



# RÈGLE DU JEU

## INDIVIDUEL

(de 4 à 8 joueurs)

Idée originale - concept : Vincent CHRÉTIEN

Auteur Claude BONOTTO

Graphisme et design : ZNZ Group



### •••• COMPOSITION :

Le jeu HILARIUS est composé des éléments suivants :

1 plateau, 8 pions, 1 dé, 8 TÊTES d'HILARIUS (48 morceaux de puzzles), 1 sac à malices d'HILARIUS, 110 cartes jaunes (440 MUSIQUES D'HILARIUS), 110 cartes noires (440 MIMES D'HILARIUS), 440 cartes multicolores (1760 QUESTIONS D'HILARIUS).

### •••• AVANT DE COMMENCER :

Avant de débiter la partie, démonter les 8 puzzles HILARIUS et les réunir en vrac dans le sac à malices. Puis chaque joueur place son pion sur la case de son choix.

A tour de rôle, vous lancerez le dé et vous avancerez sur le plateau du nombre de cases que le hasard aura décidé pour vous. Tournez dans le sens qui vous plaira et appliquez-le jusqu'à la fin du jeu.

CEPENDANT, pour rester sur cette case, il vous faudra réaliser une épreuve sympa (questions, défis, rires, blagues, etc.).

### •••••••••• CASES INTERROGATIONS : LES QUESTIONS D'HILARIUS



Vous arrivez sur une case de couleur (orange, verte, bleue ou rouge) avec un point d'interrogation : le joueur devra répondre à une question du tas de cartes ayant 4 carrés de couleur et un point d'interrogation (question : rouge, bleue, verte ou orange). Cette question posée, par un des adversaires, sera de la même couleur que la case.



- Si le joueur trouve la bonne réponse, il restera sur cette case et la partie continue avec le joueur suivant.
- Si le joueur ne trouve pas la réponse, il devra revenir à la case précédente (où il se trouvait) et la partie continue avec le joueur suivant.
- **REMARQUE** . Si la question contient plusieurs choix de réponses, l'adversaire se doit de les proposer dans leur totalité au joueur interrogé. Une réponse approchante peut être considérée comme bonne.

## ..... CASES NOIRES : LES MIMES D'HILARIUS



Vous arrivez sur une case noire :

Le joueur pioche une carte noire et doit faire deviner aux autres **un animal**.

Il choisit une tête d'HILARIUS (rouge, bleue, verte ou orange) et fait le mime. Exemple : un zébu

- Si le mime est trouvé dans le temps fixé, le joueur reste sur la case et la partie continue avec le joueur qui a trouvé le mime.
- Si le mime n'est pas trouvé, le joueur doit revenir à la case précédente et la partie continue avec le joueur suivant.

## ..... CASES BLANCHES : LES DÉLIRES D'HILARIUS



Vous arrivez sur une case blanche :

Ici vous pourrez vous exprimer dans le registre où vous êtes le plus à l'aise. Raconter une blague, chanter, danser, etc.

Bref faire le pitre !!!

- Si le défi est réalisé, à l'appréciation des adversaires, le joueur reste sur la case et la partie continue avec le joueur suivant.
- Si le défi n'est pas réalisé, le joueur doit **reculer de 5 cases** et la partie continue avec le joueur suivant.

## ..... CASES JAUNES : LES RIRES MUSICAUX D'HILARIUS



Vous arrivez **OU** vous passez sur une des 2 cases jaunes (Rire et Chansons) :

- **VOUS DEVEZ IMPÉRATIVEMENT VOUS ARRÊTER SUR CETTE CASE QUEL QUE SOIT LE NOMBRE INDIQUÉ PAR LE DÉ.**

Exemple : Vous êtes sur la case blanche, vous lancez le dé. Si vous faites 1, vous avancez d'une case.

Si vous faites 2 et plus, vous vous arrêtez sur la case jaune. Cet exemple concerne 1 cas de figure sur 2 selon le sens dans lequel vous tournez. Le joueur pioche une carte jaune et choisit une couleur (rouge, bleue, verte ou orange).

Il doit faire deviner aux autres **le titre de la chanson et son interprète, en riant l'air**.

