

blank™

BLANK est un jeu rapide et amusant que vous personnalisez à chaque victoire ! De partie en partie, vous allez créer de nouvelles règles et effets de cartes, afin de rendre votre exemplaire de BLANK totalement unique.

BUT DU JEU

Soyez le premier à vous débarrasser de toutes vos cartes. Gardez un œil sur les Cartes de Règles, ou vous pourriez bien prendre une pénalité. Soyez attentif aux effets des Cartes de Jeu, qui peuvent changer le cours de la partie. Le vainqueur ne bénéficiera pas seulement de la gloire de la victoire, il pourra également créer une nouvelle Carte de Règles ou personnaliser une Carte de Jeu. Gagner vous permettra de laisser votre empreinte, de changer le jeu pour toujours !

MISE EN PLACE

Avant de jouer, séparez les Cartes de Règles des Cartes de Jeu. Enlevez toutes les Cartes de Règles encore vierges et mettez-les de côté.

1. **Mélanges les Cartes de Règles et révélez-en trois face visible**, en les plaçant là où tous les joueurs peuvent les voir. Lisez chaque Carte de Règles à voix haute ou fur et à mesure que vous les révélez. Assurez-vous que chaque joueur a bien compris comment ces Cartes de Règles vont modifier le jeu.
2. Placez les Cartes de Règles restantes en une pile face cachée, qui forme la **pioche des Cartes de Règles**.
3. **Mélanges les 72 Cartes de Jeu** (même les vierges !) et distribuez sept cartes face cachée à chaque joueur. Placez les Cartes de Jeu restantes en une pile face cachée pour former la **pioche**.
4. **Retournez la première carte de la pioche** et placez-la juste à côté de celle-ci. Il s'agit de la première carte de la défausse, le point de départ pour votre partie.

Vous êtes maintenant prêts à jouer. Le plus jeune joueur commence !

DÉTAIL DES CARTES



38 CARTES RÈGLES

14 règles de bases
24 vierges à créer



72 CARTES DE JEU

6 illustrées avec effets
30 illustrées à personnaliser
36 vierges à créer

CARTES DE RÈGLES

Les Cartes de Règles modifient le jeu et sont toujours actives.

La condition qui doit être remplie pour que l'effet se déclenche.



L'effet qui se déclenche quand la condition est remplie.

Utilisez cet espace pour vous aider à créer différents sets de règles.

Le créateur de la règle écrit son nom ici.

CARTES DE JEU

Les Cartes de Jeu possèdent un effet qui s'applique lorsque la carte est mise au-dessus de la défausse.



Les couleurs et symboles des cartes sont les suivants :

- HEXAGONE (rouge)
- TRIANGLE (orange)
- CARRÉ (vert)
- CERCLE (bleu)
- LOSANGE (violet)
- BOULIER (rose)

JOUER VOTRE TOUR

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire. À son tour, un joueur doit jouer au moins une carte de sa main sur la défausse. Les cartes jouées doivent être :

DE LA MÊME COULEUR
que la carte du dessus de la défausse

OU

DE LA MÊME VALEUR
que la carte du dessus de la défausse

123456

Vous pouvez jouer plusieurs cartes en même temps, tant que toutes les cartes que vous jouez sont toutes de la même couleur OU toutes de la même valeur que la carte de la défausse. Si vous jouez plusieurs cartes à la fois, SEULE la carte visible sur le dessus de la défausse peut déclencher son effet ou une condition des cartes de règles.

Vous devez appliquer l'effet de la carte du dessus de la défausse si elle a un. Lorsque tous les effets déclenchés par cette carte ont été résolus, votre tour est fini.



Exemple : si la carte visible est un 4 Rouge, vous pouvez jouer autant de cartes 4 OU autant de cartes Rouge que vous voulez. Vous NE POUVEZ PAS combiner les deux, comme jouer en même temps un 4 Vert et un 2 Rouge.

Si vous ne possédez aucune carte de même couleur ou de même valeur que la carte visible de la défausse, tirez une carte de la pioche et ajoutez-la à votre main. Il s'agit d'une "pénalité".

NB : vous ne pouvez pas jouer la carte qui vient d'être piochée et votre tour prend fin immédiatement.

Il y a d'autres occasions où vous pouvez subir une pénalité ; celles-ci sont décrites un peu plus loin.

CARTES DE RÈGLES

Chaque jeu de BLANK devient unique grâce aux Cartes de Règles. Elles modifient la façon dont le jeu fonctionne. Au début de chaque partie, on en place toujours trois en jeu. Si une Carte de Règles ou un Effet de Carte de Jeu implique qu'une Carte de Règles soit défaussée, placez-la sous la pile des Cartes de Règles.

