

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

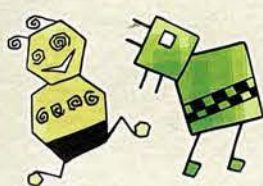
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

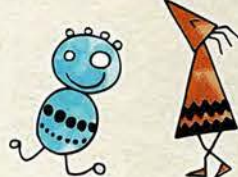
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





FOU !



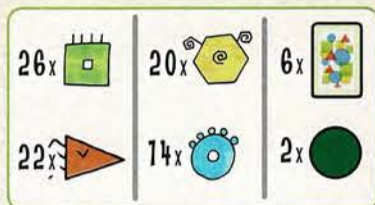
Un jeu de plis pour 4 à 8 joueurs, à partir de 8 ans.

BUT DU JEU

L'objectif d'une partie de **Fou !** est de se débarrasser le plus rapidement possible de toutes ses cartes. Il n'est pas nécessaire de gagner tous les plis, mais le but est de jouer une carte lors de chacun d'entre eux. Lorsque vous posez la **carte la plus mauvaise** d'un pli, vous devenez le Fou ! Lors du pli suivant, vous devrez passer, et vous ne pourrez donc pas vous débarrasser d'une carte.

MATÉRIEL

- 88 cartes de jeu (82 cartes de quatre couleurs, et six de valeur « 1 »)
- 2 cartes Référence
- 2 disques **Fou !**



MISE EN PLACE

Selon le nombre de joueurs, placez la carte Référence correspondante au centre de la table. La carte Référence indique le nombre de cartes de jeu (les cartes des quatre couleurs et les « 1 »), ainsi que de disques **Fou !** dont vous aurez besoin. Retirez les cartes de jeu que vous n'utiliserez pas et remettez-les dans la boîte.

En fonction du nombre de joueurs, placez un ou deux disques **Fou !** au centre de la table.

Mélangez les cartes de jeu et distribuez-en le même nombre à chaque joueur (chacun aura ainsi 12 cartes en main, ou 11 cartes à 8 joueurs).

Équipez-vous de papier et d'un stylo pour noter les scores.

Le joueur se trouvant à la gauche du donneur sera le premier joueur lors du premier round.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque round sera constitué de plusieurs plis, et durera jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs n'aient plus aucune carte en main.

Le premier joueur commence le pli en posant n'importe quelle carte de sa main. La couleur de cette carte sera appelée **Couleur du pli**. Chaque joueur, en continuant dans le sens horaire, pose ensuite une carte. Lorsqu'un joueur possède une carte de la **Couleur du pli**, il doit poser cette carte. Il aura ainsi **fourni la Couleur du pli**. S'il ne possède pas de carte de la Couleur du pli, il devra poser une carte d'une autre couleur. Il aura ainsi **défaussé une carte**.

Le joueur qui a posé la carte de la **valeur la plus élevée dans la Couleur du pli gagne le pli**. Dans chaque couleur, les cartes ont différentes valeurs, il n'y a ainsi jamais d'égalité entre les joueurs pour gagner un pli.

Le joueur ayant posé la **Carte la plus mauvaise** devient le Fou ! Il prend le disque **Fou !** et devra passer son tour au prochain pli. À 7 et 8 joueurs, les deux joueurs ayant posé les **Cartes les plus mauvaises** prennent chacun un disque **Fou !** et devront passer tous les deux.

Détermination de la Carte la plus mauvaise

- Si tous les joueurs ont fourni la **Couleur du pli**, et que les cartes posées sont donc toutes de la même couleur, la **Carte la plus mauvaise** est celle affichant la valeur la moins élevée.

- Si une ou plusieurs cartes ont été **défaussées**, la carte **défaussée** affichant la valeur la moins élevée est la **Carte la plus mauvaise**. Si plusieurs cartes **défaussées** affichent la même valeur la plus basse, la **Carte la plus mauvaise** est celle qui a été posée en dernier. Cela peut arriver quand des joueurs **défaussent** des cartes de différentes couleurs.

