

GOT FIVE!



Règles



YOANN LEVET

MATHIEU CLAUSS

SIMON DOUCHY



GOT FIVE! est un jeu de logique et de déduction.



BUT DU JEU



Soyez le premier à déduire et identifier vos 5 numéros secrets grâce aux indices révélés au fur et à mesure de la partie !



MATÉRIEL

● **60 tuiles** réparties en 5 couleurs.
Chaque tuile est unique et présente sur sa face un numéro allant de 1 à 60, accompagné de 1, 2 ou 3 points.

● **4 supports** : chacun comporte 5 emplacements de tuiles et une zone de classement avec 6 encoches.



● **4 paravents**



● **4 fiches de jeu**



● **4 feutres à encre effaçable**

MISE EN PLACE

A. Chaque joueur récupère 1 paravent qu'il installe devant lui, puis prend 1 fiche de jeu et 1 feutre qu'il pose derrière son paravent.

Cette fiche de jeu vous indique la répartition des 60 tuiles selon leur couleur, leur numéro et leurs points.

B. Rassemblez les 60 tuiles au centre de l'aire de jeu et mélangez-les faces cachées : elles constituent la réserve.

C. Chaque joueur prend 1 support qu'il pose devant son paravent, en prenant soin d'orienter la pointe de sa flèche vers la droite.

➤ Dans une partie à moins de 4 joueurs, remettez le matériel non utilisé dans la boîte.

Chaque joueur pioche au hasard 1 tuile de chaque couleur sans regarder leurs numéros et les place debout, devant son support, tout en gardant leurs numéros orientés vers ses adversaires.

ATTENTION !

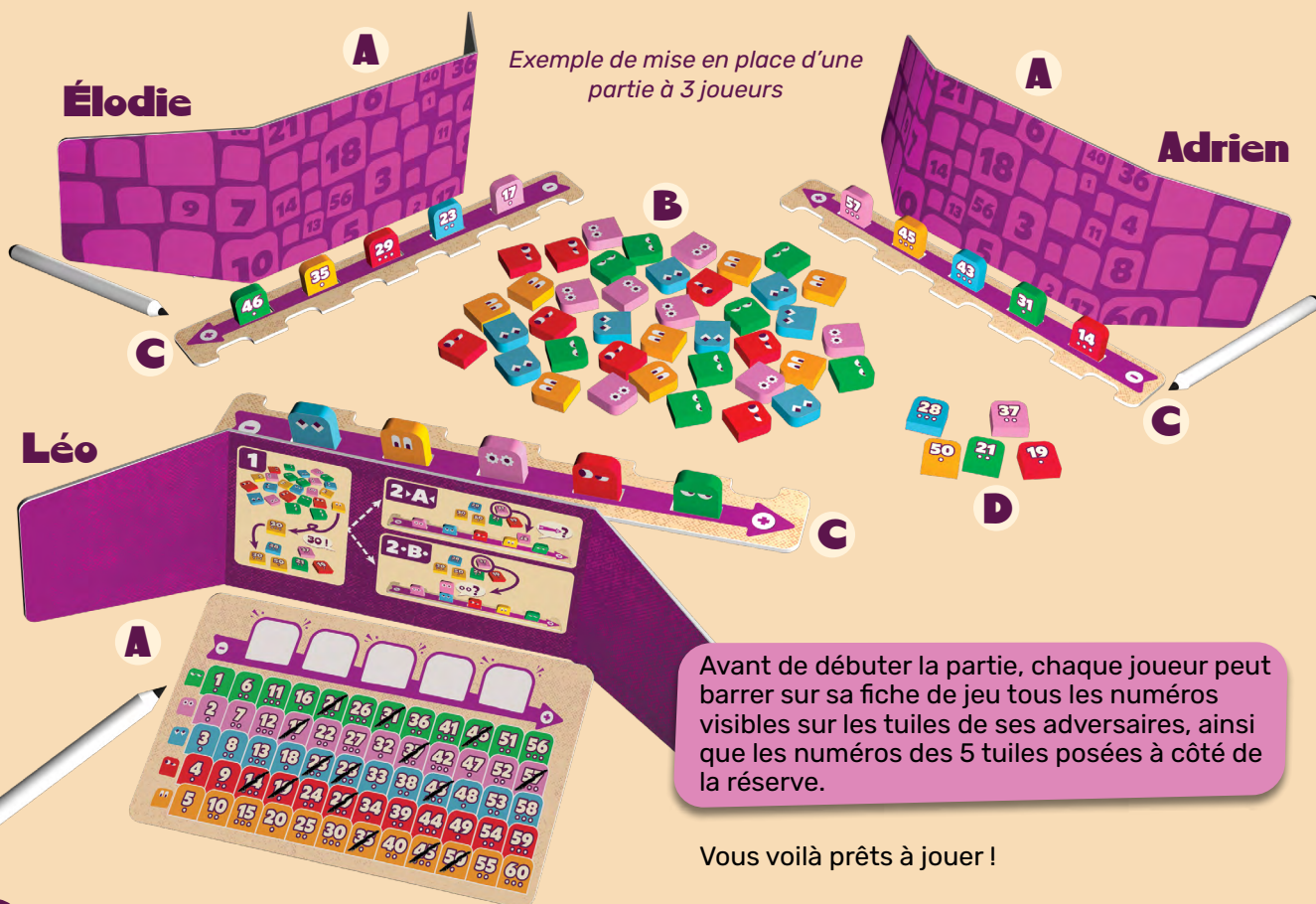
Tout au long de la partie, vous ne devez jamais regarder les numéros des 5 tuiles présentes sur votre support, ni prononcer les numéros inscrits sur les tuiles de vos adversaires.

