RÈGLES

FIFTY™

Fruity

8+

2 - 6

10 min

blue orange™
Hot Games Cool Planet

JOHAN BENVENUTO
GRICHA GERMAN

Des bananes mûres, des bananes vertes ou des noix de coco : que peut-il bien y avoir sur les deux cartes que vous montrez à votre voisin ?

Libre à vous de croire ses indications !

Mais arrangez-vous pour garder la meilleure des deux et lui refiler la moins bonne !

MATÉRIEL DE JEU

CARTES DU MODE DE BASE

- 1 carte Banana split
- 1 carte Sens du tour
- 25 cartes Bananes jaunes (1 à 5 bananes jaunes)
- 5 cartes Bananes vertes (1 à 5 bananes vertes)
- 7 cartes Noix de coco

CARTES DU MODE AVANCÉ

- 4 cartes Super bananes, (6 ou 7 bananes jaunes)
- 2 cartes Double noix de coco
- 2 cartes Bombe
- 4 cartes Mangue
- 4 cartes Cactus
- 4 cartes Piment
- 4 cartes Appareil photo

BUT DU JEU

Obtenez le plus de points possible en récupérant les fruits les plus intéressants et en évitant les plus embêtants.

MISE EN PLACE

Pour une première partie, nous vous conseillons de jouer simplement avec les cartes Bananes jaunes, Bananes vertes et Noix de coco.

Pour les autres cartes, leur fonctionnement est détaillé dans la section MODULES.

1 En fonction du nombre de joueurs, ajustez le nombre de cartes en vous référant au symbole (3+, 5+, 6+) situé en bas à gauche des cartes.

Par exemple, pour une partie à 5 joueurs, vous jouerez avec les cartes 3+, 5+ ainsi que celles ne comportant aucun symbole.

Les cartes non utilisées sont remises dans la boîte.

2 Mélangez toutes les cartes sélectionnées et formez une pile que vous poserez face cachée au centre de la table.

3 Placez la carte Banana split face visible à côté de la pile.

4 Placez également la carte Sens du tour à côté de la pile en la positionnant dans la direction de votre choix, pour vous rappeler du sens des tours de jeu durant toute la partie.

Exemple de mise en place

Le joueur qui a le plus récemment mangé une banane est désigné premier joueur.

La partie peut commencer.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

La partie se déroule en une succession de tours.

À VOTRE TOUR :

1. Piochez 2 cartes **sans les regarder** et présentez-les à votre voisin de gauche ou de droite, en fonction de l'orientation de la carte Sens du tour.

2. Ce voisin désigne alors chaque carte, **une par une**, et indique ce qu'il voit dessus en respectant les 3 règles suivantes :

- Chaque indication doit être composée d'un chiffre et d'un type de fruit ou d'objet.

«5 bananes, 1 noix de coco»

- Au moins l'une des deux indications doit être vraie.

On ne peut pas mentir 2 fois.

- On ne peut pas donner deux fois la même indication.

«2 bananes, 2 bananes»

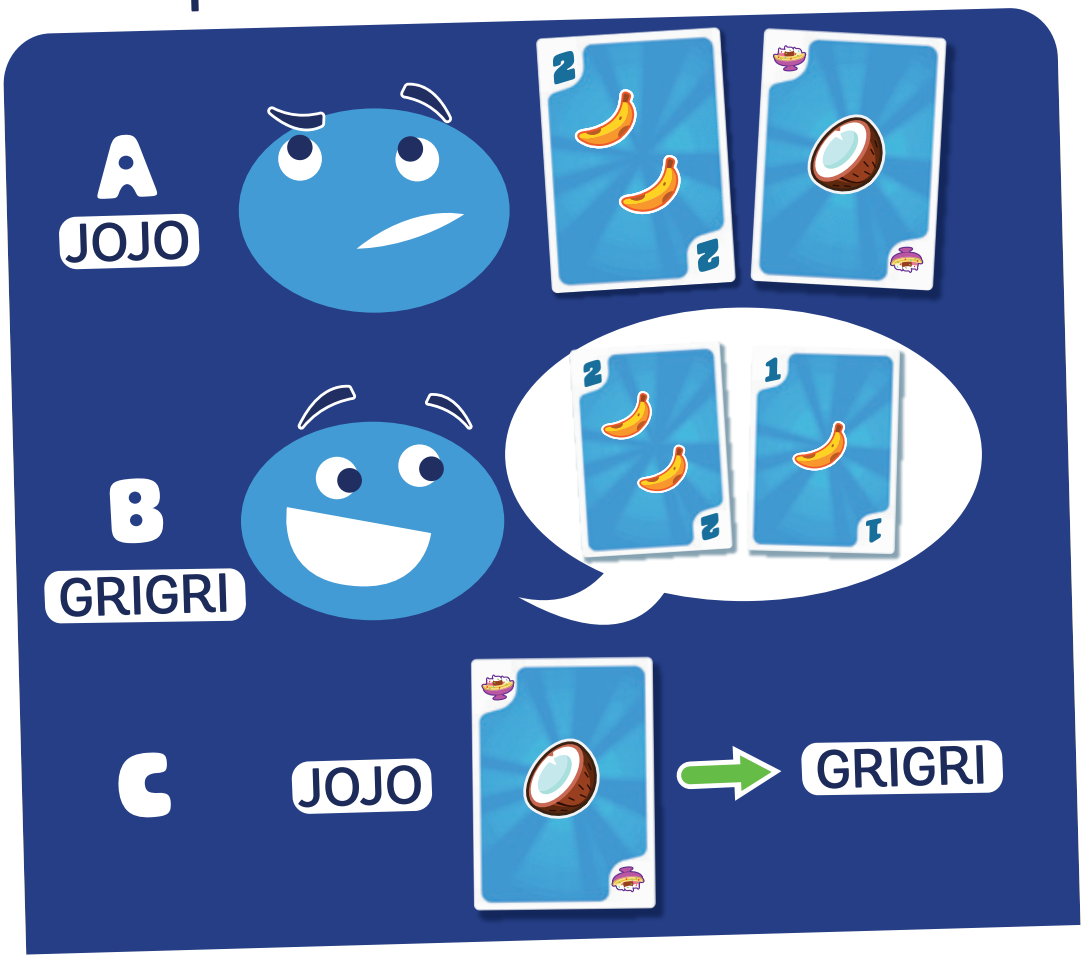
Précisions :

