

Règles du Fifty

Comment jouer à Fifty

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Marquer un maximum de points en comptant le plus longtemps possible sans se faire interrompre par vos adversaires.
- **Mécanique principale** : Chaque joueur choisit secrètement 5 nombres ; quand un joueur entend son nombre, il prend la main et marque des points en continuant le comptage à voix haute.
- **Condition de victoire** : Obtenir 2 couronnes au fil des manches, ou totaliser le plus de points après 4 manches.

Fifty, c'est le genre de jeu qui démarre tranquillement... et qui finit avec tout le monde pendu aux lèvres du joueur qui compte ! C'est un bingo revisité où la stratégie, le bluff et un brin de chance font toute la différence. On vous explique tout, pas à pas, pour que vous soyez prêts à jouer dès la première lecture.

Le matériel dans la boîte

Avant de commencer, faites un rapide inventaire. Dans la boîte, vous trouverez :

- **10 jetons Interdiction** (à placer face cachée au centre de la table)
- **1 bloc de Grilles joueur** (une grille par joueur par partie)
- **7 Pistes de score**
- **7 crayons**
- **7 billes transparentes**
- **5 cartes Danger** (uniquement pour la variante, on en parle plus bas)

La mise en place en 3 gestes

La mise en place est ultra-rapide, promis !

- Chaque joueur prend **1 Grille joueur**, **1 Piste de score**, **1 bille transparente** et **1 crayon**.
- Posez votre **bille** sur la case **0** de votre **Piste de score**.
- Placez les **10 jetons Interdiction** face cachée au centre de la table, bien mélangés.

C'est tout ! On peut commencer.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Une partie de Fifty se joue en **4 manches**. Chaque manche suit toujours le même rythme en 3 phases : **Révéléz !**, **Choisissez !** et **Comptez !**. On les détaille ensemble.

Phase 1 — Révéléz !

Avant que chacun choisisse ses nombres, on va d'abord savoir quels chiffres sont **interdits** pour cette manche. Retournez face visible un certain nombre de **jetons Interdiction**, selon le nombre de joueurs autour de la table :

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

Les chiffres affichés sur ces jetons sont **interdits pour tous les joueurs** pendant toute la manche. Retenez-les bien !

Phase 2 — Choisissez !

Chaque joueur écrit **secrètement 5 nombres** sur la ligne de la manche en cours de sa **Grille joueur**. Trois règles impératives à respecter :

- Les nombres doivent être compris **entre 1 et 49 inclus**.
- Ils doivent être notés dans l'**ordre croissant** (du plus petit au plus grand).
- Aucun de vos nombres ne peut se terminer par un **chiffre interdit**. Par exemple, si le jeton 3 est retourné, vous ne pouvez pas écrire 3, 13, 23, 33 ou 43.

Petite astuce : essayez de répartir vos 5 nombres dans différentes dizaines (un entre 1 et 10, un entre 11 et 20, etc.). Cela multiplie vos chances d'interrompre le comptage à plusieurs moments et de marquer des points régulièrement !

Phase 3 — Comptez !

Un joueur est désigné pour **commencer à compter à voix haute depuis 1**. Pour l'instant, personne ne marque de points.

Dès qu'un nombre annoncé correspond à l'un de vos nombres secrets, vous levez la main et criez «**J'AI !**» pour arrêter le comptage. Deux situations peuvent alors se produire :

- **Vous êtes le seul à lever la main** : vous prenez la main et continuez à compter à partir de ce nombre. Pour chaque nombre que vous annoncez (y compris celui avec lequel vous serez interrompu), vous avancez votre **bille** d'une case sur votre **Piste de score**.
- **Plusieurs joueurs lèvent la main en même temps** : chacun d'eux barre ce nombre sur sa **Grille joueur**, mais personne ne marque de points et le même joueur qui comptait avant reprend le comptage au nombre suivant.

La manche se poursuit ainsi jusqu'à ce que le nombre **50** soit atteint. À ce moment, la manche s'arrête.

Attention : si votre bille dépasse la case 20 sur votre **Piste de score**, remplacez-la sur le 0 et continuez à partir de là, en retenant mentalement que vous avez 20 points de plus que ce que votre bille indique !

