

# FAST BLAST :

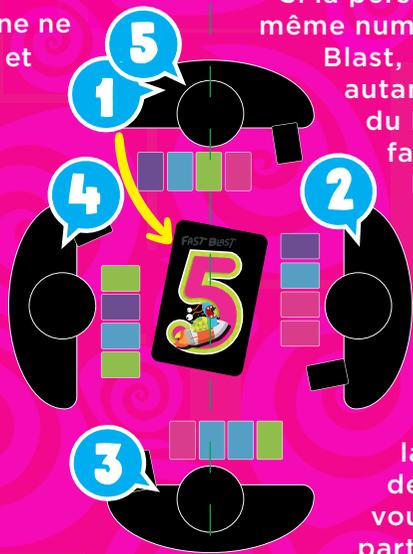
**Les cartes Fast Blast ne sont jouées que pour leur numéro (les couleurs ne comptent pas) !** Dès que vous jouez une carte **Fast Blast**, placez votre main sur la Défausse pour que personne ne puisse y ajouter de cartes, et annoncez :

## 'FAST BLAST!'

suivi de son numéro. Dans le sens horaire à partir de la personne qui a annoncé le Fast Blast, comptez à tour de rôle de 1 jusqu'au numéro du Fast Blast.

- Si la personne qui clôture le décompte possède une carte avec le même numéro que le Fast Blast, elle peut

Exemples de cartes



la jouer. La partie reprend alors **IMMÉDIATEMENT** ! Préparez-vous à rejouer rapidement !

- Si la personne ne possède pas le même numéro mais possède une carte Fast Blast, elle peut la jouer. Elle fonctionne comme décrit précédemment et déclenche un nouveau décompte.

- Si la personne ne possède ni le même numéro ni une carte Fast Blast, elle prend dans la Réserve autant de cartes que le numéro du Fast Blast et les ajoute faces cachées à sa Pioche. Rangez ensuite toute la Défausse sous la Réserve, retournez-en la première carte et continuez la partie.

Si la dernière carte que vous jouez est un Fast Blast, vous devez la résoudre. Donc, si le décompte se termine sur vous, vous piochez et la partie continue !

## REMARQUES :

- Vous ne pouvez pas jouer de carte avant d'avoir 4 cartes devant vous.
- En cas d'erreur, reprenez la carte jouée.
- Quand vous n'avez plus de Pioche en main, continuez à jouer les cartes devant vous.

## VICTOIRE :

La première personne qui se débarrasse de toutes ses cartes remporte la partie !

*Bien joué, mon gastéro-pote !*

Créé et fabriqué par :  
PlayMonster UK Ltd. Artisan,  
Hillbottom Road, High Wycombe HP12 4HJ  
www.playmonster.co.uk  
Copyright ©2024 PlayMonster UK Ltd.  
Fabriqué en Chine  
Autrice : Peggy Brown  
Illustrations : Stumpt Workshop  
Adaptation France : Matthieu Clamot,  
Damien Falkouska, Julien Serre

Distribué par Blackrock Games  
ZA du Pra de Serre  
63960 Veyre-Monton, France  
www.blackrockgames.fr

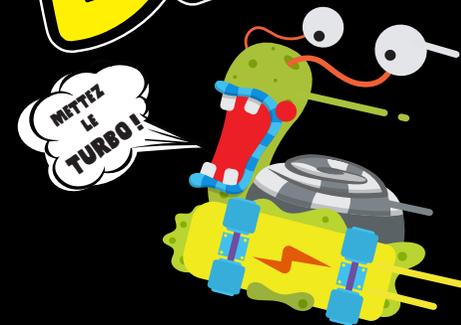


Sous licence Peggy Brown  
Creative Consulting, LLC  
Représentant agréé UE (Toy Safety  
Directive) : Delphic HSE (Europe) B.V.,  
The Base B, Evert van de Beekstraat 104,  
Schiphol, 1118CN, Pays-Bas.



3-6  
8+ 10 min.

# FAST BLAST™



Un jeu de **défausse** et de **rapidité**

## RÈGLES DU JEU

Matériel : 155 cartes, 1 règle du jeu

## BUT DU JEU :

Être la première personne à se débarrasser de toutes ses cartes.

## MISE EN PLACE :

Tout le monde reçoit **20 cartes** (sans les regarder). Les cartes restantes sont posées à proximité, faces cachées, en une pile que nous appellerons la Réserve.



Voici votre Pioche en main.

Chaque joueur tient sa Pioche en main et joue avec l'autre main : il retourne les quatre premières cartes et les dispose en ligne devant lui.

Exemple de mise en place pour 3 personnes :



## LE JEU :

Prêts à commencer ? Vraiment prêts ? Retournez la carte du sommet de la Réserve et posez-la au centre de la table : c'est la Défausse. Si c'est une carte Fast Blast, retournez la carte suivante jusqu'à ne plus avoir un Fast Blast.

Voici la Défausse.

C'est parti ! **TOUT LE MONDE** commence à jouer **EN MÊME TEMPS** à l'aide de ses 4 cartes révélées. Vous pouvez jouer des cartes dont la **couleur** ou le **numéro** correspond à la carte au sommet de la Défausse.

Chaque fois que vous jouez une carte placée devant vous, remplacez-la par une carte de votre Pioche pour avoir toujours 4 cartes face à vous.

À tout moment, si personne ne peut jouer, retournez la carte du sommet de la Réserve et continuez la partie.



Emma possède un 3 violet qu'elle peut jouer sur le 5 violet.

Suzie possède un 5 bleu qu'elle peut jouer sur le 5 violet.