



Pour 2 à 6 joueurs / ÂGE 8+

CONTENU

- 2 foudroyeurs Nerf® Reflex Blasters® à tir simple avec 4 fléchettes sifflantes Nerf®
- jeu de cartes classique avec cartes figures de robots et de héros • 9 cibles robot avec bases • 1 tapis de jeu en carton

ASSEMBLAGE

- Insère chaque cible dans une base.



ATTENTION:

Ne visez pas les yeux ou le visage. POUR ÉVITER TOUTE BLESSURE: n'utilisez que les projectiles conçus pour ce produit. Ne modifiez pas les projectiles ou le foudroyeur.

N-STRIKE

3 à 6 joueurs

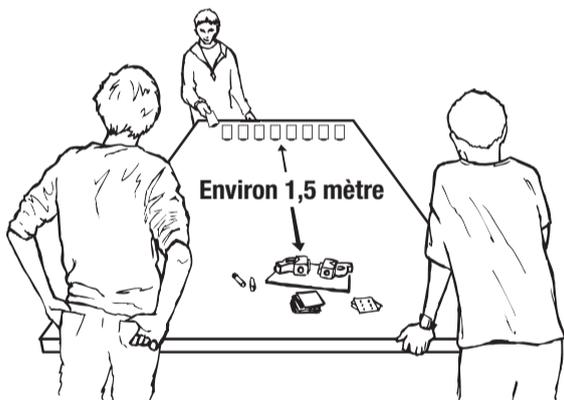
(ou plus avec des foudroyeurs Nerf® additionnels, non compris)

BUT DU JEU

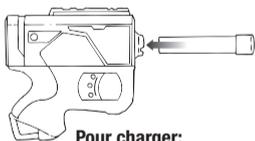
Marquer le plus de points en touchant les cibles robot avec des fléchettes pour récolter des cartes.

PRÉPARATION

- Place le tapis de jeu à la portée de tous les joueurs.
- Place les cibles robot à environ 1,5 mètre du tapis de jeu, de façon à donner une chance égale à tous les joueurs de les atteindre. Il n'est pas obligatoire de les placer une à côté de l'autre. Place-les sur le bord d'une longue table, sur un comptoir ou encore sur le plancher.



- Insère une fléchette Nerf® dans chaque foudroyeur (sans armer les foudroyeurs), puis pose-les sur le tapis de jeu. Les joueurs devraient garder leurs mains à une distance d'au moins 30 centimètres des foudroyeurs jusqu'au moment de tirer.



Pour charger:
Insère une fléchette dans la bouche du foudroyeur.

- Désignez un joueur qui jouera le rôle du donneur de cartes en premier. Le donneur retire les jokers, brasse les cartes, puis place le paquet, face dessous, à côté de lui.

POUR JOUER

Jouer un tour

Le donneur retourne les cartes, une à la fois, de façon à ce que tous les joueurs puissent les voir. Le donneur place les cartes, face dessus, une par-dessus l'autre pour former une pile. Regarde attentivement les cartes qui sont retournées.



UNE CARTE CHIFFRÉE OU UN AS:

Rien ne se produit.
Le donneur retourne une autre carte.



UN ROBOT

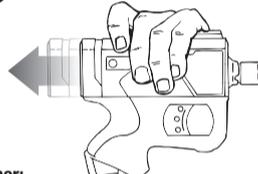
(figure de pique, de carreau ou de trèfle):

- Tous les joueurs, sauf le donneur,
- ① se précipitent pour prendre un foudroyeur,
 - ② l'arment et
 - ③ tirent sur la cible robot correspondante.

1 Précipite-toi!



2 Arme le foudroyeur!



Pour armer:
Ramène la glissière du foudroyeur vers l'arrière jusqu'à ce qu'un déclic se produise.

3 Vise, et tire!



Le premier joueur à toucher la bonne cible gagne **toutes** les cartes de la pile de cartes jouées. Si les deux joueurs ratent la cible, ou si aucun joueur n'est déclaré gagnant hors de tout doute, le donneur de cartes garde les cartes de la pile de cartes jouées.



UN HÉROS (figure de cœur):

Aucun joueur n'a le droit de toucher les foudroyeurs. Si l'un des joueurs touche un foudroyeur, ce joueur doit donner 3 cartes de sa pile de cartes récoltées (s'il en possède). Le donneur les pige au hasard dans la pile du joueur et récolte aussi la pile de cartes jouées. Si aucun joueur ne touche les foudroyeurs, le donneur continue à retourner des cartes.

