

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



  
**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**





# HEIN?

## RÉSUMÉ DU JEU :

Essayez de décrire des films ou des personnalités de façon étrange et amusante. Votre but : que le moins de joueurs possible comprennent de quoi vous parlez !

Parole, mime, chanson... décrivez vos films ou vos personnalités comme vous le voulez en essayant de ne pas trop en dire. Et repérez autour de la table quels joueurs semblent vous comprendre pour savoir quand vous arrêter !

Si plus de la moitié des joueurs devinent la réponse, personne ne marque de points. Mais attention, il faut qu'au moins une personne trouve sinon vous ne marquez pas de points non plus.

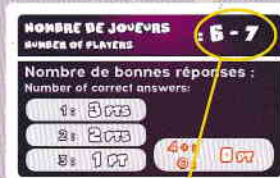
Et surtout amusez-vous à écouter les descriptions abracadabrantes des autres joueurs.

## MATÉRIEL :

- 113 cartes "Hein?"
- 4 cartes "Nombre de joueurs"
- 1 bloc-notes
- 1 sablier de 1 minute
- 2 règles (français et anglais)

## MISE EN PLACE :

- Posez le sablier au centre de la table.
- Posez le paquet de cartes "Hein?" face cachée sur la table.



- Prenez la carte "Nombre de joueurs" (carte à bord blanc) correspondante au nombre de joueurs autour de la table et placez-la près du sablier.
- Chaque joueur prend une page du bloc-notes et un crayon que vous devrez fournir. Ce sera sa fiche de score.

## RÈGLE DU JEU

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Chaque joueur prend une carte "Hein?" du paquet et la regarde en secret.

Une carte "Hein?" contient :

- une liste de 2 films.
  - titre québécois et/ou français international.
  - titre en anglais.
- une personnalité.
- et une zone "thème" optionnelle.  
(voir en fin de règle)

Symboles supplémentaires :



: Carte de films et personnalités Québécoises.



Il n'y a pas de tour de jeu dans "Hein?".

Dès qu'un joueur sent venir l'inspiration sur un film ou une personnalité de sa carte, il prend le sablier. Il annonce s'il va décrire un film ou une personnalité puis retourne le sablier devant lui et commence son "explication" (voir au dos de la règle).

Si plusieurs joueurs veulent essayer au même moment, laissez la place à celui qui a le moins de points.

Remarque : vous marquez aussi des points en devinant ce que les autres joueurs expliquent. Vous n'êtes donc pas obligé d'expliquer vos films/personnalités si vous n'êtes pas inspiré. Mais il n'y a aucune pénalité à essayer. Et si votre carte ne vous plaît pas, vous pouvez toujours en prendre une nouvelle si les autres joueurs sont d'accord.



## L' "EXPLICATION" !

L'explication est libre. Vous pouvez parler, mimer, chanter... mais il faut que tous les joueurs autour de la table entendent ou voient votre explication.

Souvenez-vous, vous voulez que le moins de joueurs possible comprennent de quoi vous parlez.

Mais au moins un joueur doit trouver !

"C'EST L'HISTOIRE D'UN GARS QUI GAGNE AU POKER  
MAIS Y'A PLUS DE PLACE SUR LA PORTE..."

"HEIN ?!!!"

"...HEUUU... C'EST AUSSI UN FILM OU ON PASSE DE LA  
DANSE IRLANDAISE A LA NATATION..."

"... A CAUSE D'UN GLAÇON..."

"JE SAIS !"

(TITANIC)

Essayez de décrire de façon étrange et détournée, avec des généralités, ou au contraire des détails, des adaptations bizarres ou des allusions.

Mais faites attention de ne pas trop en dire au risque qu'un détail donne la réponse à trop de joueurs !

### "STOP !" • "JE SAIS !" :

À tout moment durant votre explication, un joueur peut dire "Stop !" ou "Je sais !". Il vous indique qu'il croit avoir compris de quoi vous parlez.

Libre à vous de vous arrêter si vous avez confiance en lui ou de continuer dans le temps de votre sablier.

## FIN DE L'EXPLICATION ET SCORE :

Vous pouvez arrêter votre explication quand vous le souhaitez durant le temps du sablier.

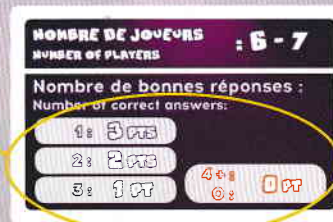
Chaque joueur écrit alors dans une ligne de sa fiche ce qu'il croit être votre film ou votre personnalité.

Tout le monde révèle alors sa réponse et le nombre de points attribué dépend du nombre de joueurs qui ont trouvé.

Vous marquez, ainsi que chaque joueur qui a trouvé la bonne réponse, le nombre de points correspondants inscrits sur la carte "Nombre de joueurs" sur la table.

Les joueurs inscrivent leurs points dans la colonne "score" de leur fiche.

Vous pouvez alors jeter votre carte et en prendre une nouvelle.



## FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine quand un ou plusieurs joueurs atteignent 11 points ou plus (15 points ou plus si vous êtes plus de 10).

## RÈGLE OPTIONNELLE - ZONE THÈME :

Chaque carte contient une quatrième zone "thème".

Elle permet de choisir librement un film 🎬 ou une personnalité 🧑 correspondant à ce thème.

Cette option sera utile aux joueurs débutants ou aux joueurs qui ont déjà vu une bonne partie des cartes.

Cette zone "thème" vous permettra de jouer selon vos propres goûts et ceux de votre groupe de joueurs. Lorsque vous choisissez un film ou une personnalité thématique, inscrivez-la sur votre fiche avant de commencer votre explication.



