

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.



**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**  
**06 24 69 12 99**  
**escaleajeux@gmail.com**



# Whoopies

Les WHOOPIES sont d'étranges créatures venues d'une planète très lointaine, la planète Whoops; par un hasard qui ne s'explique pas, elles viennent de tomber sur notre planète par milliers ; les WHOOPIES ressemblent étrangement à certains animaux de notre planète et nous aimerais tous les adopter mais malheureusement elles sont immatrisables, elles ne pensent qu'à jouer, elles courrent, sautent, se jettent dans tous les sens et créent de nombreux dégâts. Il faut donc les attraper pour éviter qu'elles ne mettent le chaos dans nos foyers. Pour résoudre le problème et après des études poussées, les meilleures scientifiques ont posé leurs conclusions dans un rapport :

" Les WHOOPIES se déplacent avec des pierres précieuses qui leur donnent une énergie incroyable ; en leur dépossédant de ces pépites vous pourrez les calmer et très certainement les amadouer. Nous pensons même que vous pourrez les dresser et les adopter. Le seul moyen de leur dérober ces fameuses pierres est de les attraper par l'extrémité de leur queue. Leur talon d'Achille c'est leur queue ! ".

## BUT DU JEU

Etre le premier joueur à déposséder les WHOOPIES de leurs pierres précieuses. Pour gagner une pierre précieuse, il vous faudra jeter les WHOOPIES et attraper le plus vite possible un WHOOPIE par l'extrémité de sa queue.

## COMMENT JOUER

Avant de commencer à jouer reliez les cordelettes avec boules aux peluches en emboîtant les clips, et collez les autocollants sur les 6 faces du dé.

Pour gagner aux Whoopies vous devrez bien connaître vos créatures (voir p.4) :

- Nom : *Phantéus*, orange, houppette violette : c'est le plus costaud, grâce à sa trompe il peut faire tomber les objets les plus lourds

- Nom : *Octopus*, bleue, houppette rose : elle est très rapide et peut voler grâce à ses ailes ; elle dérobe de petits objets avec ses tentacules.

- Nom : *Tortéus*, rose, houppette verte : elle est lente mais cachée dans sa coquille elle se met à rouler à toute vitesse pour éjecter tout ce qui passe

- Nom : *Marsupus*, violet, houppette orange : agile mais lent, il peut grimper partout et devient difficile à attraper

- Nom : *Ursinus*, vert, houppette bleue : il est très jeune, isolé il est facile à attraper mais il est toujours protégé par ses compagnons qui le tiennent par la queue.

Les joueurs à tour de rôle lance le dé. Les six faces du Dé permettent de jouer six actions différentes (voir p.4) :

- FACE 1: Choisir une couleur des WHOOPIES
- FACE 2: Choisir une couleur de houppette des WHOOPIES
- FACE 3: Choisir un nom de WHOOPIE
- FACE 4: Attraper tous les WHOOPIES sauf un
- FACE 5: Chacun son WHOOPIE
- FACE 6: La partie compte double et le lanceur choisit une des 5 actions précédentes

Une fois la face de dé connue, le joueur ayant lancé le dé désigne le ou les WHOOPIES concernés. Par exemple si la face du dé désigne :

- Face 1, la couleur : le joueur choisit une des 5 couleurs des WHOOPIES
- Face 2, la houppette : le joueur choisit une des 5 couleurs de houppettes des WHOOPIES
- Face 3, le nom : le joueur choisit un des cinq noms des WHOOPIES

Le joueur qui a lancé le Dé pend alors les WHOOPIES par les queues (voir p.4) au dessus de la table. Il désigne quel Whoopie va être joué et lâche alors les WHOOPIES sur la table. Tous les joueurs jouent en même temps et le premier joueur ayant attrapé le bon WHOOPIE par l'extrémité et uniquement par l'extrémité de sa queue - donc la boule en bois - gagne alors une pierre précieuse.

Si un joueur attrape le mauvais WHOOPIE, il perd alors deux pierres précieuses s'il en possède.

Si un joueur attrape le bon WHOOPIE mais pas par la boule il perd alors deux pierres précieuses s'il en possède.

