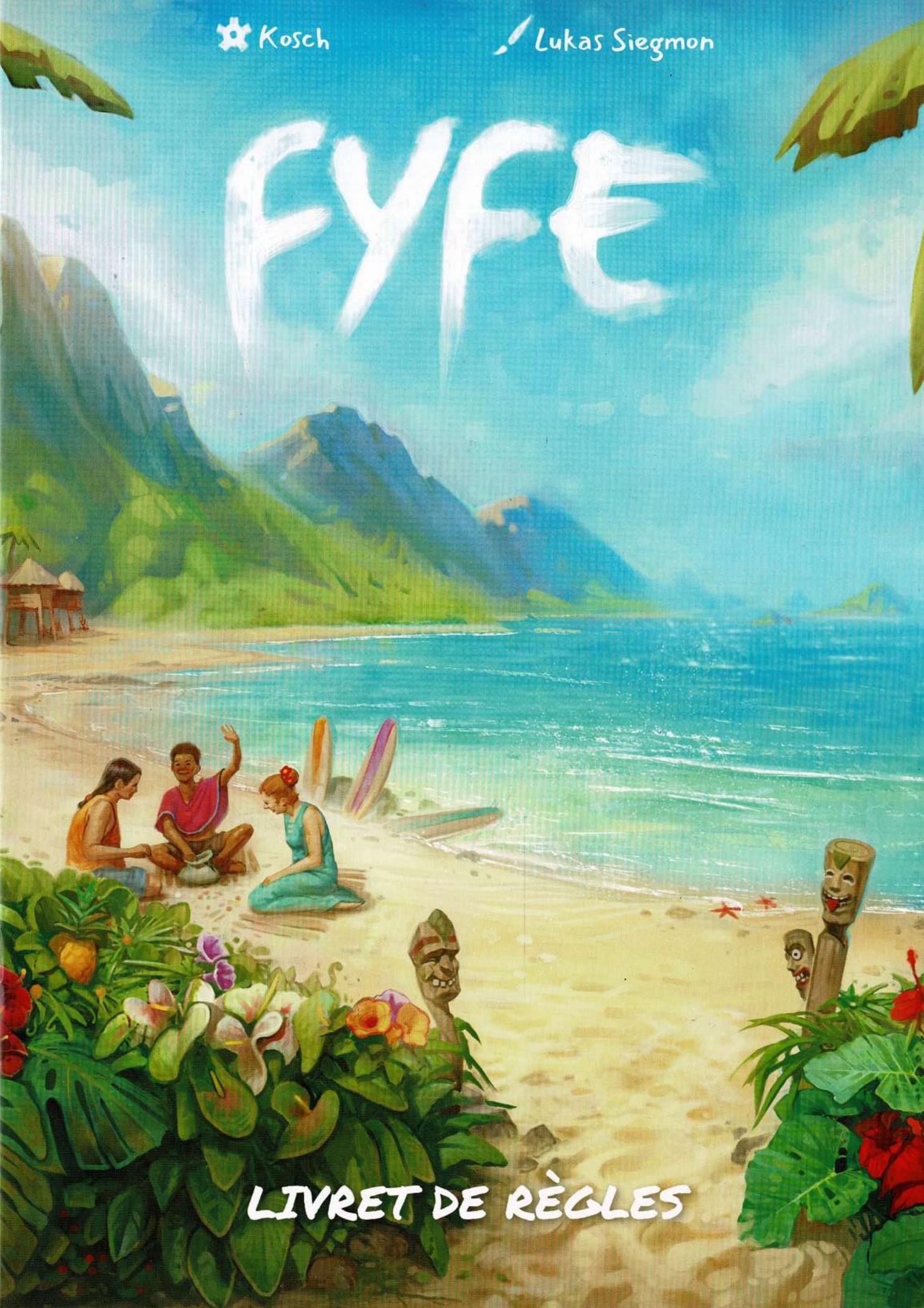


 Kosch

 Lukas Siegmon

# FYFE



LIVRET DE RÈGLES

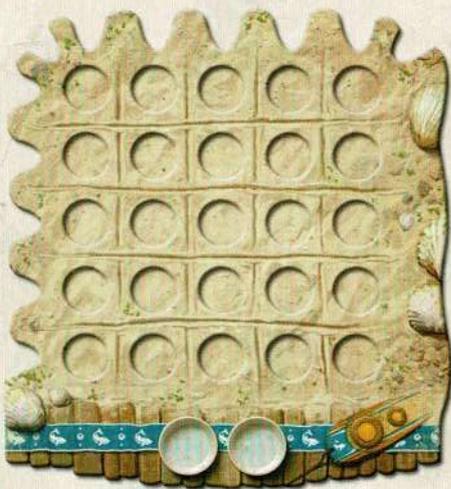


FYFE est un jeu abstrait pour 2 à 5 joueurs, créé par Kosch.

Dans FYFE, ce sont les joueurs eux-mêmes qui décident du nombre de points qui seront à gagner sur les différents emplacements de leur plateau ! Posez vos jetons aussi judicieusement que possible, de façon à remporter un maximum de points !

## MATÉRIEL

### Eléments individuels (5 couleurs différentes)



1 plateau par joueur



7 porte-bonheur par joueur

### 15 tuiles de score par joueur :



Avant

(soleil partiellement visible = objectif pas encore atteint)



Arrière

(soleil entièrement visible = objectif atteint)



125 jetons en bois



5 jetons Porte-bonheur en bois



10 jokers



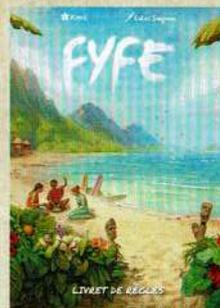
20 bonus de 5 points



15 tuiles **PREUMS!**



1 sac



1 livret de règles

## MISE EN PLACE

1. Distribuez à chacun ses éléments individuels : 1 plateau, 15 tuiles de score et 7 porte-bonheur d'une même couleur. Chaque joueur dispose ces éléments face à lui.
2. Placez tous les jetons - 125 jetons et 5 jetons Porte-bonheur - dans le sac.
3. Placez les 15 tuiles **PREUMS!**, les bonus de 5 points et les jokers faces visibles, au centre de la table.



Mise en place pour 4 joueurs

## BUT DU JEU

Le but du jeu est de remplir son plateau avec des jetons et des tuiles de score, de façon à marquer le plus de points possible. Une partie dure toujours 25 tours exactement. Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

