



LE PREMIER JEU
OÙ IL FAUT ARRIVER
DEUXIÈME
POUR GAGNER



MARABOUT



LE PREMIER JEU
OÙ IL FAUT ARRIVER
DEUXIÈME
POUR GAGNER

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE LA LOSE

Mise en page : Clément Chassagnard

Relecture : David Lerozier

Imprimé par Mpaper en Chine en février 2024.

Pour le compte des éditions Hachette Livre (Marabout)

58, rue Jean-Bleuzen, 92170 Vanves

Dépôt légal : juillet 2024

ISBN : 978-2-501-19017-6

8596728

En collaboration
avec Joan Doe

MARABOUT

PRÉSENTATION

La **Fédération française de la Lose** a été créée en 2016 par une bande d'amis fans de sport, mais bien trop mauvais pour s'y essayer à haut, voire moyen niveau. De ce constat sans appel est venue une envie : honorer les perdants magnifiques. Ceux qui échouent avec un panache qu'on préfère au sang-froid des vainqueurs.

Les membres de la FFL ont donc décidé de rendre hommage à ces héros de la presque victoire en créant le premier jeu où il faut arriver deuxième pour gagner. Suite ludique du best-seller *La Bible de la Lose du sport français*, ce jeu compte redonner ses lettres de noblesse à la plus belle des places : **celle de deuxième!**

CONTENU DE LA BOÎTE

- 166 cartes
- 50 médailles
- 1 dé
- 1 livret avec les règles du jeu



RÈGLES GÉNÉRALES

Nombre de participants : à partir de 3 joueurs. Il est possible de jouer en binômes en cas de nombre de participants supérieur à 6.

Objectif : Finir à la 2^e place au nombre des médailles !

Pour commencer

- Mettez sur la table la carte **Aide-mémoire**, afin de pouvoir la consulter lorsque nécessaire.



- Distribuez 2 cartes **Atout secret** à chaque joueur. Chacun les lit mais ne doit surtout pas révéler leur contenu.

- Les joueurs mettent leurs 2 cartes de côté et les gardent à disposition pour la partie. **Les éventuelles cartes Atout secret non distribuées sont écartées du jeu.**

- Mélangez les **Cartes de jeu**, puis formez une pioche. Pour rendre le jeu tout public, il est possible de mettre de côté les cartes sport qui représentent environ 30 % du jeu.

- Chaque participant lance le dé et reçoit autant de médailles que le nombre obtenu au dé.

- Le reste des médailles est mis à côté, dans un pot commun.

Déroulement

- Une partie se déroule en 3, 4, 5 ou 6 tours de table, en fonction de la durée souhaitée pour la partie.

- Le vainqueur n'est connu qu'à la fin de ces tours.

Les règles pas à pas

1. Le joueur qui a le moins de médailles commence (en cas d'égalité, c'est celui qui a obtenu ses médailles en dernier qui commence).

Les autres joueurs piocheront à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Le joueur dont c'est le tour pioche une **Carte de jeu**. Il y a 4 sortes de cartes de jeu :

- **Enchères** : voir règles, page 11 ;
- **Fais deviner** : voir règles, page 13 ;
- **Relais de la lose** : voir règles, page 14 ;
- des cartes à effet immédiat, comme **Rageux** ou **VAR** : appliquez la consigne de la carte, puis piochez à nouveau une carte.

3. À l'issue de chaque carte de jeu, un ou plusieurs joueurs remportent un **mouvement de médaille** qui leur permet de se rapprocher ou de consolider leur 2^e place au nombre des médailles.



Mouvement de médaille : définition

Cette expression signifie que le vainqueur d'une carte de jeu ou d'une carte **Atout secret** a **4 possibilités au choix** :

Prendre 1 médaille du pot commun

Prendre 1 médaille de l'adversaire de son choix

Donner 1 médaille du pot commun à l'adversaire de son choix

Donner 1 de ses médailles à l'adversaire de son choix

4. Ensuite, c'est au joueur suivant de piocher. Ainsi de suite à chaque tour.

5. Au terme des 3, 4, 5 ou 6 tours de table, le vainqueur est le joueur qui termine 2^e au nombre des médailles remportées.

