

# SALUT LES FILLES!

UN JEU DE LA FRENCH CONNECTION\*

\* (AXEL DE LA TAILLE, ROBERTO FRAGA ET ODET L'HOMER)

ILLUSTRÉ PAR  
**GEORGES WOLINSKI**  
DE 2 À 5 JOUEURS - DE 16 À 106 ANS

IL EST INDISPENSABLE,  
POUR JOUER À "SALUT LES FILLES!",  
DE SE PLACER À PROXIMITÉ D'UN LIEU  
DE PASSAGE ASSEZ FRÉQUENTÉ (TERRASSE  
DE CAFÉ, GARE,  
JARDIN PUBLIC...).

## MATÉRIEL :

45 CARTES "CRITÈRES" - 3 CARTES "RÈGLE DU JEU"

## BUT DU JEU :

ÊTRE LE PREMIER À SE DÉBARRASSER DE SES 7 CARTES  
EN TROUVANT PLUS VITE QUE LES AUTRES JOUEURS UNE  
PERSONNE CORRESPONDANT À AU MOINS UNE DES CINQ  
CARTES POSÉES SUR LA TABLE.

## PRÉPARATION DU JEU :

MÉLANGEZ LES 45 CARTES ET :  
DISTRIBUEZ-EN 7 À CHACUN DES JOUEURS QU'ILS  
GARDENT EN MAIN (FACES CACHÉES);  
POSEZ EN 5 FACES VISIBLES, LES UNES À CÔTÉ DES  
AUTRES, AU CENTRE DE LA TABLE;  
LE RESTE DES CARTES NON DISTRIBUÉES EST PLACÉ EN 1  
PILE (FACES CACHÉES) SUR LE CÔTÉ.

## LE JEU :

DÈS QUE LES 5 CARTES ONT ÉTÉ POSÉES, LA PARTIE  
PEUT COMMENCER.

TOUTS LES JOUEURS RECHERCHENT ALORS, DANS LEUR  
CHAMP VISUEL IMMÉDIAT, UNE PERSONNE QUI  
CORRESPOND À AU MOINS 1 DES CRITÈRES  
DÉFINIS PAR LES 5 CARTES POSÉES AU  
CENTRE DE LA TABLE.

DÈS QU'UN DES JOUEURS  
VOIT UNE PERSONNE AVEC L'UN  
DES CRITÈRES, IL MONTRE À LA  
FOIS LA CARTE À LAQUELLE IL  
PENSE ET LA PERSONNE  
CONCERNÉE.

SI CE CHOIX EST ACCEPTÉ PAR LES  
AUTRES JOUEURS, IL PREND CETTE CARTE, ET  
LA MET DANS LA BOÎTE DU JEU. CETTE  
CARTE NE SERA PLUS UTILISÉE PENDANT LA  
PARTIE. IL PREND ENSUITE LA PREMIÈRE  
CARTE DE SA PILE, LA RETOURNE FACE  
VISIBLE, ET, DÈS QU'IL L'A POSÉE À LA  
PLACE DE CELLE QU'IL VIENT DE GAGNER,  
LA CHASSE CONTINUE...



SI CE CHOIX N'EST PAS ACCEPTÉ PAR LES AUTRES  
JOUEURS, LA PARTIE REDÉMARRE DE PLUS BELLE...

## N.B. :

- 1) IL EST POSSIBLE QU'UNE SEULE ET MÊME PERSONNE  
PUISSE CORRESPONDRE À PLUSIEURS CRITÈRES; DANS  
CE CAS, LE JOUEUR EN QUESTION SE DÉFAUSSERA DES  
CARTES CONCERNÉES DANS LA BOÎTE DU JEU, SOUS  
RÉSERVE QUE CELLES-CI SOIENT VALIDÉES PAR LES  
AUTRES JOUEURS.
- 2) SI, AU BOUT D'UN TEMPS LAISSÉ À L'APPRÉCIATION DE  
TOUS, CERTAINES CARTES NE SONT PAS TROUVÉES PAR  
LES JOUEURS, ON PEUT EN PRENDRE D'AUTRES DANS LA  
PILE DE CARTES QUI N'AURA PAS ÉTÉ DISTRIBUÉE AU  
DÉPART, POUR LES REMPLACER.

