

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Foxy



LIVRET DE RÈGLES

Foxy



MATÉRIEL



48 cartes dans
4 environnements différents
(campagne, savane, mer et forêt)



1 carte Renard



1 carte BD
(non utilisée en jeu)



1 plateau
Compt'Animaux
effaçable / Aide
de Jeu



5 plateaux
effaçables



5 feutres
effaçables



Ce livret de
règles

BUT DU JEU

Foxy est un jeu d'estimation accessible à tout le monde. Vous devez prêter attention aux divers animaux qui apparaissent sur les cartes révélées, en essayant de vous rappeler combien vous en avez vu du même type jusqu'à ce moment. Serez-vous aussi rusé qu'un Renard ?

MISE EN PLACE

1. Tout le monde prend un feutre et un plateau effaçable. Il est possible de jouer à plus de 5 joueurs en utilisant plusieurs boîtes ou simplement en téléchargeant et imprimant les plateaux supplémentaires via le lien donné à la fin de ce livret de règles.
2. Mélangez les 48 cartes, puis prenez en 19 sans les révéler. Ajoutez-y la carte Renard, et mélangez ensemble ces 20 cartes. Placez cette pioche au centre de la table, face cachée, et rangez le surplus de cartes dans la boîte.
3. Placez le plateau Aide de Jeu au centre de la table.



COMMENT JOUER ?

Au début de chaque tour, on révèle la première carte de la pioche en la retournant face visible au centre de la table, afin que tout le monde puisse bien la voir. En utilisant la méthode qui suit, chaque joueur doit écrire le nombre correspondant à son **Estimation** dans la case correspondant au tour en cours, **sans que les adversaires ne puissent le voir**. Chaque plateau contient 20 cases numérotées, correspondant aux 20 tours de jeu, et donc aux 20 cartes qui seront révélées. Votre estimation doit être écrite dans la dernière case disponible la plus en haut à gauche, celle qui correspond au nombre de cartes révélées à ce moment de la partie.

Nous vous recommandons de vérifier le numéro du tour en cours (et donc de la case correspondante) en l'annonçant ensemble à haute voix. Ainsi cela évitera que quelqu'un saute une case ou un tour. Une fois que tout le monde a secrètement écrit son estimation sur son plateau, le jeu continue en révélant une nouvelle carte de la pioche **qui vient recouvrir la carte précédente**. Continuez ainsi jusqu'à avoir révélé l'intégralité des 20 cartes de la pioche.



VOTRE ESTIMATION

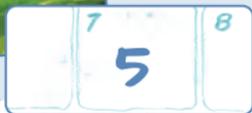
Chaque carte contient entre 1 et 3 animaux. À chaque tour, vous devez estimer **combien d'animaux, du même type** que ceux visibles sur la carte actuellement révélée, sont présents sur l'ensemble des cartes révélées depuis le début, y compris celle qui vient d'être piochée. Par exemple, si la carte révélée ce tour-ci contient 2 animaux, vous devez estimer combien d'animaux de ces 2 types ont pu être observés jusqu'à maintenant, et les additionner. Cette valeur correspond à **Votre Estimation**, vous devez l'écrire dans la case du tour en cours.

Chaque nombre correspondant à votre estimation vous octroiera des points à la fin de la partie, mais seulement si l'estimation est **égale ou inférieure** au nombre d'animaux effectivement présents parmi les cartes révélées jusqu'alors.

Si vous avez un doute sur une estimation, vous pouvez choisir d'être prudent et de noter une valeur plus faible. Cependant, plus votre estimation sera proche du nombre exacte, plus vous obtiendrez de points.



EXEMPLE 1 : Ce tour-ci, la carte révèle un ours et un chat. Vous devez donc vous souvenir du nombre total d'ours et de chats qui ont fait une apparition jusqu'à alors, en comptant également ceux de la carte actuelle. Si vous vous rappelez avoir vu 3 ours et 2 chats, écrivez le nombre 5 dans la case du tour en cours. Si vous avez un doute, vous pouvez choisir la prudence et noter une valeur plus faible.



