Un jeu d'***Andrew Innes***
Pour ***3 à 6 joueurs***
À partir de ***10 ans***

Règle du jeu

Blitz!

Matériel :

- ***180 cartes***, soit 3 paquets de 60 cartes comprenant 6 cartes Duel chacun (chaque paquet a un dos de couleur différente)
- ***1 dé***
- ***1 règle du jeu***
- ***1 sac***



But du jeu :

Le vainqueur sera le joueur qui aura remporté le plus grand nombre de cartes à la fin de la partie.

Préparation de la partie :

- Prenez l'un des 3 paquets de cartes et mélangez-le bien plusieurs fois.
- Coupez le paquet en 2 piles à peu près égales.
- Placez les 2 piles de cartes au milieu de la table, à une dizaine de centimètres l'une de l'autre, afin qu'elles soient à portée de main de tous les joueurs. Ce sont les pioches.
- Pour le moment, mettez le dé de côté. Il sera utilisé plus tard lorsque les cartes Duel seront tirées.
- Tout est prêt. La partie peut commencer !



Pourquoi 2 piles de cartes ?

Pour deux raisons : pour que les joueurs puissent facilement piocher les cartes à leur tour et pour créer un « emplacement » pour le dé.

Pourquoi 3 paquets différents ?

Dans chaque paquet, les thèmes ont été répartis avec soin. Ne mélangez pas ces paquets car vous risquez de tomber, dans une même partie, sur des thèmes dont les réponses viendraient à se recouper et cela peut nuire au plaisir du jeu.



Déroulement d'une partie :

Le joueur qui a mélangé les cartes joue le premier. Il tire une carte dans la pioche de son choix et la retourne rapidement devant lui, face visible.

Attention : *la carte doit être retournée vers les autres joueurs, pour que tout le monde puisse la voir en même temps.*





Exemple d'une table à 4 joueurs en début de partie :



Dé inactif car aucune carte Duel n'a été tirée pour le moment.

Pile de cartes gagnées

Pile de jeu

Religion

Religion

Joueur 1

Joueur de tennis

Joueur de tennis

Joueur 2

Pioche

Pile de cartes Duel

Pioche

Joueur 4

C'est au joueur 4 de tirer une carte.

Loisir

Loisir

Joueur 3



Sur chacune des cartes, il y a du texte (un thème **1**) et un symbole **2**.

À son tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun des joueurs autour de la table va tirer une carte et la dévoiler pour tous :

1 S'il n'y a pas de symbole commun avec la carte d'un autre joueur, c'est simplement au joueur suivant de tirer une carte.

2 Si les symboles des cartes de 2 joueurs sont identiques, ils sont en situation de face-à-face.

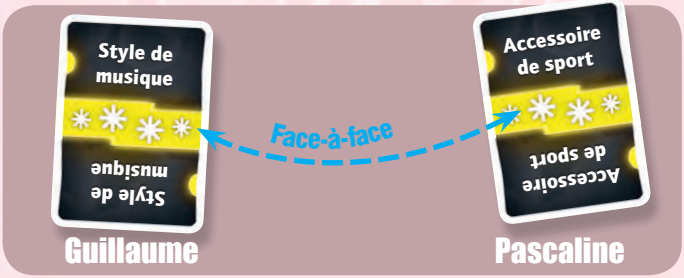
Attention : *chaque joueur ne doit avoir devant lui qu'une carte face visible à la fois. Si c'est votre tour et que vous avez déjà une carte en jeu, recouvrez-la avec votre nouvelle carte. Cette pile de cartes est votre pile de jeu.*

Face-à-face :

C'est le cœur du jeu. Un face-à-face consiste à donner un exemple exact de ce qui est écrit sur la carte de votre adversaire avant qu'il ne puisse en faire de même avec votre propre carte. Le premier joueur à donner une réponse correcte gagne le face-à-face et la carte de son adversaire.

Exemple :

Guillaume et Pascaline ont le même symbole devant eux. Le thème de la carte de Guillaume est « Style de musique » et celui de Pascaline est « Accessoire de sport ». Rapidement, Guillaume doit citer un accessoire de sport (raquette, ballon, filet...) tandis que Pascaline doit citer un style de musique (rock, classique, métal...).



Le plus rapide des deux prend la carte du dessus de la pile de jeu du perdant et la place devant lui, face cachée, afin de former une pile de cartes gagnées. La carte qui est sur la pile de jeu du gagnant reste à sa place.

Important : Les joueurs ne sont pas autorisés à répéter les réponses qui ont déjà été données au cours d'une même partie. Dès qu'un mot est prononcé, soit en jeu, soit lors de la conversation, il ne peut plus être utilisé pour gagner un face-à-face. Naturellement, les joueurs n'ont pas le droit d'en abuser, et de citer ce qui leur passe par la tête à chaque nouvelle carte tirée alors qu'il n'y a pas de face-à-face !