FIN DU TOUR

Le tour se termine dès qu'un joueur (y compris le donneur de cartes) récolte la pile de cartes jouées. C'est le tour du joueur à gauche du donneur de jouer le rôle du donneur de cartes.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que toutes les cartes dans la pile du donneur ont été retournées.

COMPTER LES POINTS

Les joueurs comptent leurs points: les figures valent 5 points; toutes les autres cartes valent 1 point. Le donneur récolte les points de toutes les cartes retournées qui restent dans la pile du donneur.

GAGNER LA PARTIE

Le joueur ayant récolté le plus de points gagne!

CE QU'IL FAUT SAVOIR

Qu'est-ce qui est considéré comme un coup acceptable?

Dès que ta fléchette touche la bonne cible... le coup est bon. Il n'est pas obligatoire de faire tomber la cible. Si ta fléchette touche un mur, rebondit et touche la cible, le coup est bon. Cependant, si ta fléchette heurte la mauvaise cible et que la cible tombe et touche la bonne cible, ce coup n'est PAS bon. Ta fléchette doit toucher la bonne cible.

Qu'arrive-t-il si 2 joueurs attrapent le même foudroyeur?

Le joueur dont la main est en dessous remporte le foudroyeur. Le joueur dont la main se trouve sur le dessus doit laisser tomber!

Qu'est-ce que je fais si j'ai besoin de plus de 2 foudroyeurs pour jouer avec mes nombreux amis?

Tu peux utiliser n'importe quel foudroyeur Nerf® que tu possèdes pour permettre à plus de personnes de jouer.

Qui ramasse les fléchettes et les cibles qui sont tombées?

Le gagnant de chaque tour ramasse les cibles et les fléchettes et installe le jeu pour le prochain tour. N'hésite pas à faire une danse de la victoire en passant.

Je n'ai pas de longue table – où puis-je jouer?

Tu peux placer les cibles sur le comptoir de la cuisine et t'installer d'un côté de la table de cuisine. Ou encore, tu peux t'asseoir sur le plancher et placer les cibles par terre ou sur une table à café. Tu peux aussi placer les cibles à différents endroits dans la pièce, et tu devras trouver la bonne cible avant de tirer.

Pourquoi y a-t-il des jokers dans le jeu?

Les jokers sont exclus dans les jeux officiels, mais n'hésite pas à les inclure dans le paquet de cartes et à inventer une règle spéciale lorsqu'un joker est retourné. Voici quelques idées:

- Lorsqu'un joker est retourné, tu dois tirer sur n'importe quelle cible se trouvant dans ta maison (sauf ton frère ou ta sœur).
- Lorsqu'un joker est retourné, le premier joueur à crier un mot (que tu auras choisi) gagne la pile de cartes jouées.
- Lorsqu'un joker est retourné, chaque joueur donne sa pile de cartes récoltées au joueur à sa droite.



N-FLICT

LE JEU DE BATAILLE... VERSION NERF

2 joueurs

BUT DU JEU

Récolter plus de cartes que son adversaire pour gagner.

PRÉPARATION

- Retire les jokers, brasse les cartes, puis donne 26 cartes à chaque joueur. Chaque joueur prend sa pile de cartes et la pose, face dessous, devant lui. Ceci est votre pile de pique.
- Place le tapis de jeu entre vous deux.
- Place les cibles à environ 1,5 mètre du tapis de jeu.
- Charge les foudroyeurs et pose-les sur le tapis de jeu entre vous – les foudroyeurs doivent être chargés mais non armés.
- Sers-toi d'une main pour retourner tes cartes; ton autre main doit être en dehors de la table, mais prête à passer à l'action.

POUR JOUER

Assure-toi que vous êtes tous les deux prêts puis, en même temps, retournez la carte du dessus de votre pile de pique respective de façon à ce que vous puissiez la voir tous les deux.

- Si vous retournez tous les deux une carte de nombre ou un as, la carte la plus forte gagne (l'as vaut 14). Le gagnant prend les deux cartes et les met de côté, face dessus, dans une pile. Ceci est ta pile de cartes récoltées. Garde ta pile de cartes récoltées séparément de celle de ton adversaire.
- Si les cartes sont de force égale, garde ta carte sur la table. Ensuite, chaque joueur retourne une nouvelle carte, face dessus. Le joueur ayant la carte la plus forte gagne toutes les cartes jouées. Si ces deux cartes sont de force égale, les deux joueurs continuent de retourner des cartes jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Le gagnant ajoute toutes les cartes jouées dans sa pile de cartes récoltées.
- Si un joueur retourne une carte illustrant un robot, les deux joueurs se précipitent pour prendre un foudroyeur, l'arment et tirent sur la cible robot correspondante. Le joueur qui touche la bonne cible le premier gagne les deux cartes, peu importe la valeur de la carte qu'il a jouée. Exemple: Si tu joues un 3 et que ton adversaire joue un valet de pique illustrant un robot, tu peux le battre en tirant sur la cible

robot du valet de pique avant lui. Tu ajoutes ensuite la carte 3 et le valet de pique à ta pile de cartes récoltées.

