

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Émoticon™

On les appelle Smileys, ou émoticons, et nous les utilisons tous. Un clin d'œil ;) ou une grimace :( suffit à exprimer vos émotions. Laissez donc ces visages tout ronds sortir de votre écran et s'incarner dans les cartes d'Émoticon. Fini de taper, passons aux jeux ! :D

## Introduction

Émoticon est un jeu de cartes pour quatre à huit joueurs. À chaque manche, les joueurs jouent, chacun à son tour, des cartes de quatre couleurs d'émoticons – bonheur, tristesse, surprise et colère. Seul le joueur obtenant le meilleur score de la manche, et parfois celui qui lui aura donné un coup de pouce, marqueront des points. Tant pis pour les autres :( Le vainqueur sera celui qui, après sept manches, aura accumulé le plus de points ! :)

## Matériel

- Livret de règles
- 81 cartes, soit
  - 52 cartes émotion
  - 18 cartes embrouille
  - 4 cartes humeur
  - 7 cartes de manche
- 8 pions
- 8 jetons coup de pouce
- 7 jetons récompense
- 1 jeton +1
- 8 socles de plastique

## Description des éléments

### Cartes émotion

Les cartes émotion peuvent être de quatre couleurs, Jaune (bonheur), bleu (tristesse), vert (surprise) et rouge (Colère). Il y a 13 cartes de chaque couleur, chacune ayant une valeur entre 1 et 5. Sur chaque carte se trouve un visage représentant l'émotion correspondante.



### Cartes humeur

Ces quatre cartes, une pour chaque émotion, sont disposées en colonne au début de chaque manche, pour indiquer l'ordre des émotions (voir phase 4 de la mise en place).

### Jeton +1

Ce jeton est toujours placé sur la carte humeur la plus élevée de la colonne. Il signifie que la valeur de chaque carte de cette émotion est augmentée de 1.



### Cartes embrouille



Les 18 cartes embrouille n'ont pas de couleur ou de valeur particulière. Lorsqu'une carte embrouille est jouée, elle produit l'effet décrit sur la carte. Les cartes embrouillées sont mélangées dans la même pioche que les cartes émotion.

### Cartes manche

Ces cartes ont deux fonctions. D'une part, elles indiquent quelle est la manche en cours. D'autre part, le vainqueur de chaque manche reçoit la carte correspondante, et marque les points indiqués.



### Socles et pions



Les pions des joueurs sont placés sur les socles. Ils peuvent ainsi tenir verticalement et rester visibles de tous. Pions et jetons coup de pouce sont de mêmes couleurs, permettant de savoir qui donne un coup de main à qui.

## Jetons coup de pouce

À chaque pion correspond un jeton coup de pouce de même couleur. Un joueur qui passe peut placer son jeton coup de pouce devant un autre joueur.



## Jetons récompense

Ces jetons représentent le gain obtenu en donnant un coup de pouce au vainqueur d'une manche. Leur valeur peut être de 0, 1 ou 2 points.



## Mise en place

Cette section décrit les principales étapes de la mise en place du jeu avant une partie. Avant la toute première partie, les pions doivent être placés sur leurs socles.

**1. Choix des couleurs :** Chaque joueur prend le pion et le jeton coup de pouce de la couleur de son choix. Il les place devant lui, le pion debout, comme indiqué sur le schéma en A.

**2. Classement des cartes manche :** Les cartes manche sont rangées en ordre croissant, de la manche 1 au sommet à la manche 7 en bas de la pile, comme figuré en B sur le schéma.

**3. Choix du premier joueur :** Le premier joueur de la première manche est déterminé aléatoirement. Lors des manches suivantes, le premier joueur sera toujours celui ayant remporté la carte manche de la manche précédente.

**4. Classement des humeurs :** Mélangez les quatre cartes humeur et placez-les en une colonne, faces visibles, au centre de la table. Retournez face cachée la carte en bas de la colonne. Placez le jeton +1 sur la carte en haut de la colonne pour indiquer qu'il s'agit de l'émotion dominante. La carte face cachée en bas de la colonne est l'émotion réprimée. Cette colonne de cartes (C sur le schéma), indique l'ordre des humeurs.

**5. Placement des jetons récompense :** Placez les jetons récompense faces cachées à côté de la pile des cartes manche et mélangez-les de façon que personne ne connaisse leur valeur (D sur le schéma).