- 3) SI UN JOUEUR TROUVE UNE  
PERSONNE QUI CORRESPOND AUX 5  
CRITÈRES, ET QUE CEUX-CI SONT  
VALIDÉS PAR TOUS, IL GAGNE LA  
PARTIE!

- 4) ON NE TIENT PAS COMPTE  
DES POINTS SITUÉS EN  
HAUT À GAUCHE DE LA  
CARTE. ILS NE SERONT  
UTILISÉS QUE POUR LA  
VARIANTE "TOTAL  
MATEUR".

## LE GAGNANT :

LE JOUEUR QUI N'A PLUS  
DE CARTES, GAGNE LA  
PARTIE.



## VARIANTE "TOTAL MATEUR"

### BUT DU JEU :

GAGNER LE PLUS DE POINTS EN ÉTANT  
LE PREMIER À APERCEVOIR À PLUSIEURS  
REPRISES UNE PERSONNE  
CORRESPONDANT À 4 CRITÈRES DÉFINIS  
PAR SES CARTES.



### PRÉPARATION DU JEU :

MÉLANGEZ LES 45 CARTES "CRITÈRES" ET DISTRIBUEZ À  
CHACUN DES JOUEURS 4 CARTES.

LES CARTES NON DISTRIBUÉES SONT PLACÉES EN PILE  
(FACES CACHÉES), AU CENTRE DE LA TABLE.

### LE JEU :

CHACUN DES JOUEURS PREND SES CARTES EN MAIN,  
LES REGARDE SANS LES MONTRER AUX AUTRES JOUEURS  
ET LA PARTIE PEUT COMMENCER.

ATTENTION IL VA FALLOIR ÊTRE TRÈS RAPIDE CAR  
TOUT LE MONDE JOUE EN MÊME TEMPS.

LES JOUEURS RECHERCHENT ALORS, DANS LEUR  
CHAMP VISUEL IMMÉDIAT, UNE PERSONNE  
CORRESPONDANT À 3 DES 4 CRITÈRES DÉFINIS PAR  
LEURS 4 CARTES.

À TOUT MOMENT, ET À PLUSIEURS REPRISES, TOUTS LES  
JOUEURS PEUVENT ÉCHANGER UNE DE LEURS QUATRE  
CARTES. POUR RÉALISER CETTE ACTION, LE JOUEUR  
CONCERNÉ :

- SE DÉBARRASSE D'UNE DES 4 CARTES DE SON CHOIX  
ET LA POSE FACE VISIBLE À CÔTÉ DU PREMIER PAQUET.

LES CARTES AINSI POSÉES FORMERONT UN PAQUET QUI  
SERA CONSTITUÉ UNIQUEMENT DE CARTES REJETÉES  
PAR LES JOUEURS.

- PREND :  
SOIT LA CARTE SITUÉE AU-DESSUS DU PAQUET DE  
CARTES NON DISTRIBUÉES ET LA REMET DANS SON  
JEU;  
SOIT LA CARTE SITUÉE AU-DESSUS DU PAQUET DE  
CARTES REJETÉES ET LA REMET DANS SON JEU.

LORSQUE L'UN DES JOUEURS APERÇOIT UNE PERSONNE  
CORRESPONDANT À AU MOINS 3 DES 4 CRITÈRES DÉFINIS PAR  
LES CARTES QU'IL A EN MAIN, IL L'ANNONCE AUX AUTRES  
JOUEURS ET POSE LES 3 CARTES CRITÈRES CONCERNÉS FACES  
VISIBLES SUR LA TABLE.

SI LES CRITÈRES SONT VALIDÉS PAR LES AUTRES  
JOUEURS, IL POSE ALORS À SES CÔTÉS  
LES 3 CARTES "CRITÈRES"  
CORRESPONDANTES, ET PIOCHE 3  
NOUVELLES CARTES DU TAS DE CARTES  
NON DISTRIBUÉES.

DÈS QU'UN JOUEUR A GAGNÉ 6  
CARTES, IL PEUT DÉCIDER, S'IL  
CONSIDÈRE AVOIR PLUS DE POINTS  
QUE SES ADVERSAIRES, QUE LA  
PARTIE S'ARRÊTE. TOUTS LES  
JOUEURS CUMULENT ALORS LES POINTS  
INSCRITS SUR LES CARTES OBTENUES PAR  
CHACUN.

## LE GAGNANT :

LE JOUEUR QUI OBTIENT LE PLUS  
DE POINTS GAGNE LA PARTIE.