Le joueur qui a gagné le pli le place face cachée à côté de la zone de jeu. Il commence le pli suivant en posant n'importe quelle carte de sa main. **Attention aux Fous !** Le ou les joueurs qui détiennent un disque **Fou !** ne peuvent pas poser de carte dans le pli en cours. Ils joueront de nouveau au prochain pli.

Au cours de la partie, les joueurs doivent toujours tenir leurs cartes de façon à ce que tous les autres joueurs puissent voir le nombre de cartes qu'ils ont en main.

Attention aux « 1 » !

Les « 1 » deviennent toujours de la **Couleur du pli**. Ainsi, un joueur suit toujours la **Couleur du pli** quand il pose un « 1 ».

Le joueur **peut** poser un « 1 » même s'il possède des cartes de la **Couleur du pli** en main. Il **n'est pas obligé** de poser un « 1 » s'il ne possède plus de cartes de la **Couleur du pli** en main.

Les « 1 » sont considérés comme les cartes de plus faible valeur dans la **Couleur du pli**. Les joueurs devront donc essayer de s'en débarrasser lorsque d'autres joueurs **défausseront** des cartes.

Lorsque le premier joueur pose un « 1 », la carte suivante détermine la **Couleur du pli**. S'il s'agit aussi d'un « 1 », la troisième carte posée détermine la **Couleur du pli**. Dans le cas exceptionnel où tous les joueurs posent un « 1 », le premier joueur gagne le pli et le dernier joueur devient le Fou !

EXEMPLES

Anne, Paul, Rachel et Camille sont en pleine partie de **Fou !** Camille est le Fou : elle a pris le disque **Fou !** au dernier pli.

Diagram (A) showing the first round of play:

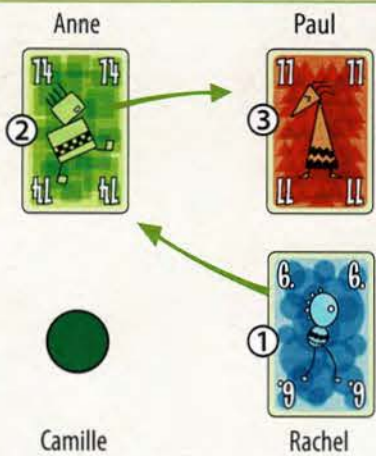
- Anne plays a blue card with value 7 (1).
- Paul plays a blue card with value 5 (2).
- Rachel plays a blue card with value 8 (3).
- Camille has a dark green circle (Fou !).

(A) Anne pose la première carte. Paul et Rachel fournissent la Couleur du pli, bleu, et Camille passe. Paul a posé la **Carte la plus mauvaise** : il devient le Fou. Rachel a gagné le pli en posant la carte affichant la valeur la plus élevée dans la Couleur du pli.

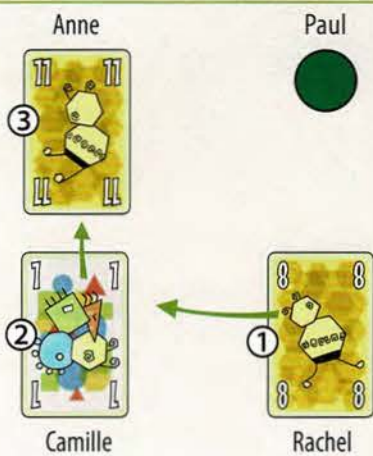
Diagram (B) showing the second round of play:

- Rachel plays a yellow card with value 10 (1).
- Camille plays a green card with value 5 (2).
- Anne plays a yellow card with value 2 (3).
- Paul has a dark green circle (Fou !).

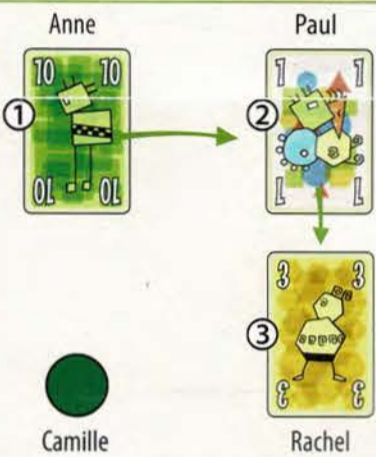
(B) Rachel pose la première carte. Camille est la seule joueuse qui doit défausser une carte, elle devient donc le Fou. Rachel gagne aussi ce pli.