# HEIN?

## RÉSUMÉ DU JEU :

Essayez de décrire des personnalités, des chansons, des animaux et plus encore... Mais faites-le de façon floue, étrange et amusante. Car votre but est simple :

### QUE LE MOINS DE JOUEURS POSSIBLE COMPRENNENT DE QUOI VOUS PARLEZ !

Parlez, mimez, chantez... décrivez vos sujets comme vous le souhaitez en essayant de ne pas trop en dire. Et repérez autour de la table quels joueurs semblent vous comprendre pour savoir quand vous arrêter !

Car si plus de la moitié des joueurs devinent la réponse, personne ne marque de points. Mais attention, il faut qu'au moins une personne trouve sinon vous ne marquez pas de points non plus.

## MATÉRIEL :

- 100 cartes "Hein?" (contenant 500 sujets)
- 4 cartes "Nombre de joueurs" • 1 bloc-notes • 1 sablier
- 48 jetons (utilisés dans la variante rapide en fin de règles)

## MISE EN PLACE :

- Posez le sablier au centre de la table.
- Posez le paquet de cartes "Hein?" face cachée sur la table.



- Prenez la carte "Nombre de joueurs" (carte à bord blanc) correspondante au nombre de joueurs autour de la table et placez-la près du sablier.

- Chaque joueur prend une page du bloc-notes et un crayon que vous devrez fournir. Ce sera sa fiche de score.

## RÈGLE DU JEU

### DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Chaque joueur prend une carte "Hein?" du paquet et la regarde en secret.

Une carte "Hein?" contient cinq sujets :

- Les trois premiers sont plus simples.
- Les deux derniers sont souvent un peu plus complexes.



Il n'y a pas de tour de jeu dans "Hein?".

Dès qu'un joueur sent venir l'inspiration sur un des sujets de sa carte, il prend le sablier.

Il annonce le thème (personnalité, chanson...) puis retourne le sablier devant lui et commence son "explication" (voir au dos des règles).

Si plusieurs joueurs veulent essayer au même moment, laissez la place à celui qui a le moins de points.

Notez que si votre carte ne vous plaît pas, vous pouvez toujours en prendre une nouvelle.

**Vous marquez autant de points en devinant ce que les autres joueurs expliquent, qu'en expliquant vous-même. Vous n'êtes donc pas obligé d'expliquer ce qu'il y a sur votre carte si vous n'êtes pas inspiré. Mais il n'y a aucune pénalité à essayer !**



## L' "EXPLICATION" !

L'explication est libre. Vous pouvez parler, mimer, chanter... mais il faut que tous les joueurs autour de la table entendent ou voient votre explication.

Souvenez-vous, vous voulez que le moins de joueurs possible comprennent de quoi vous parlez.  
Mais au moins un joueur doit trouver !

C'est la chanson utile pour réussir son barbecue...

**HEIN ?**

Mais les pompiers la détestent dans les stades...

**JE SAIS !**

(ALLUMER LE FEU)

Essayez de décrire de façon étrange et détournée, avec des généralités, ou au contraire des détails, des adaptations bizarres ou des allusions.

Mais faites attention de ne pas trop en dire au risque qu'un détail donne la réponse à trop de joueurs !

### "STOP !" • "JE SAIS !":

À tout moment durant votre explication, un joueur peut dire "Stop !" ou "Je sais !". Il vous indique qu'il croit avoir compris de quoi vous parlez.

Libre à vous de vous arrêter si vous avez confiance en lui ou de continuer dans le temps de votre sablier.

## FIN DE L'EXPLICATION ET SCORE:

Vous pouvez arrêter votre explication quand vous le souhaitez durant le temps du sablier. Si l'explication est amusante et que le sablier est écoulé, vous pouvez continuer si les autres joueurs sont d'accord. Puis chaque joueur écrit alors dans une ligne de sa fiche ce qu'il croit être la réponse.

Tout le monde révèle alors sa réponse et le nombre de points attribué dépend du nombre de joueurs qui ont trouvé.

Vous marquez, ainsi que chaque joueur qui a trouvé la bonne réponse, le nombre de points correspondants inscrits sur la carte "Nombre de joueurs" sur la table.

Les joueurs inscrivent leurs points dans la colonne "score" de leur fiche.

Vous pouvez alors défausser votre carte et en prendre une nouvelle.

NOMBRE DE JOUEURS : 6 - 7

Nombre de bonnes réponses :

1 : 3 pts

2 : 2 pts

3 : 1 pt

4+ : 0 pt

## FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine quand un ou plusieurs joueurs atteignent 11 points ou plus (15 points ou plus, si vous êtes plus de dix joueurs).

### VARIANTE : PARTIE RAPIDE, SANS PAPIER NI CRAYON (Pour 7 joueurs maximum)

Vous pouvez jouer à "HEIN ?" plus rapidement, sans avoir à écrire les réponses, mais avec un peu de bonne foi. La règle pour les points reste la même. Mais quand des joueurs vous disent "Stop !" et que vous décidez d'arrêter votre explication, demandez au(x) joueur(s) qui pensent vous avoir compris de dire leurs réponses à haute voix. S'ils ont trouvé, distribuez les points (avec les jetons 1, 2 et 3). Sinon, vous pouvez continuer votre explication pour les joueurs restants. Les joueurs qui ont donné une mauvaise réponse ne peuvent plus redonner de réponse durant le reste de l'explication. S'il ne reste plus qu'un joueur qui n'a pas répondu, personne ne gagne de point.

