

BLANCO



Qui se défausse de
tout en premier ?



Reinhard Staupe

Joueurs : 2 à 5 joueurs

Âge : à partir de 8 ans

Durée : 20 minutes

MATÉRIEL



120 cartes de jeu

Chaque carte comporte un **éclair vertical de couleur**. Les éclairs sont de 10 couleurs différentes. Toutes les cartes ont aussi un nombre de couleur noire allant de 1 à 12. Chaque nombre est présent 10 fois.

Attention : Pour les personnes avec un déficit de la vision des couleurs, nous avons positionné un petit symbole en haut à gauche sous le nombre pour une meilleure différenciation des couleurs. Chaque symbole correspond à une couleur.



LA COURSE

Chaque joueur commence avec 9 cartes face cachée dans une grille 3x3. Dès que tu t'es défaussé de toutes les cartes de ta grille 3x3, tu reçois 12 nouvelles cartes, que tu poses face cachée dans une grille 4x3. Celui qui réussit à se défausser en premier de toutes les cartes de sa grille 4x3 est le vainqueur.

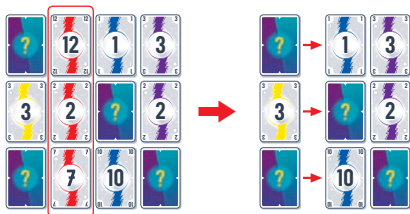
VIDER SA GRILLE

Au début de la partie toutes les cartes de la grille sont face cachée – tout au long de la partie de plus en plus de cartes sont retournées. Chaque joueur essaie toujours de se défausser de rangées de cartes jusqu'à que la grille soit complètement vide. Seules des **rangées complètes** peuvent être enlevées horizontalement ou verticalement.

Valable à tout moment pendant la partie pour toutes les rangées qui comportent 2, 3 ou 4 cartes :

- 1.) Si **toutes les cartes** d'une rangée verticale (colonne) montrent un **éclair de la même couleur**, cette rangée est enlevée.
- 2.) Si **toutes les cartes** d'une rangée horizontale (ligne) montrent le **même chiffre**, cette rangée est enlevée

Les cartes enlevées de cette rangée sont placées dans la boîte du jeu et non sur la défausse. Si un **espace vide** entre les cartes a ainsi été créé dans la grille, les cartes restantes sont déplacées pour obtenir une grille **sans espace vide**.



Exemple : Sara a dans sa grille 4x3 trois éclairs rouges dans une colonne, elle enlève cette colonne entière. Ensuite elle déplace la colonne de gauche vers la droite pour supprimer l'espace vide.



Exemple : Tim a dans sa grille 4x3 quatre chiffres 6 dans une ligne et il enlève cette ligne entière.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Les 120 cartes sont bien mélangées et distribuées. Chaque joueur reçoit **9 cartes** qu'il pose devant lui **face cachée** (sans les regarder) dans une **grille 3x3**. Les cartes restantes forment la pioche et sont placées face cachée au milieu de la table. La première carte de la pioche est retournée, elle est placée à côté de la **pioche face visible** - elle est la première carte de la défausse. Chaque joueur :

- retourne **une** carte de son choix de sa grille.
- regarde **une** carte de son choix de sa grille (et la repose ensuite face cachée).
- prend en main **deux** cartes de la **pioche**.



Exemple : Maria a retourné une carte de sa grille 3x3 (7 rouge), a regardé secrètement une carte (au milieu à droite) et a deux cartes en main (10 bleu et 12 vert). Au milieu de la table se trouvent la pioche (cartes face cachée) et la défausse (carte face visible).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur à gauche de celui qui a distribué les cartes commence. Il doit choisir exactement **une** des deux actions suivantes et l'exécuter - soit **A** (prendre une carte), soit **B** (échanger deux cartes). Ensuite c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre qui exécute exactement une des deux actions de son choix.

Remarque : L'Action **A** est l'action principale qui est exécutée le plus souvent. L'Action **B** est rarement exécutée.

Action A :

Le joueur pioche **une carte** – soit il prend la carte du dessus de la pioche ou soit la carte du dessus de la défausse. Il a maintenant trois cartes en main. Il en choisit une des trois et :

- soit il la pose sur la défausse face visible et retourne ensuite une carte de son choix dans sa grille (si toutes ses cartes sont déjà retournées, il ne retourne aucune carte)
- soit il la pose dans sa grille face visible – soit à la place d'une carte visible ou soit à la place d'une carte face cachée. La carte présente dans la grille à cette position est posée sur la défausse face visible.



