

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)



# Farkle Frenzy

Un jeu publié en 2011 par patch Products  
Traduction française par François Haffner

## Contenu

20 dés (5 dés en 4 couleurs), 1 dé commun, 4 escaliers à dés, 1 lanceur, 4 aides de jeu.

## Qu'est-ce qui différencie *Farkle Frenzy* de *Farkle* ?

- 400 points suffisent pour commencer à marquer.
- Vous ne lancez que cinq dés... Le sixième dé est un dé commun à tous les joueurs.
- Tout le monde joue en même temps au lieu de jouer chacun à son tour.
- Puisque tout le monde joue en même temps, la partie s'arrête quand un joueur atteint ou dépasse 10 000 points. Il est trop tard pour le rattraper !

## Marque

 <b>CINQ</b>	= 50 pts.	 <b>UN</b>	= 100 pts.
	= 300 pts.	4 dés identiques	= 1 000 pts.
	= 200 pts.	5 dés identiques	= 2 000 pts.
	= 300 pts.	6 dés identiques	= 3 000 pts.
	= 400 pts.	Suite de 1 à 6	= 1 500 pts.
	= 500 pts.	Trois paires	= 1 500 pts.
	= 600 pts.	Carré + paire	= 1 500 pts.
		Deux brelans	= 2 500 pts.

- Les UN et les CINQ sont les seules valeurs qui peuvent rapporter isolément des points.
- Les autres valeurs ne peuvent rapporter des points que combinées en séries ou séquences.
- Les combinaisons ne sont valables que si elles sont obtenues lors d'un seul lancé de dés. Il n'est pas possible d'associer des dés obtenus lors de tirages successifs. Par exemple, si vous tirez un 5 lors du premier lancé (50 points) et deux 5 lors du second (100 points), vous ne pouvez pas les associer pour marquer un brelan de 5 (500 points).
- Il faut marquer au moins un dé après chaque lancé.

## Mise en place

- Placez le lanceur au centre de la table.
- Chaque joueur prend un escalier qu'il relie au lanceur, dirigé vers lui. C'est sur cet escalier que le joueur placera ses combinaisons de dés.
- Chaque joueur reçoit cinq dés de la même couleur et une aide de jeu.
- Un joueur tient les comptes. Il prend pour cela une feuille et un crayon.

## Déroulement du jeu

- Le propriétaire du jeu active le lanceur en poussant la coupole à fond vers le bas. Le dé « roulera » tandis que la coupole remontera. Le dé obtenu sera le dé commun à tous les joueurs, au début de chaque tour. Par la suite, le lanceur sera le joueur suivant en sens horaire.
- Chacun jette alors ses cinq dés.
- Après chaque lancé, placez les dés qui rapportent le meilleur score sur l'escalier puis relancez les dés qui restent. Vous devez ajouter au moins un dé à votre escalier pour pouvoir lancer à nouveau les dés. Rappelez-vous que le dé commun peut être utilisé pour se combiner avec vos propres dés.

## Le *Farkle*

- Si vous n'obtenez aucune combinaison après un lancé, vous subissez un *Farkle*. Vous perdez alors tous les points que vous aviez accumulés lors du présent tour.
- Tant que vous ne subissez pas un *Farkle*, vous pouvez choisir de relancer les dés pour marquer plus de points, au risque de perdre tous les points accumulés depuis le début du tour. Vous pouvez aussi décider d'arrêter pour marquer les points gagnés.
- Pour commencer à marquer sur la feuille de score, vous devez gagner au moins 400 points. Après la marque initiale, il n'y a plus de minimum requis lors des tours suivants.
- Une fois marqués, les points ne peuvent plus être perdus. Il est impossible de perdre des points marqués lors des tours précédents.
- Un tour termine lorsque tous les joueurs ont arrêté de jouer volontairement ou suite à un *Farkle*, ou lorsqu'un joueur a placé ses cinq dés sur son escalier.
- Quand un joueur a rempli son escalier, tous les autres joueurs s'arrêtent immédiatement de lancer les dés. Ils marquent leur score cumulé actuel (sauf s'ils ont subi un *Farkle* lors de dernier lancé de dés). Le joueur qui a rempli son escalier peut choisir de reprendre ses dés et de continuer à jouer ou d'arrêter pour marquer ses points.
- Note : si le joueur décide de relancer ses dés, le dé commun est à nouveau disponible (mais on ne le relance pas). Toutefois, si le dé commun indique Wild, et que le joueur décide de continuer à lancer les dés, le Wild conserve la valeur assignée au début du tour. Par exemple, s'il a été compté comme un 4 au début du tour, il reste un 4 pour tout le tour en cours.

## Victoire

- Le premier joueur qui atteint ou dépasse 10 000 points est champion de *Farkle Frenzy*... Du moins jusqu'à la prochaine partie !

- Note : si deux joueurs atteignent ou dépasse 10 000 en même temps, celui avec le plus haut total gagne. En cas d'égalité, on joue un tour supplémentaire pour déterminer le gagnant.

## Le dé commun

- Le dé blanc dans le lanceur est le dé commun. Ses faces sont « 1 », « 1 », « 5 », « 5 », « Wild » et « 2 X ». Le dé commun sert toujours à tous les joueurs comme sixième dé.
- *Si le dé commun affiche « 1 » ou « 5 »,* il peut être utilisé comme un dé de votre tirage. Par exemple, si vous avez tiré deux 5 et que le dé commun est également un 5, vous pouvez marquer trois 5, soit 500 points.
- *Si le dé commun affiche « 2 X »,* cela double tous les points du tour en cours. Si par exemple, vous avez obtenu 300 points par vos combinaisons et décidez d'arrêter, vous marquez 600 points.
- *Si le dé commun affiche « Wild »,* le lanceur choisit, après avoir lancé ses dés pour la première fois, quelle valeur aura le dé commun pour la totalité du tour en cours. Si par exemple, son tirage est « 6, 6, 4, 3, 2 » il pourra choisir de donner « 6 » comme valeur au dé commun et ainsi marquer 600 points. Tous les joueurs devront alors considérer que le dé commun vaut 6 pendant la totalité du tour en cours.

---

Retrouvez les règles complètes en anglais sur le site de l'éditeur :

[http://www.patchproducts.com/media/document/6906\\_FrenzyRules\\_E.pdf](http://www.patchproducts.com/media/document/6906_FrenzyRules_E.pdf)

Retrouvez les règles expliquées en anglais sur la vidéo de l'éditeur :

<http://www.youtube.com/watch?v=cPWYN-KFagk>