

Règles de Got Five!

Comment jouer à Got Five!

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Deviner les 5 numéros cachés sur votre propre support, que vous êtes le seul à ne pas voir.
- **Mécanique principale** : Récolter des indices (classement ou comparaison de points) auprès de vos voisins pour déduire vos numéros par élimination.
- **Condition de victoire** : Être le premier à annoncer correctement ses 5 numéros dans l'ordre croissant.

Imaginez un jeu où tout le monde voit vos cartes... sauf vous ! Got Five! est un jeu de déduction malin pour 2 à 4 joueurs où vous devez identifier les 5 tuiles posées devant vous, face cachée de votre côté. C'est un peu le principe du bandeau sur le front, mais en beaucoup plus retors. Si vous aimez les jeux de logique comme le [Trio](#) ou les jeux d'indices à la [Mysterium](#), vous allez adorer celui-ci. Allez, on s'installe et on vous explique tout !

Le matériel de la boîte

Avant de lancer la partie, faisons le tour de ce que vous trouverez dans la boîte :

- **60 tuiles** réparties en **5 couleurs**. Chaque tuile est unique et affiche un numéro de 1 à 60, accompagné de **1, 2 ou 3 points**.
- **4 supports** avec 5 emplacements pour les tuiles et une **zone de classement** comportant 6 encoches.
- **4 paravents** pour cacher votre fiche de jeu.
- **4 fiches de jeu** récapitulant toutes les tuiles (couleur, numéro, nombre de points).
- **4 feutres effaçables** pour noter et raturer au fil de vos déductions.

Mise en place de la partie

Préparer son espace de jeu

Chaque joueur récupère **1 paravent**, **1 fiche de jeu** et **1 feutre effaçable**. Installez le paravent devant vous et glissez la fiche et le feutre derrière : c'est votre espace secret de déduction.

Ensuite, prenez **1 support** et placez-le devant votre paravent, **la flèche pointant vers la droite**.

Mélanger et distribuer les tuiles

Rassemblez les **60 tuiles** au centre de la table, faces cachées : c'est la **réserve**. Chaque joueur pioche alors au hasard **1 tuile de chaque couleur** (donc 5 tuiles au total) **sans jamais regarder leurs numéros**. Posez-les debout devant votre support, numéros tournés vers vos adversaires.

Demandez ensuite à un adversaire de ranger vos 5 tuiles dans votre support **par ordre croissant** en suivant le sens de la flèche : le plus petit numéro à gauche (côté symbole) et le plus grand à droite (côté étoile).

Préparer la zone commune et noter les premiers indices

Un joueur pioche au hasard **1 tuile de chaque couleur** dans la réserve et les pose **faces visibles** à côté de la réserve : ce sont les 5 premières tuiles de la **zone commune**.

Avant de commencer, chaque joueur peut déjà barrer sur sa **fiche de jeu** tous les numéros qu'il voit : ceux des tuiles de ses adversaires et ceux des 5 tuiles de la zone commune. Ça fait un bon paquet d'infos pour démarrer !

Règle d'or à ne jamais oublier : vous ne devez JAMAIS regarder les numéros de vos propres tuiles, et vous ne devez JAMAIS prononcer à voix haute les numéros inscrits sur les tuiles de vos adversaires. Chut !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour de jeu

Le plus jeune joueur commence, puis on tourne dans le **sens horaire**. À votre tour, vous effectuez toujours ces **2 actions dans l'ordre** :

Action 1 : révéler une tuile

Piochez **1 tuile face cachée** dans la réserve, en choisissant la **couleur** que vous voulez. Retournez-la, **annoncez son numéro à voix haute**, puis posez-la face visible dans la **zone commune** (à côté de la réserve). Tout le monde peut maintenant noter cette info sur sa fiche.

Action 2 : demander un indice

Parmi les tuiles faces visibles dans la **zone commune**, choisissez-en une. Vous allez l'utiliser pour demander un indice à votre **voisin de gauche**. Deux options s'offrent à vous :

Option A : Classer

Donnez la tuile choisie à votre voisin. Celui-ci doit la poser **à plat**, face visible, dans l'une des **6 encoches** de votre zone de classement, de façon à **respecter l'ordre croissant** par rapport à vos 5 tuiles. Par exemple, si vous choisissez la tuile 37 et que vos tuiles cachées incluent un 35 et un 46, votre voisin placera le 37 dans l'encoche entre ces deux tuiles. Malin, non ? Plus vous classez de tuiles, plus vous réduisez les possibilités pour chaque emplacement.

