

Reiner Knizia



Un jeu de cartes pour 3 à 5 joueurs à partir de 9 ans

*Jeune et vieux. Petit et grand. Gentil et méchant. Dr Jekyll et Mr Hyde.  
Le monde est fait de contraires. Et souvent l'un ne va pas sans l'autre.  
Celui qui trouve le bon équilibre se facilite la vie... et il en va de même à  
Fifty Fifty. En effet, ici, le vainqueur n'est pas celui qui gagne le plus de  
cartes, mais celui qui réussit à compenser en se risquant sans cesse de  
l'autre côté...*

## PRINCIPE ET BUT DU JEU

Le joueur qui joue des cartes fortes remporte des demi-masques furieux ; celui qui joue des cartes faibles, des demi-masques rieurs. Mais seul celui qui saura équilibrer les deux moitiés différentes trouvera l'équilibre intérieur lui permettant de se débarrasser de tous ses masques. Et c'est cette qualité que requiert un vrai vainqueur : il sait faire tomber tous les masques.

## CONTENU ET PRÉPARATION

Mélanger les 10 **cartes Humeur** et les empiler, face cachée, au milieu de la table.

Placer les **demi-masques** à portée de main à côté.

Le joueur de meilleure humeur mélange les **50 cartes Fifty** et en distribue 9 à **chacun** ; elles constituent sa main. Les cartes Fifty non distribuées sont mises de côté sans être regardées.

25 demi-masques  
furieux



10 cartes Humeur

25 demi-masques  
rieurs  
7



50 cartes Fifty

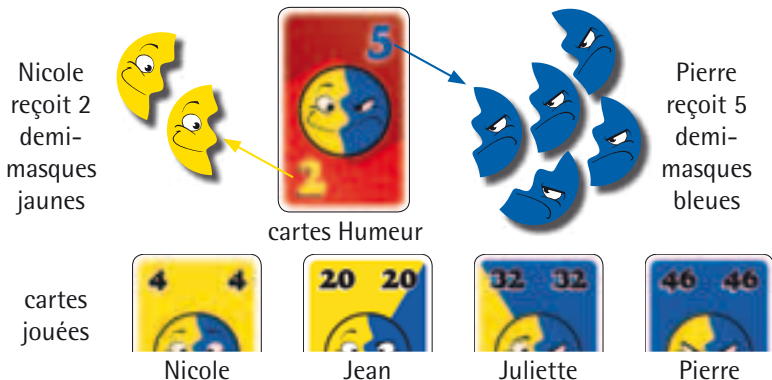
# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur assis à gauche du donneur commence. Il retourne la première carte Humeur. Il choisit ensuite une carte Fifty de sa main et la joue devant lui, face visible. À leur tour, les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, jouent une carte Fifty devant eux.

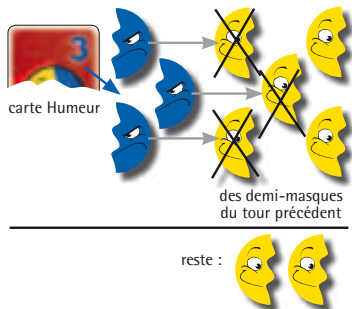
**Puis les demi-masques sont distribués :**

Celui qui a joué la plus forte carte Fifty reçoit autant de demi-masques furieux que le nombre indiqué par la carte Humeur retournée.

Celui qui a joué la carte Fifty la plus faible reçoit autant de demi-masques rieurs que le nombre indiqué par la carte Humeur retournée.

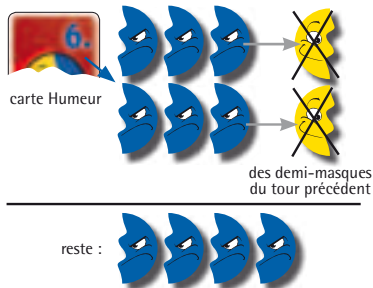


Les demi-masques rieurs et furieux s'annulent : Le joueur qui possède les deux moitiés s'en défausse. À la fin, le joueur ne possède plus que les demi-masques (excédentaires) **d'une couleur.**



Juliette a joué la carte Fifty la plus forte. Elle reçoit alors (comme l'indique la carte Humeur retournée) 3 demi-masques furieux. Elle « annule » ainsi 3 des 5 demi-masques rieurs qu'elle possédait déjà. Juliette conserve les 2 demi-masques rieurs restants.

