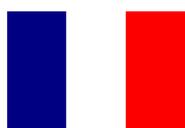


HAU LA

Livret de règles



Français

**USA
FARM**

PRESENTATION DE HAU LA

-HAU LA est un jeu de construction où le but est de construire l'édifice le plus haut. Les règles sont très simples, mais pour gagner, vous aurez besoin d'une certaine organisation, de prévoyance et surtout de pouvoir imaginer le résultat.



Zone de jeu sous contrôle d'architecte



Environ 15 minutes



2 - 4 joueurs



8 à 99 ans

CONTENU



10 grandes
pièces de
construction



4 petites
pièces de
construction



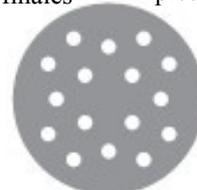
4 grandes
pièces finales



4 petites
pièces finales



4 marqueurs de 4 couleurs



1 plateau de jeu

Comment assembler les pièces



On peut facilement assembler les pièces en appuyant sur l'extrémité.



Faites glisser la pièce tout du long pour que l'accroche soit bonne.

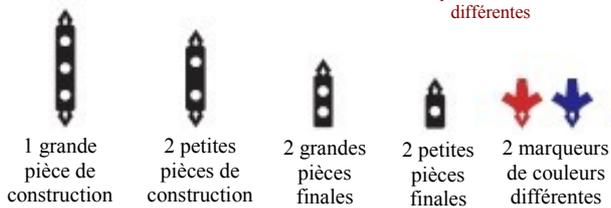
Preparation

La préparation varie quelque peu selon le nombre de joueurs.

Chaque joueur prend les pièces suivantes.

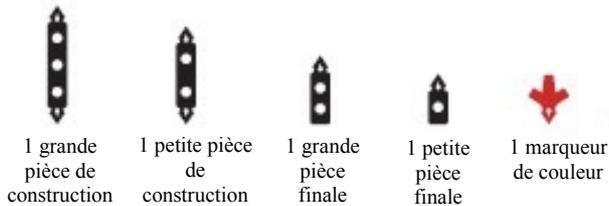
A 2 JOUEURS

* chaque joueur utilise 2 marqueurs de couleurs différentes



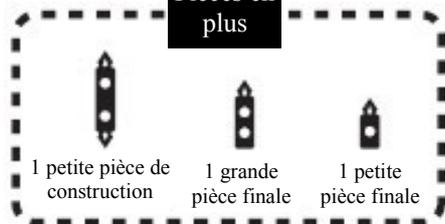
Il restera 8 grandes pièces de construction. Placez les à côté du plateau de jeu.

A 3 JOUEURS



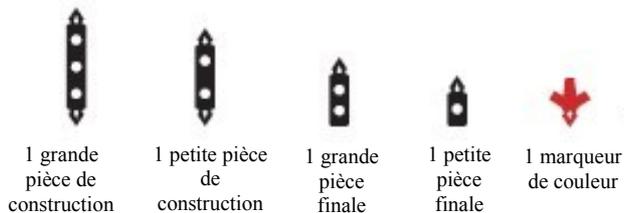
Il restera 7 grandes pièces de construction. Placez les à côté du plateau de jeu.

Pièces en plus



Ces pièces sont distribuées par n'importe quel moyen raisonnable aux 3 joueurs. (Vous pouvez choisir selon l'ordre du tour de jeu). Ces pièces doivent être utilisées pendant le premier tour de chaque joueur.

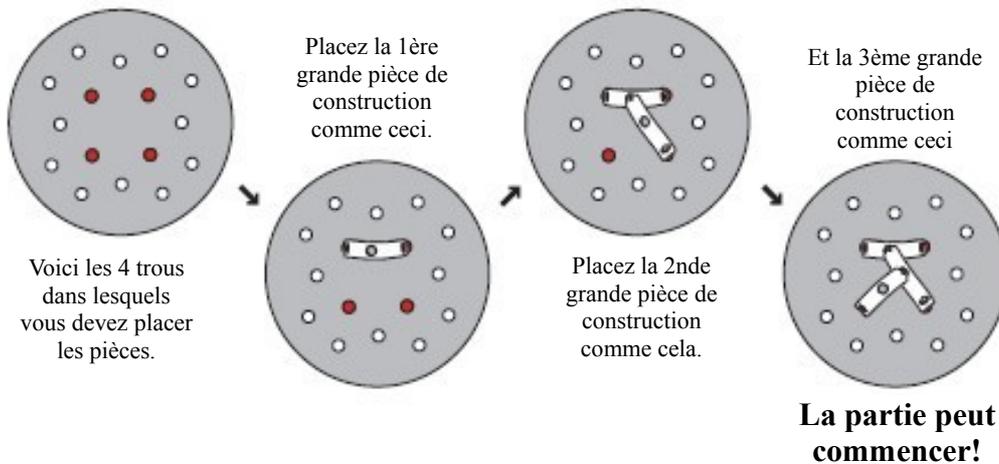
A 4 JOUEURS



Il restera 6 grandes pièces de construction. Placez les à côté du plateau de jeu.