Les cartes Duel :



Quand vous tirez une carte Duel, posez-la entre les 2 pioches et lancez le dé. Si les 2 symboles (1 & 2) indiqués par le dé sont en jeu (c'est-à-dire qu'ils apparaissent sur les piles de jeu de n'importe quels joueurs), les 2 joueurs concernés doivent immédiatement s'affronter en face-à-face.



Replacez ensuite le dé au-dessus de la pile de cartes Duel, entre les pioches, en conservant le résultat obtenu. Le Duel défini par les symboles du dé est actif jusqu'à ce qu'une nouvelle carte Duel soit tirée. Au cours de la partie, si 2 joueurs tirent des cartes comportant les symboles du dé, il y a face-à-face.

Ensuite, le joueur qui a pioché la carte Duel reprend son tour de jeu en tirant une nouvelle carte.

Disposition où le dé crée un face-à-face entre les joueurs 3 et 4.



Effets de cascade :

Après un face-à-face, quand le gagnant prend la carte de son adversaire, la carte suivante de la pile de jeu du perdant est ainsi révélée (s'il y en a une...). Soyez attentifs, car il peut alors y avoir un nouveau face-à-face entre le perdant et n'importe quel autre joueur : c'est un effet de cascade qui peut en générer d'autres à chaque nouvelle carte révélée.

Lorsque tous les face-à-face possibles ont été joués, le tirage des cartes reprend normalement: le voisin de gauche du dernier joueur à avoir pioché une carte tire une nouvelle carte.

Fin du jeu :

Quand il n'y a plus de cartes dans les 2 pioches, la partie s'arrête. Le joueur qui a gagné le plus de cartes remporte la partie !

Pour renouveler le jeu, n'hésitez pas à rejouer avec un paquet de cartes d'une autre couleur. Chaque paquet est différent.



Cas particuliers

Égalités :

Quand deux joueurs en face-à-face donnent leur réponse en même temps, le gagnant est celui qui a commencé à prononcer sa réponse en premier (même si sa réponse est plus longue). Si les joueurs entament chacun leur réponse exactement au même moment, un troisième joueur doit tirer une carte et la retourner face aux deux joueurs concernés. Dans ce cas, ceux-ci doivent donner une réponse correspondant à cette carte.

Le vainqueur de ce nouveau face-à-face gagne la carte du perdant. La carte utilisée pour départager l'égalité est remise sous l'une des 2 pioches.

Si la carte tirée pour le départage est un Duel, remettez-la sous l'une des 2 pioches et tirez-en une nouvelle.

Oubli d'un face-à-face :

Normalement, le jeu est conçu de façon à ce qu'il ne puisse y avoir qu'un seul face-à-face en même temps, même s'il peut y en avoir plusieurs d'affilée. Néanmoins, dans le feu de l'action, il se peut exceptionnellement que deux joueurs distraits oublient qu'ils sont en situation de face-à-face. Dans ce cas précis, les autres joueurs doivent leur signaler ce face-à-face avant qu'une nouvelle carte ne soit retournée.

Validité des réponses :

Une bonne réponse est une réponse acceptée par le groupe. Par exemple, un musicien peut être un musicien célèbre (Mozart), local (votre oncle Paul qui a gagné le premier prix de biniou de Kersaint-Plabennec) ou même un personnage fictif (Lisa Simpson)... Tout désaccord sur le gagnant d'un face-à-face ou sur la validité d'une réponse nécessite un vote du groupe. En cas d'égalité parfaite dans le vote, la réponse est considérée comme acceptée.

Parties à 3 joueurs :

Nous vous conseillons de retirer 2 symboles du jeu (choisir 2 symboles qui sont sur la même face de dé) pour les parties à 3 joueurs. Cela augmentera le nombre de face-à-face.

Par exemple, retirez les symboles et . Par conséquent, quand vous lancez le dé, relancez-le si la face présente les symboles et/ou .

Co-édité et distribué par Asmodee
18 rue Jacqueline Auriol
Quartier de Villaroy - BP 40119
78041 Guyancourt – France
www.asmodee.com

Co-édité par
Interlude - Cocktailgames
2,rue du Hazard
78000 Versailles
www.cocktailgames.com

2013-1/BLITZ01FR/CA001
Fabriqué en Chine.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments.

Besoin d'aide ? SERVICE CLIENT www.asmodee.com

© 2013, Anomia Press, LLC. All Rights Reserved. BLITZ & ANOMIA are trademarks of Anomia Press, LLC. Manufactured and distributed under license from Anomia Press, LLC.

Envie de stimuler encore vos méninges et vos zygomatiques ?



***Duplik*, le jeu de dessin pour ceux qui ne savent pas dessiner !**

Décrivez, dessinez, commentez ! Une horreur gribouillée par votre petite sœur peut l'emporter sur un chef-d'œuvre.

3-12 JOUEURS · DÈS 12 ANS · 45 MINUTES

***Contrario*, plus de 1600 expressions détournées à retrouver !**

Retrouvez les expressions qui se cachent derrière les synonymes, contraires ou termes de la même famille et gagnez !



3-10 JOUEURS · DÈS 12 ANS · 20 MINUTES