Lorsque le Dé tombe sur la face 4, l'objectif est de prendre au moins un WHOOPIE. Les joueurs n'ayant pris aucun WHOOPIE perdent une pierre précieuse, le joueur ayant pris le mauvais WHOOPIE perd deux pierres précieuses.

Lorsque le Dé tombe sur la face 5, chaque joueur choisit un WHOOPIE avant le lancer. Peu importe si un WHOOPIE est choisi par plusieurs joueurs. Après le lancer l'objectif est d'attraper le plus vite son WHOOPIE.

Il se peut que dans l'action la corde se sépare en deux au niveau du clips. Dans ce cas le jeu continue, il faudra alors attraper le bon WHOOPIE mais par son clips.

Le gagnant sera le joueur qui obtiendra un certain nombre de pierres précieuses :

A deux joueurs, il faut 8 pierres précieuses pour gagner  
A trois joueurs, il faut 5 pierres précieuses pour gagner  
A quatre et cinq joueurs, il faut 4 pierres précieuses pour gagner  
De six à huit joueurs, il faut 3 pierres précieuses pour gagner. La face 6 du dé ne permettra pas de gagner deux pierres précieuses.

## Variante " chapardage "

Cette variante se joue de 3 à 6 joueurs. Chaque joueur reçoit 6 pierres précieuses à 3 joueurs, 5 pierres précieuses à 4 joueurs, 4 pierres précieuses à 5 joueurs, 3 pierres précieuses à 6 joueurs.

Quand un joueur gagne une action, il pique à un adversaire de son choix une pierre précieuse. Dès qu'un joueur n'a plus de pierres, le joueur ayant le plus de pierres gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés se déparent sur un jet de WHOOPIES.

## Variante " pour les plus petits "

En fonction de l'age vous pouvez diminuer le nombre de WHOOPIES en jeu. Chaque joueur au début de la partie choisit son WHOOPIE. A chaque lancer l'objectif de chaque joueur sera de prendre son WHOOPIE.

A vos marques, prêts, lancez !!

# Whoopies



The WHOOPIES are strange creatures from a distant planet called Whoops. Nobody can explain why thousands of them just fell on our planet. They are surprisingly like some animals living on our planet and we would like to adopt them all. Unfortunately, they are untameable and playing is all they ever think about: they run, jump, throw themselves everywhere, thus damaging many things. We have to prevent them from creating chaos in our homes by catching them. After having studied the problem very carefully and in order to solve it, scientists recommend the following :

"The WHOOPIES move with gems which give them an incredible energy. If you manage to steal these nuggets from them, you will calm them down and even may soothe them. We also think that you may tame and adopt them. The only way to steal these gems from them is to catch them by the end of their tail. Their Achilles' heel is their tail!"

## AIM OF THE GAME

Be the first player who steals the gems from the WHOOPIES. To win a gem, throw the WHOOPIES and catch a WHOOPIE by the end of its tail as quickly as possible.

## HOW TO PLAY

Before starting the game, fit the cords with the wooden balls into the cuddly toys and stick the stickers on the 6 sides of the die.

You should know them very well. Here is a presentation of these five tiny creatures:

Name - Phanteus, orange, purple powder puff: he's the strongest WHOOPIE. Thanks to his trunk, he can push the heaviest items down.

Name - Octopus, blue, pink powder puff: she's very quick and can fly thanks to her wings. She steals small item with her tentacles.

Name - Torteus, pink, green powder puff: she's slow but when she's hidden in her shell, she can roll very fast and eject everything that passes by.

Name - Marsupus, purple, orange powder puff: nimble but slow, he can climb everywhere and is hard to catch.

Name - Ursinus, green, blue powder puff. He's young and once isolated, he's easy to catch but he's always protected by his friends who hold him by the tail.

The players roll the die in turn. The die enables them to play six different actions:

- SIDE 1: Choose a colour among the WHOOPIES
- SIDE 2: Choose a colour among the WHOOPIES' powder puffs
- SIDE 3: Choose a WHOOPIES' name
- SIDE 4: Catch all the WHOOPIES but one
- SIDE 5: A WHOOPIE for everyone
- SIDE 6: Joker, twice as many points can be won and the player chooses one of the five actions above.

