

Blitzed!

Soyez vifs comme l'éclair !

Un jeu de dés agité pour 3 à 5
joueurs à partir de 8 ans

Design : Oliver Freudenreich,
DE Ravensburger, Schwarzschild
Auteurs : Inka et Markus Brand
Rédaction : Stefan Brück

Ravensburger

Contenu

- 15 dés (3 par couleur de joueur)
- 5 cartes Taper (1 par couleur)
- 23 cartes Objectif
(avec des combinaisons de dés)
- 5 cartes Gain/Perte
(avec des éclairs et des nombres)
- 40 éclairs

But du jeu

À chaque tour de ce jeu agité, vous gagnez ou vous perdez des « éclairs » selon que vous rempissez votre objectif rapidement ou lentement. **Celui d'entre vous qui possède le plus d'éclairs à la fin remporte la partie.**

Préparation

Chacun d'entre vous reçoit:
1 carte Taper et les 3 dés de la couleur correspondante ainsi que **8 éclairs**

Étalez les **cartes Gain / Perte**, face visible, au milieu de la table, bien à portée de main de tous les joueurs. Selon le nombre de joueurs, placez les cartes suivantes les unes à côté des autres :

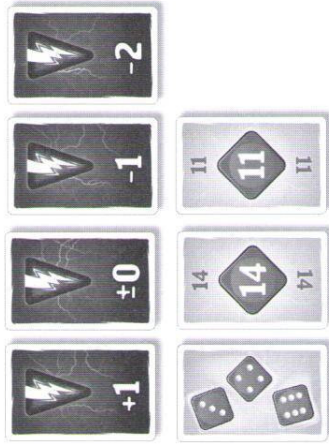
À 3 joueurs: +1, 0, -2

À 4 joueurs: +1, 0, -1, -2

À 5 joueurs: +1, +1, 0, -1, -2

(Les nombres au verso des cartes vous rappellent à combien de joueurs elles sont utilisées.)

Cartes Gain/Perte



Cartes Objectif

Mélangiez les **23 cartes Objectif** et gardez le paquet, face cachée, à portée de main. Placez une carte de ce paquet retournée sous chaque carte Gain/Perte excepté sous la carte « -2 », sous laquelle ne sera **jamais** rien placé, même aux tours suivants (voir Illus. ci-dessus).

Carte Taper



Éclairs

Déroulement du jeu

Au signal « É... clair ! », chaque joueur commence à lancer ses dés. Chacun essaye d'obtenir le plus vite possible une des combinaisons indiquées sur les cartes Objectif retournées. Celui qui y parvient abat vite sa carte Taper à cheval sur les cartes Objectif et Gain/Perte correspondantes. Cette combinaison devient ainsi interdite aux autres joueurs. Dès que la dernière combinaison a été recouverte, les joueurs comptent les points. Le tour suivant commence et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Lancer les dés et taper

DLance tes dés le plus vite possible et aussi souvent que tu veux, tandis que tes adversaires font la même chose. Garde de côté les dés correspondant à la combinaison visée. Dès que tes 3 dés correspondent à cette combinaison (voir ci-dessous), arrête de lancer les dés et abats le plus vite possible ta carte Taper à cheval sur les cartes Objectif et Gain/Perte ; elles sont à toi.

Attention: Tant que tu n'as pas abattu ta carte Taper, tu peux reprendre les dés mis de côté à n'importe quel moment et les relancer si nécessaire (par exemple, parce qu'un autre joueur a déjà tapé avant toi sur la carte Objectif que tu convoitais).

Lorsque les joueurs ont tapé sur toutes les cartes Objectif, l'un de vous se retrouve avec la carte Gain/Perte « -2 ». Il doit alors remettre 2 de ses éclairs au milieu de la table. Ensuite, tous les autres joueurs suivent à leur tour les indications de la carte Gain/Perte sur laquelle ils ont tapé : perte d'1 éclair (carte « -1 »), gain d'1 éclair (carte « +1 ») ou sans effet (carte « ±0 »).

Tour suivant

Chacun reprend sa carte Taper. Les cartes Objectifs utilisées sont défaussées. De nouvelles cartes Objectif sont retournées sous les cartes Gain/Perte (sauf sous le « -2 » !), puis au signal « É... clair ! », le lancement frénétique des dés reprend.

Remarque: Si le paquet est épuisé, mélangez les cartes Objectif défaussées pour former la nouvelle pioche.

Les cartes Objectif

Il existe deux sortes d'objectifs :

1. Une combinaison de dés précise :

Elle indique **exactement** les trois faces qu'il faut obtenir sur les dés. Un joueur ne peut taper sur cette carte Objectif que si ses 3 dés correspondent exactement à ceux indiqués par l'objectif..

2. Une somme :

Elle indique la **somme des 3 dés**. Peu importe comment se répartissent les points sur les trois dés. L'important est que la somme finale des trois dés corresponde à la valeur sur la carte Objectif.

Attention : Aucune combinaison ne peut être réalisée avec moins de 3 dés !



Règles pendant le déluge :

⚡ Première règle : Interdiction de tricher ; il faut toujours rester honnête !

⚡ Chacun est seul responsable de ses dés. Si un dé tombe de la table, tant pis pour toi : la partie ne sera pas interrompue pour autant. Si tu percutés malencontreusement un dé mis de côté avec ton coude ou un autre dé et que tu modifies ainsi son résultat, c'est la nouvelle face qui compte : tu n'as pas le droit de le remettre tranquillement comme il était avant.

⚡ Si, dans la précipitation, tu tapes sur une mauvaise combinaison, tu peux reprendre ou déplacer ta carte Taper tant que d'autres joueurs sont encore en train de lancer leurs dés. Mais si, à la fin du tour, tous tes dés ne correspondent pas à la combinaison sur laquelle tu as tapé, tu perds 2 éclairs ; dans ce cas, la carte Gain/Perte est ignorée.

Fin de la partie

Si un joueur perd plus d'éclairs qu'il ne possède, la partie s'arrête à la fin de ce tour. Le joueur qui possède le plus d'éclairs est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, ces joueurs peuvent se départager lors d'un dernier tour... ou il y a plusieurs vainqueurs.

