

Houlala

1

Un jeu d' Amandine Sauzedde,
pour 2 à 8 joueurs à partir de 8 ans.

- Bon alors comment ça se joue ton jeu là ?
- Tu vas voir, c'est un drôle de casse-tête !

D'abord, pose le paquet de cartes face violette visible et regarde au centre. Il y a une flèche.

- Elle veut dire quoi cette flèche ?
- Que les joueurs doivent compter de 1 à 20 (fond vert), ou de 20 à 0 (fond rouge) !
- Euh...Tous en même temps ?
- Oui et non ! Il faut compter tous ensemble, mais en disant un nombre chacun son tour, en tournant dans le sens horaire.

Par exemple, de 1 à 20, le premier joueur dit « 1 », le joueur à sa gauche dit « 2 », le suivant « 3 » etc...

- Ah d'accord !

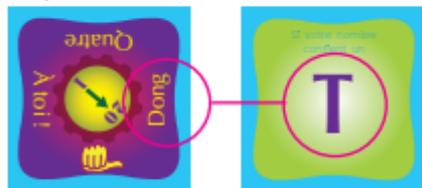
Ensemble mais séparément. Facile !

- Attends ! Pour démarrer, tu retournes la première carte et tu la poses en face d'un des côtés du paquet !

- Quel côté ? Au hasard ?

- Oui. En fait, la carte retournée IMPOSE aux joueurs une condition de comptage !

Et sur le paquet EN FACE de la carte, on voit ce qu'il faut DIRE ou FAIRE pour respecter cette condition.



- Euh...donc là par exemple ?

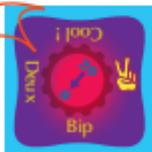
- Hé bien là, durant le comptage de 1 à 20, tu DOIS dire « dong » À LA PLACE des nombres contenant un « t »! Cela donne « 1 », « 2 », « dong », « dong », « 5 » etc... car 3 et 4 contiennent la lettre « t ».

- Houlala c'est tordu ! Et si on se trompe ?

- Le joueur qui se trompe ramasse la carte retournée et la place devant lui. C'est un « malus »! Puis il retourne une nouvelle condition et démarre un NOUVEAU comptage.

- D'accord. Et si on arrive à 20 ou à 0 sans erreur ?

- Dans ce cas, on retourne une seconde carte autour du paquet ! Le joueur qui devait parler démarre un NOUVEAU comptage !



- Ça change quoi
quand il y a plusieurs conditions ? !

- Elles s'accumulent ! Par exemple ici,
à la place de 20 il faut dire « deux » ET faire
le signe avec ses doigts car ce nombre
répond aux deux conditions !

S'il y a plusieurs mots à dire, c'est dans
l'ordre de ton choix. L'exemple devient donc :
« deux » et « signe avec les doigts », « 19 »,
« signe avec les doigts »,
« signe avec les doigts », « deux », « 15 »...

- Houlala...

- Et ce n'est pas fini ! Si on termine une
nouvelle série sans erreur, on ajoute
une 3^e condition, voire une 4^e ensuite !
Niveau maximal !



- Houlala...

- En cas d'erreur, le joueur prend toujours une carte, au choix, qui est ensuite REMPLACÉE ! ATTENTION ! Il ne faut jamais compter avec deux conditions identiques. Si cela arrive, places-en une sous le paquet et retourne la suivante.
- Au fait, qui dit s'il y a une erreur ?
- Un joueur DOIT dire «STOP» pour signaler

une erreur ! S'il a raison, l'accusé prend un « malus », mais s'il a tort, c'est lui qui le prend !

Plus généralement, ne sont acceptés QUE les mots et gestes qui doivent être dits ou faits ! Tout ÉCART est considéré comme une erreur. Et si un joueur met trop de temps à répondre, les autres joueurs peuvent dire lentement « HOU - LA - LA » ! Sans réponse après ces 3 secondes, c'est aussi une erreur.

- Et comment ça se termine ?

- Quand un joueur atteint 7 « malus » ou quand une série à 4 conditions est réussie.

Dans les deux cas, celui qui a le MOINS de « malus » l'emporte.

En cas d'égalité, les joueurs s'affrontent sur une manche à 4 conditions en élimination directe. Tu as tout compris ?

- J'ai surtout compris le nom du jeu !