

fast fouille

Soit tu te grouilles,
Soit t'es bredouille !

Un jeu de **Jack Degnan** • Illustrations de **Stivo**
De **3 à 8** joueurs • À partir de **10** ans

🌀 MATÉRIEL

- 160 cartes **Lieu**
dans leur petite boîte



- 400 cartes **Fouille**



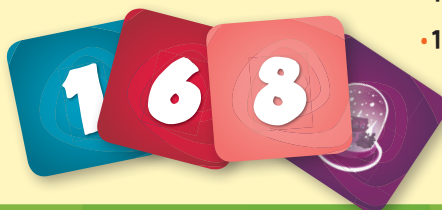
- 6 cartes **Sens**



- 8 cartes **Emplacement**



- 64 cartes **Numéro**
(de 1 à 8 dans les 8 couleurs)



- 1 sablier de 30 secondes
- 1 bloc de score
- 1 règle de jeu

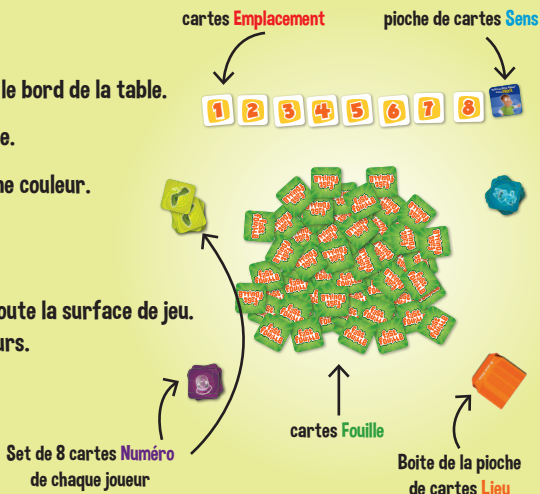


🌀 BUT DU JEU

Gagner le plus grand nombre de points en devinant et faisant deviner des lieux à l'aide des cartes **Fouille**.

🌀 PRÉPARATION

- Mélangez les 6 cartes **Sens** et faites une pioche sur le bord de la table.
- Placez la boîte des cartes **Lieu** sur le bord de la table.
- Chaque joueur prend un set de 8 cartes **Numéro** d'une couleur.
- Alignez les 8 cartes **Emplacement** face visible pour que tous les joueurs les voient bien.
- Éparpillez les 400 cartes **Fouille**, face cachée, sur toute la surface de jeu. Elles doivent être à portée de main de tous les joueurs.
- Procurez-vous un crayon.



🌀 LE JEU

Une partie dure 5 manches de jeu.

MANCHE DE JEU

1 CHACUN DANS SON LIEU

Distribuez face cachée une carte **Lieu** à chaque joueur. Chacun regarde secrètement son lieu.

2 3, 2, 1, FOUILLEZ!

Un joueur retourne le sablier et dit « Fast fouille ! ». **Simultanément**, tous les joueurs cherchent alors parmi les cartes **Fouille** sur la table afin de trouver des éléments correspondant à leur lieu ou qui pourraient y faire penser.

⚠️ IMPORTANT :

- On ne regarde qu'une carte à la fois.
- On n'utilise qu'une main.
- Pour chaque carte prise en main :
 - **SI ON LA VEUT** : On la place devant soi face cachée.
Une fois qu'une carte est placée devant soi, on ne pourra pas la remettre dans le tas.
 - **SINON** : On la rejette dans le tas face cachée.
- On peut choisir de garder autant de cartes que l'on veut.

Attention à ne pas être trop exigeant, il est préférable d'avoir au moins une carte à la fin du sablier !



Les photos retenues n'ont pas à être **EXACTEMENT** faites pour le lieu, pensez qu'elles peuvent aussi donner des indications et indices pour mettre sur la voie (intérieur/extérieur, triste/coloré...). Mais gare aussi à ne pas embrouiller !

Quand le sablier est écoulé, tous les joueurs s'arrêtent immédiatement de fouiller.