Au tour suivant, Juliette joue de nouveau la carte Fifty la plus forte. Avec 2 des 6 demi-masques furieux qu'elle gagne, elle annule les 2 demi-masques rieurs qu'elle possédait. Elle conserve les 4 autres demi-masques furieux.



Toutes les cartes Fifty jouées sont mises de côté à la fin du tour et une nouvelle carte Humeur est retournée. Un nouveau tour commence : le joueur qui a joué la carte Fifty la plus forte entame par une carte Fifty de sa main...

Après que les joueurs ont joué leur dernière carte Fifty et que les demi-masques ont été distribués, la première manche est terminée.

Le nombre de manches jouées est égal au nombre de joueurs. Le donneur change à chaque manche, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À la fin de chaque manche, les points des joueurs sont notés : Pour chaque demi-masque (jaune ou bleu) en sa possession, le joueur marque -1 point. Le joueur qui parvient à finir une manche à l'équilibre (c'est-à-dire à **ne posséder aucun demi-masque**) gagne le droit d'effacer sa plus mauvaise manche jusqu'ici.

## FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'arrête à l'issue de la dernière manche. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

©2010 Zoch GmbH  
Autor: Reiner Knizia  
Illustration: Marek Blaha  
Satz & Layout: Oliver Richtberg  
Art.-Nr: 60 112 9700

Vertrieb in der Schweiz:  
Carletto AG  
Moosacherstraße 14, Postfach  
CH-8820 Wädenswil  
[www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)



Reiner Knizia



Eine Gratwanderung für 3-5 Kartenspieler ab 9 Jahren

*Jung und Alt. Groß und Klein. Schwarz und Weiß. Gut und Böse.*

*Dr. Jekyll und Mr. Hyde. Die Welt ist voller Gegensätze.*

*Und diese ziehen sich bekanntlich an.*

*Wer den Ausgleich findet, tut sich leichter – auch bei FIFTY FIFTY. Denn hier gewinnt nicht, wer viel kassiert, sondern wer es versteht, sich immer wieder ausgleichend auf seine „andere Seite“ einzulassen...*

## **SPIELIDEE UND SPIELZIEL**

Wer hohe Karten ausspielt, bekommt grimmige blaue Gesichtshälften. Niedrige Karten verhelfen zu lachenden gelben Gesichtshälften. Aber nur wer es versteht, die unterschiedlichen Hälften auszugleichen und am Ende keine davon zu besitzen, gewinnt das Spiel.

## **SPIELMATERIAL UND VORBEREITUNG**

Ihr mischt die 10 Launekarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

Dann legt ihr die Gesichtshälften gut erreichbar daneben.

Der bestgelaunte Spieler mischt die 50 Fiftykarten und gibt jedem Spieler neun davon auf die Hand. Die unverteilteten Fiftykarten legt er unbenutzen beiseite.

25 blaue  
Gesichtshälften



10 Launekarten



25 gelbe Gesichtshälften



50 Fiftykarten

# SPIELABLAUF

Der linke Nachbar des Kartengebers ist Startspieler. Er deckt die oberste Launekarte auf, um die jetzt gespielt wird. Dann wählt er eine Fiftykarte aus seiner Hand und legt sie offen vor sich ab. Auch die anderen Spieler legen nun im Uhrzeigersinn reihum je eine Fiftykarte offen vor sich ab.

**Danach werden Gesichtshälften stets nach folgender Regel verteilt:**

Wer die **höchste** Fiftykarte ausgespielt hat, erhält so viele **blaue** Gesichtshälften wie die ausliegende Launekarte angibt.

Wer die **niedrigste** Fiftykarte ausgespielt hat, erhält so viele **gelbe** Gesichtshälften wie die ausliegende Launekarte angibt.

Spieler, die **weder die höchste noch die niedrigste** Fiftykarte ausgespielt haben, erhalten **keine** Gesichtshälften.

The diagram shows a central 'Launekarte' (Launecard) with a red background, a yellow and blue face, and the number '5' in the top right corner. To its left, two yellow face halves are shown with arrows pointing to the number '2' on the card. To its right, five blue face halves are shown with arrows pointing to the number '5' on the card. Below the Launekarte, four 'gespielte Karten' (played cards) are shown in a row, each with a yellow and blue face and a number in the top corners:

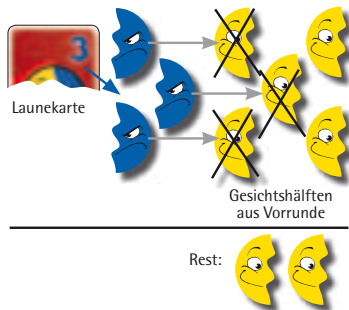
- Bernd: 4 (yellow)
- Sascha: 20 (yellow)
- Nora: 32 (blue)
- Jonas: 46 (blue)

Text labels for the face halves:

- On the left: "Bernd erhält 2 gelbe Gesichtshälften" (Bernd receives 2 yellow face halves).
- On the right: "Jonas erhält 5 blaue Gesichtshälften" (Jonas receives 5 blue face halves).

