

Règles du jeu

COMME ON JOUE À

RÈGLES EN VIDEO



BLINGO

Ces diamants vous rendront dingo !



BUT DU JEU

Être le premier à atteindre 10 points. Gagnez des points en attrapant des diamants ou en obtenant 5 cartes BLINGO.

MATÉRIEL

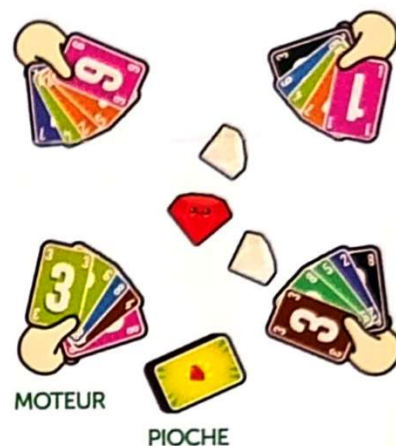
74 cartes / 60 jetons points
1 diamant rouge / 6 diamants blancs

MISE EN PLACE

- Placez au centre de la table un diamant de moins que le nombre de joueurs.

Nombre de joueurs	3	4	5	6	7	8
Diamant rouge	1	1	1	1	1	1
Diamants blancs	1	2	3	4	5	6

- Mélangez le paquet et distribuez 5 cartes face cachée à chaque joueur. Chaque joueur prend ses cartes en main face visible.
- Le reste du paquet constitue la pioche, placez-la à droite du joueur qui a apporté le jeu : il sera le **moteur** pour cette manche.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Le moteur lance la manche en piochant une carte. Il la regarde et a deux options :

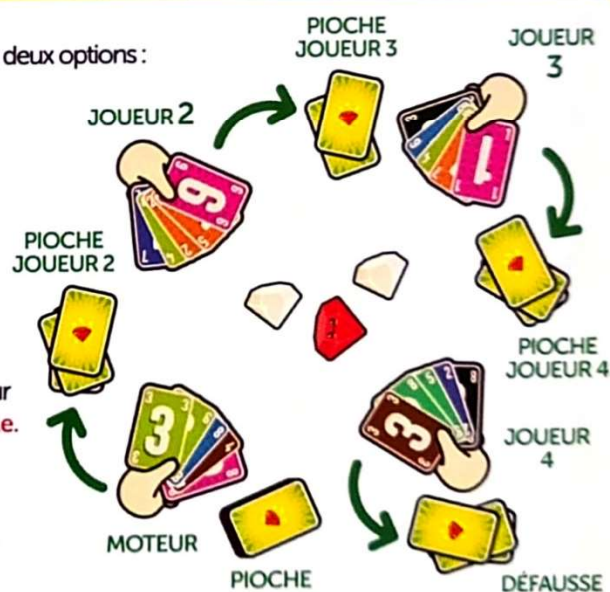
- Garder cette nouvelle carte et passer une autre carte de sa main face cachée vers son voisin de gauche.
- Passer directement cette nouvelle carte face cachée vers son voisin de gauche.

Le dernier joueur défause sa carte au lieu de la passer.

Jamais plus de 6 cartes en main. Les 5 cartes de sa main + la carte que l'on s'apprête à passer.

IL N'Y A PAS DE TOUR : tous les joueurs reçoivent des cartes de leur droite et en passent à leur gauche, **en continu le plus vite possible**. Si les joueurs ne vont pas au même rythme, des paquets peuvent s'accumuler à leur droite.

Le moteur donne le rythme. Plus il pioche rapidement, plus la manche sera intense.



FIN DE MANCHE

2 cas de figure :

1 Dès qu'un joueur réunit l'une des combinaisons suivantes, il attrape le diamant rouge :



5 cartes de même nombre



5 cartes de même couleur



4 cartes de même nombre + le joker nombre



4 cartes de même couleur + le joker couleur

Dès que le diamant rouge est saisi, la course aux diamants blancs est lancée : chaque joueur doit attraper un des diamants blancs le plus vite possible quelles que soient ses cartes en main. Le joueur le plus lent n'a pas de diamant.

Score de la manche :



Diamant rouge = Jeton 3 points



Diamant blanc = Jeton 1 point



Pas de diamant = -1 point

Le score d'un joueur ne peut pas être négatif.

2 Si un joueur réunit 5 cartes BLINGO, il abat ses cartes sur la table en criant « **BLINGO !** ». La manche s'arrête immédiatement et personne ne prend de diamant. Ce joueur gagne un jeton Blingo 5 points. Les autres joueurs ne marquent pas de points.



Les cartes BLINGO ne servent pas de joker, et les jokers ne comptent pas comme des cartes BLINGO.

NOUVELLE MANCHE

- Mélangez toutes les cartes et distribuez 5 cartes par joueur.
- Le joueur à gauche du moteur devient le nouveau moteur et une nouvelle manche commence.

FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse les 10 points, il remporte la partie.

Si deux joueurs dépassent les 10 points en même temps et sont à égalité, le dernier joueur à avoir attrapé le diamant rouge l'emporte.

VARIANTES

ÉLIMINATIONS

Dans cette variante, on ne tient pas compte du score :

- À chaque manche, le joueur qui n'attrape pas de diamant est éliminé.
- Le dernier joueur en course remporte la partie.
- Si un joueur réalise un BLINGO, il élimine deux joueurs de son choix.

SPORTIVE

Même fonctionnement, mais :

- Les diamants blancs ne sont pas au centre de la table, mais placés à distance des joueurs. Par exemple : dans une autre pièce, sous la table, sur un autre meuble... Cette version est cumulable avec la variante "éliminations".

F.A.Q.

- Que se passe-t-il si un joueur touche un diamant sans y être autorisé (ou autre faute de jeu) ?
Le joueur qui commet une faute de jeu perd un point et la manche reprend là où elle s'est arrêtée.
- Que fait le moteur quand la pioche est épuisée ?
Le moteur pioche alors dans la défausse.
- Que se passe-t-il si le joueur qui a la combinaison gagnante attrape un diamant blanc au lieu du rouge ?
La course aux diamants est quand même déclenchée. Ce joueur ne marque qu'un point.
N'importe quel autre joueur peut alors attraper le diamant rouge et marquer 3 points.

UN PROBLÈME ?

Contactez-nous sur contact@platoniagames.com, nous trouverons toujours une solution.

LES AUTRES JEUX



Retrouvez-nous **ICI**