

BLA5T - EXTINCTION

Vous allez flipper!

IMPORTANT: Cette nouvelle version de Bla5t comprend le jeu d'origine ainsi qu'une extension incluant de nouvelles cartes et de nouvelles règles.

Si vous découvrez le jeu, ou si vous le faites découvrir, nous vous recommandons vivement de vous familiariser avec le jeu de base avant d'intégrer les nouveautés.

Pour ce faire, lisez les **règles de base** et n'utilisez dans un premier temps que les cartes qui **ne comportent pas** le symbole **E** dans le coin en haut à droite. Les autres restent au chaud dans leur boîte pour le moment.



Un jeu de David Grand-Guillaume & Jérôme Armengol
Illustrations par Lionel "codak" Bourquin et dos de cartes par David Lecossu
Edition & production FB Distribution Sàrl

PARTIE I - RÈGLES DE BASE

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les joueurs s'installent en cercle. Le jeu se déroule en plusieurs manches au fil desquelles chacun devra **éviter d'accumuler des points**. À la fin de chaque manche, on note le nombre de points de chaque joueur, que l'on additionne à ceux des manches précédentes.

La partie se termine quand l'un des joueurs atteint 100 points. Le gagnant est alors celui qui en a le moins.

Pour une partie plus courte vous pouvez fixer le score maximal à 50 points.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Mélangez les cartes et distribuez-en 4 à chaque joueur face cachée. Posez la pioche au centre et retournez la première carte que vous déposerez à côté, face visible, formant ainsi la défausse.

Chaque joueur dispose ses 4 cartes devant lui en carré. Leur position ne doit pas changer au cours de la partie.

Avant que la partie ne commence, chaque joueur prend discrètement connaissance de deux de ses cartes au choix et les repose face cachée au même endroit.

Pour la première manche, le joueur situé à gauche du donneur commence; aux manches suivantes, le joueur ayant le score le plus élevé commence.

En cas d'égalité, départagez les joueurs concernés au hasard.



À son tour, chaque joueur peut réaliser une seule de ces actions:

- Piocher une carte sans la montrer et effectuer l'une des actions A ou B (voir ci-dessous).
- Prendre la première carte de la défausse pour remplacer une carte de son jeu (qui est alors défaussée).
- Se défausser de l'une de ses cartes si elle est de la même valeur que la carte supérieure de la défausse (le joueur a alors une carte de moins devant lui).

Les actions au choix après avoir pioché une carte sont:

- A** - La poser sur la défausse face visible en utilisant, ou pas, sa capacité (voir règles "capacités des cartes").
- B** - L'intégrer à son jeu face cachée à la place de n'importe quelle autre carte et défausser la carte ainsi remplacée face visible.

Seule une carte venant d'être piochée peut être jouée pour sa capacité

STRUCTURE D'UNE CARTE



Au fil des tours, les joueurs tentent de réduire la valeur des cartes disposées devant eux en les remplaçant par des cartes piochées, en les jetant dans la défausse ou en les échangeant avec celles des adversaires grâce aux "capacités". Si la pioche venait à s'épuiser, mélangez la défausse pour en former une nouvelle (mais laissez la carte la plus récente de la défausse).

FIN D'UNE MANCHE

Quand un joueur, à la fin de son tour de jeu, pense avoir devant lui un nombre de points inférieur ou égal à 5, il annonce "BLAST". Son jeu est alors verrouillé, les autres jouent chacun un dernier tour mais ne peuvent plus toucher à ses cartes. La manche se termine quand le dernier joueur a fini son tour, les cartes sont alors révélées et les points additionnés.

Prenez soin de bien mélanger le jeu entre chaque manche!

Les joueurs ne peuvent pas annoncer "BLAST" à leur premier tour.

LES PÉNALITÉS

Plusieurs cas de figure engendrent des points de pénalité pour le joueur concerné:

+ 15 points au joueur qui a annoncé "BLAST" alors qu'il a plus de 5 points devant lui.

+ 5 points au joueur qui a annoncé un "BLAST" correct (il a bel et bien 5 points ou moins devant lui) si d'autres joueurs ont moins de points que lui sur cette manche.

Une carte supplémentaire au joueur qui tente de se débarrasser d'une carte de son jeu alors que sa valeur ne correspond pas à la première carte de la défausse (le joueur replace la carte ainsi révélée dans son jeu et en ajoute en plus une nouvelle, inconnue, de la pioche).

