



BLIND JACK



Marc Méra
Nicolas Méra
Alexis Leclercq
Maxime Turrière

1 règle
2 jetons
1 cale-sabot
200 cartes

SPOILER ALERT

Ne retournez surtout pas les cartes avant de jouer...



Toutes les cartes sont des **questions**, dont la **réponse** - indiquée au dos - est une valeur **entre 0 et 10** !

PRATIQUE

Placez vos cartes en diagonale dans le sabot, côté question...



En **fin de partie**, glissez les cartes déjà jouées à l'arrière du sabot, côté réponse !

But du jeu Estimez des réponses et approchez-vous de 21 sans dépasser !

Mise en place

→ Faites **deux équipes**.

Note : nous conseillons des équipes de 3 joueurs max. Au-delà, formez plus d'équipes.

→ Prenez **20 cartes** dans le sabot, mélangez-les et posez-les en une seule pile, entre les deux équipes, côté question visible.

C'est parti pour un tour !

L'équipe qui a mélangé commence.

1 Elle lit la question en haut de la pile et échange librement pour donner une **estimation** de la réponse à voix haute.

Rappel : il s'agit d'une valeur entre 0 et 10.

2 Puis elle prend la carte, montre la valeur côté **réponse uniquement à l'autre équipe**, et la pose devant elle, face question visible.

À mon avis, c'est 10.

Plutôt 7...
Disons 8 !

?
RECORD DE BÉBÉS EN UNE SEULE NAISSANCE



?
RECORD DE BÉBÉS EN UNE SEULE NAISSANCE

Ok, vu !



Le tour de jeu continue

avec l'autre équipe.

Elle réalise les mêmes étapes avec la nouvelle question du haut de la pile.

- 1 Elle **estime** la réponse.
- 2 Elle **montre** la réponse et pose la carte devant elle.

?
RECORD
DE BÉBÉS
EN UNE SEULE
NAISSANCE

?
NOMBRE
DE COULEURS
DU COSTUME
DE SUPERMAN

Je dirais 2

Non, 4 !

Disons 3.

Ok, vu !

?
NOMBRE
DE COULEURS
DU COSTUME
DE SUPERMAN

Enchaînez les tours !

→ Chaque équipe **additionne les estimations** des cartes qu'elle prend.

On dit 10
pour la girafe.

On pense avoir
18 au total.

?
RECORD
DE BÉBÉS
EN UNE SEULE
NAISSANCE

?
NOMBRE
DE VERTÈBRES
DANS LE COU
D'UNE GIRAFE

?
NOMBRE
DE COULEURS
DU COSTUME
DE SUPERMAN

→ Dès le **troisième tour**, une équipe peut aussi **refuser de prendre la carte** de la pile et s'arrêter définitivement.

Houlà, ça fait au
moins 6 saisons...

18 + 6, ça ferait 24.
Alors, on s'arrête !

?
RECORD
DE BÉBÉS
EN UNE SEULE
NAISSANCE

?
NOMBRE
DE SAISONS
DE GAME OF
THRONES

?
NOMBRE
DE COULEURS
DU COSTUME
DE SUPERMAN

?
NOMBRE
D'INGRÉDIENTS
SUR UNE
PIZZA HAWAÏ



→ Lorsqu'une équipe s'est arrêtée, l'autre équipe poursuit avec **la même question**.

?
RECORD
DE BÉBÉS
EN UNE SEULE
NAISSANCE

?
NOMBRE
DE SAISONS
DE GAME OF
THRONES

?
NOMBRE
DE COULEURS
DU COSTUME
DE SUPERMAN

?
NOMBRE
D'INGRÉDIENTS
SUR UNE
PIZZA HAWAÏ

Je dirais même
8 saisons...

Ce qui ferait
15 en tout...

On prend !

Fin de partie

La partie se termine dès que les deux équipes se sont arrêtées.
L'équipe qui s'est arrêtée en premier **retourne alors toutes ses cartes**
et **additionne leur valeur réelle**. Puis, l'autre équipe fait de même.

The diagram illustrates the end of the game. Two teams are shown with their respective cards and questions. The left team has two cards: one with a question mark and the number 9, and another with a question mark and the number 7. The right team has four cards: one with a question mark and the number 3, one with a question mark and the number 4, one with a question mark and the number 8, and one with a question mark and the number 7. The left team's total is shown as 16, and the right team's total is shown as 22. A warning sign indicates that the right team has exceeded the 21-point limit.