## LES JETONS

Chaque jeton présente des informations de 3 types :

Une couleur



Un chiffre

1 2 3 4 5

Un symbole



Chaque différente combinaison est présente en un exemplaire.



# DÉROULEMENT D'UN TOUR

## 1. PIOCHEZ UN JETON DANS LE SAC (OBLIGATOIRE)

Lors du premier tour de jeu uniquement, chaque joueur pioche 2 jetons du sac et les pose (faces visibles) dans les deux emplacements de la réserve personnelle (en bas du plateau). Aux tours suivants, un seul jeton est pioché et placé dans l'emplacement libre de la réserve. Au dernier tour (le 25ème tour de jeu), aucun jeton n'est pioché : c'est le dernier jeton présent dans la réserve de chacun qui est posé.

Cette phase se déroule simultanément. Afin de s'assurer que tout le monde joue au même rythme, désignez en début de partie une personne qui sera responsable du sac de jetons. Cette personne aura pour tâche de s'assurer que tout le monde joue le même tour de jeu. Le sac sera transmis autour de la table à chaque tour et ce n'est que lorsque le sac sera de nouveau entre les mains de la personne initiale que la phase suivante pourra commencer.

**IMPORTANT :** À ce stade, vous ne placez pas les jetons piochés sur votre plateau mais uniquement dans votre réserve ! Il est en effet possible qu'un porte-bonheur influence le choix des jetons que vous pouvez placer sur le plateau.