3 PASSE-PASSE DES PHOTOS

Dévoile la première carte **Sens**. Tous les joueurs passent toutes leurs cartes **Fouille** choisies au joueur indiqué. Par exemple au 2^e joueur sur sa gauche.

Chaque joueur dévoile devant lui les cartes qu'il a reçues afin que tout le monde les voie.



Dans le rare cas où un joueur n'a choisi aucune carte **Fouille** : il en prend une au hasard dans le tas et la donne au joueur indiqué par la carte **Sens** en lui disant seulement si **OUI** ou **NON** elle correspond à son lieu.

4 Un joueur prend la carte **Lieu** de chaque joueur, sans les regarder, et ajoute des cartes **Lieu** de la pioche jusqu'à en avoir 8 au total (on n'en ajoute pas dans les parties à 8 joueurs).

Il mélange les 8 cartes **Lieu** face cachée et les révèle, une par une, en les plaçant sous les 8 cartes **Emplacement** et en les lisant à voix haute. Ce sont les 8 lieux en jeu pour la manche.



⚠ Lors de la révélation des lieux, évitez les réactions du genre « Oh, il est rigolo celui-là », ça donne des indications aux autres joueurs et ça casse le suspense !

5 OÙ SUIS-JE ?

Tous les joueurs en même temps doivent retrouver quel lieu, parmi les 8, correspond aux cartes **Fouille** qu'il a devant lui. Pour cela, chaque joueur prend ses cartes **Numéro** et choisit secrètement :

SOIT : 3 cartes **Numéro** des 3 lieux qui correspondent le mieux, selon lui, à ses cartes **Fouille**.

Il les empilent devant lui face cachée : la 1^{ère} est son premier choix, la suivante son 2^e choix et la dernière son 3^e choix.

SOIT : 1 seule carte **Numéro**.

C'est le « **FASTE OU BREDOUILLE** » !!!

Un quitte ou double risqué, mais en cas de succès, il rapportera plus de points !





Pensez à regarder les cartes **Fouille** des autres joueurs pour déduire leurs lieux et éliminer des possibilités ;)

Les joueurs mettent la carte **Numéro** de leur propre lieu de côté face cachée.

6 LES POINTS

Quand tous les joueurs ont placé leurs cartes **Numéro**, ils les révèlent chacun leur tour en sens horaire. Faites commencer un joueur différent à chaque manche.

À la révélation de chaque joueur, **LUI** (le joueur qui devine le lieu) **ET** le joueur ayant choisi ses cartes **Fouille** gagnent **TOUJOURS** tous les deux le **MÊME NOMBRE DE POINTS** :

LIEU TROUVÉ AU :

- 1^{er} choix → 3 points chacun
- 2^e choix → 2 points chacun
- 3^e choix → 1 point chacun
- pas trouvé → 0 point !

« FASTE OU BREDOUILLE » :

- Si c'est le bon lieu → 4 points chacun
- Sinon : 0 point !!!

À chaque manche, chaque joueur marque donc 2 fois des points (entre 0 et 4 points) :

- une fois quand il devine le lieu correspondant à ces photos reçues
- une fois quand son lieu est correctement retrouvé par l'autre joueur.

Notez les points sur une feuille du bloc de score, dans les 2 colonnes de la manche.

EXEMPLE

Les 3 cartes **Fouille** que le joueur rouge a reçues lui font penser au lieu « Dans la jungle ».

À son tour, il révèle son 1^{er} choix, soit le numéro 6. Le joueur qui lui avait donné ses cartes **Fouille** valide son choix. Les 2 joueurs gagnent donc 3 points chacun : on note « 3 » dans une des colonnes de la manche pour le joueur qui a deviné **ET** pour le joueur qui a sélectionné les cartes **Fouille**.



NOUVELLE MANCHE

Quand tous les points ont été notés, toutes les cartes **Fouille** sont remises face cachée dans le tas sur la table.



Remettez-les plutôt sous le tas pour moins retomber sur les mêmes cartes.

Les cartes **Lieu** utilisées sont replacées au fond de la petite boîte des cartes **Lieu**.

6 FIN DU JEU

Après la 5^e manche, le joueur qui cumule le plus de points est le grand vainqueur !