

Règles du jeu

Fifty

Aperçu

Dans *Fifty*, revisitez le bingo pour des parties épiques !

Choisissez vos numéros puis commencez à compter : de 1 à 50. Plus long sera votre décompte, plus vous marquerez de points. Mais prenez garde, car dès que vous annoncerez le nombre d'un adversaire, c'est lui qui reprendra la main... et le comptage !

Réfléchissez donc bien à vos nombres afin de piéger vos adversaires, et réalisez les plus longues séries pour remporter la partie !

Matériel

10 jetons
Interdiction



1 bloc de Grilles joueur



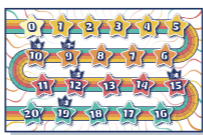
7 crayons



5 cartes Danger
(pour la variante
en page 11)



7 Pistes de score



7 billes
transparentes



Mise en place

1

Prenez chacun :

- ★ 1 Grille joueur;
- ★ 1 Piste de score;
- ★ 1 bille;
- ★ 1 crayon.

2

Placez chacun
votre bille
transparente sur
l'emplacement **0**
de votre Piste
de score.

3

Placez les
10 jetons
Interdiction
face cachée
au centre de la
table.

Déroulement de la partie

Une partie de *Fifty* se déroule en 4 manches.
Chaque manche se divise en 3 phases :

1 RÉVÉLEZ !

2 CHOISISSEZ !

3 COMPTEZ !

1 RÉVÉLEZ !

En fonction du nombre de joueurs, retournez face visible et au hasard un certain nombre de jetons Interdiction.



Nombre de joueurs	3	4	5	6	7
Nombre de jetons à retourner	4	3	2	1	0

Les chiffres ainsi révélés sont interdits à tous les joueurs lors de cette manche (voir **CHOISISSEZ !**).



2 CHOISISSEZ !

Lors de cette phase, écrivez secrètement 5 nombres sur votre Grille, sur la ligne de la manche en cours. Vous devez impérativement respecter les 3 règles suivantes :

- ★ Les nombres doivent être compris entre 1 et 49 inclus.
- ★ Ils doivent être classés du plus petit au plus grand.
- ★ Ils ne peuvent pas se terminer par un des chiffres interdits (révélés lors de la phase précédente). Par exemple, si le chiffre 2 est présent parmi les jetons Interdiction retournés, les joueurs ne peuvent pas écrire 2, 12, 22, 32 ou 42.

Exemple :

						SCORE
1	4	15	26	37	44	



Lors d'une partie à 5 joueurs, 2 jetons Interdiction doivent être retournés. Ici, personne ne peut écrire de nombres finissant par 2 ou 8. Sabin choisit de noter, dans l'ordre croissant : 4, 15, 26, 37 et 44. Bonne chance Sabin !



★ 3 COMPTEZ !

Désignez 1 joueur qui commence immédiatement à compter à voix haute à partir de 1.

Pour le moment, aucun joueur n'avance sa bille sur sa Piste de score.

Dès qu'un des nombres écrits par un joueur est appelé, ce dernier doit lever la main et dire **J'AI !** pour interrompre le comptage.

2 cas de figure sont alors possibles :

★ **Un seul joueur lève la main** : celui-ci prend la main et continue le comptage à partir de ce nombre. Pour chaque nouveau nombre qu'il annonce, il avance sa bille transparente de 1 case sur sa Piste de score. Il avance aussi sa bille pour le nombre avec lequel il sera interrompu.



★ **Plusieurs joueurs lèvent la main** : ceux-ci barrent le nombre correspondant sur leur Grille respective, mais le même joueur continue le comptage, et aucun joueur n'avance sa bille sur sa Piste de score.

À chaque fois que le comptage reprend, il peut être à nouveau interrompu par les autres joueurs si un de leurs nombres est annoncé.



EXEMPLE D'UN DÉBUT DE PARTIE

1, 2, 3, 4...

Un des joueurs commence à compter sans marquer de points.

J'AI!

Sabin a le nombre 4. Il interrompt le comptage, et prend la main.

5, 6, 7...

Il continue alors de compter. Pour chaque nouveau nombre qu'il appelle, il avance de 1 point sa bille sur sa Piste de score.



J'AI!

Théo et Yann ont tous les deux choisi le nombre 7 : ils barrent donc la case correspondante sur leur Grille joueur respective.

J'AI!



8, 9...

Sabin continue de compter, mais ne marque plus de points...

J'AI!

Joëlle a le nombre 9. Elle interrompt à son tour le comptage, et prend la main.

10, 11, 12...

Elle continue alors de compter. Pour chaque nouveau nombre qu'elle appelle, elle avance de 1 point sa bille sur sa Piste de score.





GAGNER UNE COURONNE

Nombre de joueurs	3	4	5	6	7
Points de victoire	19	15	12	10	9

Dès que votre bille atteint la valeur indiquée dans le tableau ci-dessus, coloriez une des couronnes de votre Grille. Si vous parvenez à colorier votre 2^e couronne lors d'une manche ultérieure, **vous gagnez immédiatement la partie !**

La valeur à atteindre pour obtenir une couronne est rappelée, pour chaque nombre de joueurs, sur votre Piste de score.