Mise en place du plateau de jeu pour le début de la partie

- Pour l'installation de départ, il faut prendre 3 grandes pièces de construction qu'il faut installer au milieu du plateau de jeu comme indiqué sur les illustrations.
- Choisissez le 1er joueur en utilisant la méthode qui vous convient, ensuite les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.



Comment Jouer

Je jeu se déroule comme indiqué dans ce schéma.
Pour les détails, reportez vous aux pages suivantes.

❶ Placer les pièces

En commençant par le 1er joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs placent une de leurs pièces ainsi que leur marqueur de couleur.

❷ Juger la hauteur

Lorsque tous les joueurs ont joué, vérifiez quel marqueur est le plus haut.

❸ Pièce de construction bonus

Le joueur le plus haut placé a le droit de placer une pièce de construction bonus.

Le joueur le plus haut devient le premier joueur de la manche suivante.

Répétez
les étapes
❶ à ❸

Fin du jeu

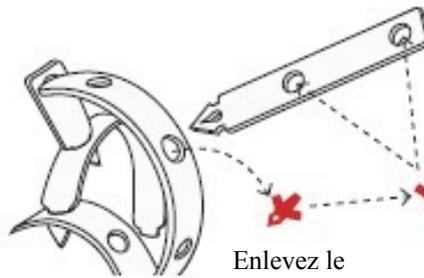
Lorsque tous les joueurs ont placé toutes leurs pièces la partie est terminée. Le joueur, dont le marqueur de couleur est le plus haut, remporte la partie.

Placement des pièces

Lorsque c'est votre tour, choisissez une de vos pièces et placez là.

- ① Si vous n'avez pas de marqueur de couleur placé, choisissez n'importe quel trou dans lequel vous placez votre pièce et ensuite mettez votre marqueur de couleur sur la pièce que vous venez de placer.
- ② Si votre marqueur de couleur est déjà sur le plateau, enlevez le du trou où vous l'aviez mis et placez-y la pièce de construction de votre choix.

Pièces finales



Placez le marqueur de couleur dans un des trous.

Enlevez le marqueur de couleur.

Pièces de construction

Un des bouts peut aller dans n'importe quel trou.



Placez le marqueur de couleur dans un des trous de la pièce de construction.

Otez le marqueur de couleur.

Un des bouts doit aller dans le trou où se trouvait le marqueur de couleur.

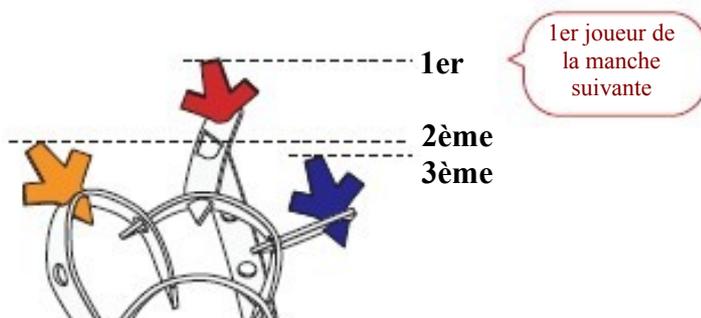


ATTENTION!

- Vous ne pouvez pas bouger les marqueurs de couleur des autres joueurs.
- Pour une partie à 3 joueurs vous êtes obligé de jouer certaines pièces pendant le 1er tour de jeu. (voir la partie préparation).

Juger la hauteur

Lorsque tous les joueurs ont placé leur pièce, il est temps de mesurer.



- Regardez la construction HAU LA de côté, et cherchez le marqueur de couleur le plus haut.

- Le joueur qui aura son marqueur de couleur le plus haut deviendra le 1er joueur de la manche suivante. Ce joueur placera aussi la pièce de construction bonus avant de jouer sa propre pièce durant la nouvelle manche.