## 2. ACTIVEZ UN PORTE-BONHEUR (SI UN PORTE-BONHEUR A ÉTÉ PIOCHÉ À LA PHASE 1)



Si un joueur pioche un jeton Porte-bonheur, il le pose au centre de la table. Un nouveau jeton est alors tiré pour le remplacer. Seul le premier jeton Porte-bonheur tiré dans un tour est utilisé. Par conséquent, si des jetons Porte-bonheur supplémentaires sont tirés par d'autres joueurs, remettez-les directement dans le sac et tirez un nouveau jeton.

Si un porte-bonheur est à nouveau pioché, remettez-le dans le sac et piochez à nouveau. Répétez cette étape jusqu'à ce que soit tiré un jeton qui n'est pas un porte-bonheur. Une fois que tout le monde a récupéré un jeton, remettez le sac à la personne qui en est responsable.

Chaque joueur (même ceux qui n'ont pas pioché le jeton Porte-bonheur !) peut maintenant activer une de ses tuiles Porte-bonheur inutilisées et appliquer son pouvoir pour ce tour. Chaque porte-bonheur ne peut être utilisé qu'une fois par partie. Retournez votre porte-bonheur face cachée après utilisation. Il n'est pas obligatoire d'utiliser un porte-bonheur. À la fin de la partie, vous remporterez les points de victoire indiqués sur chaque porte-bonheur inutilisé.



Chaque porte-bonheur permet aux joueurs d'effectuer une action spéciale qui s'effectue avant, pendant ou après la pose d'un jeton sur le plateau (plus de détails en p.6 : « Porte-bonheur »).

## 3. POSEZ UN JETON (OBLIGATOIRE)

Posez exactement un des deux jetons de votre réserve sur un emplacement vide de votre plateau. « Vide » signifie qu'il ne doit y avoir aucun autre jeton sur cet emplacement. Les jetons sont placés librement, pas forcément adjacents les uns aux autres.

L'autre jeton reste dans la réserve.

**REMARQUE :** Soyez attentif à l'éventuel impact de votre porte-bonheur ou des tuiles de score déjà présentes autour de votre plateau.



#### 4. POSEZ UNE TUILE DE SCORE (SI NÉCESSAIRE)

Chaque joueur vérifie maintenant si une tuile de score est déjà dirigée depuis le bord du plateau vers le jeton qui vient d'être placé. Cela peut être verticalement, horizontalement ou depuis l'une des deux diagonales en haut du plateau.

Si aucune tuile de score ne pointe vers le nouveau jeton, vous devez en placer une. Insérez une de vos tuiles de score restantes dans la bordure du plateau de façon à pointer la ligne/colonne/diagonale où le jeton vient d'être posé.

Posez les tuiles de score de façon à ce que le soleil soit partiellement visible . Cela indique que l'objectif figurant sur la tuile n'est pas encore atteint. Le nombre dans le soleil indique combien de points vous recevrez si l'objectif est atteint à la fin de la partie.

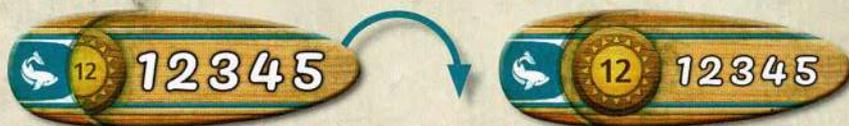
**REMARQUE :** À tout moment, vous pouvez poser plus d'une tuile de score, y compris dans les rangées/colonnes/diagonales où vous n'avez pas placé de jeton à ce tour-ci. Cependant, cela ne fait que limiter vos options et ne devrait être fait qu'après mûre réflexion !

**ATTENTION !** Une fois qu'une tuile de score a été posée, elle ne peut plus être échangée ou déplacée (sauf grâce à un porte-bonheur). Autrement dit, chaque tuile de score ne peut être utilisée qu'une fois par partie.