- Si les deux joueurs retournent une carte illustrant un robot, le premier joueur qui touche une des deux cibles robot gagne les cartes.
- Si un joueur ou les deux joueurs retournent une carte illustrant un héros, ne touchez pas aux foudroyeurs. Si un des deux joueurs le fait, l'autre joueur pique 3 cartes au hasard dans la pile de cartes récoltées de son adversaire. Si les deux joueurs le font, les deux joueurs sont à égalité. Les joueurs continuent de jouer. Si aucun joueur ne touche les foudroyeurs, alors le joueur ayant joué la carte la plus forte gagne. Le roi vaut 13; la reine vaut 12, et le valet vaut 11.

EXCEPTION: Si un joueur retourne une carte illustrant un héros, et que l'autre joueur retourne une carte illustrant un robot, le premier joueur qui touche la cible robot correspondante gagne ce tour. Il n'y a pas de pénalité pour la carte illustrant un héros.

- Si les deux joueurs tirent et ratent leur cible, alors ils sont à égalité. Les joueurs laissent les cartes jouées sur la table et chaque joueur retourne une nouvelle carte.

Les joueurs doivent retourner les cartes et les poser face dessus en même temps, sans regarder la carte avant de la retourner.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que vos piles de pique sont écoulées.

COMPTER LES POINTS

Les joueurs comptent leurs points. Les figures et les as valent 5 points. Toutes les autres cartes valent 1 point.

GAGNER LA PARTIE

Le joueur ayant récolté le plus de points gagne!

N-RAGE

LES HÉROS SONT FRIMÉS

3 à 6 joueurs

BUT DU JEU

Se débarrasser de toutes ses cartes en jouant des cartes dont le chiffre ou la sorte correspond à la carte sur le dessus de la pile de cartes rejetées. Les cartes illustrant des héros sont frimées.

PRÉPARATION

- Place le tapis de jeu à la portée de tous les joueurs.
- Place les cibles à environ 1,5 mètre du tapis de jeu.
- Charge les foudroyeurs et pose-les sur le tapis de jeu – les foudroyeurs doivent être chargés mais non armés.
- Retire les jokers, brasse les cartes et donne 5 cartes à chaque joueur.
- Les cartes restantes forment la pile de pige. Place la pile de pige, face dessous, au centre de l'aire de jeu. Retourne une carte et place-la, face dessus, à côté de la pile de pige. Ceci est la pile de cartes rejetées. Lorsque la pile de pige est épuisée, prends la dernière carte qui a été rejetée, brasse les cartes à nouveau et forme une nouvelle pile de pige. Pose la dernière carte rejetée à côté de la pile.
- Choisissez le joueur qui commencera. REMARQUE: même si ce n'est pas ton tour, sois attentif et sois prêt à réagir!

POUR JOUER

À ton tour, joue une des cartes de ta main sur la pile de cartes rejetées, si tu le peux. Le chiffre ou la sorte de carte que tu joues doit correspondre avec la carte sur le dessus de la pile, à moins que ce soit une carte illustrant un héros – les cartes illustrant un héros sont frimées, ce qui veut dire que tu peux les jouer sur n'importe quelle carte, peu importe le nombre ou la sorte.

- Si tu ne peux pas jouer de carte, piges-en une. Si tu peux jouer cette carte, joue-la. Si tu ne peux pas la jouer, ajoute-la à ta main. Ton tour est terminé.
- Si tu joues une carte illustrant un robot, tous les autres joueurs se précipitent pour prendre un foudroyeur, l'arment et tirent sur la cible robot correspondante. Le joueur qui touche la cible en premier est sauvé. Tous les autres joueurs doivent piger une carte dans la pile de pige. Remplace la cible et continuez de jouer.
- Si tu joues une carte illustrant un héros et qu'un ou plusieurs joueurs touchent les foudroyeurs, ces joueurs doivent piger 2 cartes dans la pile de pige. Le joueur qui a joué la carte illustrant un héros décide quelle sorte de carte le prochain joueur devra jouer.

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes gagne!

N-LIST

21

3 à 6 joueurs

BUT DU JEU

Le premier joueur à marquer 3 points gagne!

