



Hay'Ams

RÈGLES DU JEU



Nombre de joueurs

4, 6 ou 8 joueurs.

But du jeu

Constituer un Hay'Ams – composition de 4 cartes de même figure – et le signaler à son partenaire sans se faire remarquer.

Mise en place des joueurs



1. Formez des équipes de 2 joueurs.
Chaque équipe convient d'un signal secret à se transmettre.
2. Placez les joueurs d'une même équipe face à face, intercalés par des joueurs de l'équipe adverse.
3. Distribuez 4 cartes à chaque joueur.
4. Constituez un « talon » avec les cartes restantes, au centre de la table.

Déroulement de la partie

1. Le premier joueur pioche une carte dans le « talon ».

- Si la carte piochée l'aide à constituer un Hay'Ams, il la garde.



- Sinon, il libère une carte inutile et la dépose dans une pile appelée « poubelle ».



2. Les autres joueurs procèdent de la même manière, à tour de rôle, dans le sens de l'aiguille d'une montre.

3. Si le « talon » est épuisé, mélangez les cartes de la « poubelle » pour constituer un nouveau « talon ».



4. Lorsqu'un joueur a un Hay'Ams, il informe discrètement son coéquipier grâce à leur signal secret.

5. Son coéquipier crie « Hay'Ams ! », et l'équipe remporte un point.



- Si un joueur adverse pense avoir remarqué le signal secret, il peut dire « ContreHay'Ams ».



- Si l'accusation est correcte, son équipe gagne un point.
- Si l'accusation est incorrecte, l'équipe accusée gagne un point.



Fin de la partie

La première équipe qui atteint 5 points remporte la partie.

Hay'Ams

LE JEU

A travers des cartes illustrées avec 11 animaux endémiques de Madagascar, le jeu Hay'Ams révèle la richesse de la faune de la Grande Ile, tout en offrant une immersion ludique et éducative.

Le jeu a été conçu pour allier stratégie, communication non verbale et complicité, en permettant à chaque joueur d'évaluer rapidement ses cartes, anticiper les mouvements des adversaires et décider rapidement quelle carte jouer.

Contact



+261 34 08 914 68

hayamsgasygame@gmail.com



Hay'Ams

Cartes spéciales

Carte Kadoa



- La carte Kadoa est un joker qui peut remplacer n'importe quelle carte pour constituer un Hay'Ams.
- Il est inutile de garder 2 cartes Kadoa, une seule peut être utilisée pour aider à constituer un Hay'Ams.

Carte Kolaps



- La « carte Kolaps » est une carte maudite.
- Lorsqu'un joueur pioche une carte Kolaps, il doit la conserver et la déposer face visible devant lui, puis jeter une de ses autres cartes.
- Il peut se débarrasser de la carte maudite lors de son prochain tour.

Une fois utilisée, les cartes spéciales sont retirées du jeu et ne retournent pas dans la pile « poubelle ».