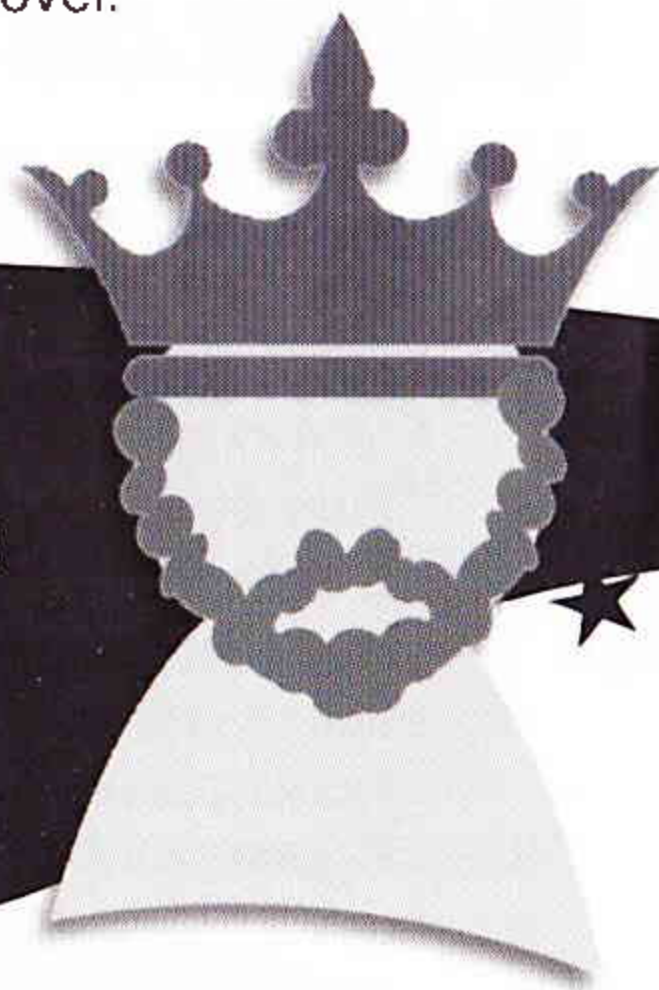


Fame Us

Fame Us est un jeu d'ambiance pour 4 à 8 joueurs, édité par Moonster Games, créé par Christophe Hermier et avec un design graphique de Ian Parovel.

Matériel de jeu :

- 1 superbe sac en tissu, très très fashion ;
- 112 cartes « Critères » ;
- 8 cartes « Équipes » ;
- 1 sablier vraiment trop beau ;
- 1 magnifique livret de règles.



Dans Fame Us, les joueurs vont poser des cartes « Critères » pour définir des personnages. Plus les cartes sont nombreuses, plus le jeu devient difficile puisqu'à chaque nouvelle carte « Critères » posée, il faut trouver un personnage qui correspond... Ou bluffer et mettre les joueurs suivants dans l'embarras. Rater son bluff ou ne rien proposer vous fait piocher des cartes. Le but du jeu est d'avoir le moins de cartes possible à la fin de la partie.

Préparation du jeu

- A. Mélangez les 112 cartes « Critères » et posez-les au centre de la table face cachée, c'est la pile des « Critères ».
- B. Distribuez à chaque joueur 6 cartes « Critères », qu'il garde en main.
- C. Donnez à chaque joueur 1 carte « Équipes » face cachée. Les joueurs ne doivent jamais révéler pendant la partie l'équipe à laquelle ils appartiennent. Prenez autant de cartes « Équipes » qu'il y a de joueurs et, pour chacune des deux équipes (Carré VIP et Les rois de la piste de danse), le même nombre de cartes. Si le nombre de joueurs est impair, une des deux équipes aura une carte de plus que l'autre. Les répartitions d'équipes possibles sont donc : à 4 joueurs 2 et 2, à 5 joueurs 3 et 2, à 6 joueurs 3 et 3, à 7 joueurs 4 et 3 puis à 8 joueurs 4 et 4.
- D. Prenez les 10 premières cartes de la pile « Critères » sans les regarder puis posez-les à côté de celle-ci face cachée. Ces 10 cartes deviennent la pile « Starters ».
- E. Le joueur le plus jeune commence, il prend le sablier et le pose devant lui.