Pendant le jeu, gardez un œil attentif sur les Cartes de Règles, pour vérifier si certaines règles doivent être appliquées. Si une Carte de Règles doit être appliquée et qu'un ou plusieurs joueurs ne l'appliquent pas correctement, ils doivent piocher une carte de pénalité - mais SEULEMENT si un autre joueur le fait remarquer ! **NB :** Parfois, une carte jouée peut déclencher plusieurs Cartes de Règles. Lorsque cela se produit, c'est aux joueurs de se mettre d'accord sur l'ordre dans lequel elles doivent être résolues.

EFFETS DES CARTES DE JEU

L'effet d'une Carte de Jeu s'applique quand la carte est posée sur le dessus de la défausse. Comme pour une Carte de Règle, ne pas appliquer l'effet d'une Carte de Jeu peut entraîner une pénalité pour le ou les joueurs qui ne l'ont pas appliqué. N'oubliez pas, lorsque vous jouez plusieurs cartes en même temps, SEULE la carte visible sur le dessus de la défausse applique son effet ou déclenche des Cartes de Règles !

PÉNALITÉS

BLANK est amusant entre autre parce que les joueurs y prennent des pénalités. Lorsque vous jouez à BLANK, les événements suivants sont sanctionnés par une pénalité.

QUAND EST-CE QUE JE PIOCHE UNE CARTE ?

Si... vous jouez une carte alors que ce n'est pas à votre tour de jouer.

Reprenez en main la carte jouée ET prenez une pénalité.

Si... vous accusez à tort un autre joueur d'avoir fait une faute de jeu. Vous prenez la pénalité.

Si... vous jouez une carte qui n'est pas de la même couleur ou valeur que la carte du dessus de la défausse. Reprenez en main la carte jouée ET prenez une pénalité.

Si... vous n'appliquez pas l'effet d'une Carte de Jeu ou d'une Carte de règle avant que la carte suivante ne soit jouée. Vous prenez une pénalité.

Si... vous jouez plusieurs cartes qui ne partagent pas la même couleur ou la même valeur. Reprenez en main TOUTES les cartes jouées ET prenez une pénalité.

Il est possible de prendre plusieurs pénalités en même temps. Dans ce cas, vous piochez une carte pour chaque pénalité ! (Et n'oubliez pas, votre tour s'arrête immédiatement dès que vous prenez une pénalité.)

LA PIOCHE

Si la pioche est épuisée, suspendez le jeu quelques instants. Mettez de côté la carte du dessus de la défausse pour constituer une nouvelle défausse. Mélangez les Cartes de Jeu restantes pour former une nouvelle pioche. Reprenez le jeu.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main (et que d'éventuels effets de Cartes de Jeu ou de Cartes de Règles ont pu être appliqués), il a gagné ! Le vainqueur a le choix entre deux récompenses : **Créer une nouvelle Carte de Règles**, ou **Personnaliser une Carte de Jeu** (voir plus loin), afin de laisser son empreinte sur cet exemplaire de BLANK pour toujours !



CREDITS

CRÉATION : Henri Kermarrec

DÉVELOPPEMENT : Rory O'Connor, Michael Fox

ORGANISATION DES TESTS : Patrick Nickell

RÉDACTION DU LIVRET DE RÈGLES : Michael Fox, Pedro Pereira

HABILAGE : Winnie Shek

ILLUSTRATION : Rob Dalton

REMERCIEMENTS

Merci aux nombreux testeurs qui ont poussé BLANK jusqu'à ses limites, en nous montrant comment ils en avaient fait LEUR jeu ! Merci aussi à Conner Jones pour son incroyable règle ! Venez partager vos créations avec nous sur les réseaux sociaux #blankrules ou rendez-vous sur wearehubgames.com/BLANK/ !



PO Box 406, Belfast,
Northern Ireland,
BT1 9PL
wearehubgames.com

Distribué par Asmodee France
18 Rue Jacqueline Auriol
Quartier Villoroy - B940719
78041 Guyancourt - France

© 2018 Hub Games Ltd. Tous Droits Réservés. Blank (logo, marque nominative et figurative) et le logo de Hub Games sont des marques déposées par Hub Games Ltd.

CRÉER UNE NOUVELLE CARTE DE RÈGLES

Quand vous créez une nouvelle règle, celle-ci aura un effet durable (et parfois inattendu) sur le jeu. Avant de créer une nouvelle Carte de Règles, il peut être bon d'en discuter avec les autres Joueurs afin de juger de son effet sur le jeu lors des parties suivantes. Le propriétaire du jeu a le dernier mot pour décider si une Carte de Règles peut être ajoutée ou non à son exemplaire de BLANK. Avant d'écrire votre première nouvelle règle, reportez-vous à nos **Astuces pour Créer les Règles et Effets**, vous pourriez y trouver de bons conseils.

Indiquez une **CONDITION** de déclenchement qui peut se produire pendant le jeu.

