

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# FULLY<sup>®</sup>

*Un jeu de **COMMUNICATION***

*Un jeu de **DEDUCTION***

*Un jeu de **STRATEGIE***

*Un jeu de **CONVIVIALITE***

Le crépuscule tombe, 4 humanoïdes autour d'une table derrière des pupitres émettent des sons :

- « R, B, 7. »
- « 6 »
- « V, A, 1 »
- « 4 »

Qu'est-ce qu'ils disent ?, d'où viennent-ils ? que font-ils ?

Soudain, une explosion de rires ! quel soulagement ! c'était seulement 4 potes qui jouaient à « FULLY ».

« FULLY », un jeu venu d'ailleurs !

« FULLY », un jeu innovant pour vous faire découvrir de nouvelles sensations de jeu : c'est un tiers de communication, un tiers de déduction, un tiers de stratégie et un bon tiers de convivialité.

Entrez dans le jeu :

Deux équipes de 2 joueurs se constituent. Chaque équipe dialogue à l'aide d'un langage codé, se communique avec finesse et sagacité ses informations de couleurs et cherche à découvrir les informations de couleurs de l'équipe adverse en décryptant le langage de celle-ci.

« FULLY » captive les pensées et passionne les joueurs qui s'exercent ensemble à la déduction sur un langage et à la psychologie du comportement.

« FULLY » est un jeu de communication interactive qui captive les pensées et passionne les joueurs jusqu'à la dernière minute. Comment arriver à se faire comprendre en peu de mots et dérouter les adversaires ? tel est le challenge !

## ***NOMBRE DE JOUEURS :***

4 joueurs minimum.

## ***COMPOSITION DU JEU :***

- 4 Plateaux de jeu.
- 4 caches.
- 4 crayons.
- 200 pions.

- 2 blocs de marquage.

### **BUT DU JEU :**

Faire « FULLY » ou avoir trouvé le maximum de couleurs à la fin de la partie.

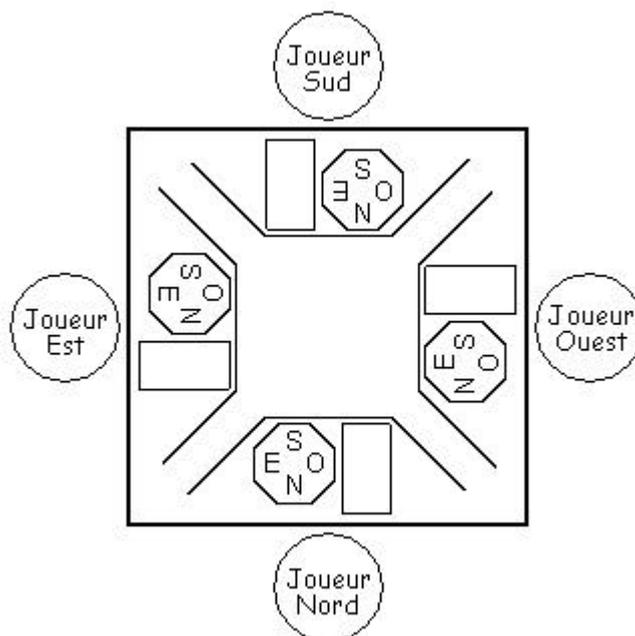
### **DESCRIPTION DU JEU :**

2 équipes de 2 joueurs (NORD/SUD, EST/OUEST) mettent en place secrètement un langage codé. Chaque joueur compose individuellement une information symbolisée par des couleurs. Les joueurs de chaque équipe dialoguent entre eux à l'aide de leur langage codé. Chaque joueur doit retrouver l'information de son partenaire ainsi que les informations des deux joueurs de l'équipe adverse.

### **PREPARATION DU JEU :**

- Une équipe prend pour appellation NORD/SUD par tirage au sort et l'autre EST/OUEST.
- Un joueur de l'équipe NORD/SUD, choisit l'identité « NORD », l'autre « SUD ».
- Un joueur de l'équipe EST/OUEST choisit l'identité « EST », l'autre « OUEST ».
- Les 4 joueurs se placeront dans l'ordre NORD, EST, SUD, OUEST, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Les 2 joueurs de chaque équipe se trouveront donc l'un en face de l'autre.
- Chaque joueur disposera devant lui un plateau de jeu et un cache. Il positionnera son plateau de jeu de telle sorte que la rangée correspondante à son identité se trouve devant lui.

### **EXEMPLE :**



- Chaque joueur recevra 10 pions de chaque couleur, un crayon et une feuille de marquage correspondant à son équipe.

### **REGLE DU JEU :**

- Le jeu se déroule en un nombre de tours déterminé par les joueurs avec un maximum de 20 tours, dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur « NORD ».
- La partie peut être interrompue avant si une équipe fait « FULLY ».
- Un joueur de chaque équipe va établir le codage du langage sur sa feuille de marquage et la passera à son partenaire qui retranscrira le code sur sa feuille.

## **LE LANGAGE :**

Il est constitué de 9 phrases : 3 réponses, 3 affirmations, 3 interrogations.

## **LE CODAGE DU LANGAGE :**

Ce code est composé de 9 chiffres(1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9). Les joueurs associeront chacun de ces chiffres (dans l'ordre qu'ils auront défini) aux 9 phrases du langage. EXEMPLE page suivante.

