HULA-HOO!

Jacques Zeimet



Un jeu de cartes insolent pour les imposteurs et les filous

Nombre de joueurs : 2 - 6
Âge : 8 ans et plus
Durée : 10 à 20 minutes

Matériel :
- 6 x 6 cartes de valeur 1 à 6
  6 x 6 cartes de valeur 8 à 13
  12 cartes de valeur 7 (joker)
- ce livret de règles

Prévoyez un crayon et du papier (non fournis).

L'HISTOIRE : Vous êtes au championnat du monde de cerceau. Des animaux du monde entier s'illustrent dans la discipline ; les cerceaux montent et descendent dans un incessant ballet de couleurs. Celui d'entre vous qui fait tomber son cerceau sans pouvoir le relancer sera éliminé de la manche en cours. Celui d'entre vous qui fait tourner son cerceau le plus longtemps et le plus habilement remporte la compétition.



BUT DU JEU : Le premier joueur qui parvient à se débarrasser de ses cartes, ou à pousser ses adversaires à déclarer forfait, gagne les points de la manche en cours. Le joueur qui possède le plus de points à la fin de la partie remporte la victoire !

MISE EN PLACE

- Désignez un joueur qui notera les points à la fin de chaque manche.
- Mélangez toutes les cartes face cachée.
- Le joueur le plus âgé distribue 10 cartes à chaque joueur : les 5 premières cartes vont en main (elles sont distribuées face cachée), les 5 autres sont placées devant chaque joueur (distribuées face visible).
- Le reste des cartes forme une pioche, face cachée, placée au centre de la table.
- **Phase d'échange :** chaque joueur a la possibilité d'échanger jusqu'à 3 de ses cartes face visible contre le même nombre de cartes de la pioche. Les cartes échangées sont placées en dessous de la pioche.

DÉROULEMENT DU JEU

Le voisin de gauche du joueur qui a distribué les cartes commence la partie. Il choisit l'une de ses cartes (cachée ou visible), la place au milieu de la table (entamant ainsi la défausse) et dit « plus » ou « moins ». Il demande ainsi au prochain joueur de poser une carte d'une valeur plus élevée ou plus basse. Le joueur en question choisit ensuite à son tour la contrainte du prochain joueur, entre « plus » et « moins ».

Exemples :

- Un joueur pose un 4 et dit « plus ». Son voisin de gauche doit jouer une carte de valeur 5 ou plus.
- Un joueur pose un 4 et dit « moins ». Son voisin de gauche doit jouer une carte de valeur 3 ou moins.

La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

▶ Doubles

Au lieu de jouer une carte plus élevée ou plus basse, un joueur peut aussi poser une carte de la même valeur. Dans ces cas-là, il doit dire « double », puis prendre une carte de la pioche et l'ajouter à sa main. À partir de ce moment-là, tous les joueurs doivent jouer un double, c'est-à-dire une carte de la même valeur que la précédente, puis piocher une carte jusqu'à ce que l'un des joueurs annule les doubles.

▶ Annuler les doubles

Il existe deux possibilités :
- jouer une carte qui soit d'une valeur d'exactement +1 ou -1 par rapport à la carte doublée, ou
- jouer un joker (voir ci-dessous).

Exemple :

Des doubles 10 peuvent être annulés par un 9, un 11 ou un joker. En jouant la carte qui annule les doubles, le joueur doit aussi dire « plus » ou « moins ».

▶ Le joker (7)

C'est la carte la plus forte du jeu, car :
- elle peut être jouée n'importe quand, et
- elle permet d'annuler les doubles.

Cela signifie que le joueur qui le pose doit dire « plus » ou « moins » et ne pioche pas de carte supplémentaire, même s'il s'agit d'un joker doublant un autre joker.



▶ Jouer avec les limites

Il est autorisé de défausser un 13 et de dire « plus », ou de défausser un 1 et de dire « moins ». Dans les deux cas, le joueur suivant doit jouer un double ou un joker.
S'il ne peut poser aucun des deux, il doit passer son tour et est éliminé.

▶ Passer son tour

Si un joueur ne peut pas poser de carte, il doit passer : il révèle sa main et est éliminé pour cette manche. La dernière contrainte (« plus », « moins » ou « double ») s'applique toujours pour le joueur d'après.

Exemple :

- Le joueur A pose un 5 et dit « moins ».
- Le joueur B pose un 3 et dit « moins ».
- Le joueur C pose un 3 et dit « double », puis pioche une carte.
- Le joueur D pose un joker (7) et annule donc le double, puis dit « plus ».
- Le joueur A pose un 13 et dit « plus ».
- Le joueur B n'a ni 13 ni joker, il doit passer : il révèle ses cartes et est éliminé.
- Le joueur C joue un 13, il dit « double » puis pioche une carte, et ainsi de suite.

Fin de la manche

- Le joueur qui se débarrasse en premier de toutes ses cartes remporte la manche. La dernière carte jouée ne peut pas être un joker.
- Si personne n'y parvient, c'est le dernier joueur à poser une carte selon les règles qui remporte la manche (c'est-à-dire le dernier joueur à ne pas être éliminé). Dans ce cas-là uniquement, la dernière carte jouée peut être un joker.

Exemple :

Il ne reste plus que 2 joueurs en lice. Le joueur A possède 3 cartes en main. Il joue un joker et dit « moins ». Le joueur B n'a que des cartes d'une valeur plus élevée et pas de joker. Il doit passer : c'est le joueur A qui remporte la manche !

Calcul du score

- Le gagnant marque 1 point pour chaque carte qui se trouve dans la défausse.
- Notez les points sur une feuille et additionnez-les après chaque manche.
- Reprenez toutes les cartes et effectuez à nouveau la mise en place.
- Le voisin de gauche du gagnant est le nouveau premier joueur.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à atteindre 77 points (ou plus) remporte la partie et devient le champion du HULA-HOO !

Variante : le premier joueur à gagner 3 manches d'affilée remporte la partie !

Variante chaotique pour les experts



- Distribuez à chaque joueur 10 cartes face cachée. Chaque joueur prend ses cartes en main et en choisit 5 à placer devant lui.
- Il n'est plus possible d'échanger de cartes avec la pioche.
- Ne jouez plus dans le sens des aiguilles d'une montre : c'est le joueur actif qui désigne celui qui devra répondre à son appel « plus », « moins » ou « double ».
- Si le joueur choisi est éliminé, le joueur actif désigne un autre joueur et peut même modifier ce qu'il a demandé – par exemple, il peut choisir de modifier son « plus » en « moins ».

Conseil : Utilisez les règles chaotiques séparément ou toutes ensemble comme bon vous semble. Et... amusez-vous en jouant à *HULA-HOO* !

HULA-HOO !, première édition – Auteur : Jacques Zeimet – Illustrations : Melanie Garanin – Graphisme : Drei Hasen-Werkstatt verlag@hasehasehase.de – www.dreihasenspiele.de – © 2021 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH – Mühlenstraße 10 - 91486 Uehlfeld, Allemagne – Tel +09163-9946158 – Traduction : Laura Muller-Thoma – Relecture : Maëva Debieu Rosas, Robin Houpier
Édition française distribuée par IELLO. IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France - www.iello.com