**6. Mélange de la pioche :** Mélangez toutes les cartes émotion et embrouille pour former la pioche, face cachée, et placez-la au centre de la table (E sur le schéma).

**7. Distribution des cartes :** Distribuez à chaque joueur un certain nombre de cartes, dépendant du nombre de joueurs, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

## Nombre de cartes en main

Ce tableau indique, en fonction du nombre de joueurs, le nombre de cartes que chacun reçoit lors de la mise en place du jeu, et à combien de cartes chacun complète sa main au début de chaque manche.

NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE DE CARTES
4-6	7
7	6
8	5

*Note : Les joueurs doivent garder leurs cartes secrètes, à l'abri des regards indiscrets.*

## Déroulement du jeu

Chacune des sept manches d'une partie se compose des phases suivantes :

### Mise en place du jeu

A : Pion et jeton coup de pouce d'un joueur  
B : Cartes manche  
C : Ordre des émotions  
D : Jetons récompense  
E : Pioche

## Phase 1 : pioche

En commençant par le premier joueur, et en poursuivant en sens horaire, chacun pioche des cartes de la pioche jusqu'à avoir en main le nombre de cartes indiqué sur le tableau. Cette phase est ignorée à la première manche, puisque les joueurs ont déjà reçu leurs cartes.

## Phase 2 : Jeu des cartes

En commençant par le premier joueur, et en poursuivant en sens horaire, chaque joueur à son tour peut effectuer l'une des quatre actions ci-dessous. Le jeu se poursuit ainsi, chacun à son tour, jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

- Jouer une carte émotion
- Jouer une carte embrouille
- Passer
- Passer et donner un coup de pouce

Ces actions sont détaillées ci dessous :

**Jouer une carte émotion :** Le joueur joue une carte émotion de sa main et la pose, face visible, devant lui. Les cartes émotion jouées par un joueur restent devant lui jusqu'à la fin de la manche. Elles doivent être rangées par couleur, et de telle manière que la valeur totale des cartes de chaque couleur soit visible de tous.

**Jouer une carte embrouille :** Le joueur joue une carte embrouille de sa main et la pose, face visible, devant lui. Le plus souvent, cette carte produit un effet immédiat et est ensuite défaussée. Cependant, certaines cartes comme le Cœur ou le Pirate ont un effet qui perdure jusqu'à la fin de la manche, et restent donc visibles devant le joueur. Le texte de chaque carte indique dans quelles conditions elle peut être jouée.

*Note : Lorsqu'une carte embrouille fait référence à la valeur d'une carte émotion, il s'agit de la valeur inscrite sur la carte, même si elle appartient à l'émotion dominante ou à l'émotion réprimée. Si, par exemple, un joueur joue la carte Fantôme pour voler une carte émotion de valeur 3, il ne peut pas prendre une carte 2 de l'émotion dominante.*

**Passer :** Si un joueur ne veut ou ne peut pas jouer de carte, il doit passer. Un joueur qui passe ne peut plus faire aucune action jusqu'à la fin de la manche. Un joueur qui passe couche son pion pour permettre à tous de bien voir quels joueurs sont encore dans la course.

**Passer et donner un coup de pouce :** Un joueur qui passe peut placer son jeton « coup de pouce »

devant un autre joueur, pour indiquer qu'il soutient ce joueur. Le joueur qui passe doit alors aussi prendre l'une des cartes devant lui et l'ajouter aux cartes devant le joueur auquel il donne un coup de pouce. Un joueur qui n'a devant lui aucune carte ne peut donc pas donner de coup de pouce à un autre joueur. Chaque joueur ne peut avoir devant lui qu'un seul jeton coup de pouce, et un joueur qui en a déjà un ne peut donc pas recevoir de coup de pouce d'un autre joueur.

*Note : Les joueurs gardent en main les cartes qu'ils ne jouent pas lors de cette phase.*

## Phase 3 : Score de la manche

Lorsque tous les joueurs ont passé, chacun calcule la valeur totale des cartes d'une seule et unique émotion se trouvant devant lui. *Un joueur peut avoir devant lui des cartes de plusieurs émotions, mais une seule émotion, celle ayant le score le plus élevé, est prise en compte.*

Les cartes de l'émotion dominante, celle qui est en haut de la colonne d'humeur, ont toute une valeur augmentée de 1. Les cartes de l'émotion réprimée, celle qui est face cachée en bas de la colonne, n'ont aucune valeur. Les valeurs des cartes des autres émotions ne sont pas modifiées.