Début de partie

- F. Le premier joueur pioche la première carte de la pile « Starters » et la place au centre de la table, face visible.
- G. Puis chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur, doit maintenant :
 1. soit jouer une carte « Critères » de sa main, face visible, sur la table à côté des autres cartes « Critères » déjà posées face visible. Ce joueur est supposé penser à quelqu'un de connu correspondant à tous les critères visibles. Bien sûr il peut bluffer et ne penser à personne de précis ou tenter de tromper les autres joueurs sur un critère. (Ex : Sur table il y a « Vert », « Petit », « Enseigne un Art », le joueur pense à Yoda mais n'a aucune carte en main qui correspond à cette idée. Cependant il va essayer de bluffer en jouant la carte « Vit dans le futur », peut-être cela passera-t-il, même si Yoda a vécu dans le passé (Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...)).
 2. soit passer son tour et piocher une carte dans la pile « Critères » (parfois, il vaut mieux passer que bluffer, surtout si vous jouez « chauve » après « femme » et « blonde »...)
 3. soit accuser de bluff ou de tromperie le dernier joueur à avoir joué une carte « Critères ». Dans ce cas, le tour de jeu s'arrête.

Si tous les joueurs ont joué ou passé leur tour et si personne n'a été accusé, le tour de jeu s'arrête.

Le sablier est utilisé si un joueur met trop de temps à jouer pendant son tour, ou si la discussion avant les votes est trop longue. Ce sont les autres joueurs qui se mettent d'accord pour utiliser le sablier pendant le tour d'un joueur ; à la fin du sablier, le joueur est considéré comme ayant passé.



Fin d'un tour de jeu

Lorsque le tour de jeu s'arrête, il y a un vote. Le dernier joueur à avoir joué une carte « Critères », ou le joueur accusé, doit annoncer à haute voix la personne connue à laquelle il pense. La personne connue proposée est supposée correspondre à tous les critères présents sur la table.

Une fois la proposition annoncée par le joueur, tous les joueurs peuvent discuter ensemble de cette proposition. Aucun recours à une source d'information extérieure n'est autorisé. À la fin de la discussion, les joueurs, à l'exception du joueur ayant fait la proposition et de l'accusateur (s'il y en a un), vont voter **pour** ou **contre** cette proposition.

Pour voter, les joueurs tendent leur main vers le centre de la table puis comptent jusqu'à trois. À la fin du décompte, ils doivent simultanément mettre leur pouce vers le haut s'ils votent **pour** et vers le bas s'ils votent **contre**.

Si au moins la moitié des joueurs votent **pour**, le joueur qui a fait la proposition gagne et ne pioche pas de carte.

Si le joueur qui a fait la proposition perd le vote, il pioche 3 cartes dans la pile « Critères ».

