

## **PASSE ECLAIR (Kosmos)**

Titre original allemand « Blitzpass » (collection « die Wilden Fussball Kerle »)

Traduction française de Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas.

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

*La marmite diabolique bout ! Les passes des gars sauvages du foot n'ont jamais dû être si rapides et et visant droit au but. Cela n'est pas très facile de passer la balle au bon joueur quand tout le monde envahit le terrain en même temps ! Alors il s'agit de réagir vite et de garder la tête froide à l'arrivée du Gros Michi.*

**Matériel de jeu** : 60 cartes, 9 jetons de victoire (au verso, "die Wilden Kerle"), 9 jetons de consolation (au verso, ballon gris), 1 règle de jeu.

**But du jeu** : vous allez jouer 9 tours d'entraînement. Pour chacun, il s'agit d'essayer de jouer toutes les cartes que l'on a en main et tenter d'obtenir ainsi un jeton de victoire. Un jeton de consolation est donné au joueur le moins chanceux du tour. Les autres joueurs ne reçoivent rien. Plus vous rassemblez de jetons durant les tours d'entraînement, plus grandes sont vos chances de tomber sur des jetons avec beaucoup de points-buts et donc ainsi obtenir la victoire.

### **Avant le jeu**

Avant la première partie, détachez les jetons de leur cadre.

Avant chaque jeu, mélangez les cartes. Chaque joueur reçoit 7 cartes qu'il prend en main et trie d'après les motifs. Les cartes restantes forment la pioche, face cachée, qui est mise à portée des joueurs.

Les jetons de victoire et les jetons de consolation sont séparés et retournés, face cachée, prêts à l'emploi.

### **Le jeu commence**

Le joueur le plus âgé commence comme entraîneur (Willi) : il prend une carte de la pioche et la dépose face cachée au milieu de la table de sorte que tous les joueurs puissent l'atteindre facilement. Ensuite le joueur crie bien haut : « maintenant c'est parti ! » et retourne rapidement la carte. Si sur la carte figure le chien ou le Gros Michi, on retourne rapidement la carte suivante de la pioche.

Sur la plupart des cartes ce sont les gars sauvages qui sont représentés.

Il y a 5 footballeurs : Léon, Marlon, Rocce, Fabi et Vanessa.

### **Le jeu commence tout de suite et tous les joueurs jouent en même temps. !**

On doit poser sur chaque carte la carte exacte qui lui fait suite de sorte qu'un tas de cartes soit formé.

**Gars sauvages.** Sur chaque carte (à part le chien Socke et le gros Michi) sont représentés 2 joueurs : un en grand et un autre en petit (dans un cercle, en bas de la carte). Le grand motif de la carte indique quel gars sauvage a la balle à ce moment. Le petit motif au bord inférieur désigne le joueur à qui on doit faire une passe – donc quelle carte doit être ensuite déposée.

**Exemple.** Léon (en grand sur la carte) a la balle et doit faire une passe à Marlon (repris dans le bas de la carte). Donc ensuite on doit jouer une carte avec le grand motif Marlon.

Mais attention !

Un joueur ne peut jouer deux fois de suite une carte "gars sauvage". Un autre joueur doit toujours d'abord avoir déposé une carte avant que le même joueur puisse de nouveau jouer avec sa carte "gars sauvage".

**Chien Chaussette** (Socke). Il aide les joueurs. On peut toujours le jouer. Si un joueur dépose un chien, il peut exceptionnellement et immédiatement déposer une carte quelconque sur ce chien. Mais le joueur ne peut pas déposer les deux cartes d'un coup, il doit jouer le chien et ensuite la deuxième carte. Les autres joueurs ont donc alors la possibilité, de déposer une de leurs cartes entre les 2 cartes du joueur à la carte "chien".

**Le gros Michi** (Dicker Michi). Cette carte n'a pas d'autre joueur sur sa partie inférieure. Il est l'adversaire des gars sauvages et essaye de déranger leur entraînement.

On peut jouer le gros Michi dans 2 cas :

\* soit directement après une carte avec le chien Chaussette.

\* soit quand le jeu est bloqué et qu'aucun joueur ne peut déposer une carte qui convient.

Le joueur qui joue le Gros Michi crie alors : « Le Gros Michi » puis il échange ses cartes avec le joueur de son choix. Les cartes déjà jouées sont déposées dans la boîte, face visible. Et le joueur qui a joué le Gros Michi prend une nouvelle carte de la pioche au milieu de la table et la retourne immédiatement. Le jeu continue alors comme décrit ci-dessus.