- Individuellement et secrètement, chaque joueur créera sur sa rangée de 5 cases (A, B, C, D, E) une information avec ses pions de couleurs. On peut utiliser plusieurs fois la même couleur mais on ne peut pas laisser de cases vierges.
- Les équipiers communiquent uniquement entre eux à l'aide de leur langage codé.

## **LA RECHERCHE DES INFORMATIONS :**

A l'aide du langage codé, les partenaires vont pouvoir s'échanger des informations sur leurs couleurs et leurs emplacements. Après plusieurs tours, ils pourront commencer le décodage du langage de l'équipe adverse et échanger des informations sur les couleurs et les emplacements de celle-ci.

## **DEROULEMENT D'UN TOUR :**

Le joueur Nord commence toujours le premier. Il annonce :

- une couleur par son initiale,
- un emplacement A, B, C, D ou E
- un des 9 chiffres du langage codé (selon ce qu'il veut communiquer comme information à son partenaire).

Son partenaire «SUD » lui répond par un des 9 chiffres du langage codé. Tous les joueurs inscrivent ces données sur leur feuille de marque respective, sur la première ligne de la première colonne premier joueur « NORD ». Ensuite le joueur « EST » parle, « OUEST » répond. «SUD » parle, «NORD » répond. «OUEST » parle, «EST » répond. Tous ces dialogues seront notés dans les colonnes correspondantes à chaque joueur.

EXEMPLE :

Le joueur « NORD » annonce à son partenaire : R (couleur rouge), C (emplacement), 2 (as-tu ?). Son partenaire lui répond : 9 (non). Cet exemple, au niveau du dialogue parole/réponse se réfère au codage des phrases du langage qui est en exemple à la page suivante.

## **NOTATION DES DIALOGUES :**

EXEMPLE en dernière page.

## **STRATEGIE :**

Une utilisation subtile des 9 phrases du langage codé permet une communication habile avec son partenaire et donne la possibilité de dérouter l'équipe adverse. Mais attention ! la subtilité de la communication nécessite un certain dosage pour ne pas dérouter votre partenaire ! C'est un bon moyen de voir si la communication est bonne avec votre partenaire.

## **FIN DE PARTIE :**

La partie s'arrête lorsqu'une équipe a fait « FULLY » ou à la fin des X tours. Dans ce cas, le gain de la partie se fera au marquage des points (voir plus bas). En cas d'égalité, le nombre de codes trouvés du langage adverse déterminera l'équipe gagnante.

## **FULLY :**

Lorsque les deux partenaires d'une équipe pensent avoir résolu toutes les combinaisons, ils annoncent FULLY. Si l'équipe a réellement trouvé toutes les combinaisons, elle a gagné. Si elle a commis des erreurs, elle sera pénalisée et la détermination de l'équipe gagnante se fera au marquage des points.

### **CODE FULLY :**

Lorsqu'un joueur d'une équipe pense avoir trouvé l'ensemble des informations, il peut utiliser le chiffre code zéro (0) à la place des autres chiffres du code de langage pendant son temps de parole ou de réponse pour avertir son partenaire, ce qui peut permettre à l'équipe de déterminer le moment opportun pour faire « FULLY ».

### **MARQUAGE DES POINTS :**

Le marquage des points s'effectue de la manière suivante :

Les équipes additionnent le total des points par couleurs trouvées plus les points d'une ou des rangées trouvées et ensuite elles soustraient les points par couleurs erronées, les points de code de phrase ne serviront qu'en cas d'égalité.

### **PENALITES :**

Pour l'équipe qui a annoncé « FULLY » sans le réaliser, la perte des points est doublée.

### **POINTS :**

- 1) Points par couleur trouvée
  - couleur partenaire ..... : 2 points
  - couleur adversaire ..... : 5 points
- 2) Points par couleur erronée
  - couleur partenaire ..... : - 5 points
  - couleur adversaire ..... : - 2 points
- 3) Couleur manquante : aucune influence
- 4) Points par rangée trouvée
  - rangée partenaire..... : 20 points
  - angée adversaire ..... : 50 points
- 5) Points par code de phrase
  - Je ne sais pas / Oui / Non
  - J'ai / As-tu ? ..... : 5 points
  - les autres codes ..... : 10 points.

**FEUILLE DE MARQUAGE EQUIPE NORD - SUD**

**NOTATION DU CODAGE**

( 4 ) = JE NE SAIS PAS	( 8 ) = J'AI	( 2 ) = AS-TU ?
( 6 ) = OUI	( 1 ) = EST A	( 7 ) = EST A-T-IL ?
( 9 ) = NON	( 5 ) = OUEST A	( 3 ) = OUEST A-T-IL ?

<b>NOTATION DES DIALOGUES</b>				<b>ANALYSE</b>			
-------------------------------	--	--	--	----------------	--	--	--

1 <sup>er</sup> JOUEUR NORD				2 <sup>ème</sup> JOUEUR EST				<b>Notez ici vos analyses</b>
C	E	P	R	C	E	P	R	
R	C	2	9	B	A	5	4	
3 <sup>ème</sup> JOUEUR SUD				4 <sup>ème</sup> JOUEUR OUEST				
C	E	P	R	C	E	P	R	
J	D	8	6	V	C	2	7	
								: SAIS PAS
								: OUI
								: NON
								: J'AI
								: NORD A
								: SUD A
								: AS-TU ?
								: NORD A-T-IL ?
								: SUD A-T-IL ?

C : Couleur    E : Emplacement    P : Parole    R : Réponse du partenaire