RECORD DE NAISSANCES EN UNE SEULE GROSSESSE ?

NOMBRE DE VERTÈBRES DANS LE COU D'UNE GIRAFE ?

NOMBRE DE COULEURS DU COSTUME DE SUPERMAN ?

NOMBRE D'INGRÉDIENTS SUR UNE PIZZA HAWAÏ ?

NOMBRE DE SAISONS DE GAME OF THRONES ?

DURÉE MAX EN MINUTES D'UNE ÉCLIPSE SOLAIRE ?

= 16

= 22

L'équipe dont le total des valeurs de cartes est **le plus proche de 21, sans toutefois dépasser, remporte la victoire !**

*En cas d'égalité, les deux équipes ont gagné.
Si les deux équipes ont dépassé 21, les deux ont perdu.*

Envie d'enchaîner les parties ? Tentez le **Super Blind Jack !**

- ♣ Défaite : scorez **0 point** si vous avez dépassé 21 ou **1 point** si vous n'avez pas dépassé.
 - ♣ Victoire : scorez **2 points** ou bien gagnez immédiatement avec **21 pile-poil !**
- La première équipe qui score **3 points** (ou fait 21 pile !) remporte le Super Blind Jack.
En cas d'égalité, jouez une dernière partie pour vous départager.



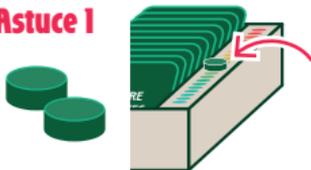
Répartition des cartes

9 fois les valeurs 0 et 10
18 fois les valeurs 1, 2, 8, 9
22 fois les valeurs 3, 4, 5, 6, 7

Valeur moyenne d'une carte

5

Astuce 1



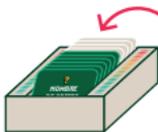
Pour mémoriser plus facilement le total des estimations de chaque équipe, servez-vous des **2 jetons** et déplacez-les au fur et à mesure, le long des **échelles de 1 à 21** dans la boîte.

Astuce 2



Vous pouvez aussi jouer **directement dans la boîte** en surélevant juste la première carte à l'**horizontale**.

Astuce 3



Pour jouer vos parties suivantes avec de nouvelles cartes, **retournez les cartes jouées** et **glissez-les à l'arrière** du sabot.

Sources

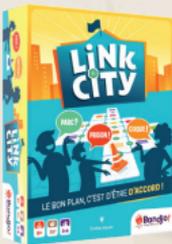
Toutes les données utilisées dans **Blind Jack** ont été soigneusement recherchées. Elles ont été dans certains cas arrondies au plus proche pour les besoins du jeu. Un fait vous intéresse en particulier ? En général, vous pouvez facilement en savoir plus avec une simple recherche internet. Lorsque ce n'est pas le cas, c'est que nous sommes allés forer dans des articles ou bases de données de sources fiables et reconnues (ONU, BBC, Britannica...). Cependant, si vous pensez avoir trouvé une erreur ou si vous souhaitez nous suggérer d'autres questions, vous pouvez nous écrire à bandjo@blueorangegames.eu !

Remerciements

Les auteurs tiennent à remercier leur éditeur, dont le QI correspond également à une valeur entre 0 et 10. Soré-vous la 2viner ? C pas difisil, c lui ka ékri cet fraz.



Rejoignez Bandjo !
www.linktr.ee/bandjogames



1 arbre utilisé en production = **2 arbres plantés** avec notre partenaire associatif **Ishpingo** en Amazonie. www.ishpingo.org

Blind Jack est un jeu Bandjo ! www.bandjo.games
© 2024 Blind Jack and Bandjo ! sont des marques de Longavie Games.
Tous droits réservés. 97, impasse Jean Lamour 54700 F-Pont-à-Mousson.
Développement : Next Chapter Games GmbH - Design : Mathieu Claus
Distribution France : Tribuo, contact@tribuo.fr - Belgique : Geronimo - Suisse : Helvetiq
Distribution Monde, licences et partenariats : Blue Orange, bandjo@blueorangegames.eu