Indiquez ici la **CIBLE** et l'**EFFET**.
Écrivez votre nom ici !



Utilisez vos cartes nouvellement créées pour rendre le jeu plus drôle, stupide, exigeant ou compétitif. Leurs effets peuvent être simplement dictés par ce qui vous passe par la tête. La seule limite est celle de votre Imagination !

Bien sûr, vous voudrez voir immédiatement comment marche une nouvelle Carte de Règle. Lorsque vous lancez la partie suivante, au lieu de piocher trois cartes Règles, piochez en deux et ajoutez votre toute nouvelle création pour pouvoir jouer avec !

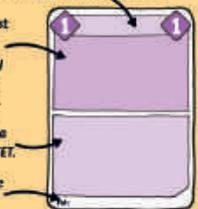
COMMENT PERSONNALISER UNE CARTE DE JEU

Choisissez une carte illustrée ou totalement vierge. Réfléchissez à ce que vous voudriez qu'il arrive, et qui ou quoi pourrait être affecté quand cette carte est jouée. Le propriétaire du jeu a le dernier mot pour décider si un nouvel effet de jeu peut être ajouté ou non à son exemplaire de BLANK. Avant d'écrire votre premier effet de Carte de Jeu, reportez-vous à nos **Astuces pour Créer les Règles et Effets**.

Donnez à votre carte un nom mémorable.

Si la carte n'est pas illustrée, vous pouvez y ajouter votre propre dessin.

Indiquez ici la **CIBLE** et l'**EFFET**.
Signez votre création !



FAITES VOS JEUX

Faites la différence entre les cartes de vos différents exemplaires de BLANK en ajoutant un symbole unique dans le coin inférieur droit de chaque carte. Ceci vous permet de mélanger différents paquets de cartes et de créer de nouvelles combinaisons de cartes, afin de créer un BLANK unique à chaque nouvelle partie. N'oubliez pas de nommer votre jeu sur le côté de la boîte !

ASTUCES POUR CRÉER RÈGLES & EFFETS

Pour créer les règles et effets que vous pouvez trouver dans BLANK, nous avons développé une méthode simple qui rend plus facile la mise en forme de nouvelles idées, si besoin.

POUR CRÉER UNE CARTE DE RÈGLE

SI [CONDITION] alors [CIBLE + EFFET]

POUR UN EFFET DE CARTE DE JEU

Quand cette carte est jouée, alors [CIBLE + EFFET]

NB : Nous avons tâché de faire simple pour vous aider à démarrer, mais une partie du fun de BLANK, c'est de vous l'approprier ! N'hésitez pas à expérimenter de nouvelles façons de créer les règles et effets. Venez partager vos créations avec nous sur les réseaux sociaux #blankrules ou rendez-vous sur wearehubgames.com/BLANK

Le tableau ci-dessous indique quelques-unes des combinaisons possibles à utiliser.

CONDITION (pour Cartes Règles uniquement)	CIBLE	EFFET
Une carte est jouée	Le joueur SUVANT	Piochez une carte
Une carte est piochée	Le joueur PRÉCÉDENT	Prenez une ou plusieurs cartes à un joueur
Une carte est défaussée	TOUTS les joueurs	Défaussez des cartes
Un événement hors jeu	Des cartes en jeu	Modifie d'autres cartes
Une action de jeu d'un joueur	La pioche	Dire quelque chose
Une période de temps est écoulée	La défausse	Faire quelque chose



La **CONDITION** est un événement du jeu qui déclenche une règle. Il peut s'agir d'une valeur ou couleur de carte spécifique lorsqu'elle est jouée, d'un événement qui peut se produire pendant une partie ou d'une action de jeu d'un joueur. Si vous pensez que quelque chose puisse se produire pendant une partie de BLANK, alors cela peut tout à fait devenir la condition d'une règle.

La **CIBLE** est ce qui va être affecté par la carte. Est-ce le joueur suivant ? Peut-être tous les joueurs ? Il peut s'agir des cartes elles-mêmes que ce soient celles des joueurs ou de la défausse. Même les règles peuvent être une cible possible dans BLANK.

L'**EFFET** est ce qui arrive à la CIBLE. Cela peut être n'importe quoi : piocher des cartes, effectuer des actions improbables ou répondre à une question de culture générale. Pensez à des effets qui seraient amusants pour les joueurs quand ceux-ci se produisent en jeu.

Ceci est **VOTRE** jeu et **VOTRE** expérience. Votre exemplaire de BLANK va se transformer de façon imprévisible. Cela signifie que ces règles ne peuvent pas cadrer tout ce qui pourra apparaître. Si certaines situations posent question, nous encourageons les Joueurs à en discuter entre eux et à se mettre d'accord sur la meilleure solution à adopter !

Voici quelques exemples de cartes créées avec notre méthode.