#### **Et si aucun joueur ne dépose aucune carte qui convient ?**

Alors on met les cartes déjà jouées dans la boîte. Ensuite l'entraîneur retourne une nouvelle carte de la pioche. Si sur celle-ci figure le chien Chaussette ou le Gros Michi, le joueur retourne immédiatement la carte suivante. Si une carte avec un gars sauvage est retournée, on continue le jeu comme dit précédemment.

#### **Fin du tour d'entraînement**

Un tour d'entraînement se termine dès qu'un joueur a déposé toutes ses cartes. Ce joueur peut alors prendre un jeton de victoire, le regarder et le déposer face cachée devant lui.

Sur le jeton de victoire il y a un ou deux ou trois points de but.

Cependant il n'y a pas que le joueur gagnant du tour qui reçoit un jeton car les vrais gars sauvages consolent un joueur pour qui cela ne s'est pas aussi bien passé. Le joueur qui a conservé en main la plupart des cartes de ce tour peut prendre un jeton de consolation, le regarder et le déposer face cachée devant lui. Les autres joueurs s'en vont sans rien. (Donc seul le gagnant et le dernier du tour reçoivent un jeton)

Si plusieurs joueurs ont gardé des cartes en main, on ne distribue pas de jeton de consolation.

Les cartes jouées jusque-là et celles encore en main sont mises, face visible, dans la boîte.

#### **Début d'un nouveau tour d'entraînement**

Le gagnant du tour d'entraînement précédent reprend le rôle d'entraîneur Willi : il distribue à chaque joueur 7 cartes de la pioche. Ensuite il dépose une carte au milieu, la retourne et le nouveau tour se joue comme décrit précédemment.

Si aucun joueur ne peut déposer de carte valable, l'entraîneur retourne une nouvelle carte de la pioche.

### **Mettre en jeu des jetons de consolation**

Sur certains jetons de consolation figurent des points de but. Ceux-ci seront mis en jeu seulement à la fin du jeu, lors de l'évaluation. Sur les autres jetons de consolation figure une carte avec un gars sauvage dessus. Ces jetons de consolation peuvent être mis en jeu au début d'un nouveau tour d'entraînement : pour chaque jeton de consolation dont un joueur se débarrasse, il peut déposer dans la boîte une carte qu'il a en main. !!! Il ne peut pas déposer n'importe quelle carte mais une carte portant en grand motif le même gars sauvage que sur le jeton de consolation. Ce joueur commence donc alors le tour avec une carte de moins en main.

### **Fin du jeu**

Le jeu se termine quand tous les jetons de victoire ont été distribués, donc après 9 tours d'entraînement. Chaque joueur retourne alors les jetons qu'il a rassemblés et compte ses points de but. Peu importe si ces points se trouvent sur des jetons de victoire ou de consolation. Celui qui a obtenu le plus de points de but gagne le jeu.

### **D'autres questions ?**

- \* Quand plusieurs joueurs jouent presque en même temps une carte, seule la carte en dessous de toutes les autres peut rester. Les autres joueurs doivent reprendre à nouveau la carte qu'ils n'ont pas réussi à déposer.
- \* Si un joueur joue une mauvaise carte et que les autres s'en aperçoivent, il doit prendre une carte supplémentaire du tas de pioche.
- \* Si la pioche est épuisée, toutes les cartes déjà jouées sont alors mélangées et déposées prêtes comme pioche.
- \* Il n'est pas possible de gagner un tour d'entraînement avec le Gros Michi comme dernière carte. Car le Gros Michi veut seulement déranger ! Si un joueur dépose le Gros Michi comme dernière carte, le tour d'entraînement est terminé. Le joueur doit cependant encore échanger ses cartes (qu'il n'a plus) avec un autre joueur et donc reprendre les cartes de l'autre sans lui en donner. C'est donc le joueur avec qui l'échange a été fait qui gagne le tour et reçoit un jeton de victoire.

### **Le jeu à deux**

Le jeu se déroule comme décrit mais avec les changements suivants :

- \* un joueur peut déposer plusieurs cartes l'une après l'autre ;
- \* un joueur peut à tout moment déposer une carte, si besoin, plusieurs l'une après l'autre ;
- \* les jetons de consolation ne sont pas utilisés quand on joue à deux.