Exemple : Rire en faisant "Ha ha ha!" et faire deviner "Que je t'aime" de J. Hallyday

- Si un des participants trouve le bon titre et son interprète dans le temps fixé, le joueur pioche un morceau de puzzle dans le sac à malices d'HILARIUS et se soumet à ses dernières volontés (voir plus loin). La partie continue avec le joueur qui a trouvé la réponse.
- Si le bon titre n'est pas trouvé, le joueur doit revenir à la case où il se trouvait.  
La partie continue avec le joueur suivant.

## ..... LE SAC À MALICES D'HILARIUS



Dans le sac d'HILARIUS se trouvent 48 morceaux de puzzles représentant 8 têtes d'HILARIUS sur 8 fonds de couleurs différentes. Au verso de ces puzzles sont inscrites **les dernières volontés d'HILARIUS** que les joueurs devront réaliser pour garder la pioche et totaliser les "points rire" inscrits au verso de chaque morceau de puzzle.

- **BONUS** : Si au cours de votre pioche vous prenez un morceau de puzzle ayant la même couleur que votre pion, les points seront doublés.
- **JOKER** : Si vous piochez un morceau de puzzle en double (même partie du puzzle), celui-ci pourra vous servir de joker, quand vous ne saurez pas répondre à une question. A ce moment-là il faudra le remettre dans le sac.
- **REMARQUE** : Si vous n'arrivez pas à faire le défi, remettez le morceau de puzzle dans le sac et repartez de la case jaune pour le prochain tour en continuant le parcours.
- **RAPPEL** : La partie continue avec le joueur qui a trouvé le titre de la chanson.

Le joueur gagnant sera celui qui aura reconstitué en premier la tête d'HILARIUS composée de 6 morceaux de puzzles de couleur identique ou différente, ou, à défaut, celui qui aura cumulé le plus de "points rire" inscrits au verso de chaque morceau de puzzle.



# RÈGLE DU JEU

- recommandée -

## ÉQUIPE DE 2

(de 4 à 16 joueurs)

Idée originale - concept : Vincent CHRÉTIEN

Auteur : Claude BONOTTO

Graphisme et design : ZNZ Group



### •••• COMPOSITION :

Le jeu HILARIUS est composé des éléments suivants :

1 plateau, 8 pions, 1 dé, 8 TÊTES d'HILARIUS (48 morceaux de puzzles), 1 sac à malices d'HILARIUS, 110 cartes jaunes (440 MUSIQUES D'HILARIUS), 110 cartes noires (440 MIMES D'HILARIUS), 440 cartes multicolores (1760 QUESTIONS D'HILARIUS).

### •••• AVANT DE COMMENCER :

Ce jeu se pratique par équipe de 2 ou 3 joueurs (2 à 8 équipes).

Avant de débiter la partie, démonter les 8 puzzles HILARIUS et les réunir en vrac dans le sac à malices.

Puis chaque équipe place son pion sur une case de son choix.

A tour de rôle vous lancerez le dé et vous avancerez sur le plateau du nombre de cases que le hasard aura décidé pour vous. Tournez dans le sens qui vous plaira et appliquez-le jusqu'à la fin du jeu.

CEPENDANT, pour rester sur cette case, il vous faudra réaliser une épreuve sympa (questions, défis, rires, blagues, etc.).

## CAS DE FIGURE :

### •••••••••• CASES INTERROGATIONS : LES QUESTIONS D'HILARIUS



Vous arrivez sur une case de couleur (orange, verte, bleue ou rouge) avec un point d'interrogation : l'équipe devra répondre à une question du tas de cartes ayant 4 carrés de couleur et un point d'interrogation (question : rouge, bleue, verte ou orange).



Vous poserez une question à vos partenaires (même couleur que la case).

- Si l'équipe trouve la bonne réponse, elle restera sur cette case et la partie continue avec l'équipe suivante.
- Si la réponse est trouvée par une équipe adverse, celle-ci prend la main.
- Si l'équipe ne trouve pas la réponse, elle devra revenir à la case précédente (sur laquelle elle se trouvait) et la partie continue avec l'équipe suivante.
- **REMARQUE :** Si la question contient plusieurs choix de réponses, l'équipe adverse se doit de les proposer dans leur totalité aux joueurs interrogés. Une réponse approchante peut être considérée comme bonne.