(Veuillez vous référer à la partie « placement des pièces bonus » sur la page suivante pour plus de détails.



ATTENTION!

Dans les parties à 2 joueurs, au départ les joueurs jouent 2 tours de suite et placent un marqueur de couleur après chaque tour. Après que chaque joueur ait placé ses 2 marqueurs de couleur, on procède à la première mesure. Ensuite la mesure prendra place après que chaque joueur ait posé une seule pièce.

Placement des pièces bonus

- Avant le début de la nouvelle manche, le joueur le plus haut prend une des grandes pièces de construction de la réserve et il la place comme pièce bonus.

- Après le placement de la pièce bonus, le joueur le plus haut joue son tour normal comme premier joueur, et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.



6

Il y a certaines règles à respecter lors du placement de la pièce bonus.

- * Utilisez une grande pièce de construction de la réserve générale pas la vôtre.
- * Placez dans n'importe quel trou, mais un des bouts doit toucher le plateau et l'autre bout non.
- * On n'utilise pas les marqueurs de couleur.

La pièce de construction bonus est placée par le joueur le plus haut après chaque manche.

Utilisez les intelligemment pour prendre l'avantage.

Fin du Jeu

Le jeu se termine lorsque tout le monde a placé toutes ses pièces.

Regardez la construction HAU LA de côté et voyez quel est le marqueur de couleur qui est le plus haut.

Le propriétaire de ce marqueur gagne la partie.



Pénalités pour des pièces qui se touchent

Les pièces ne peuvent se toucher que par leurs connecteurs (trous et bouts).

Si 2 pièces se touchent par un autre biais après qu'un joueur ait placé sa pièce, ce joueur est pénalisé. On appelle ceci la pénalité de la touchette.

Ceci inclus le cas où un marqueur de couleur toucherait une autre pièce, ou bien si 2 marqueurs de couleur se touchaient.

Pénalité pour touchette

- Enlevez la dernière pièce placée, de manière à ce que la construction revienne dans une position autorisée, avec aucune pièce qui se touche.
- La pièce fautive est donnée au joueur qui est placé le plus haut.
- Si le coupable est le joueur le plus haut placé, la pièce est donnée au second joueur le plus haut placé.
- Le joueur qui obtient cette pièce peut la placer dans n'importe quel(s) trou(s). (comme il le souhaite).
- Ne placez pas de marqueur de couleur dessus.
- Le jeu reprend normalement par le tour du joueur qui est juste après le joueur fautif.



Annonce du trou à utiliser



- Vous ne pouvez pas modifier votre choix de trous juste parce que vous venez de remarquer qu'après la pose de votre pièce, des pièces vont se toucher.

- Pour éviter toutes contestations :

Annoncez, avant le placement de la pièce, dans quels trous vous souhaitez la placer.



F.A.Q



Puis-je placer une pièce directement sur le plateau?

Oui. Pendant votre premier tour de jeu, vous pouvez choisir de placer un bout de votre pièce sur le plateau. Vous pouvez toujours choisir de connecter un des bouts de votre pièce au plateau. (L'autre bout devra obligatoirement se trouver dans le trou où était votre marqueur de couleur.)

Dans une partie à 2 joueurs, puis-je connecter ma pièce de construction aux deux trous où étaient mes marqueurs de couleur?

Oui, vous pouvez. Enlevez les 2 marqueurs et remplacez en un seulement. L'autre est sorti du jeu.

Que se passe-t-il s'il y a touchette pendant le placement de la pièce bonus ?

Si cela se produit, d'abord retirez la pièce bonus et ensuite donnez la au joueur le plus haut en second pour qu'il la place. Le 1er joueur du prochain tour ne change pas.

Est-ce qu'une pièce peut toucher le plateau?

On ne prend pas de pénalité pour une pièce qui touche le plateau.

Que se passe-t-il si on se rend compte d'une touchette qui était là auparavant?

Vous devez absolument éviter de laisser des pièces se toucher.

Dans le cas, assez rare, d'une touchette impossible à éviter et quelque soit l'endroit où vous voulez placer votre pièce, ou bien si vous venez de remarquer une touchette que vous n'aviez pas vu avant, du moment que tous les joueurs soient d'accord, vous pouvez faire exception pour cette touchette et vous pouvez donc poursuivre le jeu.



saien
www.saien.org

English Translation: Simon Lundström
Ver. SC003-001-0001-eng (20100909)

HWAU

