

5HILO



Un jeu de cartes divertissant avec des hauts et des bas,
d'Elliit Svensson & Knut Strömfors, pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans.



MATÉRIEL

104 cartes numérotées de 1 à 11, de 8 couleurs.



BUT DU JEU

À HILO, le nombre de points peut vite augmenter, même si les joueurs aimeraient mieux le réduire. Le jeu se déroule en plusieurs manches et se termine lorsqu'un joueur a atteint au moins 100 points. Pendant la partie, tous les joueurs essaient de remplacer dans leur étalage des cartes de valeur élevée par des cartes plus faibles ou de supprimer des rangées entières, car à la fin de la partie, c'est le joueur ayant le moins de points qui gagne.



PRÉPARATIFS

Le joueur le plus grand mélange bien toutes les cartes et distribue **9 cartes** à chaque joueur, face cachée. **ATTENTION** : les joueurs n'ont **pas le droit de regarder le recto** de leurs cartes ! Les joueurs posent leurs cartes devant eux, face cachée, en formant un quadrillage de 3 x 3 cartes. Celui-ci sera désigné comme leur **étalage**.

Les cartes restantes sont empilées au centre de la table pour former une **pioche**, **face cachée**. La première carte de la pile est retournée et posée face visible à côté de la pioche. Elle constitue la base de la **défausse face visible**.

Chaque joueur retourne à présent 2 cartes de son choix dans son étalage. Le joueur dont la somme des deux cartes face visible est la plus élevée devient le joueur de départ. Si plusieurs joueurs ont la somme la plus élevée, c'est le plus petit des joueurs concernés qui commence.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

En commençant par le joueur de départ puis à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur réalise à chaque fois une action. Le joueur a le choix entre les **2 actions** suivantes et il n'est pas permis de passer son tour :

- A)** soit il prend la première carte de la défausse (face visible).
- B)** soit il prend la première carte de la pioche (face cachée).



Exemple : Lukas prend le 3 rouge de la défausse, l'échange contre le 9 bleu et pose le 9 bleu sur la pile de défausse.

A) Carte de la défausse (face visible)

Si le joueur prend la carte du dessus de la **défausse**, il **doit** échanger celle-ci contre une carte de son étalage. Peu importe que la carte choisie dans son étalage soit posée face visible ou face cachée. Il place la carte de la défausse face visible dans son étalage. La carte donnée en échange est posée face visible sur la défausse.



Exemple : Nina prend le 4 jaune et l'échange contre la carte du milieu de sa rangée du haut, qui est posée face cachée. Elle place cette carte sur la pile de défausse, face visible.

B) Carte de la pioche (face cachée)

Si le joueur prend la carte du dessus de la pioche, il regarde la carte et **doit** choisir l'une des 2 possibilités suivantes :

- soit il échange la carte contre une carte (face visible ou cachée) de son étalage (comme le décrit le point **A**) en posant la carte de son étalage sur la défausse, face visible, et en plaçant la carte piochée, face visible, à la place de celle enlevée ;
- soit il place la carte piochée directement sur la défausse, face visible.

IMPORTANT ! Dans ce cas, il **doit** retourner une carte de son choix qui était posée face cachée dans son étalage.

Exemple : Marie prend une carte de la pioche. Elle ne souhaite pas poser le 7 orange qu'elle a pioché dans son étalage, elle place donc la carte sur la défausse, face visible. Ensuite, elle retourne l'une de ses cartes face cachée. Elle se réjouit que ce soit une carte de valeur plus petite que celle qu'elle vient de défausser.



HILO

A chaque fois qu'un joueur pose ou retourne dans son étalage une 3^e carte de la même couleur sur une rangée horizontale, verticale ou en diagonale, ce joueur a réalisé un HILO et il **peut** poser immédiatement ces cartes sur la pile de défausse. Le joueur a ainsi 3 cartes de moins posées dans son étalage.

IMPORTANT ! Les 3 cartes doivent étre défaussées de manière à ce que la carte avec le nombre le plus petit se retrouve ensuite sur le dessus de la pile de défausse, face visible.



Exemple : en enlevant la rangée rouge, Lukas doit poser le 2 rouge sur le dessus de la pile de défausse.

Exemple : Nina enlève les trois cartes jaunes de la colonne de gauche. Le 1 jaune doit donc se trouver sur le dessus de la pile de défausse à la fin de son tour.



Lorsqu'un joueur enlève une diagonale de 3 cartes de la même couleur, il doit ensuite rassembler les deux parties séparées de son étalage en faisant glisser ses cartes soit verticalement, soit horizontalement, de manière à reformer deux colonnes ou deux lignes de 3 cartes chacune.

Exemple : Marie a formé une diagonale de 3 cartes jaunes et pose celles-ci sur la pile de défausse. Elle peut à présent déplacer le 4 bleu, le 2 rouge et la carte face cachée vers le bas ou vers la gauche. Elle doit choisir l'une de ces deux possibilités.

Cas particulier : Si, après son action, un joueur a plus d'une ligne, colonne ou diagonale de 3 cartes de la même couleur en même temps, il doit décider laquelle de ces rangées de 3 cartes il supprime. Il ne peut enlever qu'une seule ligne, colonne ou diagonale à la fois.



FIN D'UNE MANCHE

Lorsqu'un joueur, à la fin de son tour, a toutes les cartes de son étalage retournées (ou n'a plus aucune carte dans son étalage), tous les autres joueurs jouent une dernière fois. Ensuite, tous les joueurs retournent les cartes de leur étalage qui étaient encore face cachée.

Chaque joueur additionne les nombres de toutes les cartes de son étalage.

IMPORTANT ! Si le joueur qui a provoqué la fin de la manche n'a pas la somme la plus basse de cette manche, il doit multiplier ses points par 2 (sauf s'il a un résultat négatif). Même en cas d'égalité, il doit doubler la somme de ses points.

On note les résultats des joueurs pour chaque manche. Si aucun joueur ne dépasse 99 points, une nouvelle manche commence. Mélangez toutes les cartes et préparez la manche suivante de la manière décrite plus haut.

Exemple : à la fin de la troisième manche, Marie a 48 points, Lukas 59 et Nina 32.

Nina est la mieux placée pour le moment, mais comme aucun joueur n'a dépassé 99 points, ils commencent une quatrième manche.

	Marie	Lukas	Nina
Manche 1	7	26	9
Manche 2	18	14	11
Somme	25	40	20
Manche 3	23	19	12
Somme	48	59	32
Manche 4			
Somme			

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la manche où un joueur dépasse 99 points avec la somme de ses points sur toutes les manches disputées. C'est le joueur dont la somme est la plus basse qui gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

GAMEPLAY
VIDEO



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de,
www.schmidtspiele-shop.de

Auteur : Ellif Svensson & Knut Strömfors
Rédaction : Thorsten Gimmier
Layout : Jan Richard Hansen & Leon Schiffer

L'auteur et l'éditeur remercient tous les joueurs ayant testé le jeu ainsi que les lecteurs des règles du jeu.