CARTES ATOUT SECRET

- Ces cartes permettent d'avantager ou de pénaliser un joueur et ne peuvent être utilisées qu'**une seule fois chacune durant toute la partie**.
- On peut infliger plusieurs cartes **Atout secret** en même temps à un joueur.
- Un joueur peut utiliser ses cartes **Atout secret** à tout moment, même si ce n'est pas à son tour de jouer.



Et en cas de participants ex æquo ?

Si plusieurs joueurs terminent 2^e ex æquo à la fin du dernier tour de table, la partie continue jusqu'à ce qu'un joueur termine un tour seul à la 2^e position au nombre des médailles.

RÈGLES DES CARTES ENCHÈRES, FAIS DEVINER ET RELAIS DE LA LOSE

Règle générale : le joueur qui pioche une carte de jeu doit toujours lire à voix haute le nom de la carte figurant en haut de la carte.

Enchères

1. Le joueur qui a pioché une carte de jeu **Enchères** annonce le thème à **voix haute**, puis lance le dé. Il annonce, ensuite, le sujet correspondant au chiffre obtenu sur le dé. Il doit, enfin, dire combien de bonnes réponses il pense pouvoir donner.

2. Les autres joueurs surenchérissent s'ils le souhaitent. L'enchère prend fin quand plus per-

sonne ne surenchérit au bout de **10 secondes**.

3. Le joueur qui a remporté l'enchère a **1 minute** pour donner le nombre de bonnes réponses attendues.

Si le joueur réussit son enchère, il gagne un mouvement de médaille.

Si le joueur échoue, ses adversaires décident, au choix :

- de lui faire perdre 1 médaille ;
- de lui faire prendre 1 médaille du pot commun.

Solutions des Enchères

Pour les cartes de jeu **Enchères**, vous pourriez avoir besoin de vérifier certaines réponses.

Retrouvez-les sur <https://fflose.com/jeu/>
Ou en flashant ce QR Code :



Fais deviner

- 1.** Le joueur qui a pioché une carte **Fais deviner** lance le dé. Il regarde, **sans l'annoncer aux autres joueurs**, le sujet correspondant au chiffre obtenu au dé.
- 2.** Le joueur **relance le dé** pour découvrir la contrainte à suivre pour faire deviner ce sujet **en 1 minute** (utilisez l'aide-mémoire pour garder la liste des contraintes sous la main durant la partie) :
 - 1.** En mimant.
 - 2.** En parlant de façon très énervée.
 - 3.** Avec des mots de 2 syllabes.
 - 4.** En ne citant que 2 mots.
 - 5.** En parlant sans bruit : on doit lire sur vos lèvres.
 - 6.** En intercalant les prénoms des autres joueurs entre chaque mot (jamais le même 2 fois de suite).
- 3.** Tous les joueurs ont le droit de répondre et peuvent donner plusieurs réponses.
- 4. Si le joueur parvient à faire deviner son sujet**, lui et l'adversaire qui a deviné remportent chacun 1 mouvement de médaille. L'adversaire utilise son mouvement en premier.

Si aucun joueur n'a réussi à deviner, la personne qui faisait deviner est pénalisée. Ses adversaires décident, au choix :

- de lui faire perdre 1 médaille ;
- de lui faire prendre 1 médaille du pot commun.

Relais de la lose

1. Le joueur qui a pioché une carte de jeu « Relais de la lose » annonce le thème à **voix haute**, puis lance le dé. Il annonce, ensuite, le sujet correspondant au chiffre obtenu sur le dé.
2. Chaque joueur à tour de rôle, en commençant par celui qui a pioché la carte, doit donner une bonne réponse correspondant à ce sujet.
3. Un joueur est éliminé s'il ne parvient pas à donner une bonne réponse au bout de **10 secondes**.
4. Le dernier joueur qui parvient à donner une bonne réponse **remporte un mouvement de médaille**.

Note: pour les relais et les enchères, la difficulté des sujets à citer a tendance à augmenter du 1 au 6.





FFL