

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Foutrak

Un jeu d'Alexandre Droit,
Pierre-Marie Jaillet et Laurent Ruptier,
illustré par Olivier Fagnère
Pour 3 à 8 joueurs, à partir de 8 ans

Matériel :

56 cartes de jeu
2 cartes « Règle »

But du jeu :

Gagner le plus grand
nombre de cartes.

Préparation :

Mélangez les cartes de jeu.
Écartez-en 24 au hasard
et rangez-les.
Elles ne serviront pas
pour cette partie.
Placez le reste en une pile
face cachée.

Le jeu :

Les joueurs jouent à tour
de rôle en sens horaire.
C'est le plus jeune qui
commence :

1- Il choisit à voix haute
un adversaire parmi les autres
joueurs. Le duel se déroulera
entre ces 2 joueurs.

2- Puis il retourne la première
carte de la pioche. Attention à
bien faire cela d'un geste vif
pour que les 2 joueurs décou-
vrent la carte en même temps.

1

Alors, pour gagner la carte,
les 2 joueurs essaient d'être
le plus rapide à effectuer,
DU PREMIER COUP, les mimes
et les bruitages représentés
sur celle-ci.

Mais ils doivent respecter
les 6 règles suivantes :



1) Lorsqu'un dessin
apparaît sur
un FOND JAUNE,

les joueurs doivent seulement
LE MIMER (jaune = geste).



2) Lorsqu'un dessin
apparaît sur
un FOND BLEU,

les joueurs doivent uniquement
faire LE BRUIT correspondant
(bleu = bruit).



3) Lorsqu'un dessin
apparaît sur
un FOND VERT,

les joueurs doivent À LA FOIS
LE MIMER ET LE BRUITER !
(vert = geste + bruit).

4) Tout cela doit se faire
DANS L'ORDRE DES NUMÉROS
INDIQUÉS SUR LES CARTES
(DE 1 À 4) !



Cependant, ce n'est
pas si simple...

2



5) Si la COULEUR ROSE apparaît
sur un dessin, celui-ci doit
être ignoré (le reste de la carte
est imité comme il se doit).



6) Si un « FOUTRAK » apparaît
sur une carte, il n'y a
qu'UNE SEULE CHOSE à faire,
être le premier à crier :
« FOUTRAAAAANKK !!! ».

Les joueurs qui ne participent
pas au duel sont arbitres :

- La carte est gagnée par
le plus rapide des 2 à agir
comme il faut.

- Si les 2 joueurs réussissent
en même temps et ne peuvent
être départagés (ce qui est rare),
une autre carte est jouée et celui
qui la gagne récupère aussi
la précédente.

- Si les 2 joueurs se trompent,
la carte est retournée
au milieu de la table pour
constituer le « pot ».

3

Dès qu'un joueur gagnera
une carte en criant
« Foutraaaaaak ! », il empêchera
également le « pot ».

La partie se déroule ainsi
jusqu'à épuisement du paquet.

Fin du jeu :

Sur chaque carte gagnée,
TOUS LES DESSINS VALENT
1 POINT, y compris ceux qui
ont du rose ou un « Foutrak ».
LE JOUEUR AYANT LE PLUS DE
POINTS REMPORTE LA PARTIE !

En cas d'égalité, c'est celui
qui possède le plus de
cartes avec un « Foutrak »
qui est déclaré vainqueur.

Remerciements des auteurs :

Merci à 1-2-3 T.O.M. pour leur aide précieuse

(ces « grands fous » de Philippe Duclot

et Pascal Rolly quoi !). À Elizabeth Klein

du café jeux « Et c'est heureux car mon frère

n'aime pas les épinards », à Thierry Gislette

de chez Descartes, à Olivier Fagnère pour

ces belles illustrations, à Cathie Jaida

(trois bises !), à Pascaline, Matthieu, Miguel

et Gabriel (la top team de Cocktailgames !)

ainsi qu'à tous nos proches qui ont « supporté »

(si, si!!!) toute cette folie créative !

Vous avez adoré Foutrak !

Dites-le à vos amis

et rejoignez le groupe

sur Facebook !



4