

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

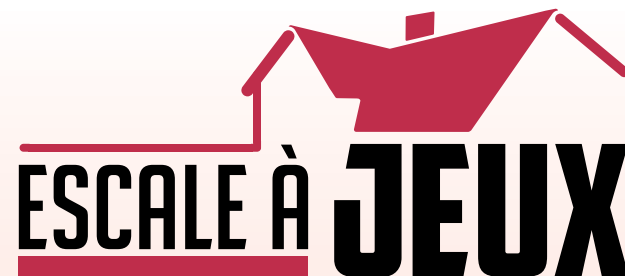
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Hippofolies master

Le jeu des gages les plus insolites pour 3 à 8 joueurs à partir de 14 ans.

Jeu Ravensburger® n° 27322-5 – Graphisme : W. Gebhard – Auteurs : B. Kaes, H. Wöhning

Contenu

- 1 plan de jeu
- 2 pions-hippopotame
- 1 dé-poker (violet)
- 1 crayon mou (avec mines de rechange;
- 103 cartes-action
- 2 cartes avec résumé de la règle du jeu
- 1 dé rose
- 98 jetons milk-shake (de 5, 10 et 50 points)

But du jeu

Le premier qui obtient 100 points gagne la partie.

Préparation du jeu

- poser les deux hippopotames l'un à côté de l'autre sur la case départ,
- poser bien en évidence les deux cartes où figure le résumé de la règle du jeu,
- bien mélanger les 103 cartes action, et
- les répartir, face cachée, en deux piles à côté du plan de jeu.
- introduire une mine dans le crayon mou et prendre du papier à dessin.

Les jetons restent dans la boîte.

C'est parti !

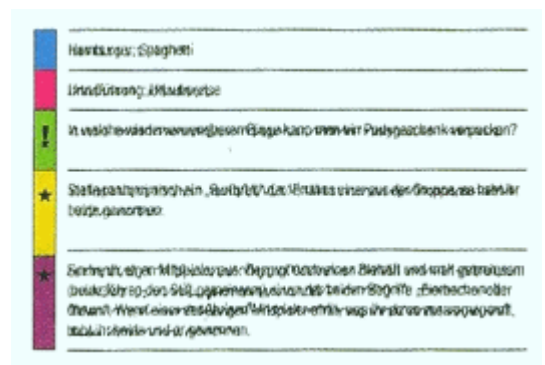
Le premier joueur lance le dé rose.

Si le dé indique le joker, (le «milk-shake») ça commence bien : chacun des joueurs reçoit aussitôt un jeton de 5 points. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Si le dé indique un chiffre, le joueur fait avancer l'un des deux hippopotames en respectant les règles suivantes :

- on ne peut faire avancer qu'un seul des deux hippopotames
- le pion doit toujours se déplacer vers l'avant, qu'il se trouve dans le cercle de droite ou celui de gauche.
- Les hippopotames n'ont pas le droit de se dépasser.
- on peut aussi changer de cercle

Puis, le joueur tire la carte action supérieure de l'une des deux piles (sauf s'il arrive sur une case orange) et il lit à voix basse le gage indiqué (ill.).



Mais pourquoi ne pas - commencer à jouer ?

Si vous avez encore des questions durant le parcours, consultez tout simplement la règle du jeu. On y explique exactement la signification des cases aux différentes couleurs.

Les différentes couleurs des cases

La case bleue « crayon mou »

Lisez les deux mots à voix basse et choisissez l'un d'eux. Ecrivez ce mot avec le crayon mou sur une feuille de papier. Les autres joueurs ont une minute pour deviner le mot en question.

Celui qui a deviné le mot juste obtient, tout comme vous, une récompense : un jeton de 5 points si l'hippopotame s'est arrêté sur une case bleue où figure un 5, un jeton de 10 points si l'hippopotame se trouve sur une case à 10 points.

Chaque joueur pose à présent bien en évidence devant lui les jetons obtenus.

Si aucun joueur ne peut deviner ce mot, personne ne gagne et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

La case rouge « mots à gargouiller ».

Lisez les deux mots à voix basse et choisissez l'un d'eux.

