

# HAPPY SALMON RÈGLES DU JEU

**JOUEURS : 3-8**  
**MATÉRIEL : 96 CARTES**

Un jeu de :  
Ken Gruhl et Quentin Weir  
Développé par :  
Exploding Kittens



**HÉ, TOI ! NE LIS PAS CES RÈGLES !**

**Y A PAS PIRE MOYEN D'APPRENDRE  
À JOUER À UN JEU.**

**REGARDE PLUTÔT NOTRE  
DÉMO VIDÉO EN LIGNE :**

**[WWW.HAPPYSALMONGAME.COM/HOW](http://WWW.HAPPYSALMONGAME.COM/HOW)**

© 2023 EXPLODING KITTENS

## APERÇU DU JEU

Happy Salmon est un jeu physique, rapide et BRUYANT. Faites de la place et débarrassez-vous de vos chaises. Si votre rythme cardiaque dépasse les 120 bpm, vous tenez probablement le bon bout !

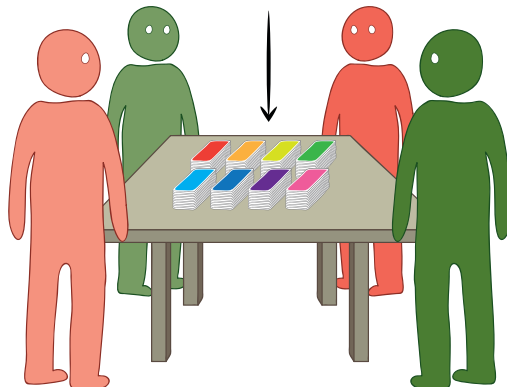


## OBJECTIF

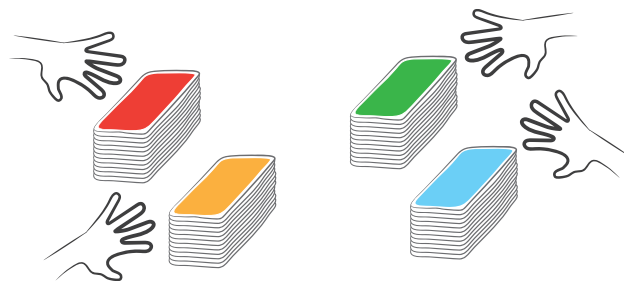
Être le premier joueur à défausser toutes ses cartes.

## MISE EN PLACE

Placez-vous debout autour de la table (nous vous recommandons de ne pas vous asseoir et de choisir une table plutôt petite : si les joueurs peuvent tous se taper dans la main – Tope là ! – c'est la bonne taille). Triez les cartes par couleur pour former 8 paquets de cartes.



Chaque joueur choisit ensuite une des couleurs et prend le paquet correspondant, soit un total de 12 cartes.



Mélangez votre paquet et prenez les cartes face cachée dans votre main.



Remettez les paquets inutilisés dans la boîte, vous ne vous en servirez pas.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

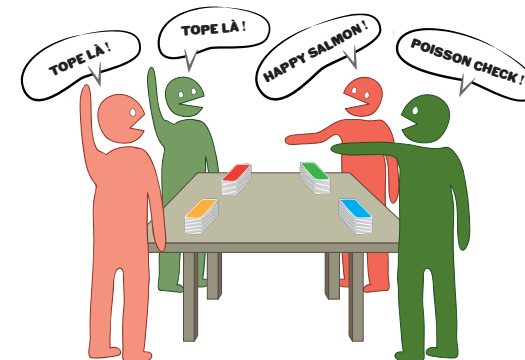
Lorsque la partie commence, tous les joueurs retournent leurs paquets respectifs dans leurs mains afin que seule une carte soit visible. Votre objectif est de défausser la carte visible le plus rapidement possible, en trouvant un autre joueur dont la carte face visible est identique à la vôtre. Vous effectuerez ensuite tous deux l'action indiquée (les différentes actions sont évoquées plus loin).



Pour trouver un joueur ayant la même carte que vous, criez le texte de votre carte aux autres joueurs et écoutez si l'un d'entre eux crie la même chose que vous. Lorsque vous trouvez un joueur ayant une carte identique, effectuez l'action de la carte ensemble, puis défaussez cette dernière sur la table, au sol ou n'importe où ailleurs, tant que vous vous en débarrassez rapidement. Regardez ensuite votre carte suivante, et tentez de trouver un joueur ayant une carte identique.



La partie n'est pas composée de tours de jeux ! Les joueurs crient et cherchent à former des paires tous en même temps.



Le premier joueur qui réussit à défausser ses 12 cartes gagne la partie !



