

Farben

Chaque couleur raconte une histoire.

Farben est un jeu pour 3 à 5 joueurs de 10 ans et plus, créé par Apolline Jove.

MATÉRIEL

- 60 Cartes *Couleur*
- 59 cartes *Mot* (recto-verso)
- 1 carte *Référence*
Elle vous aide à distinguer les couleurs proches. Elle constitue également un rappel des couleurs disponibles dans le jeu (compte tenu du noir du texte et du blanc du rebord de la carte). Si vous souhaitez utiliser cette carte, posez-la à proximité de l'espace de jeu.
- 1 carnet de feuilles de score

BUT DU JEU

Associez une couleur à un mot, et les histoires émergent d'elles-mêmes ! A chaque tour, expliquez aux autres joueurs les raisons pour lesquelles vous associez une couleur à un mot. Partagez vos histoires émouvantes, belles, drôles (voire même embarrassantes). Les bonnes histoires sont les plus faciles à retenir. Vous gagnerez la partie si vous pouvez vous souvenir des couleurs que les joueurs ont assignées à différents mots, et si les autres joueurs se rappellent des couleurs que vous avez choisies.



MISE EN PLACE

- A** Mélangez les cartes *Mot* et placez-en 10 au centre de la table pour constituer la pioche.
- B** Rangez les cartes *Mot* inutilisées dans la boîte de jeu : elles ne seront pas employées pour cette partie.

C Triez les cartes *Couleur* en fonction de leur dos. Chaque joueur reçoit un paquet composé de 12 cartes. A moins de 5 joueurs, les paquets non-utilisés sont remis dans la boîte.

D Préparez une feuille de score en notant le nom de chaque joueur sous le motif de dos de carte lui correspondant.

DÉROULEMENT

Le joueur portant les vêtements les plus colorés est désigné premier joueur. Le premier joueur prend la carte *Mot* en haut de la pioche et en choisit un côté. Il pose ensuite la carte au centre de la table, de manière à montrer le mot choisi aux autres joueurs.

Tous les joueurs choisissent simultanément une carte *Couleur*, qu'ils associent la couleur au mot proposé. Ils posent cette carte **face cachée** devant eux. Lorsque chacun a réalisé cette action, le moment est venu de raconter des histoires.

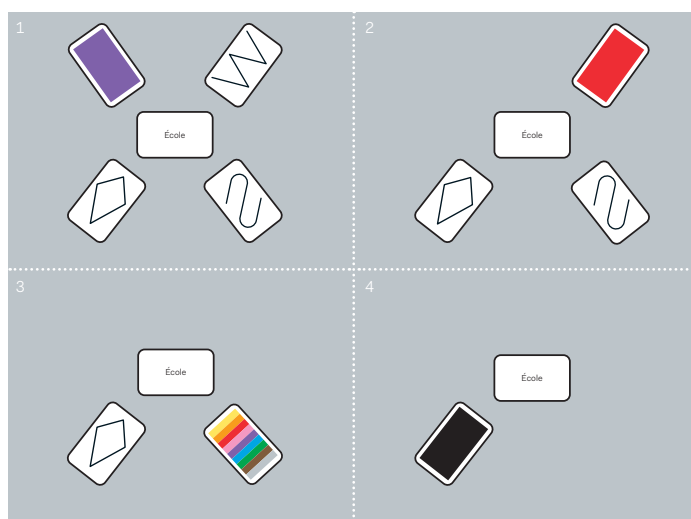
À tour de rôle et en commençant par la personne située à la gauche du premier joueur, chacun révèle la carte *Couleur* qu'il a choisie et explique pourquoi il associe cette couleur au mot proposé. Après avoir raconté son histoire, le joueur glisse sa carte, face cachée, sous la carte *Mot* utilisée pour ce tour. Il ne pourra plus utiliser cette couleur pour les tours suivants. Ensuite, dans le sens horlogique, le joueur suivant révèle sa carte *Couleur* et raconte l'histoire justifiant son choix.

Chaque joueur dispose d'une carte *Couleur* multicolore. Utilisez-la si vous choisissez d'associer de nombreuses couleurs à un mot.

Il est important que chacun se sente libre de raconter son histoire. Évitez de vous interrompre par des remarques ou des questions.

Le tour se termine après que le premier joueur a fini de raconter son histoire. À présent, un paquet de cartes se trouve au centre de la table : il est constitué des cartes *Couleur* (faces cachées) de chaque joueur, surmontées de la carte *Mot* utilisée lors de ce tour. Mettez ce paquet de cartes de côté : il sera utilisé en fin de partie, pour la phase de restitution.