Une carte supplémentaire au joueur qui révèle ou regarde une carte alors qu'il n'était pas censé le faire.

Si vous possédiez déjà 4 cartes, la carte de pénalité se place à côté des autres. En revanche, si vous en aviez moins de 4, la carte de pénalité vient combler l'un des emplacements libres.

LES CAPACITÉS DES MONSTRES

Les monstres de 1 à 5 n'ont aucune capacité. Celles des monstres de 6 à 12 sont décrites ci-dessous.



6 - Il existe deux versions de ce monstre, qui servent toutes deux à brouiller les pistes:

- Echangez une carte entre deux de vos adversaires.
- Mélangez deux de vos cartes (ou faites semblant) à l'abri des regards et replacez-les devant vous.



7 - Regardez une de vos cartes



8 - Regardez une carte adverse



9 - Regardez une de vos cartes ainsi que la première de la pioche



10 - Regardez une carte adverse ainsi que la première de la pioche



11 - Echangez une de vos cartes avec celle d'une adversaire sans les regarder



12 - Regardez une carte adverse, vous pouvez l'échanger avec l'une des vôtres

LES CAPACITÉS DES HÉROS

Les héros ont chacun un pouvoir propre. Certains s'appliquent si vous jouez la carte au moment où vous la piochez, d'autres prennent effet en fin de manche si la carte se trouve dans votre jeu.

Un héros joué pour son pouvoir ne peut pas être récupéré dans la défausse par le joueur suivant.



Jayce - Echangez 1 à 4 de vos cartes actuelles avec un ou plusieurs adversaires



Apo - Regardez toutes vos cartes et rejouez un tour



Helmut - Si un joueur adverse touche cette carte vous pouvez la révéler, elle est alors verrouillée (elle reste face visible et ne peut plus être échangée)



Herman - Si vous possédez cette carte à la fin de la manche, vous ne pouvez pas subir plus de 10 points (excepté points de pénalité)

LES CAPACITÉS DES BOSS

Pour votre première manche, nous vous recommandons de ne pas utiliser les boss afin de faciliter l'apprentissage des règles. Ajoutez-les dès la deuxième manche en expliquant leur fonctionnement aux autres joueurs.

Les boss ont des capacités spéciales appelées "combo", qui ne se déclenchent que si vous possédez les cartes **2, 3 et 4** en plus de l'un d'eux, et que vous possédez **exactement 4 cartes**. Si vous réunissez ces conditions, vous pouvez alors déclarer "BLAST". Vous ne subirez **aucun point** (comme si vos cartes valaient 0) et vos adversaires commenceront la manche suivante avec un malus:



Gordon - Combo 2/3/4: Vos adversaires commencent la manche suivante sans regarder leurs cartes



Futura - Combo 2/3/4: Vos adversaires commencent la manche suivante avec une carte de plus



STOP

Vous en savez maintenant assez pour vous lancer dans une partie d'initiation.

N'oubliez pas, n'utilisez pour celle-ci que les cartes qui **ne comportent pas le symbole E** dans le coin en haut à droite.

BLAST



PARTIE II - RÈGLES AVANCÉES

Il est temps de passer aux choses sérieuses!

Maintenant que vous avez les règles de base bien en main, vous pouvez intégrer au jeu les monstres portant le numéro **13**, ainsi que le boss ultime numéro **15**. Ceux-ci amènent de nouvelles mécaniques à Bla5t que nous vous expliquons ci-après.

NOUVELLE ACTION: LE FLIP

À votre tour, au lieu d'exécuter l'une des actions décrites en page 3, vous pouvez maintenant choisir de **flipper** l'une de vos cartes. Un **flip** implique de retourner une carte, que ça soit pour la révéler **ou** pour la cacher à nouveau.

Une carte face visible est considérée comme **verrouillée** et ne peut être ni échangée ni remplacée par une carte piochée. Les seules actions possibles avec une carte verrouillée sont de la **défausser** si, à votre tour, une carte de même valeur se trouve sur la défausse; ou de la flipper à nouveau.



La capacité du nouveau monstre **13** permet de flipper des cartes aussi bien chez vous que chez les autres joueurs.

BOSS ULTIME: HYPERION

Maître incontesté de la vieille centrale et de toutes les créatures qui s'y trouvent, Hyperion est un boss dont le fonctionnement diffère légèrement des autres. La condition à remplir pour son **combo** (voir page 6) est de posséder **3 cartes de même valeur** en plus de ce boss. Si vous y parvenez, votre jeu vaudra **0 points** et vous bénéficierez de sa capacité à la manche suivante.