Le joueur dont les cartes d'une même émotion totalisent le score le plus élevé remporte la manche. Il prend la carte manche et la pose face visible devant lui.

### Exemple de score d'une manche



*La série de cartes du haut a une valeur totale de 7 (1, 1 et 5). La série de cartes du bas comprend deux cartes tristesse de valeurs 4 et 2. Comme la tristesse est l'émotion dominante, leurs valeurs sont augmentées de 1. Cette série de cartes a donc une valeur totale de 8, ce qui en fait la plus forte.*

En cas d'égalité, les ex-æquo s'annulent et c'est le joueur ayant le score immédiatement inférieur qui remporte la manche. Si tous les joueurs sont ex-æquo, il n'y a pas de vainqueur et la carte manche est défaussée.

Si le vainqueur de la manche a devant lui un jeton coup de pouce, le propriétaire de ce jeton prend l'un des jetons récompense et le pose devant lui, face cachée. Un joueur peut à tout moment regarder la valeur de ses jetons récompense, mais ne peut la montrer aux autres joueurs.

Lorsque le vainqueur de la manche a pris la carte manche, et son éventuel soutien le jeton récompense, toutes les cartes émotion et embrouille devant les joueurs sont défaussées.

### Phase 4 : Ordre des émotions

La carte humeur en bas de la colonne, qui correspondait à l'émotion réprimée de la manche qui se termine, est placée en haut de la colonne, devenant donc l'émotion dominante. Le jeton +1 est placé sur cette carte. Les cartes de cette émotion auront une valeur augmentée de 1 lors de la prochaine manche.

Mélangez les trois cartes couleurs restantes et placez les, l'une en dessous de l'autre, sous la carte de l'émotion dominante. La carte humeur en bas de la colonne est ensuite retournée face cachée, pour indiquer l'émotion réprimée. Les cartes de cette émotion n'auront aucune valeur lors de la prochaine manche.

### Phase 5 : Défausse et préparatifs

Les joueurs qui le souhaitent peuvent défausser des cartes embrouille de leur main. Ils ne peuvent pas défausser de cartes émotion.

Les cartes de la défausse et de la pioche sont regroupées et mélangées pour reconstituer la pioche. Tous les joueurs remettent leur pion debout et reprennent leur jeton coup de pouce. À moins que ce ne soit la septième manche, auquel cas la partie est terminée, on passe à la manche suivante. Le joueur qui a remporté la dernière carte manche devient le premier joueur de la manche à venir.

Après la septième manche, la partie est terminée et on détermine le vainqueur.

## Victoire

À l'issue de la septième manche, chaque joueur additionne les points indiqués sur les cartes manche

### Émotion dominante et réprimée

A. Prenez la carte humeur de l'émotion réprimée de la manche précédente et placez là au sommet de la colonne. Mettez sur cette carte le jeton +1. C'est désormais l'émotion dominante.

B. Mélangez les cartes humeur restantes et placez-les sous la carte de l'émotion dominante.

C. Retournez face cachée la carte en bas de la colonne, qui devient l'émotion réprimée.

et sur les jetons récompense qu'il a remportés au cours de la partie. Le joueur ayant le plus de points est vainqueur. En cas d'égalité, c'est celui des ex-æquo ayant le plus de points en cartes manche. S'il y a encore égalité, c'est une victoire commune.

## Crédits

**Auteurs du jeu :** Bruno Faidutti et Gwenaël Bouquin

**Production du jeu :** Sally Karkula

**Édition du jeu :** Mark O'Connor

**Création graphique:** Kevin Childress

**Création graphique additionnelle:** Noah Thul et George Ganser

**Direction artistique:** Zoe Robinson

**Illustrations :** Antonio Dessi et Ben Prevost

**Responsable de production:** Gabriel Laulunen

**Concepteur principal FFG:** Corey Konieczka

**Producteur principal FFG:** Michael Hurley

**Éditeur:** Christian T. Petersen

© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. Émoticon est une marque déposée de Fantasy Flight Publishing, Inc. Version française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives.