

FOLLOMIX



6-10 ans



2 joueurs



Contenu : 2 jeux identiques de 28 cartes (7 cartes éléphants, 7 cartes crocodiles, 7 cartes lions, 7 cartes singes).



But du jeu : Être le premier à se débarrasser de tout son jeu de cartes.



Préparation du jeu : Chaque joueur prend un jeu de cartes complet. Il dispose face à lui, à sa droite, 3 cartes faces visibles en 1 colonne. Les 6 cartes posées se font donc face, deux par deux et un espace de deux cartes doit être laissé entre ces deux colonnes pour les **pires** de cartes à venir. Les 25 cartes restantes de chaque jeu forment le **talon** de chaque joueur.

 Séries décroissantes (de couleurs alternées)

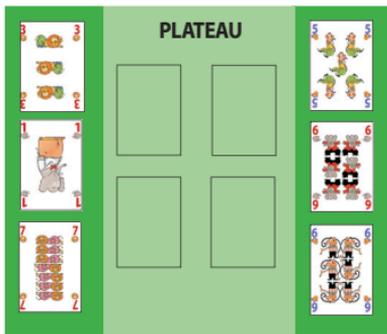
 Séries croissantes (par famille)

Position de départ

JOUEUR A



talon A



talon B



JOUEUR B

Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence. Pour se débarrasser de ses cartes, le joueur a 2 solutions :

1) reconstituer des séries croissantes par famille (éléphant, crocodile, lion ou singe). Dès qu'un joueur retourne un as, il le met au milieu (entre les deux colonnes), puis les joueurs ajouteront au fur et à mesure de la partie, la carte 2 de cette même famille, puis la 3, etc..

Attention : Il ne peut pas y avoir deux piles de la même famille sur le plateau. Seulement 4 familles différentes peuvent être reconstituées en même temps. Dès qu'une famille a été entièrement reconstituée, on retire cette famille du centre du jeu. La place est alors de nouveau libre pour reconstituer une autre famille.

2) réaliser des séries décroissantes à partir des 6 cartes placées en colonne, en alternant les couleurs (ex : sur un 6 bleu, je pose un 5 rouge, puis un 4 bleu, un 3 rouge etc..).

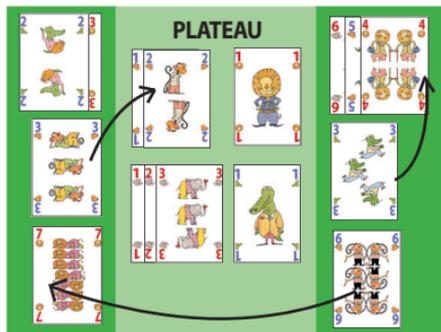
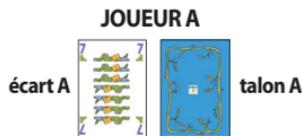
Dans les deux cas ci-dessus, le joueur doit :

1) Déplacer en priorité les cartes du plateau (c'est-à-dire celles déjà posées sur la table), de manière à libérer des places pour y mettre de nouvelles cartes.
2) Quand le joueur ne peut plus agir sur le plateau, il retourne alors la 1ère carte de son talon et essaie de la placer sur le plateau selon les mêmes principes de séries décroissantes et croissantes.

Il peut aussi poser cette carte à un emplacement libre (sur les cotés ou au centre).

- S'il peut la poser, il le fait, puis continue à déplacer des cartes sur le plateau. Si de nouveau il ne peut plus réaliser de mouvements sur le plateau, il retourne une nouvelle carte de son talon. Et ainsi de suite...

- S'il ne peut pas la poser sur le plateau, il place cette carte à côté de son talon et constitue son **écart**. Il cède la main à son adversaire qui procède de même pour le déplacement des cartes.



 Séries décroissantes
(de couleurs alternées)

 Séries croissantes (par famille)

Folomix : Si le joueur retourne une carte de son talon alors qu'il pouvait encore jouer sur les séries de familles croissantes, et que son adversaire s'en aperçoit, ce dernier dit "folomix" et prend la main. Si son adversaire ne le voit pas au moment où la carte du talon est retournée, le joueur continue de jouer. Dans ce cas, quand l'adversaire prend la main, il commence par déplacer la carte que l'autre joueur a oublié de jouer, sur les séries croissantes, puis il continue à jouer en suivant les mêmes règles que précédemment.

Remarques : Quand un joueur n'a plus de cartes dans son talon, il retourne son écart qui devient son nouveau talon. A chaque fois que l'on déplace une carte dans le jeu ou que l'on retourne une nouvelle carte, cela change la configuration du jeu. Il faut de nouveau respecter l'ordre dans lequel on doit placer ou déplacer les cartes.

Fin de la partie :

Un des joueurs n'a plus de carte. C'est lui le gagnant. Les joueurs ne peuvent plus placer aucune carte. Dans ce cas, chacun compte ses cartes. Le gagnant est celui qui en a le moins.