NOUVEAUX BOSS ET HÉROS

De nouveaux héros et boss font leur apparition dans cette extension. Ils sont interchangeable avec ceux d'origine, de sorte à ce que le jeu contienne toujours quatre héros (**0**) et deux boss (**14**).

Lors d'une nouvelle partie, il revient au possesseur du jeu de décider desquels seront utilisés, en les présentant toutefois aux autres joueurs. Arrivé à la moitié d'une partie (lorsqu'un joueur comptabilise la moitié du maximum de points fixé), celui qui a le score le plus élevé peut, s'il le souhaite, changer des héros (0) et des boss (14) à sa guise sans les montrer à ses adversaires.

LES CAPACITÉS DES NOUVEAUX HÉROS ET BOSS



Daisy - Défaussez l'une des cartes face visible en jeu. Celle-ci ne peut pas être récupérée par le joueur suivant



Carol - Flippez toutes les cartes en jeu. Celles qui étaient face cachée deviennent visible, et inversement



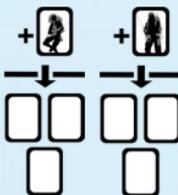
Stephania - Echangez les places de tous les joueurs. Vous décidez de qui va où. C'est au tour de celui qui prend la vôtre de jouer



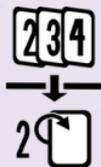
Jimbo - Vous pouvez, si vous le souhaitez, commencer la manche suivante avec le même nombre de cartes qu'à la fin de celle-ci, mais sans les regarder



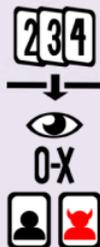
Enzo - S'il est face cachée en fin de manche, regardez 3 cartes au début de la suivante. S'il est face visible, n'en regardez qu'une



Lola et Leo - Ils ont des valeurs de -1. De plus, si vous êtes en possession du duo à la fin d'une manche, vous pouvez commencer la suivante avec 3 cartes



Fawkes - Combo 2/3/4: À la manche suivante, après que les joueurs aient regardé leurs cartes, vous pouvez en flipper jusqu'à 2 chez chacun d'eux (y compris vous-même)



Maga - Combo 2/3/4: Au début de la manche suivante, regardez autant de cartes que vous le souhaitez chez chaque joueur



Hyperion - Combo XXX (3 cartes de même valeur): À chaque fois que vous choisissez de piocher, prenez 2 cartes, jouez-en une et défaussez l'autre

PRÉCISIONS SUR LES RÈGLES

Lors de conflits entre les capacités des personnages, appliquez les règles suivantes:

- Lorsque plusieurs capacités de héros se contredisent, choisissez celle que vous préférez.
- La capacité d'un boss prime toujours sur celles des héros.

Si vous avez un doute sur les règles, rencontrez une situation ambiguë au cours d'une partie ou êtes en désaccord avec un autre joueur, plutôt que de l'étriper (car c'est salissant), visitez notre site internet bla5t.ch. Vous y trouverez réponses à toutes vos questions.

LES VARIANTES

Bla5t-eleration

Vous êtes des joueurs confirmés et Bla5t n'a plus aucun secret pour vous? Alors passez au niveau supérieur avec cette variante stratégique qui va vous faire chauffer les méninges. Dans ce mode de jeu, **les capacités de toutes les cartes qui vont dans la défausse peuvent être jouées**. Vous pouvez donc utiliser la capacité d'une carte de votre jeu dont vous vous débarrassez, soit parce que vous la remplacez par une carte que vous venez de piocher, soit parce qu'une carte de même valeur se trouve sur la défausse à votre tour.

Tête à tête nucléaire (règles 2 joueurs)

Jouer à Bla5t à deux, c'est possible en plaçant 4 cartes de côté comme s'il y avait un troisième joueur, mais c'est vachement moins drôle... Nous vous recommandons plutôt d'aller sonner chez tous vos voisins jusqu'à ce que vous trouviez un/e troisième joueur/euse.

Vous trouverez d'autres folles variantes de jeu sur notre site internet bla5t.ch. Si vous en inventez de nouvelles, n'hésitez pas à nous en faire part.



Pour plus d'informations
visitez notre site internet
www.bla5t.ch

Nous remercions du fond du coeur toutes celles et ceux qui ont contribué au succès de Bla5t et qui se reconnaîtront. Cette deuxième version est la vôtre!