# 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 boite




- 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

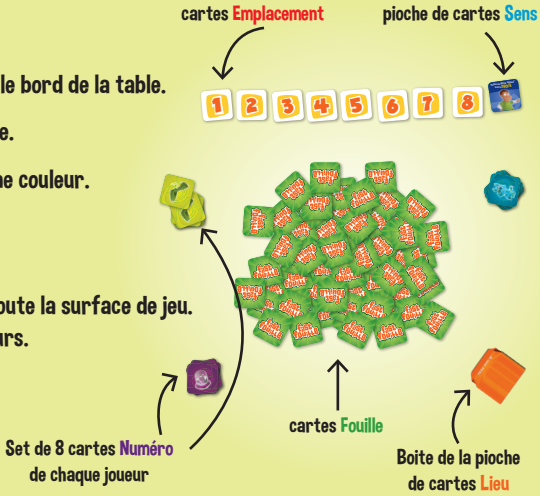


# BUT DU JEU

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 boite 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

Dévoilez la première carte **Sens**. Tous les joueurs passent toutes leurs cartes **Fouille** choisies au joueur indiqué. Par exemple au 2e 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 1ère est son premier choix, la suivante son 2e choix et la dernière son 3e 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 : | « FASTE OU BREDOUILLE » : |
|---|---|
| 1er choix → 3 points chacun | Si c'est le bon lieu → 4 points chacun |
| 2e choix → 2 points chacun | Sinon : 0 point !!! |
| 3e choix → 1 point chacun | |
| pas trouvé → 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 1er 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 boite des cartes Lieu.

# FIN DU JEU

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

Un grand merci à Mélanie Choisnard qui a réalisé les superbes photographies de cette édition de Fast Fouille.