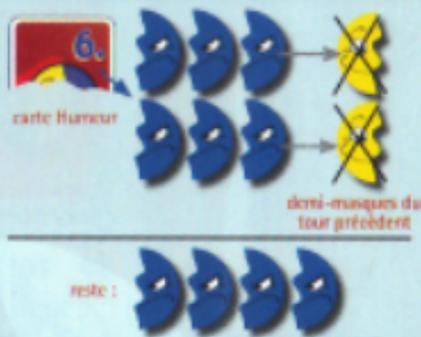


Au tour suivant, Juliette joue de nouveau la carte Fifty la plus forte. Avec 2 des 6 demi-masques bleus qu'elle récolte, elle annule ses 2 jaunes, mais conserve les 4 autres bleus.



Toutes les cartes Fifty qui viennent d'être jouées sont mises de côté et un nouveau tour commence: le joueur qui a joué la carte Fifty la plus forte retourne une nouvelle carte Humeur et entame par une carte Fifty de sa main, puis son voisin de gauche en pose une, etc...

Au dernier tour, les joueurs posent leur dernière carte Fifty, les demi-masques sont distribués et la manche se termine. Chacun marque alors 1 point négatif pour chaque demi-masque qui reste en sa possession, et ces points sont notés.

Lorsqu'un joueur parvient à finir une manche à l'équilibre (c'est-à-dire à n'avoir aucun demi-masque), il gagne le droit d'effacer les points de sa plus mauvaise manche antérieure. Le nombre de manches est égal au nombre de joueurs, et le donneur change à chaque manche.

FIN DE LA PARTIE

À l'issue de la dernière manche, celui qui totalise le moins de points négatifs remporte la partie.

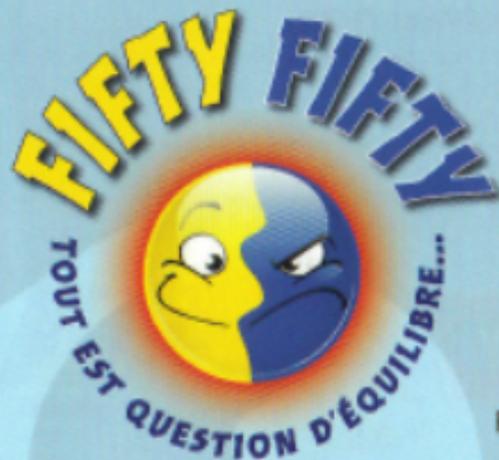


ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Informations à conserver

Zoch
© Zoch GmbH

Auteur : Reiner Knizia - Illustrations : Marek Blaha
Édité par Zoch Verlag - Munich - Allemagne
Adaptation et distribution pour la France et la Belgique :
GIGAMIC - BP 30 - 62930 Wimereux - France

GIGAMIC
www.gigamic.com



Un jeu de
Reiner Knizia

Un jeu pour 3 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Jeunes et vieux, petits et grands, gentils et méchants, Dr Jekyll et Mr Hyde : le monde est fait de contraires! Mais le plus souvent, l'un ne va pas sans l'autre et celui qui trouve le bon équilibre se facilite la vie. Il en va de même avec Fifty Fifty : ici, le vainqueur n'est pas celui qui gagne le plus de cartes, mais celui qui réussit à garder l'équilibre.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Le joueur qui joue des cartes fortes risque de récolter des demi-masques furieux tandis que celui qui joue des cartes faibles aura probablement droit à des demi-masques rieurs. Au fil des tours, celui qui saura au mieux équilibrer les deux profils se débarrassera de ses masques complets pour trouver l'équilibre et remporter la partie.



CONTENU ET PRÉPARATION

Mélanger les 10 cartes Humeur et les empiler, faces cachées, au milieu de la table.

Placer les demi-masques à portée de main, à côté de la pile.

Un joueur de bonne humeur mélange les 50 cartes Fifty et en distribue 9 à chacun : elles constituent sa main. Les cartes Fifty non distribuées sont remises dans la boîte sans être regardées.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur assis à gauche du donneur commence : il retourne la première carte Humeur, puis choisit une carte Fifty de sa main et la joue devant lui, face visible. À leur tour, les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, jouent une carte Fifty devant eux.

Puis les masques tombent :

- celui qui a joué la plus forte carte Fifty reçoit autant de demi-masques furieux que le nombre indiqué en bleu par la carte Humeur retournée ;
- celui qui a joué la carte Fifty la plus faible reçoit autant de demi-masques rieurs que le nombre indiqué en jaune par la carte Humeur.

2

Nicole reçoit
2 demi-
masques
jaunes



cartes Humeur

Pierre reçoit
5 demi-
masques
bleus



cartes
jouées



Nicole



Jean

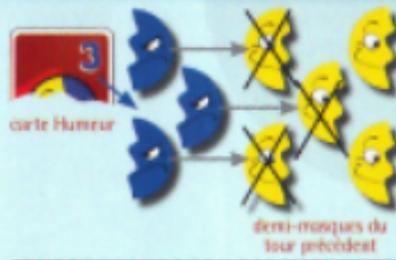


Juliette



Pierre

Au fil des tours, demi-masques rieurs et furieux s'annulent en formant des visages complets : celui qui en possède les remet au centre de la table. À la fin d'un tour, il ne reste donc à chaque joueur que des demi-masques d'une seule et même couleur, voire aucun.



reste :



Juliette a joué la carte Fifty la plus forte. Comme l'indique la carte Humeur retournée, elle reçoit 3 demi-masques furieux bleus.

Elle «annule» ainsi 3 des 5 demi-masques rieurs jaunes qu'elle avait déjà et ne conserve que les 2 demi-masques restants.

3