# ACTIONS

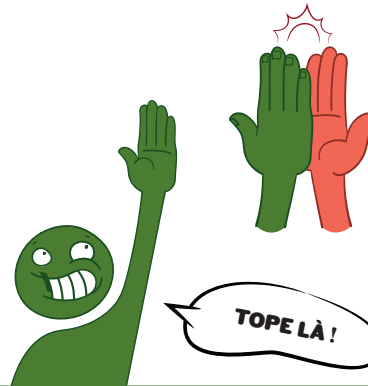
Les joueurs disposent chacun d'un paquet de 12 cartes identiques.  
Chacune des actions suivantes y est présente en 3 exemplaires :

## TOPE LÀ



Les joueurs ayant cette carte en commun se frappent la paume des mains.

**Pour vous faire remarquer :**  
Levez la main en criant « Tope là ! ».

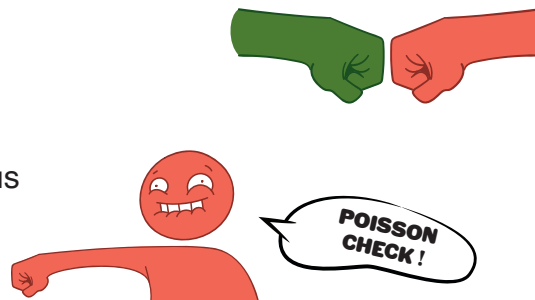


## POISSON CHECK



Les joueurs ayant cette carte en commun ferment le poing et se frappent ainsi la main.

**Pour vous faire remarquer :**  
Tendez votre poing fermé devant vous en criant « Poisson check ! ».

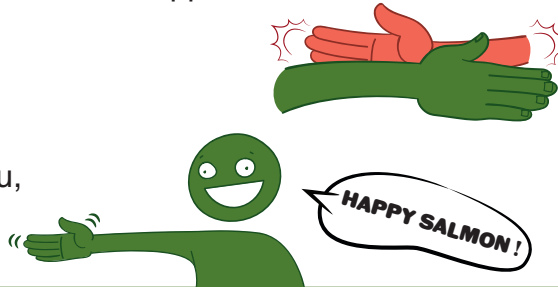


## HAPPY SALMON



Les joueurs ayant cette carte en commun se frappent au moins deux fois l'avant-bras.

**Pour vous faire remarquer :**  
Faites frétiller votre main, bras tendu, en criant « Happy salmon ! ».



## ÇA TOURNE



Les joueurs ayant cette carte en commun échangent leur place (ils emportent leur paquet de cartes avec eux).

**Pour vous faire remarquer :**  
Levez la main et faites tourner un doigt en l'air en criant « Ça tourne ! ».



## VOUS N'ARRIVEZ PAS À FORMER DE PAIRE ?

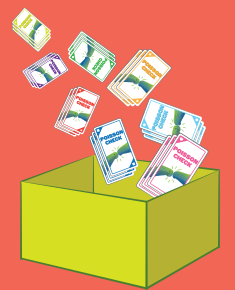


Si vous ne trouvez pas de joueur ayant la même carte que vous, vous pouvez faire passer votre carte sous votre paquet afin d'en révéler une nouvelle. Vous devrez toujours former une paire avec la carte que vous avez sautée plus tard, mais il vous faut désormais trouver un joueur ayant une carte identique à votre nouvelle carte.

## COMMENT GAGNER LA PARTIE ?

Soyez le premier à défausser toutes vos cartes !

## VARIANTE À 3 JOUEURS



Pendant la mise en place, chaque joueur retire toutes les cartes Poisson check de son paquet et les remet dans la boîte. Vous ne vous en servez pas.

Ensuite, donnez à chaque joueur une carte Tope là, une carte Ça tourne et une carte Happy Salmon de paquets inutilisés. Chacun possède désormais quatre cartes Tope là, quatre cartes Ça tourne et quatre cartes Happy Salmon. Ces cartes ne sont pas toutes de la même couleur, mais ce n'est pas grave.

Jouez ensuite normalement.

## VARIANTE SILENCIEUSE

Utile dans les bars bondés, les bibliothèques et d'autres endroits similaires dont nos testeurs se sont fait virés.



Normalement, crier le nom de votre action vous permet de former rapidement des paires et de l'emporter, mais dans cette variante, les joueurs ne doivent faire aucun bruit ! À vous de trouver d'autres moyens d'attirer l'attention des joueurs ayant la même carte...

© 2023 Exploding Kittens | Fabriqué en Chine.  
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 États-Unis  
Importé dans l'UE par Exploding Kittens  
10 Rue Pergolèse, 75116 Paris, France  
Distribué en France par Asmodee France  
18 rue Jacqueline Auriol,  
Quartier Villaroy, BP 40119,  
78041 Guyancourt Cedex, France

Distribué en Belgique par Asmodee Belgique  
Guldendelle Park, Theodoor  
Swartsstraat 3/B0101,  
3070 Kortenberg, Belgique  
[www.explodingkittens.com](http://www.explodingkittens.com)  
[support@explodingkittens.com](mailto:support@explodingkittens.com)  
LONP-202310-42



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)