

Objectif

- Avoir le plus petit nombre de cartes à la fin de la partie.

Mise en place

- Chaque joueur
 - Réserve = 3 cartes en pile faces cachées (sans les regarder)
- Le reste = pioche face cachée

Déroulement d'une manche

Tour du joueur actif

- **Joueur actif** retourne une carte de sa réserve
 - **La pose** au milieu de la table : sur la pile active
 - **Exécute toutes les cartes précédentes** (sons ou actions) de mémoire
 - **Prononce** le son indiqué sur la dernière carte **OU** exécute l'action s'il s'agit d'une carte action
 - **Indique** un nouveau joueur actif en disant « **Ha !** »
 - **⚠** Jamais le même joueur qui vient de nous défier



Erreur, bafouillage, hésitation trop longue

- **Un joueur peut accuser** en disant « **Oh !** » en le pointant du doigt
- **Vérification**
 - **Erreur validée**
 - **L'accusé reçoit la pile active** face visible en tant que pénalités
 - **Chaque accusateur donne une carte pénalité** (s'il en a) au joueur accusé
 - **Erreur non validée**
 - **Les accusateurs reçoivent la pile active** face visible en tant que pénalités (distribution éventuelle depuis l'accusé dans le sens horaire)
- **On complète les réserves** de chaque joueur à 3 cartes
- **L'accusé reprend la manche** en dévoilant sa première carte

Pile joueur vide

- **Si un joueur place sa dernière carte et cite toute la séquence**, il crie « **Houga Bouga !** »
- **Il distribue alors la pile active + toutes ses cartes pénalités** à tous les autres joueurs en tant que pénalités.
- **On complète les réserves** de chaque joueur à 3 cartes
- **Une nouvelle manche commence**

Fin de partie

Condition

- Lorsque la pioche générale est insuffisante pour compléter les pioches individuelles à 3 cartes

Décompte

- Comptage des cartes : celui qui a le moins de cartes gagne et devient le chef du clan