Once the die's side has been disclosed, the player who rolled it makes their choice. For example, if the die's side indicates :

- Side 1, the colour: the player chooses one of the 5 WHOOPIES' colours.
- Side 2, the powder puff: the player chooses one of the 5 WHOOPIES powder puff's colours.
- Side 3, the name: the player chooses one of the 5 WHOOPIES' names.

The player who has just chosen the action hangs the WHOOPIES by their tails above the table, as shown on the figure and he let them fall. All the players play at the same time and the first one who has caught the right WHOOPIE only by the end of its tail, i.e. by the wooden ball, wins a gem. Example on Fig. XX, the die indicates a colour and the player who has thrown the cuddly toys has chosen the orange WHOOPIE. The winner is the player who has caught the red underlined ball.

If a player catches a wrong WHOOPIE, he loses two gems if he has some.

If a player catches the right WHOOPIE but not by the end of the tail, he loses two gems if he has some.

When the die indicates the side 4, the aim is to catch at least one WHOOPIE. The players who haven't caught any WHOOPIE lose one gem; the player who has caught the wrong WHOOPIE loses two gems.

When the die shows the side 5, each player chooses a WHOOPIE before the throw. It doesn't matter if a WHOOPIE is chosen by several players. After the throw, the aim is to catch one's WHOOPIE as quickly as possible.

During the action, the cord may get loose from the WHOOPIE. The game goes on and the players shall catch the right WHOOPIE by the binding of its tail.

The winner of the game is the player who has won a certain number of gems:

With two players, 8 gems are required to win.  
With three players, 5 gems are required to win.  
With four or five players, 4 gems are required to win.  
Between six and eight players, 3 gems are required to win. The "joker" side doesn't enable to win two gems.

## "Petty theft" variation

This variation can be played from 3 to 6 players. With 3 players, each player has 6 gems, with 4 players 5 gems, with 5 players 4 gems and with 6 players 3 gems.

When a player wins an action, he chooses another player and steals a gem from them. As soon as a player has no gem any more, the player who has the most gems wins the game. If scores are even, the concerned players play a "WHOOPIES' throw".

## Variation "for the youngest players"

According to the age, you may reduce the number of WHOOPIES. At the beginning of the game, each player chooses their own WHOOPIE. After each die roll, the aim for each player is to catch their WHOOPIE.

Ready, set, throw!

# Whoopies



"Die WHOOPIES beziehen ihre unbändige Energie aus Edelsteinen, die sie immer bei sich tragen. Wenn man ihnen diese Edelsteine abnimmt, kann man sie beruhigen und bestimmt auch zähmen. Es besteht sogar die Möglichkeit, dass sie danach dressiert und adoptiert werden können. Aber es gibt nur eine einzige Möglichkeit, um an diese Steine zu gelangen: Man muss sie am Schwanzende packen. Der Schwanz ist ihre einzige Schwachstelle."

## ZIEL DES SPIELS

Es gewinnt, wer den WHOOPIES am Ende die meisten Edelsteine abgenommen hat. Um einen Edelstein zu gewinnen, muss man als Erster aus dem WHOOPIE-Knäuel den gesuchten WHOOPIE am Schwanzende packen.

## SPIELABLAUF

Vor dem ersten Spiel müssen die Schnüre und die Plüschtiere anhand der Clips miteinander verbunden werden und die Aufkleber auf den Würfel geklebt werden.

Um zu gewinnen, ist es wichtig alle WHOOPIES genau zu kennen. Hier ein Bild von allen Kreaturen:

- Name: Phanteus, Grundfarbe orange, lila Tolle: er ist der stärkste, mit seinem Rüssel kann er die schwersten Gegenstände umwerfen.
- Name: Octopus, Grundfarbe blau, rosa Tolle: Sie ist sehr schnell und kann dank ihrer Flügel auch fliegen, mit ihren Greifarmen stibitzt sie kleine Gegenstände
- Name: Torteus, Grundfarbe rosa, grüne Tolle: Sie ist langsam, versteckt sie sich jedoch in ihrem Haus, rast sie wie wild und kann alles aus dem Weg fegen.
- Name: Marsupus, Grundfarbe lila, orange Tolle: Sehr beweglich aber langsam, aufgrund seiner Kletterkünste ist er sehr schwer zu fangen
- Name: Ursinus, Grundfarbe grün, blaue Tolle: er ist der jüngste und sehr einfach zu fangen, wenn er alleine ist, doch er wird immer von seinen Spielkameraden beschützt.

Die Spieler würfeln abwechselnd. Die verschiedenen Würfelergebnisse geben jeweils die für diese Runde relevante Aktion an:

- Würfelsymbol 1: Eine WHOOPIE-Grundfarbe wählen
- Würfelsymbol 2: Eine WHOOPIE-Tollenfarbe wählen
- Würfelsymbol 3: Einen WHOOPIE-Namen wählen
- Würfelsymbol 4: Alle WHOOPIES außer einem fangen
- Würfelsymbol 5: Jedem sein eigener WHOOPIE
- Würfelsymbol 6: Joker, diese Runde zählt doppelt, wobei eine der anderen 5 Aktionen gewählt werden muss

Sobald das Würfelsymbol bekannt ist, wählt der Spieler, der gewürfelt hat, das oder die geforderten WHOOPIE-Elemente aus.

- Würfelsymbol 1, Grundfarbe: der Spieler wählt eine der 5 WHOOPIE-Grundfarben aus
- Würfelsymbol 2, Tolle: der Spieler wählt eine der 5 WHOOPIE-Tollenfarben aus
- Würfelsymbol 3, Name: der Spieler wählt einen der 5 WHOOPIE-Namen aus, usw.

Der Spieler, der gewürfelt und das geforderte WHOOPIE-Element gewählt hat, hält nun alle WHOOPIES am Schwanz (siehe Bild) über den Tisch. Dann lässt

WHOOPIES sind seltsame Kreaturen, die von einem fernen Planeten stammen, dem Planeten Whoops. Durch einen unglaublichen Zufall sind gerade tausende WHOOPIES auf unserer Erde gelandet. Sie sehen einigen Tieren auf der Erde sehr ähnlich und wir würden sie am liebsten alle adoptieren. Doch sie sind kaum zu halten und denken immer nur daran zu spielen. Sie rennen, springen und richten beim Toben viele Schäden an. Um zu verhindern, dass das Chaos bei uns ausbricht, müssen die WHOOPIES daher gefangen werden. Die größten Wissenschaftler haben nach eingehenden Studien folgende Ratschläge zur Problemlösung in einem Bericht zusammengefasst:

er das WHOOPIE-Knäuel auf den Tisch fallen. Alle Spieler versuchen gleichzeitig, den gesuchten WHOOPIE zu fangen. Derjenige, der es schafft, den richtigen WHOOPIE am Schwanzende – also lediglich an der Holzkugel – zu fassen, gewinnt einen Edelstein. Beispiel: Der Würfel gibt an, dass eine WHOOPIE-Grundfarbe zu wählen ist. Der Spieler hat orange gewählt. Einen Edelstein erhält also der Spieler, der die rot unterstrichene Kugel gefangen hat.

Spieler, die einen falschen WHOOPIE fangen, müssen wieder 2 Edelsteine abgeben, sofern sie welche besitzen.

Spieler, die den richtigen WHOOPIE fangen, aber nicht am Schwanzende (=Holzkugel), verlieren 2 Edelsteine, sofern sie welche besitzen.

Wenn das Würfelsymbol 4 gewürfelt wird, muss mindestens ein WHOOPIE, außer dem, der genannt wurde, gefangen werden. Spieler die keinen WHOOPIE gefangen haben, verlieren einen Edelstein. Ein Spieler, der den genannten WHOOPIE gefangen hat, verliert 2 Edelsteine.

Wenn das Würfelsymbol 5 gewürfelt wird, wählt jeder Spieler einen WHOOPIE aus. Es spielt dabei keine Rolle, ob mehrere Spieler den gleichen WHOOPIE gewählt haben. Wer nun seinen WHOOPIE fängt, bekommt einen Edelstein.

Es kann vorkommen, dass sich die Clipverbindung zwischen Plüschtier und Holzkugel im Spielverlauf löst. In diesem Fall geht das Spiel weiter, man muss jedoch den WHOOPIE am Clip packen.

Wer als erster eine gewisse Anzahl an Edelsteinen gewinnen konnte, gewinnt das Spiel. Die Anzahl der benötigten Edelsteine ist abhängig von der Anzahl der Mitspieler:

- 2 Spieler: 8 Edelsteine
- 3 Spieler: 5 Edelsteine
- 4 oder 5 Spieler: 4 Edelsteine
- 6 bis 8 Spieler: 3 Edelsteine, wobei es in der Jokerrunde nur einen Edelstein zu gewinnen gilt

## Stibitz-Variante:

Variante für 3 bis 6 Spieler. Zu Beginn erhält jeder Spieler 6 Edelsteine (bei 3 Mitspielern), 5 Edelsteine (bei 4 Mitspielern), 4 Edelsteine (bei 5 Mitspielern) oder 3 Edelsteine (bei 6 Mitspielern).

Wenn ein Spieler eine Aktion gewinnt, darf er von einem beliebigen Mitspieler einen Edelstein stibitzen. Sobald ein Spieler keine Edelsteine mehr besitzt, endet das Spiel. Es gewinnt, wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Edelsteine besitzt. Ein Gleichstand wird unter den betroffenen Spielern durch eine Partie WHOOPIES entschieden.

## Variante für jüngere Mitspieler:

Je nach Alter der Mitspieler kann auch die Anzahl der im Spiel befindlichen WHOOPIES angepasst werden. In jeder Runde muss jeder nun versuchen, seinen eigenen WHOOPIE zu fangen.

Auf die Plätze, fertig, los !

 MATERIEL : 5 Peluches, 5 cordelettes avec une boule en bois, 20 pierres précieuses, 1 Dé, 6 autocollants

 CONTENT : 5 cuddly toys, 5 cords with a wooden ball, 20 gems, 1 die, 6 stickers

 MATERIAL : 5 Plüschtiere, 5 Schnüre mit einer Holzkugel, 20 Edelsteine, 1 Würfel, 6 Aufkleber

 CONTENUTO : 5 Peluche, 5 Cordicelle con una biglia in legno, 20 pietre preziose, 1 dado, 6 autoadesivi

 MATERIAAL : 5 knuffels, 5 koordjes met een houten bolletje, 20 edelstenen, 1 dobbelsteen, 6 stickers



TORTEUS



MARSUPUS



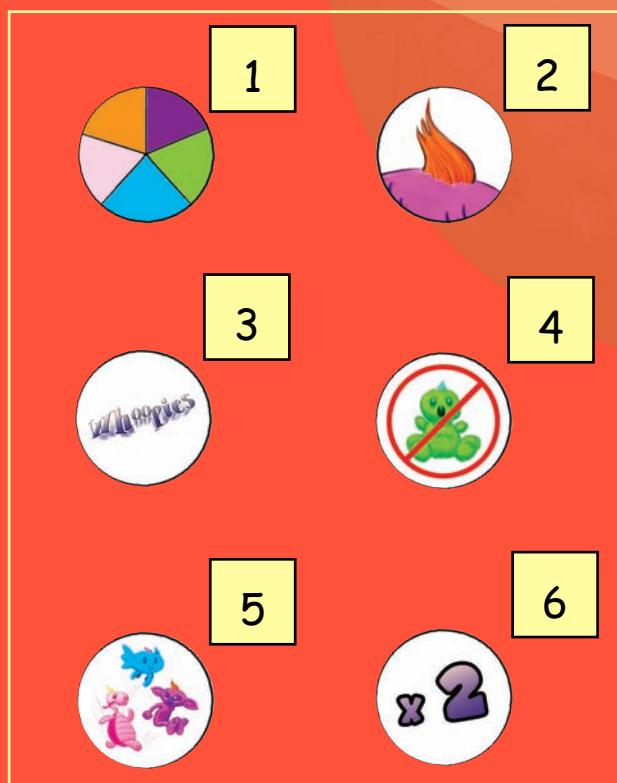
URSINUS



PHANTEUS



OCTOPUS



[www.ferti-games.com](http://www.ferti-games.com)

authors : Jean Georges - Francis Pacherie

illustrator : Arnaud Demaegd



# Whoopies

"De WHOOPIES verplaatsen zich met edelstenen die hun een ongelooflijke energie verlenen; door hun die edelstenen af te nemen zal men ze kunnen temmen en adopteren. Het enige middel om hun die stenen te ontfutselen is ze bij het uiteinde van hun staart te pakken. De Achilleshiel van de Whoopie is zijn staart!"

## DOEL VAN HET SPEL

De eerste speler zijn die de WHOOPIES hun edelstenen afhandig maakt. Om een edelsteen te veroveren moet je de WHOOPIES opgooien en zo vlug mogelijk een WHOOPIE bij het uiteinde van zijn staart grijpen.

## ZÓ WORDT ER GESPEELED

Vóór er gespeeld wordt moeten de Koordjes met de bolletjes aan de Knuffels worden vastgemaakt met behulp van de clips.

Om te kunnen winnen moet je de schepseltjes goed kennen (zie p.4) :

- Naam : Phanteus, oranje, paarse kuif : hij is de sterkste, met zijn slurf kan hij de zwaarste voorwerpen omvergooien.
- Naam : Octopus, blauw, roze kuif : ze is zeer snel, heeft vleugels en kan dus vliegen; met haar tentakels kan ze kleine voorwerpen stelen.
- Naam : Torteus, roze, groene kuif : ze is traag, maar als ze in haar schelp kruipst kan ze heel snel rollen en alles op haar weg buiten gooien.
- Naam : Marsupus, paars, oranje kuif : behendig maar traag; hij kan overal op klimmen en wordt dan heel moeilijk te vangen.
- Naam : Ursinus, groen, blauwe kuif : is zeer jong; afgezonderd kun je hem gemakkelijk vangen, maar hij wordt altijd beschermd door zijn kameraden, die hem bij de staart vasthouden.

De spelers gooien om beurten de dobbelsteen. De zes vlakken van de dobbelsteen geven zes verschillende opdrachten (zie p.4) :

- VLAK 1 : Een WHOOPIE-kleur kiezen
- VLAK 2 : Een kuifjeskleur van de WHOOPIES kiezen
- VLAK 3 : Een WHOOPIE-naam kiezen
- VLAK 4 : Alle WHOOPIES behalve één pakken
- VLAK 5 : elk zijn WHOOPIE
- VLAK 6 : Joker; het spel telt dubbel en de speler kiest één van de voorgaande opdrachten

Zodra het vlak van de dobbelsteen gekend is duidt de speler die de dobbelsteen gooide de betrokken WHOOPIE(S) aan.

Is bijvoorbeeld het opgegooid vlak

- vlak 1, de kleur : dan kiest de speler één van de vijf kleuren van de WHOOPIES.
- vlak 2, de kuif : dan kiest de speler één van de vijf kuifjeskleuren van de WHOOPIES.
- vlak 3, de naam : dan kiest de speler één van de vijf namen van de WHOOPIES, ...

De speler die de dobbelsteen gooide hangt dan de WHOOPIES bij hun staart (zie p.4) boven de tafel. Hij duidt aan op welke WHOOPIE

De Whoopies zijn vreemde wezentjes, afkomstig van de heel verre planeet Whoops; door een onverklaarbaar toeval zijn er duizenden Whoopies op onze planeet gevallen; ze lijken eigenaardig genoeg op sommige dieren van onze planeet en we zouden ze wel willen adopteren, maar ze zijn jammer genoeg niet te bedwingen : ze denken maar aan spelen, lopen en springen; ze gooien zichzelf naar alle kanten en maken veel stukken. Je moet ze dus zien te pakken om te verhinderen dat ze je huis op stelten zetten. Om het probleem op te lossen, en na hun geval grondig te hebben onderzocht, gaven de bekwaamste wetenschappers hun conclusies in een verslag :

er wordt gespeeld en laat dan de WHOOPIES los op de tafel. Alle spelers spelen tezelfdertijd en de eerste die de juiste WHOOPIE bij het uiteinde van zijn staart, en uitsluitend bij het uiteinde van zijn staart - d.i. het houten bolletje -, heeft gevat wint een edelsteen.

De speler die een verkeerde WHOOPIE pakt verliest twee edelstenen indien hij er bezit.

