste plus de cartes au centre de la table.**

Chaque joueur compte ses points. Chaque carte rapporte 1 point, sauf celles marquées de 2 étoiles, qui rapportent 2 points.

Le joueur ayant le plus grand total l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



# MODE SOLO

## But

Terminer la partie avec le moins de cartes possible en réserve. Chaque rangée ou colonne réalisée selon la grille sur la table permet de vider partiellement sa réserve.

## Mise en place

- Pose une tablette devant toi et disposes-y au hasard un ensemble de **8 électrons** (3 bleus, 2 jaunes, 1 rouge, 1 violet et 1 vert).
- Pose un jeton rouge supplémentaire à portée de main. Nous l'appelons "**jeton Aide-mémoire**".
- Mélange les cartes et tourne-les côté "**solo**" visible. 
- Prends connaissance des **4 formes** entourant les électrons. ○ ✕ ✧ □
- Fais une grille de **9 cartes** (3 x 3) devant toi avec les 9 premières cartes de jeu.

### ATTENTION !

Si, au moment de la mise en place (et à ce moment seulement), tu révèles une 4<sup>e</sup> carte électron d'une des couleurs suivantes : vert, violet ou rouge, place cette carte sous le paquet et remplace-la par la suivante du paquet.

- Les **43 cartes restantes** forment la réserve. Place-les en une pile sur ta droite.
- Prépare un minuteur de **4 minutes**. Emploie un téléphone, une minuterie, etc.

## Jeu

Quand tu es prêt, lance le minuteur.

Déplace tes électrons sur ta tablette le plus vite possible pour reproduire **une colonne** ou **une rangée** de 3 cartes de ton choix.

Jeton Aide-mémoire



Réserve

Veille à ce que l'emplacement de cette ligne dans la grille corresponde à celui sur ta tablette (comme dans le jeu normal). Par exemple, si tu choisis de reproduire la colonne de droite, reproduis-la à droite sur ta tablette. Quand tu y arrives, réalise les étapes suivantes :

1. Place le jeton rouge en face de la ligne reproduite.

### ATTENTION !

Tu ne peux pas reproduire la ligne dans la même position 2 fois de suite, c'est pour cela que tu dois déplacer le jeton Aide-mémoire chaque fois.

2. Choisis une forme entourant les électrons (rond, croix, étoile ou carré) et recouvre les cartes affichant cette forme dans la ligne reproduite avec des cartes provenant de la réserve.  
**Exemple :** Si tu choisis la forme carrée, prends 2 cartes de la réserve que tu placeras sur les cartes électrons rouge et bleu de la ligne réalisée.

3. Reprends le jeu.

Reproduis d'autres lignes de la grille pour vider la réserve et améliorer ton score.



# Fin de partie SOLO

Deux situations peuvent mettre fin à la partie.

1. **Tu ne peux reproduire aucune ligne de la grille.**  
Il y a fort probablement trop d'électrons d'une des couleurs uniques (rouge, vert, violet). Veille à bien gérer cet aspect pour éviter tout blocage !
2. **Les 4 minutes sont écoulées.**

Dans les 2 cas, **compte le nombre de cartes qui restent** dans la réserve. C'est ton score. Moins tu marques de points, meilleur tu es !

Note tes résultats et la date sur les cartes **HIGH SCORES**. Tu pourras constater ta progression.

			
27	Fabrice	12 juin	
18	Fabrice	14 juin	
8	Shannon	19 juin	
16	Laurence	5 juillet	



0

**TACHYON**  
C'est du jamais vu !

1-8

**PHOTON**  
Tu réfléchis à la vitesse de la lumière !

9-16

**NEUTRINO**  
Tu maîtrises le monde subatomique !

17-24

**ÉLECTRON**  
Ta rotation s'accélère !

25-32

**QUARK**  
Tu possèdes les bases fondamentales !

+ de  
32

**GLUON**  
Ne reste pas englué là !  
Refais une partie immédiatement !

**Éditeur :** Christian Lemay  
**Directeur créatif / chargé de projet :**  
Manuel Sanchez  
**Illustratrice :** Sabrina Miramon  
**Graphiste :** Sébastien Bizos  
**Correctrice :** Geneviève Toussaint

© 2019 Le Scorpion masqué inc. L'utilisation des illustrations, du titre Flash 8, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc. Tous droits réservés.



Nous finançons le remplacement de tous les arbres servant à la production de nos jeux.