Demandez alors à un adversaire d'insérer vos 5 tuiles dans votre support : ce dernier doit prendre soin de les ranger par ordre croissant dans le sens de la flèche, c'est-à-dire en plaçant le plus petit numéro près du symbole $-$ et le plus grand numéro près du symbole $+$.

D. Pour finir, l'un des joueurs pioche au hasard 1 tuile de chaque couleur et les pose toutes faces visibles à côté de la réserve.



Exemple de classement de 5 tuiles sur leur support



DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence la partie.

Dans le sens horaire, chacun joue son tour en effectuant, dans l'ordre, les 2 actions suivantes :

1. RÉVÉLER UNE TUILE, puis **2. DEMANDER UN INDICE**.

1. RÉVÉLER UNE TUILE

Piochez dans la réserve 1 tuile face cachée de la couleur de votre choix. Retournez-la face visible, annoncez à haute voix son numéro, puis posez-la avec les 5 autres tuiles déjà présentes à côté de la réserve.



2. DEMANDER UN INDICE

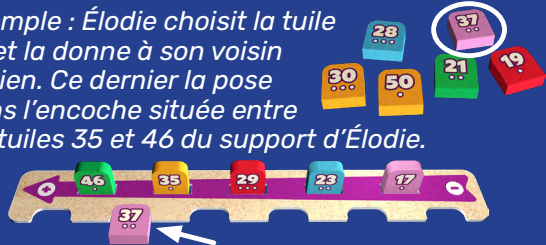
Parmi les 6 tuiles présentes faces visibles à côté de la réserve, prenez celle de votre choix. Utilisez-la pour demander, selon votre souhait, l'un des deux indices suivants à votre voisin :

CLASSER ou **COMPARER**.

A CLASSER

Demandez à votre voisin de classer la tuile que vous avez choisie par rapport aux 5 tuiles présentes sur votre support. Pour cela, votre voisin doit poser cette tuile, à plat et face visible, dans l'une des 6 encoches de votre zone de classement, de manière à conserver l'ordre croissant avec les tuiles de votre support.

Exemple : Élodie choisit la tuile 37 et la donne à son voisin Adrien. Ce dernier la pose dans l'encoche située entre les tuiles 35 et 46 du support d'Élodie.



- Chaque tuile posée ainsi reste visible de tous jusqu'à la fin de la partie.
- Après plusieurs tours de jeu, si l'encoche concernée contient déjà une ou plusieurs tuiles, posez alors la nouvelle tuile choisie à la suite de celles déjà présentes.

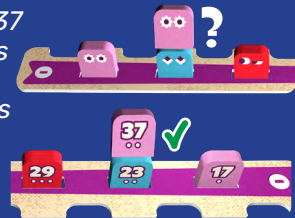


B COMPARER

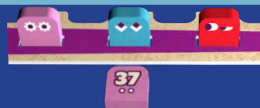
Prenez la tuile que vous avez choisie et positionnez-la au-dessus de l'une des 5 tuiles de votre support, peu importe leur couleur. Demandez à votre voisin si ces deux tuiles possèdent le même nombre de points. Votre voisin doit alors seulement vous répondre par « **Oui** » ou par « **Non** ».



*Exemple : Élodie choisit la tuile 37 et décide de la placer au-dessus de la tuile bleue de son support. Elle demande à Léo si ces 2 tuiles ont le même nombre de points. Léo, de son côté, les compare et lui répond « **Oui** ».*



Reposez alors la tuile que vous aviez choisie, face visible, entre votre support et votre paravent, en face de la tuile à laquelle vous venez de la comparer.



Élodie repose la tuile choisie 37 près de son paravent, en face de sa tuile bleue.

- Conseil : si votre voisin vous a répondu « **Non** », inclinez cette tuile sur le côté.
- Chaque tuile posée ainsi reste visible de tous jusqu'à la fin de la partie.

- Votre tour est alors terminé : le tour passe au joueur situé à votre gauche. De votre côté, vous pouvez utiliser votre fiche de jeu pour barrer les numéros que vous pensez pouvoir éliminer, selon les déductions que vous pouvez faire.

- Les 5 cases blanches situées tout en haut de votre fiche vous permettent d'inscrire les numéros de vos 5 tuiles au fur et à mesure de vos déductions.
- Le sens de la flèche vous rappelle l'ordre croissant dans lequel sont classées les 5 tuiles sur votre support.



« Aïe ! Je me suis trompé... »

À tout moment de la partie, si vous pensez avoir commis une erreur, aucun problème : vous pouvez effacer votre fiche de jeu et reprendre facilement vos déductions.

Toutes les tuiles révélées au cours du jeu restent visibles de tous. Vous pouvez donc revenir dans la partie très rapidement !

FIN DE LA PARTIE

À tout moment durant la partie, même en dehors de votre tour, vous pouvez faire une seule et unique proposition pour vérifier si vous avez correctement identifié vos 5 numéros.

Pour cela, annoncez à haute voix « **GOT FIVE!** », puis énoncez, un par un et dans l'ordre croissant, les 5 numéros de votre support que vous pensez avoir devinés.

Vos adversaires doivent alors vous valider ou non votre proposition :

- si vous avez correctement deviné vos 5 numéros, vous remportez immédiatement la partie, **FÉLICITATIONS !**

- si vous avez commis une ou plusieurs erreurs dans votre énoncé, vous perdez la partie : **QUEL DOMMAGE !** Patientez alors quelques instants pour savoir qui parmi vos adversaires sera désigné vainqueur.

- Dans le cas particulier où tous les joueurs, sauf un, se trompent lors de leur annonce, c'est alors le dernier joueur qui n'a pas encore fait d'annonce qui remporte automatiquement la partie.