Exemple : à 5 joueurs, il faut atteindre 12 points pour obtenir une couronne.



Lorsque le nombre **50** est appelé, la manche s'arrête. Passez alors à la *Fin de la manche.*



Fin de la manche

1 CALCULEZ VOTRE SCORE

Additionnez la valeur atteinte par votre bille aux points bonus situés dans le coin supérieur droit de chacune de vos cases barrées. Notez le score de cette manche dans la case Score au bout de la ligne correspondante, sur votre Grille.



							SCORE
1	4 ¹	15 ¹	26 ²	37 ¹	44 ¹	17	

Sabin a dû barrer 2 de ses nombres. Il obtient donc 2 et 1 points de victoire, qu'il additionne aux 14 points de sa Piste de score. Il totalise ainsi 17 points, qu'il inscrit dans la case Score de la ligne de la manche en cours.

2 PRÉPAREZ LA MANCHE SUIVANTE

Retournez face cachée le ou les jetons Interdiction révélés lors de cette manche, puis mélangez-les. **Remplacez ensuite votre bille sur l'emplacement 0** de votre Piste de score. Une nouvelle manche est prête à commencer : reprenez à la phase **RÉVÉLEZ !**

Après la 4^e manche, ignorez cette étape et passez directement à la *Fin de la partie*.



Fin de la partie

La partie peut prendre fin de 2 manières :




APRÈS 4 MANCHES

Additionnez les scores de vos 4 manches. Le joueur comptabilisant le plus de points de victoire remporte la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité et en tête, le ou les joueurs ayant obtenu 1 couronne remportent la partie. Si aucun des joueurs impliqués n'a de couronne, ils se partagent la victoire.

VICTOIRE IMMÉDIATE

Si un joueur colorie sa 2^e couronne, il gagne immédiatement la partie !

Conseils et précisions

-  Essayez de choisir au moins 1 nombre dans chaque dizaine. Cela augmentera vos chances de faire une longue série.
-  Le choix des nombres est crucial : qui écrira 1 pour marquer rapidement ? Faut-il alors que je mette le 2 pour reprendre la main ? Dois-je choisir un nombre juste avant le chiffre interdit ?
-  Il peut arriver que votre bille doive dépasser les 20 points présentés sur votre Piste de score. Dans ce cas, replacez la sur le 0 et continuez à partir de là, en considérant que vous avez 20 points de plus que ce qu'indique votre bille.



Jouer à 8 joueurs ou plus

Pour jouer à plus de 7 joueurs, utilisez plusieurs boîtes de *Fifty* et suivez les 4 règles suivantes :



Jouez sans jetons Interdiction.



Le nombre jusqu'auquel vous devrez compter augmente de 5 par joueur au-delà de 7 joueurs :



Lors de la phase **CHOISISSEZ !**, écrivez des nombres entre 1 et celui juste avant la nouvelle valeur maximale. *Exemple : pour une partie à 10 joueurs, vous pouvez choisir des nombres entre 1 et 64, puisque vous compterez jusqu'à 65.*



Au-delà de 7 joueurs, la valeur à atteindre sur votre Piste de score pour obtenir une couronne est toujours de 9.

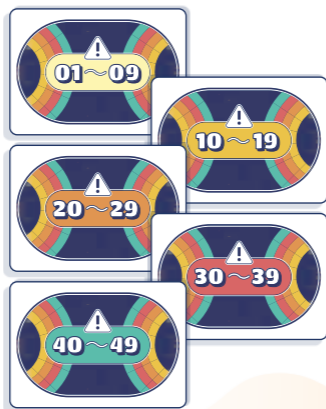


Vous pouvez télécharger des Pistes de score à imprimer sur iello.fr. Il ne vous restera plus qu'à donner 1 Grille joueur et quelque chose faisant office de bille transparente à chaque participant !

Organisez la plus grande partie de *Fifty* au monde !
Contactez-nous pour homologuer votre record !



Variante : les cartes Danger



- 1** Lors de la mise en place, mélangez les cartes Danger et formez une pioche face cachée.
- 2** Lors de chaque phase **RÉVÉLEZ !**, retournez 1 carte Danger. Vos nombres et ceux de vos adversaires situés entre les 2 numéros indiqués (inclus) se trouvent alors dans l'intervalle de Danger.
- 3** Lors de la phase **COMPTEZ !**, si au moins 2 joueurs lèvent la main pour un même nombre situé dans l'intervalle de Danger, ils barrent aussi les points bonus (situés dans le coin droit supérieur de la case correspondante). Ils n'obtiendront pas ces points bonus en fin de manche.



Crédits

Auteur :
JinWoo SEO

Chef de projet : Rémi MATHIEU

Graphiste : Charlie METZ

Rédacteur :
Rémi MATHIEU

Relecteur :
Xavier TAVERNE



Fifty est un jeu publié originellement en Corée du Sud par la maison d'édition Gemblo Company, sous le nom *COUNT UP*. Certaines modifications de règles ont été apportées par IELLO.

© 2025 IELLO SAS.
Tous droits réservés.
IELLO - 9, avenue des Érables,
lot 341, 54180 Heillecourt,
France

**GEMBLO
COMPANY**