LA CARTE RENARD

Lorsque que la carte Renard est révélée, estimez le nombre de **types d'animaux différents** que vous avez observés jusqu'à présent. Le Renard n'est **pas** inclus dans ce compte. Le maximum est forcément de 9 puisqu'il n'y a pas plus de 9 animaux différents dans le jeu !



EXEMPLE 2 : Ce tour-ci, c'est la carte Renard qui est révélée. Si vous vous souvenez avoir vu 7 types d'animaux différents depuis le début, notez 7 dans la case de ce tour. Ici aussi, vous pouvez choisir d'être prudent et écrire une valeur plus faible.



ACTIONS INTERDITES

- Vous ne pouvez pas regarder les cartes situées sous la dernière révélée.
- Vous ne pouvez écrire aucune information autre que votre Estimation. Par exemple, vous ne pouvez pas écrire $5+3$ ou ajouter des notes qui pourraient vous aider à mieux vous rappeler le nombre d'animaux que vous avez vu ce tour-ci.

PARIER SUR L'ESTIMATION EXACTE

Une fois par partie, vous pouvez choisir **d'entourer** l'Estimation que vous venez d'écrire. Pendant le décompte final, si cette estimation est **strictement exacte** les points remportés sur ce tour sont **doublés**. Si cette estimation est fautive, que ce soit trop haute ou trop basse, vous ne marquez aucun point pour ce tour-ci.

FIN DE LA PARTIE

Après avoir révélé les 20 cartes de la pioche, la partie prend fin. Pour calculer le score final, une personne prend la pile de cartes révélées et, sans en modifier l'ordre, la retourne face cachée.

En retournant les cartes une par une, vérifiez tous ensemble combien d'animaux représentés sur la carte ont été vus jusqu'à cet instant, en incluant bien ceux de la carte actuellement révélée.

Placez le plateau sur sa face "Compt'Animaux" au centre de la table : pour chaque carte retournée, marquez d'une **X** au feutre effaçable la ligne correspondante. Cela vous permet de garder devant vous le nombre précis d'apparitions pour chaque animal.

EXEMPLE 3 : La dernière carte révélée montre un cochon, un chat et une poule. Ajoutez une **X** aux trois pistes correspondantes. Puis comptez simplement le nombre de **X** sur ces 3 pistes afin de déterminer la valeur maximale de l'Estimation pour ce tour-ci. Dans ce cas, c'est 5.



	X	X							
	X								
	X	X							

Après chaque carte, tout le monde vérifie son Estimation écrite dans la case correspondant au tour en cours (nombre de cartes révélées jusqu'à présent) :

- Si votre Estimation est **égale** ou **inférieure** au nombre exact, gagnez un nombre de points **égal** à votre Estimation (plus haute est votre estimation, plus vous gagnez de points).
- Si votre Estimation est **entourée** et qu'elle est exacte, gagnez le **double** de points de la valeur écrite. (Rappel : vous ne pouvez entourer qu'une seule valeur par partie.)
- Si votre Estimation est **supérieure** à la valeur exacte, vous ne gagnez **aucun point** ; barrez votre Estimation d'une **X** ou effacez-la.

À la fin de toutes les vérifications, chaque joueur additionne tous ses points ainsi gagnés. La personne avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, c'est la personne qui a gagné le plus grand nombre de points grâce à son estimation entourée qui gagne (voir "Parier sur l'Estimation exacte"). Si l'égalité demeure, c'est la personne avec le moins de valeurs barrées (**X**) qui l'emporte.

EXEMPLE 4 : En suivant l'exemple précédent, l'Estimation correcte pour ce tour est **5**.