## ••••• CASES NOIRES : LES MIMES D'HILARIUS



*Vous arrivez sur une case noire :*

*Le joueur de votre équipe qui pioche une carte noire doit faire deviner à son ou ses partenaires un animal.*

*Il choisit une tête d'HILARIUS (rouge, bleue, verte ou orange) et fait le mime. Exemple : un zébu*

- *Si le mime est trouvé dans le temps fixé, l'équipe reste sur la case et la partie continue avec l'équipe suivante.*
- *Si le mime est trouvé par une équipe adverse, celle-ci prend la main.*
- *Si le mime n'est pas trouvé, l'équipe doit revenir à la case précédente et la partie continue avec l'équipe suivante.*

## ••••• CASES BLANCHES : LES DÉLIRES D'HILARIUS



*Vous arrivez sur une case blanche :*

*Ici vous pourrez vous exprimer dans le registre où vous êtes le plus à l'aise. Un des joueurs de l'équipe devra au choix : raconter une blague, chanter, danser, etc. Bref faire le pitre !!!*

- *Si le défi est réalisé, à l'appréciation des adversaires, l'équipe reste sur la case et la partie continue avec l'équipe suivante.*
- *Si le défi n'est pas réalisé, l'équipe doit reculer de 5 cases et la partie continue avec l'équipe suivante.*

## ••••• CASES JAUNES : LES RIRES MUSICAUX D'HILARIUS



*Vous arrivez **OU** vous passez sur une des 2 cases jaunes (Rire et Chansons) :*

*• **VOUS DEVEZ IMPÉRATIVEMENT VOUS ARRÊTER SUR CETTE CASE QUEL QUE SOIT LE NOMBRE INDIQUÉ PAR LE DÉ.***

*Exemple : Vous êtes sur la case blanche, vous lancez le dé. Si vous faites 1, vous avancez d'une case.*

*Si vous faites 2 et plus, vous vous arrêtez sur la case jaune. Cet exemple concerne 1 cas de figure sur 2 selon le sens dans lequel vous tournez. Un joueur de votre équipe pioche une carte jaune et choisit une couleur (rouge, bleue, verte ou orange). Il doit faire deviner à son partenaire le titre de la chanson et son interprète, en riant l'air.*

*Exemple : Rire en faisant "Ha ha ha!" et faire deviner "Que je t'aime" de J.Hallyday*

- *Si un des partenaires trouve le bon titre et son interprète dans le temps fixé, piocher un morceau de puzzle dans le sac à malices d'HILARIUS et se soumettre à ses dernières volontés (voir plus loin). La partie continue avec l'équipe suivante.*
- *Si le bon titre n'est pas trouvé, l'équipe doit revenir à la case précédente (où elle se trouvait). La partie continue avec l'équipe suivante.*
- *Si la chanson est trouvée par une autre équipe, le chanteur pioche un morceau de puzzle dans le sac à malices d'HILARIUS et se soumet à ses dernières volontés (voir plus loin). L'équipe qui a reconnu la chanson prend la main et continue la partie.*

## ••••• LE SAC À MALICES D'HILARIUS



*Dans le sac d'HILARIUS se trouvent 48 morceaux de puzzles représentant 8 têtes d'HILARIUS sur 8 fonds de couleurs différentes. Au verso de ces puzzles sont inscrites les dernières volontés d'HILARIUS que les joueurs devront réaliser pour garder la pioche et totaliser les "points rire" inscrits au verso de chaque morceau de puzzle.*

- ***BONUS** : Si au cours de votre pioche vous prenez un morceau de puzzle ayant la même couleur que votre pion, les points seront doublés.*
- ***JOKER** : Si vous piochez un morceau de puzzle en double, celui-ci pourra vous servir de joker, quand vous ne saurez pas répondre à une question. A ce moment-là, il faudra le remettre dans le sac.*
- ***REMARQUE** : Si vous n'arrivez pas à faire le défi, remettez le morceau de puzzle dans le sac et repartez de la case jaune pour le prochain tour en continuant le parcours. La partie continue avec l'équipe suivante ou celle qui a trouvé le titre de la chanson.*

*L'équipe gagnante sera celle qui aura reconstitué en premier la tête d'HILARIUS composée de 6 morceaux de puzzles de couleur identique ou différente, ou, à défaut, celle qui aura cumulé le plus de "points rire" inscrits au verso de chaque morceau de puzzle.*