Si une encoche contient déjà une ou plusieurs tuiles, la nouvelle vient simplement **s'ajouter à la suite** dans cette même encoche.

Option B : Comparer

Placez la tuile choisie **au-dessus** de l'une de vos 5 tuiles (peu importe la couleur). Demandez à votre voisin : « Est-ce que ces deux tuiles ont le **même nombre de points** ? » Votre voisin répond uniquement par « **Oui** » ou « **Non** ».

Ensuite, reposez cette tuile face visible entre votre support et votre paravent, **en face de la tuile comparée**. Petit conseil pratique : si la réponse était « Non », **inclinez la tuile sur le côté** pour vous en souvenir facilement.

Toutes les tuiles utilisées pour les indices **restent visibles** de tous les joueurs jusqu'à la fin de

la partie. C'est un point clé : même vos adversaires peuvent tirer des conclusions de vos demandes !

La fiche de jeu et les déductions

Votre **fiche de jeu** est votre meilleure alliée. Elle récapitule les 60 tuiles avec leur couleur, leur numéro et leur nombre de points. Au fil des tours, barrez tous les numéros que vous pouvez éliminer grâce aux indices récoltés et aux tuiles visibles.

- Les **5 cases blanches** en haut de la fiche servent à inscrire les numéros de vos tuiles au fur et à mesure que vous les devinez.
- La **flèche** sur la fiche vous rappelle l'ordre croissant de votre support (petit numéro à gauche, grand à droite).

Petite astuce : croisez les informations ! Si vous savez qu'une tuile est classée entre le 22 et le 37, et que la comparaison vous a appris qu'elle a 2 points, consultez votre fiche et regardez quelles tuiles de la bonne couleur ont 2 points dans cette fourchette. Souvent, il n'en reste qu'une ou deux possibilités. Si vous aimez ce genre de mécanique de déduction par recoupement, vous apprécierez aussi des jeux comme [Dédale](#) ou [Color Words](#).

Pas de panique si vous pensez vous être trompé dans vos notes : la fiche est **effaçable**, vous pouvez tout reprendre à zéro à tout moment. Toutes les tuiles révélées restent de toute façon visibles sur la table.

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie et annonce « Got Five! »

Dès que vous pensez avoir identifié vos **5 numéros**, vous pouvez tenter votre chance, **même en dehors de votre tour**. Annoncez haut et fort « **Got Five!** », puis énoncez vos 5 numéros **dans l'ordre croissant**.

Attention, vous n'avez droit qu'à **une seule tentative** dans toute la partie !

- **Vos 5 numéros sont corrects ?** Vous remportez immédiatement la partie, bravo !
- **Vous avez commis au moins une erreur ?** Vous êtes éliminé. Les autres joueurs continuent sans vous.

Cas particulier : si tous les joueurs sauf un se trompent lors de leur annonce, le dernier joueur encore en lice **gagne automatiquement**, même s'il n'a pas encore fait sa proposition. Ne vous précipitez donc pas : mieux vaut un tour de plus qu'une annonce ratée !

Conseils pour bien démarrer

- **Variez vos demandes d'indices.** Le classement est génial pour borner un numéro dans un intervalle précis, tandis que la comparaison de points vous aide à réduire les candidats possibles pour une couleur donnée. Alternez les deux !
- **Observez tout ce qui se passe autour de la table.** Les indices demandés par les autres joueurs vous donnent aussi de l'information. Quand votre voisin classe une tuile sur le support d'un autre, notez mentalement cette info.
- **Ne sous-estimez pas la fiche de jeu.** Barrez systématiquement chaque numéro éliminé. C'est ce travail méthodique de déduction qui fera la différence entre une victoire triomphale et une annonce ratée.

Voilà, vous savez tout ! Got Five! est un jeu qui monte en tension à chaque tour et qui fait chauffer les neurones de la plus belle des manières. Installez-vous, cachez vos tuiles, et que le meilleur déducteur l'emporte !