Vous venez de trouver une règle qui vous est bien utile *(elle se trouve à la page suivante)*. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard. Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- en m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir ;
- en m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection ;
- en m'offrant un jeu absent de ma collection ;
- en faisant un don, même minime.

Vous trouverez mes coordonnées ainsi qu'un lien *Paypal* sur la page contact de mon site : **http://jeuxsoc.fr/contact**

François Haffner

Nouveau ! Découvrez ou retrouvez des milliers de jeux :

ESCALE À JEUX
12 lits et 7 000 jeux en Bourgogne du sud

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un hébergement pour **6 à 12 personnes** et une impressionnante ludothèque de **plus de 7 000 jeux** de société (ceux de la collection jeuxsoc.fr).

Chantal et François vous accueillent à **Sologny** (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny. Le gîte est composé de trois chambres (3, 4 et 5 lits), d'une pièce de vie, de sanitaires et... de la ludothèque. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

Vous pouvez louer l'Escale à jeux pour un week-end, une semaine, ou plus.

Renseignements et réservations : **http://escaleajeux.fr**

Vous pouvez aussi appeler Chantal ou François au **09 72 30 41 42**

RÈGLES DU JEU

HILARIUM

EFFETS SECONDAIRES GARANTIS

DE 3 À 6 JOUEURS.

SI VOUS N'AVEZ JAMAIS PONDU UN OEUF OU IMITÉ UNE TONDEUSE À GAZON, C'EST LE MOMENT DE JOUER À HILARIUM !

CONTENU

250 cartes réparties en 5 paquets de 50 cartes. Chaque paquet contient 24 paires de 2 cartes identiques, plus 1 carte "SOS" et 1 carte règle du jeu rapide.
Des billets de 10, 50 et 100 Hilariums.

BUT DU JEU

Chacune des 5 cartes que vous avez en main a son double. Trouvez le joueur qui possède ce double en exprimant (par des mimes, des bruitages... mais pas de mots !) ce que représente la carte. Observez bien les autres joueurs car ils font de même. A chaque paire reconstituée, vous gagnez de l'argent. Le vainqueur est celui qui a réuni le plus d'argent après 4 tours de jeu.

A VOS MARQUES, PRETS...

Chaque paquet est composé de cartes recto - verso de 2 couleurs différentes (ex : 1 face verte / 1 face orange).

1. Prenez l'un des paquets de 50 cartes. Laissez les 4 autres paquets : ils vous serviront plus tard. Choisissez la couleur avec laquelle vous allez jouer. Ecartez la carte règle du jeu rapide.
2. Choisissez un des joueurs pour être le banquier ; il distribue 30 Hilariums à chacun des participants.
3. Un autre joueur distribue 5 cartes à chacun des participants, face choisie non visible.
4. Avec les cartes non distribuées, il constitue une pioche qu'il place au centre de la table, faces également cachées.
5. Chaque joueur prend connaissance de son jeu sans le montrer aux autres. Sur chaque carte est représentée une action ou une situation (l'une d'entre elles peut aussi être la carte "SOS". Si c'est le cas, ne dites rien. Voir ci-après la rubrique "la carte SOS" pour plus d'informations).

PARTEZ !

1. Chaque joueur met 10 Hilariums au centre de la table : c'est la mise.
2. Celui qui a distribué les cartes prend alors la première carte de la pioche et la dépose, face visible, au milieu de la mise, de sorte que chacun puisse bien la voir. C'est le signal du départ !
3. Le but est donc de reconstituer les paires aussi vite que possible.

Le paquet en jeu étant constitué de 24 paires, chacune des 5 cartes de votre main a son double, soit dans la main d'un autre joueur, soit dans la pioche, soit enfin posée sur la mise de départ. Il se peut qu'au début ou en cours de partie, vous ayez deux cartes jumelles en main (voir ci-après la rubrique "Si vous avez 2 cartes jumelles entre les mains").

FAITES-VOUS COMPRENDRE

Il est évidemment interdit de dire ce qu'il y a sur ses cartes (ce serait trop simple, non ?!)

Il faut le faire comprendre aux autres joueurs par des gestes, des bruitages, des mélodies, des cris, des signes... ce que vous souhaitez mais pas de mots.

- Il n'y a pas de limite de temps,
- vous commencez par la carte de votre choix (parmi les 5 de votre main),
- vous pouvez passer d'une carte à une autre, autant de fois que vous le souhaitez,
- vous pouvez rester assis, vous lever, vous déplacer à votre guise,
- et tout le monde joue en même temps !

Peu importe comment vous vous faites comprendre ; l'important est de reconstituer les paires, et plus vous en aurez, plus vous marquerez de points. A vous de faire preuve d'imagination !

L'une de vos cartes indique : "Ouvrir une bouteille de vin". Vous pourrez par exemple :

- coincer une bouteille imaginaire entre vos cuisses et tirer fort comme pour en retirer le bouchon
- mimer le tire-bouchon que l'on fait tourner dans le goulot de la bouteille de vin
- faire l'onomatopée caractéristique de l'ouverture d'une bouteille ("pop"), puis mimer le remplissage d'un verre

Mais il est interdit d'employer les mots inscrits sur la carte, du genre : "je boirais bien une bonne bouteille de vin, moi !".

RECONSTITUEZ UNE PAIRE

Pendant que vous essayez frénétiquement de vous faire comprendre, observez les autres joueurs, ils font de même. Si l'un d'entre eux a l'air de se comporter comme vous, c'est (probablement) qu'il a la même carte que vous dans son jeu. Montrez-vous alors réciproquement vos cartes.

