



Jeu de cartes

2 Joueurs
Âge: 7 ans et plus

Contenu

- 60 cartes avec symboles

But du Jeu

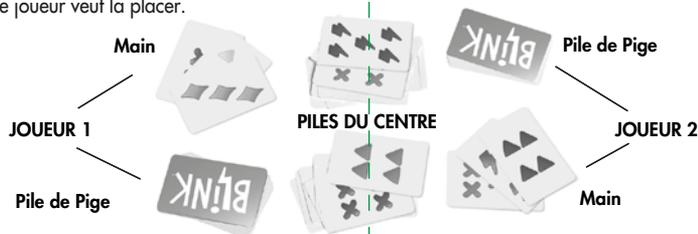
Soyez le premier joueur à avoir placé toutes ses cartes.

Préparation

1. Mélangez les cartes et distribuez-les, face vers le bas, pour former deux piles de pige égales.
2. Placez une pile de pige devant chaque joueur.
3. Placez la première carte de chaque pile de pige, face vers le bas, entre les joueurs. Ces cartes doivent être placées à proximité pour être accessibles aux deux joueurs.
4. Chaque joueur prend les trois premières cartes de sa pile de pige pour former une main. Les joueurs peuvent ensuite regarder les cartes qu'ils ont dans leurs mains.

Comment Jouer

1. Les joueurs retournent simultanément les cartes qu'ils ont placées au centre de la table, et le jeu commence.
2. Sans attendre leur tour, les joueurs font une course pour jouer les cartes qu'ils ont en main, face vers le haut, sur l'une des piles du centre. Pour qu'une carte puisse être jouée, celle-ci doit correspondre à au moins une des caractéristiques (couleur, forme ou nombre) de la carte sur laquelle le joueur veut la placer.
3. À mesure que les cartes sont jouées, les joueurs remplissent leur main en prenant des cartes sur leur pile de pige. Les joueurs peuvent avoir un maximum de trois cartes en main à la fois.
4. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait réussi à placer toutes les cartes de sa pile de pige.



Par exemple, une carte qui contient quatre étoiles jaunes peut être placée sur une carte contenant des symboles jaunes (couleur), sur une carte contenant n'importe quel nombre d'étoiles (forme) ou sur une carte contenant quatre symboles de n'importe quelle forme (nombre).

Comment Gagner la Partie

Le premier joueur à avoir placé toutes ses cartes gagne la partie de **BLINK™**.

Concepteur du jeu **BLINK™**: Reinhard Staupe



Games

HJC90_4LB_4B70

? service.mattel.com

Remarques

1. Un joueur peut jouer une seule carte à la fois.
2. Les rares fois où les deux joueurs ne peuvent placer aucune carte sur les deux piles du centre, le jeu est interrompu, et :
 - si les deux joueurs ont encore des cartes dans leur pile de pige, chaque joueur prend la première carte de sa pile de pige et la place, face vers le haut, sur l'une des piles du centre, et le jeu recommence;
 - si un joueur n'a plus de carte dans sa pile de pige ou que les deux joueurs n'ont plus de carte dans leur pile de pige, chaque joueur prend une carte dans sa main et la place simultanément, face vers le haut, sur l'une des piles du centre, et le jeu recommence;

- si chaque joueur n'a qu'une seule carte, le jeu se termine à égalité.
3. Comme **BLINK™** est le jeu le plus rapide du monde, de nombreux joueurs préfèrent jouer le meilleur de trois ou de cinq manches pour déterminer le gagnant.



D'autres Façons de Jouer à **BLINK™**

BLINK™ à Trois Joueurs

BLINK™ peut être joué à trois joueurs en apportant les modifications suivantes :

1. Mélangez les cartes et distribuez-les, face vers le bas, pour former trois piles de pige égales.
2. Placez une pile de pige devant chaque joueur.
3. Chaque joueur place la première carte de sa pile de pige, face vers le bas, à une distance égale entre lui et le joueur de droite. Les cartes formeront un triangle, et chaque joueur aura une carte à sa droite et une carte à sa gauche.

4. Chaque joueur peut jouer les cartes de sa main sur la pile de gauche ou sur la pile de droite.

Quatre Joueurs ou Plus – Tournoi

Lorsque vous êtes quatre personnes ou plus, vous pouvez jouer à **BLINK™** sous la forme d'un tournoi à élimination simple. Pour continuer à participer au tournoi, un joueur doit gagner deux parties sur trois contre un adversaire.

Pour un Jeu équitable

Si un joueur est beaucoup plus rapide qu'un autre, le joueur le plus rapide peut commencer le jeu avec plus de cartes.