

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

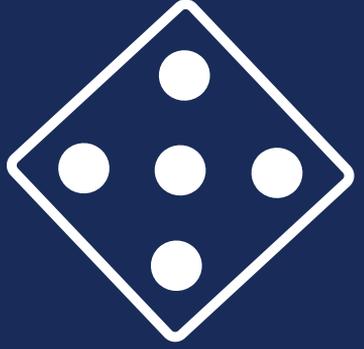
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



FLASH!™





SOYEZ RAPIDE COMME L'ÉCLAIR !

MATÉRIEL :

36 dés (de 6 couleurs)
6 marqueurs de score

1 carnet de score
1 crayon à papier
1 sac

BUT DU JEU :

Obtenir le score le plus haut.

MISE EN PLACE :

1. Utilisez autant de marqueurs de score que de joueurs. Exemple : à 4 joueurs, utilisez les marqueurs 1, 2, 3 et 4.



2. Chaque joueur prend 6 dés (tous de la même couleur).

3. Ecrivez les noms de chaque joueur sur la feuille de score.

DÉROULEMENT DU JEU :

1. Pour la première manche, le joueur le plus jeune choisit un défi sur la feuille de score. Tous les joueurs devront, pour cette manche, réaliser cette combinaison de dés en jouant simultanément chacun de leur côté.

2. On compte jusqu'à 3, puis tous les joueurs lancent leurs dés. Chaque joueur peut ensuite, sans attendre les autres joueurs, mettre de côté les dés qu'il souhaite conserver et relancer les autres jusqu'à obtenir la combinaison recherchée.

3. Une fois le défi réalisé, criez « Flash ! » et prenez le marqueur de score le plus élevé encore disponible. Les autres joueurs continuent

de jouer jusqu'à ce que chacun ait récupéré un marqueur de score.

4. Chacun note les points obtenus (la valeur du marqueur qu'il a récupéré) sur la feuille de score à côté du défi correspondant. Replacez les marqueurs de score au centre de la table et démarrez une nouvelle manche en choisissant un nouveau défi.

IMPORTANT:

- 1) Le symbole Flash ⚡ est un joker et peut remplacer n'importe quel chiffre.
- 2) Le gagnant d'une manche choisit le défi suivant.
- 3) Chaque défi ne peut être réalisé qu'une seule fois par partie.

FIN DU JEU :

La partie se termine lorsque tous les défis ont été réalisés. Puis on compte les points. Le joueur avec le plus gros score gagne la partie !

VARIANTE 1 : FREESTYLE FLASH

Cette variante se joue comme la version originale, à la différence que chaque joueur choisit son propre défi pour chaque nouvelle manche. Vous n'avez pas à révéler votre choix. Vous avez le droit de changer d'avis au cours de la manche si vous sentez qu'il sera plus facile de réussir un des autres défis. Mais chaque défi ne peut toujours être réalisé qu'une seule fois par joueur et par partie. N'oubliez pas de crier « Flash ! » aussitôt que vous avez complété un défi.

VARIANTE 2 : SPEED FLASH

Envie de jouer encore plus vite ? Cette variante se joue comme la version originale, à l'exception des scores, qui ne seront pas notés.

A la fin de chaque manche, le dernier joueur qui récupère un marqueur est éliminé du jeu.

Puis démarrez la manche suivante avec un marqueur en moins. C'est le gagnant de la manche précédente qui choisit le nouveau défi.

Continuez de jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul marqueur au centre de la table. Le dernier joueur encore en jeu gagne la partie !

DÉFIS DES FEUILLES DE SCORE :

TOUS IDENTIQUES : 6 dés avec le même chiffre.



3 PAIRES: 3 paires de dés avec le même chiffre.



TOUS PAIRS : tous les dés avec des chiffres pairs.



UN CARRÉ ET UNE PAIRE : une série de 4 dés avec le même chiffre et une paire de dés avec le même chiffre.



TOUS IMPAIRS : tous les dés avec des chiffres impairs.



DOUBLE BRELAN : 2 séries de 3 dés avec le même chiffre.



SUITE : les 6 dés se suivent.

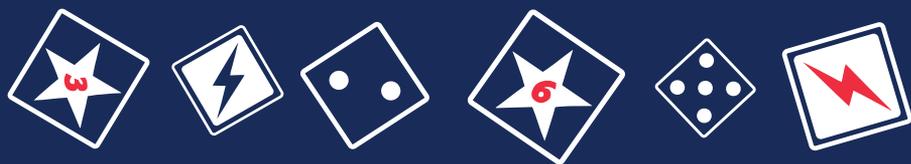


FLASH: tous les dés avec un symbole Flash.



Plus de feuilles de score disponibles sur www.blueorangegames.com

FLASH!™



A game created by Thierry Denoual.
© 2014 Thierry Denoual. All rights reserved
for all countries. Flash is a trademark of Blue
Orange.

Jeu créé par Thierry Denoual © 2014.
Tous droits réservés pour tous pays. Flash
est une marque déposée de la société Blue
Orange.

Juego creado por Thierry Denoual © 2014.
Todos los derechos reservados para todos
los países. Flash es una marca registrada de la
sociedad Blue Orange.

Gioco creato da Thierry Denoual © 2014.
Tutti i diritti riservati per tutti i paesi. Flash
è un marchio depositato dalla società Blue
Orange.

Ein Spiel von Thierry Denoual © 2014.
Alle Rechte für alle Länder vorbehalten.
Flash ist ein Warenzeichen der Firma Blue
Orange.

Spel ontwikkeld door Thierry Denoual ©
2014. Alle rechten voorbehouden voor alle
landen. Flash is een geregistreerd merk van de
onderneming Blue Orange.

Jogo criado por Thierry Denoual © 2014.
Todos os direitos reservados para todos os
países. Flash é uma marca registada da socie-
dade Blue Orange.



www.blueorangegames.eu

FLASH!™

DATE

© 2015 Blue Orange

JOUEUR 1

JOUEUR 2

JOUEUR 3

JOUEUR 4

JOUEUR 5

JOUEUR 6

TOUS IDENTIQUES

3 PAIRES

TOUS PAIRS

UN CARRÉ
ET UNE PAIRE

TOUS IMPAIRS

DOUBLE BRELAN

SUITE

FLASH!

TOTAL