- Si elles sont effectivement identiques, chacun des 2 joueurs pose sa carte devant lui, face visible, et en prend une autre dans la pioche. Ils poursuivent ensuite la partie.
- Si elles ne sont pas identiques, voir rubrique "En cas d'erreur" pour plus d'infos.
- Dans tous les cas, dépêchez-vous ! Pendant ce temps-là les autres continuent de jouer et vous avez peut-être manqué des indices importants.

LA FIN DU TOUR

Continuez de jouer jusqu'à ce que la pioche soit épuisée. Le tour se termine lorsqu'un joueur pose sa dernière carte en criant "Hilarium" ! Les autres s'arrêtent alors immédiatement (voir aussi rubrique "L'impasse").

LA MISE

A un moment donné, vous pouvez avoir en main (soit dans votre jeu initial, soit issue de la pioche) la carte correspondant à celle posée, et visible, sur la mise. Vous avez de la chance, car vous récupérez alors le montant de la mise.

Vous placez ensuite les 2 cartes identiques devant vous.

Il se peut que le tour se termine sans que personne ne remarque qu'il a la carte jumelle de celle de la mise. La mise est alors ajoutée à celle du tour suivant.

LA CARTE "SOS"

Si vous l'avez en main, soit dans votre jeu initial, soit que vous l'avez piochée, attention ! Comme elle est unique, elle réduit vos chances de faire des paires : seules 4 cartes de votre main vous sont alors utiles. De plus, si vous finissez le tour avec la carte "SOS", vous serez pénalisé.

Il faut donc vous en débarrasser aussi vite que possible ! Comment ? A chaque fois que vous constituez une paire avec un autre joueur, vous pouvez lui passer la carte "SOS" avant qu'il ne prenne une carte dans la pioche.

- Le joueur à qui la carte a été remise ne pioche pas (il a déjà 5 cartes en main).
- Le joueur qui vient de se débarrasser de sa carte "SOS" prend 2 cartes de la pioche pour reconstituer sa main de 5 cartes.

La carte "SOS"

La carte "SOS" peut ainsi changer plusieurs fois de mains au cours d'un même tour. Vous pouvez même la récupérer dans votre jeu ! ! !

LE DECOMPTE DES POINTS

A la fin du tour, comptez le nombre de cartes devant vous. Retirez de ce chiffre le nombre de cartes qu'il vous reste en main. Le banquier vous réglera le montant dû, à raison de 10 Hilariums par carte.

Exemple : vous avez reconstitué 8 paires et il vous reste 2 cartes en main, le banquier vous règle alors 60 Hilariums.

Attention, si vous avez plus de cartes en main que de cartes devant vous, c'est vous qui devrez de l'argent à la banque !

Exemple : si vous avez constitué seulement 2 paires et qu'il vous reste 3 cartes, vous donnerez 10 Hilariums à la banque.

Il se peut même que vous n'ayez plus d'argent du tout ! (Un score négatif est ramené à 0).
Si c'est le cas, vous pouvez continuer à jouer, mais dès que vous aurez récupéré de l'argent, vous devrez alors doubler votre mise de départ (=20 Hilariums) aux tours suivants.

Si vous avez récupéré la mise au cours de la partie, ne touchez pas 20 Hilariums pour la paire de cartes correspondante (vous avez touché la mise, c'est déjà pas mal !).

Si vous finissez le tour avec la carte "SOS" en main, vous devrez 30 Hilariums à la banque.
On vous avait bien dit de vous en débarrasser !

LE TOUR SUIVANT

Le joueur placé à la gauche du donneur du tour précédent récupère les cartes, les mélange puis les distribue comme précédemment. Reprenez le même paquet de 49 cartes pour les 3 tours suivants. Naturellement, vous en aurez déjà vu certaines, mais vous en découvrirez d'autres. Une partie se joue en 4 tours, avec un même paquet de cartes.

Si vous souhaitez faire une autre partie, choisissez un autre paquet.

LE GAGNANT EST...

... celui qui a réuni le plus d'Hilariums en fin de partie, c'est-à-dire après 4 tours.

GAGNEZ DU TEMPS !

Si vous piochez une carte avec une action qu'un autre joueur a déjà cherché à faire comprendre, adressez vous directement à lui pour gagner du temps. Rappelez-vous : vous devez faire la même chose en même temps pour pouvoir faire la paire.

EN CAS D'ERREUR

Si vous pensiez constituer une paire avec un autre joueur, mais que vous vous êtes trompé, ne faites pas la tête ! On est entre adultes et ce n'est qu'un jeu ! Reprenez la partie comme si de rien n'était.

SI VOUS AVEZ 2 CARTES JUMELLES ENTRE LES MAINS

La chance est avec vous ! Inutile de le hurler sur tous les toits ! Posez simplement les 2 cartes devant vous, prenez 2 cartes dans la pioche et continuez de jouer.

L'IMPASSE

Il peut arriver à un moment donné qu'il n'y ait aucune paire en jeu. Vous vous en rendez compte lorsque tout le monde s'excite frénétiquement autour de la table sans que personne n'arrive à constituer la moindre paire !

Si vous êtes dans l'impasse, arrêtez le jeu. Chacun des joueurs choisit une carte de sa main, la place sous la pioche et la remplace par une autre carte issue de la pioche. Vous pouvez alors reprendre la partie.

© 2000 Hersch and Company, Los Angeles, CA 90067.
© 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tel : 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

0501 10984 101