- Jack a écrit **3** pendant la partie, probablement pour être prudent. Il gagne **3** points. Son Estimation est inférieure à la valeur exacte.
- Margherita a écrit **5**, elle gagne donc **5** points. Son Estimation est égale à la valeur exacte.
- Jo a écrit **6**, son Estimation est donc supérieure à la valeur exacte. Elle gagne **0** points.
- Enfin, Mario a écrit **4** et a entouré le chiffre, espérant ainsi doubler ses points. Toutefois, son Estimation n'est pas égale à la valeur exacte. Il gagne **0** point. S'il avait écrit **5**, l'Estimation correcte, il aurait alors gagné le double de ce nombre : **10** points.

VARIANTES

Au début de la partie, vous pouvez choisir d'utiliser une ou plusieurs de ces variantes :

- Lorsqu'une carte Renard est révélée, au lieu du nombre d'animaux différents vus jusqu'à présent, devinez quel type d'animal a été vu en plus grand nombre, en estimant son nombre total d'apparitions.
Par exemple : si vous pensez avoir vu 6 chats, 6 ours, 4 dauphins et 3 cochons, votre estimation sera 6.
- Lorsqu'une carte Renard est révélée, au lieu du nombre d'animaux différents vu jusqu'à présent, estimez combien de fois il n'y a eu qu'un seul et unique animal apparaissant sur une carte pendant cette partie.
Par exemple : si vous pensez avoir observé 5 cartes ne comportant chacune qu'un seul animal jusqu'à présent, votre estimation sera 5.
- Lorsqu'une carte Renard est révélée, considérez-la comme un chat (unique). Au lieu du nombre total d'animaux différents, estimez le nombre de chats vus jusqu'à présent.
- Ne gagnez des points que si votre Estimation est stictement exacte (mode difficile).
- À chaque tour, la dernière personne à écrire son Estimation dans sa case doit partager son Estimation à haute voix (mode facile).



JOUER À PLUS DE 5 JOUEURS OU EN MODE SOLO

Comme tout le monde joue en même temps, il n'y a pas vraiment de limite au nombre de joueurs, tant que chacun peut voir la carte révélée (ce qui peut même se faire à distance avec une webcam par exemple). Pour **jouer à 6 joueurs ou plus** il suffit de fournir un tableau à chaque personne supplémentaire pour qu'elle écrive ses Estimations. Pour ce faire, vous pouvez utiliser le matériel de 2 ou plusieurs boîtes du jeu ou télécharger les tableaux à imprimer via ce QR Code (ou en vous rendant sur <https://www.gateongames.com/foxy/board>). Pour gagner en **mode solo**, le total de vos Estimations ne doit pas dévier de plus de **5 points** du total des valeurs exactes. *Par exemple : si vous avez écrit 5 mais que la valeur exacte était 7, vous avez dévié de 2 points. Il ne vous reste donc plus que 3 points de déviation avant de perdre.*



REMERCIEMENTS PARTICULIERS

Merci au groupe the Fappy Brain, au groupe de la Tana dei Goblin de Rimini, Martino Chiacchiera, Guido Albini, Marta Ciaccasassi, Daniele Tascini, Gabriele Mari, Giacomo Di Fabio, Andrea Bellavista, Gabriele Bubola, Andrea Mezzotero, Filippo Landini, Ciro Faccioli et Sara Drilli, Chiara Gherardi, Lorenzo Gherardi et Martina Gherardi pour leur aide lors des tests et du développement du jeu, même si certains d'entre eux ne sont pas au courant.

CRÉDITS

Édition française : Fearless Frog (une marque de La Boite de Jeu)

Édition originale : Edizioni GateOnGames

www.gateongames.com — edizioni@gateongames.com

Auteur : David Spada

Illustrateur : Stefano Tartarotti

Développeur : Christian Giove

Superviseur : Mario Cortese

Design graphique : Margherita Cagnola

Relecture : Francesca Gherardi, Giacomo Maltagliati,

Sara Gianotto, Sollenda Cacini

Traduction française : Thibaut Chaize

Ressources supplémentaires : merci à Freepik pour leur fantastique base de données d'icônes !

Foxy © 2021 Zerosem S.R.L.

GateOnGames et La Boite de Jeu sont des marques déposées.

Tous droits réservés.