#### 5. DÉCOMPTEZ LES POINTS ET ATTRIBUEZ LES BONUS (SI POSSIBLE)

##### TUILES DE SCORE

Retournez toutes les tuiles de score qui ont été complétées durant ce tour, afin que le soleil entier soit visible. À la fin de la partie, vous gagnerez les points indiqués dans le soleil de chaque tuile de score complétée.



Un joueur qui - seul - est le premier à remplir l'objectif d'une tuile de score à ce tour reçoit la tuile **PREUMS!** correspondante et la pose sur la tuile de score impliquée. Chaque tuile **PREUMS!** rapporte 3 points en fin de partie.



Si plusieurs joueurs remplissent le même objectif lors du même tour, aucun d'entre eux ne reçoit le bonus. Rangez la tuile **PREUMS!** correspondante dans la boîte : elle ne sera pas attribuée.

##### POINTS BONUS

Si quelqu'un accomplit les objectifs de 2, 3 ou même 4 tuiles de scores pendant le même tour en posant un seul jeton, les points bonus suivants sont accordés en récompense :

- 2 tuiles en même temps = 5 points bonus
- 3 tuiles en même temps = 10 points bonus
- 4 tuiles en même temps = 20 points bonus



Prenez le nombre de marqueurs de points bonus nécessaires.

**REMARQUE :** Si vous constatez que vous avez accompli un objectif lors d'un tour précédent mais que vous avez oublié de retourner la tuile de score correspondante, vous pouvez le faire après coup. Par contre, vous ne pouvez plus obtenir la tuile **PREUMS!** si elle a déjà été revendiquée par un autre joueur.

## FIN DE PARTIE

Dès que les 25 emplacements des plateaux sont remplis de jetons, la partie se termine. Additionnez tous les points obtenus grâce aux tuiles de score complétées, ainsi que les points bonus et les porte-bonheur inutilisés. Le joueur qui a accumulé le plus de points est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.

## PORTE-BONHEUR



Remettez les deux jetons de votre réserve dans le sac et piochez 2 nouveaux jetons pour les remplacer.



Lors de ce tour, placez un de vos deux jetons face cachée sur un espace libre de votre plateau et placez un joker par-dessus. Le jeton compte désormais comme n'importe quelle couleur, n'importe quel chiffre ou n'importe quel symbole pour toutes les lignes, colonnes et diagonales sur lesquelles il est posé à partir de maintenant.



Déplacez un jeton (pas un joker !) vers un autre emplacement vide de votre plateau.



Échangez un jeton déjà sur le plateau avec un jeton de votre réserve.

Retournez un jeton de votre plateau (sans le déplacer), puis posez un joker par-dessus. Ce jeton compte désormais comme n'importe quelle couleur, n'importe quel chiffre ou n'importe quel symbole pour toutes les lignes, colonnes et diagonales sur lesquelles il est posé.

**REMARQUE :** Les objectifs précédemment remplis grâce à ce jeton sont toujours considérés comme remplis.



Accomplissez l'objectif d'une tuile de score avec seulement 4 au lieu de 5 des conditions de correspondance. Il doit cependant bien y avoir 5 jetons dans la rangée, la colonne ou la diagonale.