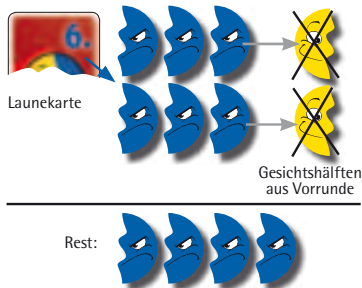


Gelbe und blaue Gesichtshälften gleichen sich aus: Wer beide Hälften besitzt, **gibt sie zusammen ab**. Folglich besitzt jeder Spieler immer nur (überzählige) Gesichtshälften einer Farbe.



*Nora hat die höchste Fiftykarte ausgespielt. Sie erhält dafür – wie auf der Launekarte angegeben – 3 blaue Gesichtshälften. Dadurch gleicht sie 3 der 5 gelben Gesichtshälften aus, die sie aus der vorherigen Runde besitzt: Nora behält nur die beiden übrigen gelben Gesichtshälften.*

*In der nächsten Runde spielt Nora erneut die höchste Fiftykarte. Sie erhält 6 blaue Gesichtshälften. Da sie 2 davon mit ihren zwei gelben Hälften ausgleichen kann, besitzt sie nun 4 blaue Gesichtshälften.*



Nun werden alle ausgespielten Fiftykarten beiseite gelegt und eine neue Launekarte aufgedeckt. Damit beginnt ein neuer Durchgang: Der Spieler, der die höchste Fiftykarte ausgespielt hatte, spielt nun als Erster eine Fiftykarte aus seiner Hand aus...

Nachdem die letzte Fiftykarte ausgespielt wurde und auch dafür Gesichtshälften verteilt wurden, ist die erste Partie des Spiels beendet.

Es werden so viele Partien gespielt, wie Spieler am Spiel beteiligt sind. Der Startspieler wechselt von Partie zu Partie im Uhrzeigersinn.

Nach jeder Partie werden die Ergebnisse aller Spieler notiert: Jede Gesichtshälfte, die man besitzt (egal ob blau oder gelb), zählt einen Minuspunkt. Wenn es einem Spieler gelingt, eine Partie „ausgeglichen“ zu beenden (d.h. er besitzt bei Ende der Partie **keine Gesichtshälfte**), darf er sein bis dahin **schlechtestes Ergebnis streichen**.

## SPIELENDE

Das Spiel endet nach der letzten Partie. Wer nun insgesamt die wenigsten Minuspunkte aufweist, gewinnt.

©2010 Zoch GmbH  
Autor: Reiner Knizia  
Illustration: Marek Blaha  
Satz & Layout: Oliver Richtberg  
Art.-Nr: 60 112 9700

Vertrieb in der Schweiz:  
Carletto AG  
Moosacherstraße 14, Postfach  
CH-8820 Wädenswil  
[www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)



Reiner Knizia



Un gioco di carte per 3-5 equilibristi a partire da 9 anni

*Vecchio e giovane. Grande e piccolo. Bianco e nero. Buono e cattivo. Dr. Jekyll e Mr. Hyde. Il mondo è pieno di poli opposti. Ed è risaputo che questi si attraggono. Chi riesce a trovare l'equilibrio si rende la vita più facile, anche con FIFTY FIFTY. In questo gioco non vince chi accumula più carte, ma chi riesce a mantenersi in equilibrio. È importante quindi dare peso all'altro lato di sé quando la situazione lo richiede...*

## PRINCIPIO ED OBIETTIVO DEL GIOCO

Chi gioca delle carte alte riceve in premio delle metà di maschera triste. Con delle carte basse, invece, ci si procura delle metà di maschera ridente. I giocatori che riescono ad equilibrare le due diverse metà troveranno l'equilibrio interno che permetterà loro di liberarsi delle maschere. Ed è proprio questa capacità che serve ad un vincitore: egli deve riuscire a togliersi la maschera e a mostrare la sua faccia.

