



Card Game

2 Players
Ages 7 and Up

What's in the Box

- 60 Symbol Cards
- Quick Play Rules

The Object

Be the first player out of cards.

Setting Up

1. Shuffle the cards and deal them, face down, to form two equal draw piles.
2. Place one draw pile in front of each player.
3. Place the top card from each draw pile, face down, between the players. These cards should be placed next to each other so they are accessible to both players.
4. Each player takes the top three cards from his or her draw pile to form a hand. Players may look at the cards in their hand.

Playing the Game

1. Players simultaneously turn over the cards that they placed in the center of the table, and the game begins.
2. Without taking turns, players race to play cards from their hand, face up, on either of the center piles. To play a card, it must match at least one characteristic (color, shape, or count) of the card on which it is played.



For example, a card with four yellow stars could be played on any card with yellow symbols (color), or on a card with any number of stars (shape), or on a card with four symbols of any kind (count).

3. As cards are played, players refill their hand by taking cards from their own draw pile. Players may have up to three cards in their hand at any time.
4. The game continues until one of the players is completely out of cards from his or her hand and draw pile.

Winning the Game

The first player completely out of cards wins **BLINK™**.



BLINK™ Game Designer: Reinhard Staupe

©2016 Mattel. All Rights Reserved. Tous droits réservés. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Mattel Canada Inc. Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697. Mattel France, Parc de la Cerisaie, 1/3/5 allée des Fleurs, 94263 Fresnes Cedex. N° Cristal 0969 36 99 99 (Numéro non surtaxé) ou www.lesjouetsmattel.fr Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Tel.: 0800 – 16 936. Luxemburg: 800 - 22 784. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland.

T5931-2B70

? service.mattel.com

Notes

1. A player may not play more than one card at a time.
2. On the rare occasion when neither player can match either of the top cards on the two center piles, play is paused and—
 - if both players have cards left in their draw piles, each player takes the top card from his or her draw pile, places it face up on one of the center piles, and play resumes.
 - if one, or both, of the players has depleted his or her draw pile, each player picks one card from his or her hand, and simultaneously places them face up on one of the center piles, and play resumes.
3. Because **BLINK™** is the world's fastest game, many players prefer to play a best-of-three or best-of-five match to determine the winner.



The World's Fastest Game!

More Ways to Play **BLINK™**

Three Player BLINK™

BLINK™ can be played as a three-player game with the following changes:

1. Shuffle the cards and deal them, face down, to form three equal draw piles.
2. Place one draw pile in front of each player.
3. Each player places the top card from his or her draw pile, face down, so that it is an equal distance between the player and the player to the right. The cards will form a triangle and each player will have a card to the right and to the left.

4. Each player can play cards from his or her hand onto the pile to the left or the pile to the right.

Four or More Players / Tournament Play

With four or more players, **BLINK™** can be played as a single-elimination tournament. To advance in the tournament, a player must win two-out-of-three games against an opponent.

For Balanced Play

If one player is significantly faster than another, the faster player can start the game with more cards.



Jeu de cartes

2 joueurs
Âge : 7 ans et plus

Contenu

- 60 cartes avec symboles
- Règles du jeu

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.



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).

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.

Comment gagner la partie

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



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

T5931-2B70

? 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 pique, chaque joueur prend la première carte de sa pile de pique 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 pique ou que les deux joueurs n'ont plus de carte dans leur pile de pique, 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.



Jeu de cartes

Le jeu le plus rapide du monde!

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 pique égales.
2. Placez une pile de pique devant chaque joueur.
3. Chaque joueur place la première carte de sa pile de pique, 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.