- Concernant les bananes, les joueurs sont libres d'annoncer leur couleur ou non.
- Il est possible de dire deux fois la vérité.
- Si les deux cartes sont identiques, on doit forcément mentir sur l'une des deux indications.

3 Ensuite, toujours sans les regarder, choisissez une carte pour vous-même et donnez l'autre carte à ce voisin. Chaque joueur pose la carte récupérée devant lui face visible.

Votre tour est terminé.
Un nouveau tour de jeu démarre avec le voisin qui vient de vous donner les indications.

Exemple :



A Sans les regarder, Jojo pioche une carte 2 Bananes jaunes et une carte 1 noix de coco qu'il présente à Grigri.

B Il indique à Jojo qu'il a 2 bananes et 1 banane.

C Après réflexion, Jojo décide de donner à Grigri la carte annoncée comme étant 1 banane et conserve l'autre carte pour lui.

FIN DU JEU

La partie prend fin dès qu'il ne reste plus qu'une seule carte dans la pioche. Les joueurs procèdent alors au décompte de leurs points :

- Chaque banane jaune rapporte 1 point.
- Les bananes vertes ne rapportent aucun point.
- Le joueur possédant le plus de noix de coco récupère la carte Banana split qui lui rapporte 9 points. En cas d'égalité, personne ne remporte la carte Banana split.

Le joueur totalisant le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple :

A Kiki totalise 18 points avec ses 7 cartes Bananes jaunes (3+3+2+1+4+1+4).

B Grigri totalise 16 points avec ses cartes Bananes jaunes. Malheureusement pour lui, ses 2 noix de coco ne lui rapportent rien car c'est Jojo qui en possède le plus.

C Jojo récupère donc la carte Banana split, qui lui rapporte 9 points : il totalise ainsi 19 points et remporte la partie.

MODULES

Après quelques parties avec les règles de base, vous pouvez jouer en ajoutant de nouvelles cartes au paquet initial.

MISE EN PLACE DES MODULES

Chaque joueur choisit 2 cartes à ajouter au paquet de base parmi toutes les cartes des modules existants, puis les montre aux autres joueurs.

Ces deux cartes peuvent appartenir à des modules différents.

Les cartes non sélectionnées sont remises dans la boîte.

EFFETS DES MODULES

Pluie de bananes

4 cartes Super Bananes (2x6 Bananes jaunes, 2x7 Bananes jaunes).

Leur fonctionnement est identique aux cartes Bananes jaunes de base.

Coco+

2 cartes Double noix de coco.

Ces cartes comptent pour 2 noix de coco.

Ça mangue de jaune !

4 cartes Mangue.

Les mangues font mûrir les bananes vertes. Une carte Bananes vertes couplée avec une carte Mangue rapporte 1 point par banane verte présente sur la carte.

=5

Une carte Mangue ne peut être couplée qu'avec une seule carte Bananes vertes à la fois.

Épicé

4 cartes Piment.

En fin de partie,
une carte Piment seule
rapporte 5 points.

Attention : si un joueur possède 2 cartes Piment ou plus, il perdra alors 1 point par carte Piment devant lui.

Cheeeese !

4 cartes Appareil photo.

À la fin de la partie,
révélez la dernière carte
restante dans la pioche.
Chaque carte Appareil photo copie
l'effet de cette carte.

Exemple :

Kiki a une carte Appareil photo.
La partie est terminée et la dernière carte présente sur la table est révélée, c'est une carte Mangue. Kiki peut donc utiliser sa carte Appareil photo comme une carte Mangue qu'il couple avec sa carte Bananes verte.

Si cette dernière carte est aussi une carte Appareil photo, alors aucun effet n'est appliqué.

Boom Badaboom

2 cartes Bombe.

En fin de partie, une carte Bombe supprimera au choix une carte Noix de coco ou une carte Double noix de coco au joueur qui la possède. Si un joueur n'a aucune carte Noix de coco, alors sa carte Bombe est ignorée.

Cactus

4 cartes Cactus.

Chaque carte Cactus fait perdre 2 points en fin de partie.
Il est donc possible d'obtenir un score final négatif.

© 2025 Blue Orange Edition. Fifty Fruity et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. **www.blueorangegames.eu**