## MATERIALE DEL GIOCO E PREPARAZIONE

Le 10 carte umore vanno mescolate e messe in un mazzo coperto al centro del tavolo.

Accanto, e ben raggiungibili, vanno appoggiate le mezze maschere.

Il giocatore di umore migliore mescola le 50 carte Fifty e ne distribuisce nove ad ogni giocatore.

In seguito mette via le rimanenti carte Fifty senza guardarle o farle vedere.

25 mezze maschere triste



10 carte umore



25 mezze maschere ridente



50 carte Fifty

# SVOLGIMENTO


Comincia il giocatore seduto a sinistra di colui che ha distribuito le carte. Egli gira la prima carta umore. In seguito sceglie una carta Fifty tra quelle che tiene in mano e la appoggia esposta davanti a sé. A questo punto anche gli altri giocatori, a turno e in senso orario, giocano una carta Fifty.

## In seguito vengono distribuite le mezze maschere:

Il giocatore che ha giocato la carta Fifty più alta riceve la quantità di mezze maschere tristi indicata dalla carta umore.

Il giocatore che ha giocato la carta Fifty più bassa riceve la quantità di mezze maschere ridenti indicata dalla carta umore.





Luigi riceve 2 mezze maschere gialle



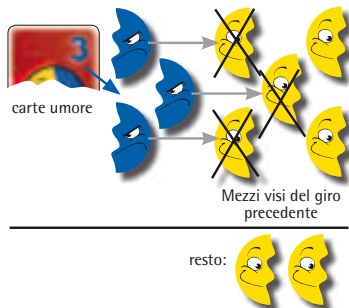
Gianna riceve 5 mezze maschere blu

carte umore

gespielte Karten

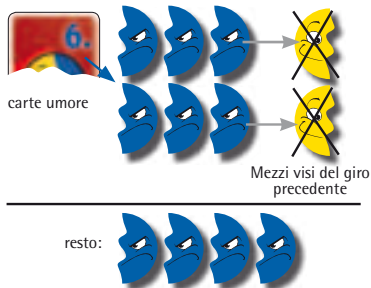
			
Luigi	Angelo	Sofia	Gianna

Le mezze maschere tristi e le mezze maschere ridenti si bilanciano. Coloro che possiedono entrambe le metà, le consegnano insieme. Di conseguenza i giocatori possiedono sempre solo le mezze maschere in eccesso di un determinato colore.



*Sofia ha giocato la carta Fifty più alta. Riceve quindi, come indicato dalla carta umore, 3 mezze maschere tristi. In questo modo riesce ad "equilibrare" 3 delle 5 mezze maschere ridenti che possiede. Sofia tiene soltanto le due mezze maschere ridenti che le rimangono.*

*Nel giro successivo Sofia gioca di nuovo la carta Fifty più alta. Con 2 delle 6 mezze maschere tristi che ottiene equilibra le sue due mezze maschere ridenti. Sofia tiene le 4 mezze maschere tristi che le rimangono.*



A questo punto le carte Fifty giocate vanno messe da parte e va girata una nuova carta umore. Comincia così un nuovo giro. Il partecipante che nel giro precedente ha giocato la carta Fifty più alta gioca ora per primo una nuova carta Fifty...

La partita finisce quando i partecipanti hanno giocato la loro ultima carta Fifty ed hanno ricevuto le mezze maschere corrispondenti.

Viene giocata la quantità di partite corrispondente al numero di giocatori presenti. Il turno di distribuire le carte ruota in senso orario con ogni nuova partita.

Dopo ogni partita bisogna annotare i risultati dei giocatori. Ogni mezza maschera che rimane in mano ad un giocatore (è indifferente se ride o è triste) conta come un punto negativo. Se un giocatore riesce a finire una partita "equilibrato" (cioè se riesce a non possedere nessuna mezza maschera alla fine di una partita) può annullare il risultato peggiore che ha ottenuto fino a quel punto.

## **FINE DEL GIOCO**

Il gioco finisce con l'ultima partita. Vince il giocatore che ha il minor numero di punti negativi, perché fa meno uso di maschere e mostra la sua vera faccia.

© 2010 Zoch GmbH  
Autor: Reiner Knizia  
Illustration: Marek Blaha  
Satz & Layout: Oliver Richtberg  
Art.-Nr: 60 112 9700

Vertrieb in der Schweiz:  
Carletto AG  
Moosacherstraße 14, Postfach  
CH-8820 Wädenswil  
[www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)





© 2010 Zoch GmbH  
Art.-Nr: 60 112 9700