

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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 !

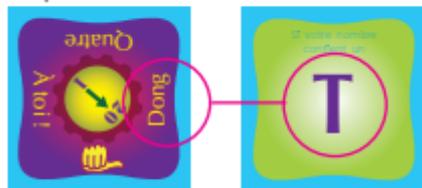
Ensemble mais séparément. Facile !

- 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 ?

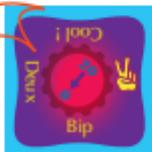
- Hé bien là, durant le comptage de 1 à 20, tu DOIS dire « dong » À LA PLACE des nombres contenant un « t »! Cela donne « 1 », « 2 », « dong », « dong », « 5 » etc... car 3 et 4 contiennent la lettre « t ».

- 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 !