(C) Rachel pose de nouveau la première carte. Anne et Paul **défaussent** tous deux des cartes, mais c'est Paul qui devient le Fou, car il a posé la plus basse des deux. Rachel gagne son troisième pli d'affilée !



(D) Camille pose un « 1 » après une carte jaune. Bien qu'elle ait fourni la Couleur du pli, c'est elle qui devient le Fou, car Anne a aussi fourni la plus haute valeur dans la **Couleur du pli**, et gagné ce dernier.



(E) Anne pose la première carte. Paul suit la Couleur du pli en posant un « 1 », alors que Rachel défausse une carte jaune. Rachel devient le Fou, elle prend le disque **Fou !** et devra passer au prochain pli.

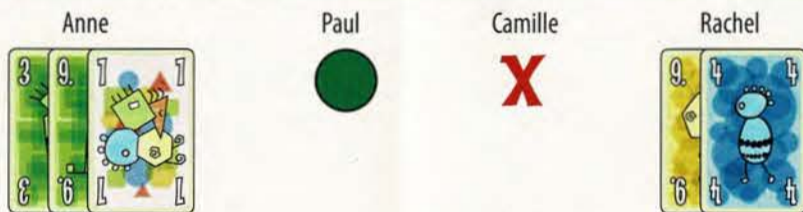
FIN DU ROUND

Le round prend fin après qu'un ou plusieurs joueurs n'ont plus de cartes en main lors de ce dernier pli, les disque **FOU !** doivent être attribués normalement.

CALCUL DES SCORES

Les joueurs reçoivent des points négatifs lorsqu'il leur reste des cartes en main. Ils font ainsi la somme des valeurs des cartes autres que les « 1 » et y ajoutent 5 points par carte « 1 » pour obtenir le total de points négatifs qu'ils reçoivent.

Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main, il gagne 10 points positifs. Mais s'il a pris le disque **Fou !** lors du dernier pli, il marque 0 point.



À la fin du round, Anne reçoit 17 points négatifs et Rachel en reçoit 13. Camille et Paul ont tous deux posé toutes leurs cartes, mais Paul a dû prendre le disque Fou ! car il a posé la **Carte la plus mauvaise**. Camille gagne 10 points positifs, et Paul marque 0 point.

ROUND SUIVANT

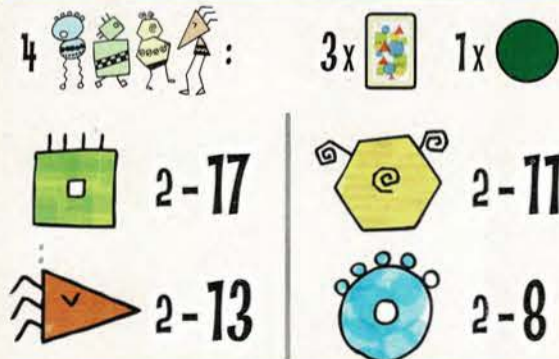
Le premier joueur du round précédent devient le donneur et mélange toutes les cartes. Le nouveau premier joueur est celui dont le score est le plus bas. En cas d'égalité, le joueur concerné le plus proche, dans le sens horaire, du premier joueur du round précédent devient le premier joueur.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin :

- soit quand un joueur atteint ou dépasse 80 points négatifs
- soit quand un ou plusieurs joueurs ont gagné 10 points positifs au moins 6 fois. Notez cette information sur votre feuille de score au cours de la partie.

Le joueur qui a gagné le plus de points positifs (ou reçu le moins de points négatifs) remporte cette partie de **Fou !**



Auteur : Friedemann Friese
Graphiste & Mise en page : Harald Lieske
Production : Henning Kröpke
Éditeur : 2-F Spiele, Brême, Allemagne
Version française par Edge Entertainment
Traduction : Pauline Marcel
Relecture : Shan Deraze
Responsable éditorial : Stéphane Bogard