PRÉPARATION

- Prends du papier et un crayon (non compris) pour inscrire les points.
- Place le tapis de jeu à la portée de tous les joueurs.
- Place les cibles à environ 1,5 mètre du tapis de jeu.
- Charge les foudroyeurs et pose-les sur le tapis de jeu – les foudroyeurs doivent être chargés mais non armés.
- Désigne un joueur pour brasser les cartes et jouer le premier.

POUR JOUER

Les manches

Le jeu comprend une série de manches. À chaque manche, chaque joueur se donne des cartes à lui-même.

À ton tour

Lorsque c'est ton tour, tu te donnes des cartes à toi-même, une carte à la fois. Le but est que la valeur totale de tes cartes soit le plus près possible de 21, mais sans dépasser.

Additionner la valeur de tes cartes

L'as vaut 1 ou 11 (ton choix).

Les cartes de nombre valent le nombre indiqué sur la carte.

Les figures (robots et héros) valent 10 points.

Pour commencer, donne-toi une carte face dessous et regarde-la secrètement. Ensuite, donne-toi une carte face dessus.

Additionne la valeur de ta carte face dessous avec la valeur de ta carte face dessus. Décide ensuite si tu veux tirer une autre carte ou rester.

TIRER UNE CARTE – Si tu décides de tirer une carte, donne-toi une autre carte face dessous. Tu peux ensuite décider de tirer une autre carte ou de rester.

RESTER – Si tu décides de rester, ton tour est terminé et tu donnes le paquet de cartes au joueur à ta gauche.

DÉPASSER – À tout moment, si tu joues une carte et que le total de la valeur de tes cartes est supérieur à 21, tu as dépassé. Mets tes cartes faces dessus sur la pile d'écart. Tu ne marques aucun point pour cette manche et ton tour est terminé. Donne le paquet de cartes au joueur à ta gauche.

CARTES ILLUSTRANT UN ROBOT

Si tu retournes une carte illustrant un robot, **tous les autres joueurs** attrapent un foudroyeur et se précipitent pour tirer sur la cible robot correspondante.

Si un des joueurs a réussi à toucher la cible robot correspondante

Le joueur qui a touché la cible robot prend la cible et la pose devant lui. Cette cible pourra lui être utile s'il dépasse 21 pendant son tour. Voir *Utiliser les cibles robot récoltées*.

Tous les joueurs ont raté la cible robot.

Si c'est le cas, TU prends la cible robot correspondante et tu la poses devant toi.

Une fois qu'un joueur a pris la cible, continue de jouer normalement en décidant de tirer une carte ou de rester.

CARTES ILLUSTRANT DES HÉROS

Si tu retournes une carte illustrant un héros et qu'un joueur touche un foudroyeur, ce joueur est automatiquement éliminé de la manche. Ce joueur ne marque aucun point pour cette manche.

UTILISER LES CIBLES ROBOT RÉCOLTÉES

À ton tour, si tu retournes une carte qui te fait dépasser 21, tu peux utiliser une cible robot récoltée pour annuler une de tes cartes. Remplace la cible sur la ligne et mets la dernière carte que tu as retournée dans la pile de cartes rejetées. Maintenant, continue de jouer normalement en décidant de tirer une carte ou de rester.

FIN DE LA MANCHE ET POINTAGE

Une fois que tous les joueurs ont joué un tour, la manche est terminée. Tous les joueurs retournent leurs cartes pour comparer la valeur totale de leurs cartes. Le joueur dont la valeur totale des cartes s'approche le plus de 21 sans dépasser marque un point. Il peut y avoir deux gagnants ou plus en cas d'égalité pour la main la plus forte (par exemple, si deux joueurs possèdent une main d'une valeur totale de 21). Les joueurs placent toutes leurs cartes utilisées faces dessus dans la pile de cartes rejetées, mais conservent les cibles robot qu'ils ont récoltées.

COMMENCER UNE NOUVELLE MANCHE

Le joueur à gauche du joueur ayant commencé la manche précédente commence la nouvelle manche. Jouez plusieurs manches jusqu'à ce que l'un des joueurs ait marqué 3 points.

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur à marquer 3 points gagne. Si plusieurs joueurs marquent 3 points en même temps, ces joueurs sont à égalité.

IMPORTANT

Si la pile de pige s'écoule pendant une manche, brasse les cartes de la pile de cartes rejetées de nouveau. Tous les joueurs qui possèdent une cible robot doivent la replacer en ligne.

N'hésite pas à inventer tes propres versions Nerf® des jeux de cartes traditionnels!