Rapide comme l'éclair

Un puzzle à assembler très vite, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteur : Markus Nikisch
Illustration : Grafik-Design Oliver Sütterlin
Durée de la partie : env. 10 à 15 minutes

Contenu du jeu

5 voitures de course, 36 pièces de puzzle (4 puzzles de chacun, 9 pièces)
4 cartes illustrées, 1 dé, 1 règle du jeu

Jeu n° 1 : Qui va être champion de vitesse ?

But du jeu

Qui fera son puzzle le plus rapidement possible et récupérera en premier deux voitures de course ?

Préparatifs

Sortez tous les accessoires de la boîte. Mélangez les quatre cartes représentant les puzzles, faces cachées. Chacun tire une carte et la pose devant lui, face visible. S'il y a moins de quatre joueurs, retirez les cartes illustrées non utilisées. Ensuite mélangez les 36 pièces des puzzles dans le fond de la boîte et posez celui-ci au milieu de la table. Préparez les voitures de course et le dé en les posant également au milieu de la table.

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune donne le signal de départ en disant « Attention, prêts, partez ! » et lance le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Une croix ?**
  Donne le dé au joueur suivant.

- **Une pièce de puzzle ?**
  Maintenant, c'est toi le « chercheur ». Prends la boîte et cherche des pièces de puzzle correspondant à l'illustration de ta carte.

Jeu n° 2 : Plus vite que l'éclair !

But du jeu

Qui assemblera vite son puzzle et récupérera deux voitures de course en premier ?

Préparatifs

Mélangez les quatre cartes illustrées, faces cachées. Chaque joueur tire une carte et la pose devant lui, face visible. S'il y a moins de quatre joueurs, on retire les cartes illustrées non utilisées. Ensuite, mélangez les 36 pièces de puzzle et répartissez-les au milieu de la table, faces cachées. Préparez les voitures de course. Le dé et le fond de la boîte ne sont pas utilisés pour ce jeu.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune donne le signal de départ en disant : « Attention, prêts, partez ! ». Vous jouez alors tous en même temps. Chaque joueur retourne une pièce de puzzle et la compare à sa carte illustrée.

- **La pièce de puzzle correspond à l'illustration de la carte ?**
  Ramasse cette pièce de puzzle.

- **La pièce de puzzle ne correspond pas à l'illustration de la carte ?**
  Retourne vite à nouveau cette pièce face cachée.

Chaque joueur continue à chercher jusqu'à ce qu'il ait trouvé les neuf pièces de son puzzle et les ait assemblées.

Fin du tour

Quand un joueur a terminé son puzzle, il annonce tout de suite « Rapide comme l'éclair ! » Les autres s'arrêtent de chercher ou d'assembler leur puzzle et vérifient le puzzle du joueur.

Le puzzle est-il bien assemblé ?

Attention : maintenant, il faut faire vite. Pendant que tu cherches, les autres joueurs lancent vite le dé à tour de rôle. Dès que l'un d'eux a obtenu une pièce de puzzle, c'est lui le chercheur et il prend la boîte tout de suite !

Règles importantes à suivre par le chercheur :

- Tu ne prends qu'une seule main pour chercher des pièces dans la boîte !
- Tu peux soit assembler tout de suite les pièces de puzzle trouvées soit les assembler quand un autre joueur est en train de chercher. Tu peux donc faire ton puzzle à n'importe quel moment, mais tu n'as le droit de prendre des pièces de puzzle dans la boîte que lorsque tu es le chercheur.
- Tu poses de manière visible à côté de ta carte illustrée les pièces de puzzle que tu sors de la boîte mais que tu n'assembles pas.
- Si tu as pris par erreur des pièces de puzzle qui ne conviennent pas, tu les remets aussitôt dans la boîte.

Conseil à ceux qui lancent le dé :

- Plus vous jouerez vite en lançant le dé plus vous aurez de chances de passer à un autre chercheur !

Fin du tour

Quand un joueur a terminé son puzzle, il dit « Stop-éclair ! ». Les autres joueurs s'arrêtent de lancer le dé et vérifient le puzzle.

Le puzzle est-il bien assemblé ?

- **Oui ?**

  Super, le joueur gagne ce tour et prend une voiture de course en récompense.

- **Non ?**

  Dommage, le joueur doit repartir à zéro. Il remet ses pièces de puzzle dans la boîte et les mélange aux autres. Les autres joueurs lancent le dé chacun à tour de rôle. Celui qui obtient en premier une pièce de puzzle en lançant le dé est le nouveau chercheur et le jeu se poursuit comme décrit.

Nouveau tour

Toutes les pièces de puzzle sont remises dans la boîte et mélangées. Les cartes illustrées sont respectivement passées au joueur suivant. Un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a récupéré deux voitures de course. Il gagne la partie et les autres le nomment le « champion de vitesse ».

- **Oui ?**

  Super, le joueur gagne ce tour et prend une voiture de course en récompense.

- **Non ?**

  Dommage, le joueur doit repartir à zéro. Il remet ses pièces de puzzle au milieu de la table, faces cachées, et les mélange aux autres. Ensuite, tous les joueurs continuent à chercher les pièces et à faire leur puzzle.

Nouveau tour

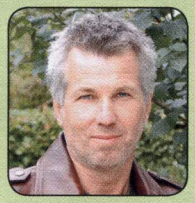
Toutes les pièces de puzzle sont de nouveau mélangées et posées au milieu de la table, faces cachées. Les cartes illustrées sont de nouveau distribuées et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a récupéré deux voitures de course : il gagne la partie.

L'auteur
Markus Nikisch a passé son enfance en étant entouré de cinq sœurs : il y en avait donc toujours une qui voulait bien jouer avec lui. Il a inventé son premier jeu « *Dans la forêt enchantée* » lorsqu'il était étudiant, alors qu'il s'ennuyait pendant un cours. Ce jeu fut tout de suite nommé « Jeu de l'année » ! Encouragé par ce succès, il a depuis lors inventé plus de 50 jeux et a fait de son passe-temps son métier.

« *Je dédie ce jeu à mon fils Joe.* »



L'illustrateur
Depuis la fin de ses études suivies à l'Académie des Arts graphiques de Munich, **Oliver Sütterlin** travaille comme graphiste et illustrateur. Il a illustré de nombreux produits, notamment pour l'émission télévisée « Die Sendung mit der Maus ». Il a ensuite fondé un atelier d'art graphique à Munich et s'est spécialisé peu à peu dans l'illustration de jouets en bois, de jeux et livres pour enfants et de puzzles. Depuis 2007, il se consacre, avec les quatre collaborateurs de son équipe, au travail d'illustration,de photographie et de conception pour exécuter des commandes dans des domaines tout à fait différents, sa préférence étant cependant les jeux pour enfants !« *Rapide comme l'éclair* » est le premier jeu illustré pour HABA par son agence.

Comme ce jeu est ma première commande pour HABA, j'en dédie l'illustration à la rédactrice Imke Krämer !

Chers enfants, chers parents,
Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.