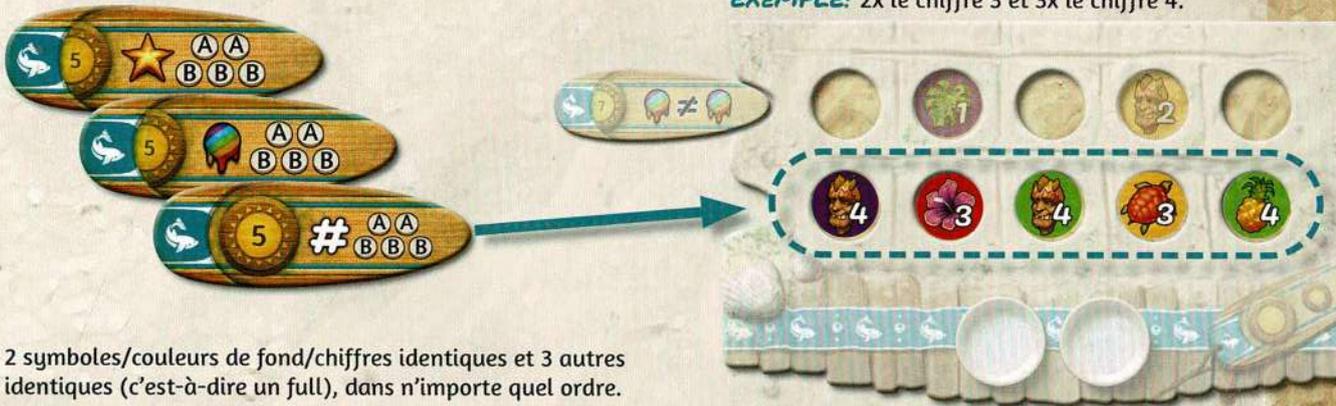
Mettez de côté une tuile de score déjà validée. Vous recevrez ses points à la fin du jeu comme prévu. Placez ensuite immédiatement une autre tuile de score inutilisée dans l'espace laissé vacant : elle peut être validée directement.

## LES TUILES DE SCORE

Une tuile de score pointant vers une ligne, une colonne ou une diagonale ne peut être validée que si ses conditions sont parfaitement remplies.

★ symbole    🍌 couleur    # chiffre

EXEMPLE: 2x le chiffre 3 et 3x le chiffre 4.



2 symboles/couleurs de fond/chiffres identiques et 3 autres identiques (c'est-à-dire un full), dans n'importe quel ordre.



Même symbole/couleur de fond/chiffre, dans n'importe quel ordre.

Symboles/couleurs de fond/chiffres différents, dans n'importe quel ordre.



Toutes les couleurs de fond ET tous les symboles ET tous les chiffres doivent être différents. Par conséquent, chaque couleur, chiffre et symbole doit être utilisé exactement une fois pour valider cet objectif. L'ordre est sans importance.



Symboles dans l'ordre indiqué.



5 jetons au choix, dans n'importe quel ordre.



Couleurs de fond dans l'ordre indiqué.



Les chiffres de 1 à 5 ou de 5 à 1, dans l'ordre indiqué.

## POUR UNE PARTIE PLUS FACILE

Si vous souhaitez une partie plus facile, nous vous recommandons de remettre les tuiles de score et les porte-bonheur suivants dans la boîte avant de commencer la partie :



## EN RÉSUMÉ...

Une partie se déroule sur 25 tours de jeu.

1.



Chaque joueur pioche 1 jeton dans le sac et le place dans sa réserve. (obligatoire)

**RAPPEL :**

- Lors du premier tour, les joueurs tirent 2 jetons et les placent dans leur réserve.
- Aucun jeton n'est pioché lors du dernier tour.

2.



Si un porte-bonheur a été pioché, vous pouvez en appliquer un pouvoir.

3.



Chaque joueur pose 1 de ses deux jetons sur son plateau. (obligatoire)

**RAPPEL :** Lors du dernier tour, c'est le jeton restant dans chaque réserve qui doit être posé.

4.



Posez 1 de vos tuiles de score inutilisées si aucune tuile de score ne pointe vers le jeton nouvellement placé.

Auteur : Kosch • Illustrateur : Lukas Siegmöller • Maquette : Mühlenkind Kreativagentur • Réalisation : Kaddy Arendt, Michael Schmitt • Soutien : Lars Frauenrath, Marek Bláha, Klaus Ottmaier  
Adaptation France : Matthieu Clamot • © 2022

Edition Spielwiese  
Simon-Dach-Str. 21  
10245 Berlin  
Allemagne  
[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)

Distribution : Blackrock Games  
10, rue des Pâles  
63540 Romagnat  
France  
[www.blackrockgames.fr](http://www.blackrockgames.fr)

La réimpression ou la publication des règles, du matériel de jeu ou des illustrations n'est autorisée qu'avec une permission expresse.

  
EDITION  
SPIELWIESE

  
Blackrock  
GAMES