Le rôle de premier joueur passe ensuite au suivant dans le sens horlogique. Jouez le tour suivant comme expliqué ci-dessus.



Hervé : Quand j'étais à l'école, je cherchais à tout prix à me singulariser. Alors, je me suis teint les cheveux en mauve, j'ai acheté des vêtements de cuir et porté du maquillage pendant une brève période gothique. Je me suis vite rendu compte que ça ne me correspondait pas : je suis quelqu'un de plutôt jovial, et j'ai toutes les peines du monde à ne pas sourire en permanence.

Enola : A l'école, j'étais très stressée parce que je n'étais pas une très bonne élève. Je m'inquiétais avant chaque examen : comment allais-je expliquer à mes parents toutes ses erreurs signalées en rouge ?

Maeyva : Au début de chaque trimestre, j'achetais des classeurs pour ranger les nouveaux chapitres de cours. J'attribuais une couleur différente à chaque matière : j'ai donc choisi la carte multicolore.

Félix : J'étais fou amoureux de Louison, une étudiante un an plus jeune que moi. Je me levais chaque matin à 6h pour attraper le bus très tôt et faire la route avec elle. Il faisait encore très sombre à cette heure-là, c'est pourquoi j'ai choisi cette couleur.

RESTITUTION & DÉCOMPTE

Une fois que les 10 cartes *Mot* constituant la pioche sont jouées, la phase de décompte des points débute. A tour de rôle, chaque joueur choisit un des paquets sur la table et l'attribue à son voisin de gauche. Celui-ci doit maintenant retrouver la couleur associée par chaque joueur au mot choisi, sans regarder les cartes *Couleur*. Des points sont gagnés pour chaque couleur correctement retrouvée. De plus, les joueurs dont on retrouve correctement les couleurs remportent également des points.

Selon le nombre de joueurs, on effectuera deux ou trois tours de table lors de la phase de restitution.

- À 3 joueurs, chacun recevra trois paquets.
- À 4 joueurs, chacun recevra deux paquets.
- À 5 joueurs, chacun recevra deux paquets.

Dans une partie à 3 joueurs, un paquet n'est pas attribué en fin de partie. Dans une partie à 4 joueurs, deux paquets ne sont pas attribués.

Le joueur qui était premier joueur lors du dernier tour débute la phase de décompte des points. Le joueur à sa droite sélectionne un paquet pour lui.

Un joueur note les points de chacun en noircissant le nombre de cases requis sur la feuille de score.

Posez les cartes *Couleur* du paquet qui vous a été attribué **face cachée** devant vous. Grâce aux symboles au dos des cartes, vous savez quel joueur a joué chaque carte. Annoncez clairement la couleur qui a été choisie, puis vérifiez votre réponse en retournant la carte.

Si vous avez correctement retrouvé la couleur, vous gagnez 2 points. Le joueur dont la couleur a été correctement retrouvée gagne quant à lui 1 point. Vous ne gagnez cependant que 2 points en retrouvant votre propre couleur.

Si vous avez besoin d'un indice pour retrouver une couleur (voir plus loin), vous gagnez 1 point au lieu de 2. En revanche, le joueur dont la couleur a été retrouvée gagne toujours 1 point.

Si la couleur proposée est incorrecte, personne ne gagne de point.

Après en avoir terminé avec ce paquet, remplacez les cartes *Couleurs* face cachée sous la carte *Mot*. Gardez ce paquet devant vous pour indiquer que le tour a été joué. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens horlogique de se voir attribuer un nouveau paquet.

INDICE

Si vous peinez à retrouver une couleur, vous pouvez, avant de faire votre proposition, demander un indice au joueur qui l'a choisie. Ce joueur devra alors vous rappeler **un mot** qu'il a **employé dans son histoire**. L'indice ne peut – évidemment – pas être la couleur elle-même.

Si le joueur appelé à la rescousse ne se souvient pas de la couleur qu'il a choisie, il ne sera pas en mesure de vous aider. Personne ne pourra vous aider à sa place.