Prenez alors dans la bouche une bonne gorgée d'eau (ou d'une autre boisson) et « gargouillez » le mot de façon la plus distincte possible. Les autres joueurs ont à présent une minute pour deviner ce mot. Celui qui devine le mot « gargouillé » obtient, tout comme vous, un jeton de 5 ou 10 points, suivant la case rouge sur laquelle se trouve votre hippopotame.

Si aucun joueur ne devine, personne ne gagne et le joueur suivant lance le dé.

La case verte « le dernier mot ».

Lisez la notion ou le texte à voix haute. L'action se précipite à présent : En un clin d'oeil, vous devez trouver une solution adoptée au mot ou au texte en question et la nommer à voix haute à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Exemple : le mot « boissons ».

Les joueurs énumèrent à toute vitesse l'un après l'autre différentes boissons, par exemple le joueur A : « lait », B : « eau minérale », C : « vin », D : « bière », puis A : « jus d'orange », B, C... etc.

Mais tout n'est pas aussi simple que cela paraît car :

- celui qui ne trouve rien en l'espace de 3 secondes est éliminé.
- celui qui répète une réponse déjà donnée est également éliminé.
- c'est le groupe qui décide si la réponse est valable ou non.

On continue à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur. Celui-ci remporte alors cette étape et reçoit le nombre de jetons indiqué sur la case verte.

La case jaune « One man show »

La plupart des gages « One man show » doivent être lus à voix basse.

! Certains gages portent un « ! ». Ils doivent alors être lus à voix haute. Ces cases comprennent trois sortes d'actions totalement différentes :

1. Vous devez réciter quelque chose. Les autres joueurs ont 1 minute pour deviner. Celui qui devine reçoit, comme vous, un jeton de 5 ou 10 points, suivant la case où se trouve votre hippopotame. Si aucun joueur ne devine, personne ne gagne et le joueur suivant lance le dé.
2. Vous devez exécuter l'action indiquée pendant 1 minute au maximum. Si les autres joueurs trouvent votre exécution réussie, vous obtenez la récompense indiquée sur la case. S'ils jugent votre exécution ratée, vous n'obtenez rien.
3. Vous devez jouer un sketch en collaboration avec d'autres joueurs. Si votre sketch est réussi, vous obtenez, tous, la récompense indiquée sur la case. Si le sketch rote, vous n'obtenez rien.

La case violette « Sketch »

! La plupart des gagés sont lus à voix basse. Certains gages portant un « ! ». Ces gages doivent être lus à voix haute.

Sur les cases violettes « équipe », vous devez toujours (à part quelques exceptions) exécuter un gagé du genre plutôt loufoque en collaboration avec un ou plusieurs joueurs,

Si vous réussissez le gage, votre équipe gagne et chacun reçoit un jeton de 5 ou 10 points selon la case où se trouve l'hippopotame.

Si vous ne réussissez pas, vous n'obtenez rien.

La case « poker » orange

Le joueur dont l'hippopotame s'arrête sur la case poker orange joue à « quitte ou double »,

- il lance le dé-poker
- si le dé indique un saxophone, il a de la chance et reçoit un jeton de 5 points
- il peut alors s'arrêter et encaisser ce jeton
- il peut aussi tenter une nouvelle fois sa chance et continuer à jouer tant que le dé indique coup sur coup un « saxophone ».

Attention :

Si le dé indique un citron, tous les jetons gagnés passent aux autres joueurs.

Chacun d'eux reçoit le nombre de jetons que ce joueur avait gagné jusqu'alors.

Plutôt rageant pour celui qui a tout perdu : il repart les poches vides ! Espérons qu'il ne perdra pas sa bonne humeur...

Le joueur peut alors s'arrêter à chaque instant et encaisser la somme ainsi obtenue.

Exemple : Un joueur chanceux a obtenu trois fois de suite au dé le « saxophone ». Il choisit alors de s'arrêter et encaisse 3 jetons de 5 points.

Fin du jeu

Après que chacun ait fait preuve de ses talents, on passe à la phase fatidique qui consiste à déterminer le gagnant.

Le premier qui a collectionné 100 points ou plus est le caïd de la bande, le champion, le médaillé d'or, le gagnant, quoi ! Félicitations ! Si lors d'une partie, deux ou plusieurs joueurs parviennent en même temps à 100 points ou plus, le gagnant est alors celui qui a obtenu le plus grand nombre de points.