Gagner une couronne

À chaque manche, il y a un objectif bonus très motivant : **gagner une couronne** ! Pour cela, votre **bille** doit atteindre la valeur cible indiquée selon le nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	3	4	5	6	7
Points pour une couronne	19	15	12	10	9

Dès que votre **bille** atteint ce seuil, coloriez une des deux **couronnes** sur votre **Grille joueur**.

Et si vous colorez votre **2e couronne** lors d'une manche ultérieure... vous gagnez immédiatement la partie, sans attendre la fin des 4 manches !

[IMAGE_FIN]

Fin de manche et calcul du score

Quand le nombre 50 est appelé, la manche s'arrête. On calcule alors le score de chacun :

- Prenez la **valeur atteinte par votre bille** sur votre Piste de score.
- Ajoutez les **points bonus** inscrits dans le coin supérieur droit de chacune de vos **cases barrées** sur votre Grille joueur (ce sont des petits points récoltés quand plusieurs joueurs avaient le même nombre).
- Notez le total dans la case **Score** de la ligne de la manche en cours.

Ensuite, retournez face cachée les **jetons Interdiction** révélés ce tour-ci, mélangez-les, et replacez votre **bille sur le 0**. Une nouvelle manche commence !

Fin de la partie et victoire

La partie peut se terminer de deux façons :

- **Victoire immédiate** : un joueur colorie sa **2e couronne** pendant une manche et gagne instantanément.
- **Après 4 manches** : additionnez vos scores des 4 manches. Le joueur avec le plus de **points de victoire** remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant obtenu **1 couronne** l'emporte. Si personne n'a de couronne parmi les ex-aequo, ils se partagent la victoire.

Conseil stratégique : ne misez pas tout sur des nombres proches les uns des autres ! Si un adversaire a le même nombre que vous, vous bifferez la case sans marquer de points. Soyez

original dans vos choix, et regardez bien ce que les autres semblent anticiper... même si leurs grilles sont secrètes, leurs réactions peuvent vous trahir !

Jouer à 8 joueurs ou plus

Vous êtes une grande tablée ? Pas de souci ! Récupérez plusieurs boîtes de Fifty et suivez ces ajustements :

- Jouez **sans jetons Interdiction**.
- Le nombre maximum à atteindre augmente de **5 par joueur au-delà de 7**. À 8 joueurs, on compte jusqu'à 55 ; à 9 joueurs jusqu'à 60, et ainsi de suite.
- Lors de la phase **Choisissez !**, écrivez des nombres entre 1 et le nombre juste avant la valeur maximale (ex : jusqu'à 64 pour une partie à 10 joueurs).
- La valeur pour obtenir une **couronne** reste fixée à **9 points**, quel que soit le nombre de joueurs au-delà de 7.

La variante cartes Danger

Vous voulez pimenter les parties ? Ajoutez les **cartes Danger** ! Voici comment ça fonctionne :

- Lors de la mise en place, mélangez les **5 cartes Danger** et formez une pioche face cachée.
- À chaque phase **Révéléz !**, retournez **1 carte Danger**. Elle indique un intervalle de nombres (par exemple, de 15 à 28). Tous les nombres compris dans cet intervalle sont en **zone de Danger**.
- Pendant la phase **Comptez !**, si plusieurs joueurs lèvent la main pour un même nombre situé dans cet intervalle, ils barrent non seulement la case mais aussi les **points bonus** qui y figurent. Ces points sont perdus définitivement pour la fin de manche !

Cette variante rend la sélection de vos nombres encore plus tendue et délicieuse. Si vous aimez ce genre de tension, vous devriez aussi jeter un œil aux [règles de Kluster](#) ou aux [règles de Number](#), deux jeux qui jouent eux aussi sur la prise de risque et les nerfs à vif !

Fifty est vraiment un jeu accessible à tous les profils de joueurs. Si vous cherchez d'autres jeux de chiffres et de réflexion à découvrir en famille ou entre amis, les [règles du Dominos](#) et les

[règles de Fun Facts](#) valent vraiment le détour pour varier les plaisirs !