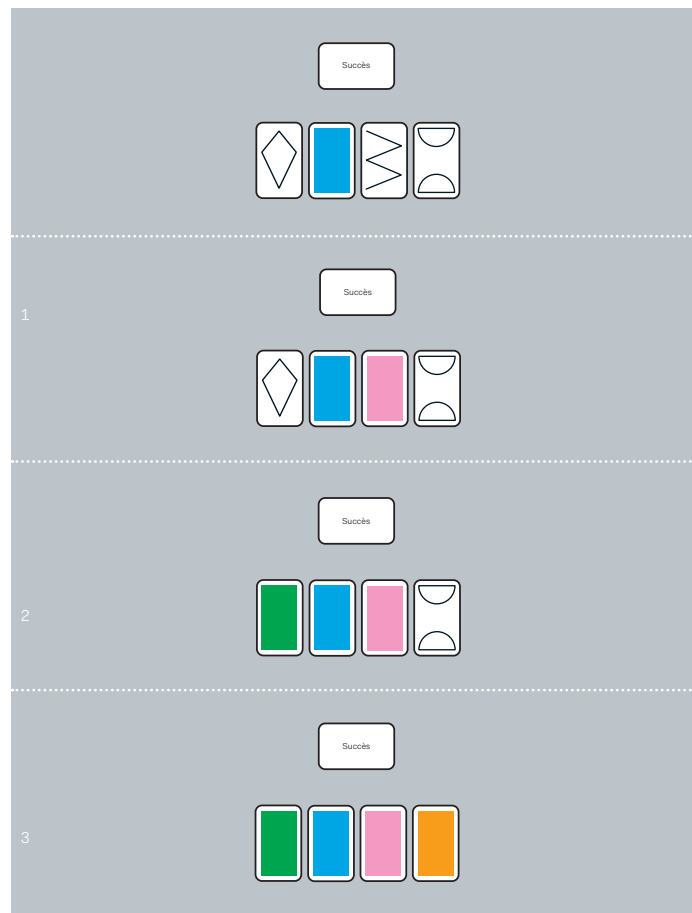
De la même manière, personne ne pourra vous aider à vous rappeler votre propre couleur.

Auteur : Apolline Jove
Illustrations et Graphisme :
101 Coding and Design
Chefs de Projet : Julian Steindorfer,
Roman Rybiczka
Traduction : Matthieu Clamot

Reloaded (from Spielwiese)
by **Act In Games**
© 2018 Act In Games
All Rights Reserved
Rue Émile Féron 168
B-1060 Bruxelles
www.act-in-games.com

FIN DE PARTIE

Une fois que tous les joueurs ont devant eux le nombre de paquets mentionné auparavant (selon le nombre de joueurs), la partie est terminée. Le joueur ayant obtenu le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, la victoire est partagée.



C'est le tour de Maeyva. Enola choisit pour elle le mot « Succès ». Maeyva dispose les cartes Couleur de ce paquet devant elle. Maeyva annonce : « Enola a choisi le bleu. » Maeyva retourne la carte : elle est bien bleue. Elle remporte 2 points, Enola remporte 1 point. Elle se souvient aussi qu'Hervé a choisi le rose : encore 2 points pour Maeyva et 1 point pour Hervé. L'histoire associée à la couleur choisie par Félix était moins évidente, Maeyva lui demande donc un indice. Félix dit « judo ». « Ah oui, je me souviens ! Tu as récemment décroché la ceinture verte de judo. » Maeyva et Félix remportent alors 1 point chacun. Enfin, Maeyva ne parvient pas à se souvenir de sa propre couleur. Comme personne n'a le droit de lui donner un indice, elle tente – au hasard – le rouge. C'est une mauvaise réponse : elle avait en fait choisi la couleur orange. Pas de points pour Maeyva sur ce coup. Au total, elle remporte 5 points durant ce tour. C'est maintenant au tour de Félix, Maeyva choisit un paquet et le lui attribue.

GENRE ET RÈGLES

Chez Act In Games, nous sommes convaincus de l'égalité entre tous les groupes humains. À ce titre, nous sommes notamment sensibles au combat pour l'équilibre entre les femmes et les hommes. Par facilité de lecture et d'écriture, nous avons néanmoins décidé d'adopter la forme neutre (malheureusement identique au masculin) pour la rédaction de nos règles.

Distribution France, Belgique, Québec, Suisse :
Blackrock Games
10, rue des Pâles
63540 Romagnat - France
www.blackrockgames.com

La reproduction ou la publication de ce manuel, du matériel de jeu ou des illustrations nécessite un accord préalable. **Tous droits réservés.**

Je remercie Mathilde Edenfeld, Constantin Pfeiffer, Pauline Delplanque, Carlo Bortolini, Anna-Lena, Julien, Thomas, Chloé, ma famille, et tous les autres testeurs.
- Apolline Jove