De speler die de juiste WHOOPIE pakt, maar niet bij het bolletje, verliest twee edelstenen indien hij er bezit.

Valt de dobbelsteen op **vlak 4**, dan moeten de spelers minstens één WHOOPIE zien te pakken. Wie geen enkele WHOOPIE heeft gepakt verliest een edelsteen, wie een verkeerde WHOOPIE heeft gepakt verliest twee edelstenen.

Valt de dobbelsteen op **vlak 5**, dan kiest elke speler een WHOOPIE vooraleer ze worden opgegooid. Eénzelfde WHOOPIE mag door verschillende spelers worden gekozen. Na het opgooien moet elkeen zo snel mogelijk zijn WHOOPIE zien te pakken.

Het kan gebeuren dat het koordje in het vuur van de actie in twee stukken uiteenvalt ter hoogte van de clip. In dat geval gaat het spel verder, maar de speler moet dan zijn WHOOPIE pakken bij de clip.

De uiteindelijke winnaar is de speler die een bepaald aantal edelstenen heeft veroverd :

Met twee spelers moet men 8 edelstenen veroveren om te winnen.  
Met drie spelers moet men 5 edelstenen veroveren om te winnen.  
Met vier spelers en vijf moet men 4 edelstenen veroveren om te winnen.

Met zes tot acht spelers moet men 3 edelstenen veroveren om te winnen. Het "joker"-vlak laat hier niet toe twee stenen te veroveren.

## "Jatter"-variante

Deze variante wordt met 3 tot 6 spelers gespeeld. Elke speler ontvangt respectievelijk 6 edelstenen bij 3 spelers, 5 edelstenen bij 4 spelers, 4 edelstenen bij 5 spelers, 3 edelstenen bij 6 spelers.

Wint een speler bij een opdracht, dan mag hij een edelsteen "jatten" van een willekeurige andere speler. Zodra een speler geen edelstenen meer heeft wint de speler die de meeste edelstenen bezit de partij. Bij gelijk spel wordt de zaak beslecht door nog een WHOOPIE-gooi te doen onder de betrokken spelers.

## Variante "voor de kleintjes"

Men kan, naargelang de leeftijd, minder WHOOPIES inzetten. Bij de aanvang van de partij kiest elke speler zijn WHOOPIE. Bij elke opgooi moeten de spelers hun eigen WHOOPIE zien te pakken.

Klaar ? Start ! Gooi !!

# Whoopies

I WHOOPIES sono creature aliene provenienti dai confini dell'universo, il pianeta WHOOPS ; per un motivo ancora sconosciuto, sono atterrati da poco sulla terra e sono migliaia ; i WHOOPIES assomigliano ad alcuni animali della Terra e tutti ne vorrebbero adottare uno, ma purtroppo queste creature sono incontrollabili, non pensano ad altro se non a giocare, corrono, saltano, e si lanciano ogni dove, combinando un'infinità di disastri. Bisognerà quindi catturarli per evitare il caos in ogni casa! Per risolvere il problema e dopo accurati studi, i migliori scienziati del pianeta concordano con quanto scritto in questo rapporto :

" I WHOOPIES si muovono con delle pietre preziose che donano loro un'energia infinita; derubarli di queste pietre preziose sarà possibile calmare e in alcuni casi domarli. Pensiamo che potrete perfino vestirli e adottarli. Il solo modo per derubarli è di prenderli per l'estremità della coda. La coda è il loro tallone d'Achille!".

## SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo a derubare i WHOOPIES delle loro pietre preziose. Per ottenere una pietra, dovrete lanciare i WHOOPIES e prendere il più velocemente possibile un WHOOPIE per l'estremità della coda.

## COME SI GIOCA

Prima di cominciare il gioco unite le cordicelle ai peluche incastrando le clip.