Exemple : Maria a pris une carte de la pioche (5 orange). Elle a maintenant trois cartes en main. Elle prend le 12 vert et la pose dans sa grille en haut à droite et l'échange contre la carte présente à cette position. Cette carte, qui était face cachée, est posée sur la défausse face visible.

Action B :

Le joueur **ne prend pas** de carte. Au lieu de cela, il **échange deux cartes** de son choix dans sa grille qui se trouvent **l'une à côté de l'autre** à la verticale ou à l'horizontale (pas en diagonale). Cela peut être deux cartes face cachée, deux cartes face visible ou une carte face visible et une carte face cachée. Les deux cartes choisies échangent leur position.

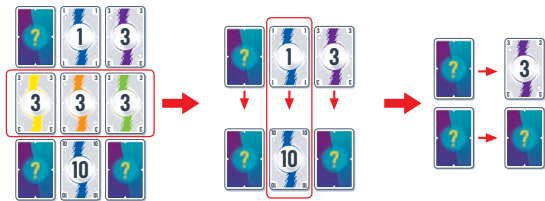
Attention : Dans le cas où seulement une des deux cartes qui vont être échangées est face cachée, celle-ci est retournée face visible. Dans le cas où les deux cartes sont face cachée une seule des deux cartes doit être retournée face visible. Le joueur décide lui-même laquelle il veut retourner (sans la regarder avant).

RÉCOMPENSE APRÈS L'ENLÈVEMENT DE CARTES

À chaque fois qu'un joueur enlève une rangée (ou plusieurs) de sa grille (horizontale ou verticale), il a la possibilité de **regarder une carte face cachée** de son choix (et la repose ensuite face cachée). À chaque tour le joueur n'a le droit de regarder qu'une seule carte.

RÉACTION EN CHAÎNE

Lorsqu'un joueur enlève une rangée, il est possible qu'une nouvelle rangée puisse être enlevée (dans certains cas plusieurs fois). Ceci est autorisé et doit être exécuté tout de suite. **En récompense pour cette réaction en chaîne** il a le droit de retourner la carte précédemment regardée (s'il le souhaite).



Exemple : Linus enlève tout d'abord la ligne avec le chiffre 3, supprime l'espace vide, enlève la colonne de couleur bleue et supprime de nouveau l'espace vide. Il a le droit de regarder une carte et en récompense pour la réaction en chaîne de la retourner (s'il le souhaite).

Les rangées sont enlevées les unes après les autres. Si après une action deux rangées peuvent être enlevées le joueur en choisit une qui est enlevée en premier et ensuite l'autre rangée est enlevée.

ATTENTION, CAS SPÉCIAL : Si dans une grille 2x2 deux rangées peuvent être enlevées en même temps, le joueur peut en enlever qu'une seule des deux (une de son choix).

SUITE ET FIN DU JEU

On joue à tour de rôle de la manière décrite précédemment. Dès **que le pioche est vide**, seule la carte du dessus de la défausse reste au milieu de la table. Les autres cartes de la défausse ainsi que toutes les cartes qui se trouvent dans la boîte du jeu sont bien mélangées et forment ensuite la nouvelle pioche.

Dès qu'un joueur s'est **défaussé de toutes les cartes** de sa grille 3x3, le jeu est interrompu. Ce joueur reçoit tout de suite **12 cartes** de la pioche qu'il pose face cachée devant lui pour créer une **grille de 4x3** (4 colonnes/3 lignes). Il retourne une carte de son choix de sa grille 4x3 et regarde secrètement une carte de son choix et a encore ses deux cartes en main. Le jeu continue ensuite normalement.

Le joueur, qui s'est défaussé de toutes les cartes de sa grille 4x3, est le vainqueur.

Si vous le souhaitez, vous pouvez bien sûr jouer plusieurs parties d'affilée jusqu'à ce que quelqu'un ait gagné le nombre de parties convenu. Ou vous pouvez écrire après chaque partie le nombre de cartes que chaque joueur a encore dans sa grille (moins il y en a, mieux c'est). Celui, qui a le moins de points après plusieurs parties, est le vainqueur.

ATTENTION !



Une astuce de jeu : Évitez de n'avoir plus qu'une seule ligne dans ta grille qui soit composée exactement de 3 cartes (voire 4), puisque celles-ci sont difficiles à se défausser. Il est préférable d'avoir vers la fin toujours une rangée d'exactly 2 cartes.



© 2025 KENDi GmbH
Tulpenweg 26, 90556 Cadolzburg, Germany
info@kendigames.de, www.kendigames.de

Auteur : Reinhard Staupe
Graphistes : Oliver & Sandra Freudenreich
Relecteur : Reinhard Staupe