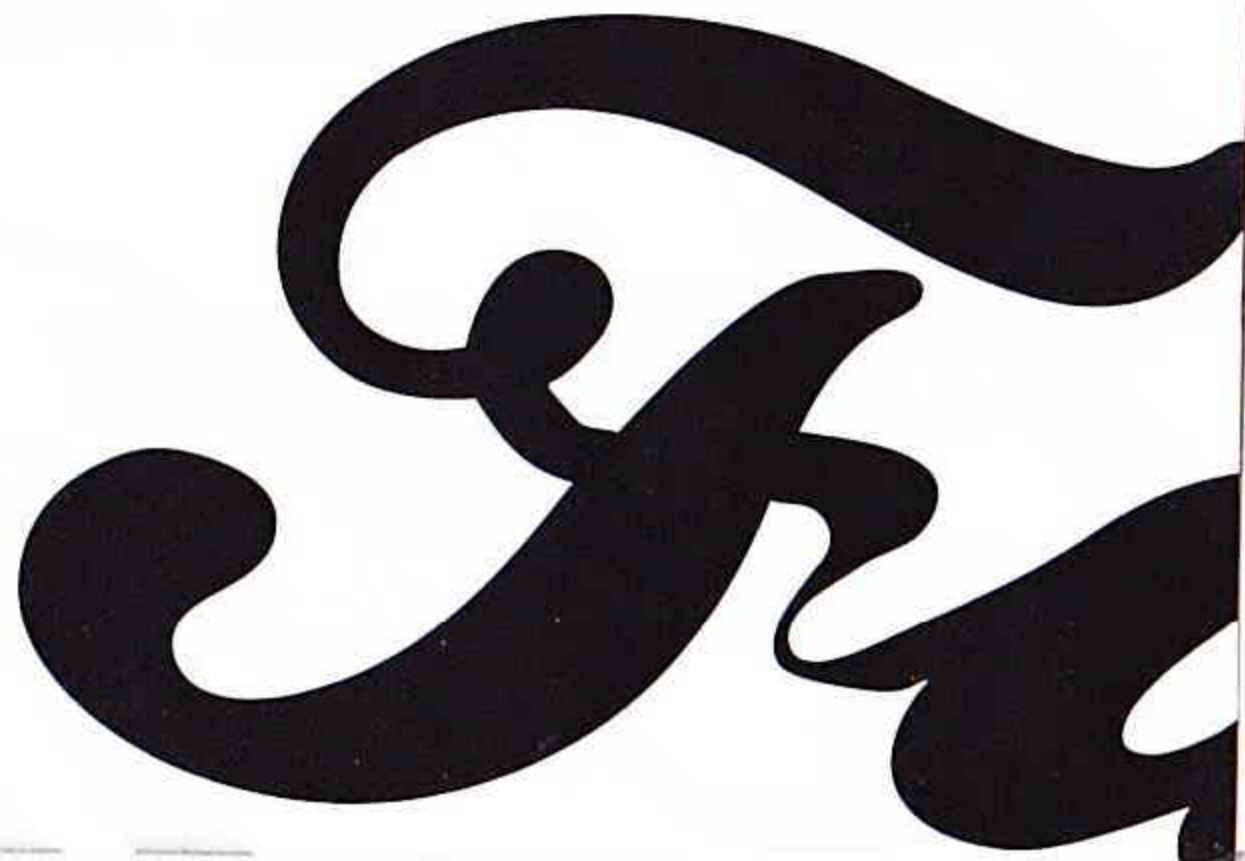
Dans le cas où il y a un accusateur, si le joueur qui a fait une proposition gagne le vote, l'accusateur pioche 2 cartes dans la pile « Critères ». Sinon, il ne se passe rien pour l'accusateur.

Puis un nouveau tour peut commencer. Les cartes face visible sur table sont défaussées puis le sablier avance jusqu'au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre, ce joueur devient le premier joueur. S'il y a 7 ou 8 joueurs dans la partie, le sablier avance de 3 joueurs au lieu d'1.

Fin de partie

La partie s'arrête lorsqu'à la fin d'un tour :

1. la pile « Starters » est vide ;
ou
2. un joueur n'a plus de cartes en main.



Qui gagne la partie ?

À la fin de la partie, tous les joueurs révèlent leur équipe.

Pour chaque équipe, faites le total des cartes en main de tous les joueurs.
L'équipe qui possède le moins de cartes gagne la partie.

Si le nombre de joueurs est impair, additionnez dans chaque équipe uniquement les cartes des deux joueurs ayant le moins et le plus de cartes en main.

Si, à un moment de la partie, il n'y a plus de carte dans la pile « Critères », vous devez mélanger les cartes « Critères » précédemment défaussées pour former une nouvelle pile.

Copyright 2011, Moonster Games

Le Blog : www.moonstergames.com

Le Facebook : www.facebook.moonstergames.com

Le Twitter : www.twitter.com/ebeltrando

www.asmodee.com

Trame