Per vincere a WHOOPIES dovete conoscere bene le vostre creature (vedi p.4):

- Nome: Phantéus, arancione, ciuffo violetto: è il più robusto, e grazie alla sua proboscide può far cadere gli oggetti più pesanti.
- Nome: Octopus, blu, ciuffo rosa: è molto veloce e può volare grazie alle sue ali; le piace derubare dei piccoli oggetti con i suoi tentacoli.
- Nome: Tortéus, rosa, ciuffo verde: è molto lenta ma quando si chiude nel suo guscio, si mette a girare a gran velocità travolgendo tutto quello che incontra.
- Nome: Marsupus: viola, ciuffo arancione: agile ma lento, può arrampicarsi dappertutto, diventando difficilissimo da catturare.
- Nome: Ursinus, verde, ciuffo blu: è il più piccolo; isolato è facile da catturare, ma è sempre protetto dagli altri suoi compagni che lo tengono per la coda.

I giocatori a turno lanciano il dado. Le sei facce del dado permettono di fare 6 azioni diverse (vedi p.4):

- Faccia 1: scegliere un colore dei WHOOPIES
- Faccia 2: scegliere un colore del ciuffo dei WHOOPIES
- Faccia 3: scegliere un nome di un WHOOPIE
- Faccia 4: catturare tutti i WHOOPIES tranne uno
- Faccia 5: a ciascuno il suo WHOOPIE
- Faccia 6: jolly, il turno vale doppio e si sceglie una delle azioni precedenti

Una volta conosciuto il numero del dado, il giocatore che ha tirato designa un WHOOPIE a seconda dei casi. Per esempio, se il dado risulta:

- Faccia 1, il colore: il giocatore sceglie uno dei 5 colori dei WHOOPIES
- Faccia 2, il ciuffo: il giocatore sceglie uno dei 5 colori dei ciuffi dei WHOOPIES
- Faccia 3, il nome: il giocatore sceglie uno dei 5 nomi dei WHOOPIES

Il giocatore che ha lanciato il dado tiene i WHOOPIES per le code (vedi p.4) sopra al piano da gioco. Decide quale WHOOPIE dovrà

essere catturato e lì lascia tutti cadere sul tavolo. Tutti i giocatori entrano in gioco e il primo che avrà catturato il WHOOPIE giusto per l'estremità della coda (quindi la biglia di legno) guadagna una pietra preziosa.

Se un giocatore cattura il WHOOPIE sbagliato perde 2 pietre preziose, se ne ha.

Se un giocatore cattura il WHOOPIE giusto, ma non per la biglia, perde 2 pietre, se ne possiede.

Quando dal dado risulta la faccia 4, l'obiettivo è prendere almeno un WHOOPIE. I giocatori che non ne hanno preso nemmeno uno perdono una pietra preziosa, mentre chi ha catturato quello cattivo ne perde due.

Se invece il dado risulta la faccia 5, ogni giocatore sceglie un WHOOPIE prima di lasciali cadere. Non importa se più giocatori scelgono lo stesso. Dopo il lancio, l'obiettivo è prendere il più velocemente possibile il proprio WHOOPIE.

E' possibile che durante il gioco la cordicella si stacchi dal WHOOPIE all'altezza della clip; in questo caso, il gioco continua e bisognerà catturare i WHOOPIE afferrandoli per la clip.

Il vincitore finale sarà chi otterrà un certo numero di pietre preziose :

A due giocatori, ci vorranno 8 pietre preziose per vincere  
A tre giocatori, ci vorranno 5 pietre

A quattro e a cinque giocatori, ce ne vorranno 4

Da sei a otto giocatori ci vorranno 3 pietre preziose per vincere. La faccia "jolly" non permetterà però di ottenere due pietre preziose.

## Variante "scippo"

Questa variante si può fare da 3 a 6 giocatori. Ogni giocatore riceve 6 pietre preziose a 3 giocatori, 5 a 4 giocatori, 4 a 5 giocatori, e 3 pietre a 6 giocatori.

Quando un giocatore vince un turno, "scippa" uno degli altri giocatori a sua scelta, prendendogli una pietra. Quando un giocatore non ha più nessuna pietra, il giocatore che ne ha di più vince la partita. In casi di parità, sarà un'ultima sfida a WHOOPIES a dire chi sarà il vincitore.

## Variante "per i più piccoli"

A seconda dell'età dei giocatori, è possibile diminuire il numero dei WHOOPIE in gioco. All'inizio del gioco, ogni giocatore può scegliere uno dei WHOOPIES e ad ogni turno cercare di catturare solo quello.

Ai vostri posti, pronti, lanciate!!