

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)



# CHIP-CHIP

# HURRA

Un jeu de robots amusant  
de Klaus Teuber  
Pour 2 à 4 Joueurs  
À partir de 6 ans



## L'histoire

Le génial Professeur San Répi a fait une nouvelle trouvaille. Il a fabriqué avec des pièces de récupération un petit robot destiné à le décharger des tâches ménagères. Pour que ce petit robot ne reste pas seul, il a décidé d'en fabriquer toute une série dans son atelier. Il ne lui reste plus qu'à les équiper de puces électroniques afin qu'ils sachent ce qu'ils ont à faire. Mais chaque robot voulant être le plus intelligent, c'est la bagarre pour les puces !



## But du jeu

Chaque robot devient plus intelligent à chaque fois qu'il gagne une puce ; le joueur dont les deux robots sont équipés de 4 puces a gagné.

## Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu (représentant l'atelier du Professeur San Répi).
- 8 robots (2 par couleur).
- 8 dés Indicateurs d'Énergie (2 par couleur).
- 1 Professeur San Répi (catapulte à puces).
- 32 puces électroniques pour les robots.

## Mise en place

✗ Chaque joueur reçoit 2 robots et 2 dés de la même couleur. À moins de quatre joueurs, les robots et les dés non utilisés restent dans la boîte..

✗ Le plateau (l'atelier du Professeur San Répi) est placé sur la boîte ouverte (comme sur la photo ci-dessous).

✗ Le joueur le plus jeune commence et place un dé sur une des cases de l'atelier, la face 3 du dé vers le haut. Le joueur à sa gauche place son dé de la même manière (face 3 vers le haut) sur une autre case libre, et ainsi de suite. Quand chaque joueur a placé son premier dé, on refait un tour de table pour le deuxième dé, toujours posé sur une case libre, la face 3 vers le haut.

✗ Chaque joueur place une puce dans le dos de chacun de ses robots.

✗ Chaque joueur recouvre les dés de sa couleur avec ses robots.

✗ Les puces restantes sont posées près de l'atelier.

✗ Le joueur le plus jeune reçoit le Professeur San Répi et commence la distribution des puces. Elle sera faite ensuite par chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.



# CHIP-CHIP

## HURRA

### Déroulement du jeu

#### 1. Le Professeur San Répi lance une puce

- ✗ Le joueur dont c'est le tour place le Professeur San Répi à l'endroit de son choix, à côté de l'atelier. La distance minimum entre le Professeur et l'atelier doit être environ de 10 cm (la largeur d'une main).
- ✗ Il prend une puce et la place sur le visage du Professeur (dans le cercle). Il appuie d'un doigt sur les pieds du Professeur San Répi et lance la puce sur une des cases de l'atelier. Il faut essayer de l'envoyer le plus près possible d'un de ses robots.
- ✗ Ce n'est pas grave si la puce n'atterrit pas sur une case de l'atelier : chaque joueur a droit à 3 essais.
- ✗ On doit pouvoir discerner sans ambiguïté la case d'atterrissage de la puce, c'est-à-dire qu'elle doit toucher l'intérieur d'une case. Si elle reste en équilibre sur les bords des cases, il faut recommencer.
- ✗ Quand la puce a bien atterri sur une case, le joueur ne peut pas la reprendre, même si la case ne lui convient pas.

#### Échec du lancement de la puce

Si un joueur n'a pas réussi au bout de 3 essais à atteindre une case de l'atelier, c'est au tour du joueur suivant. Le joueur maladroite doit en plus retirer une puce sur l'un de ses robots et la remettre dans le stock à côté de l'atelier. Si ses robots n'ont plus de puce, il n'y a pas de pénalité. Un robot équipé de 4 puces n'en redonne jamais.

#### 2. Mouvement des robots

- ✗ Quand le lancement de la puce est réussi, chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, peut déplacer l'un de ses robots. Celui qui a fait le lancer commence à se déplacer.
- ✗ Il tourne la tête du robot, les yeux indiquant la direction désirée, puis le déplace dans cette direction en survolant les arêtes des cases.



- ✗ Pendant le mouvement du robot, le dé roule et l'on n'a pas le droit de soulever le robot pour regarder sa valeur.

- ✗ Un robot peut se déplacer d'autant de cases qu'il veut en ligne droite, horizontalement ou verticalement, mais jamais en diagonale.
- ✗ Un robot ne peut pas changer de direction pendant son déplacement. De même, une case occupée par un robot ou une puce est infranchissable.
- ✗ Les joueurs essaient d'amener leur robot sur une case adjacente à celle contenant la puce (les diagonales ne sont pas prises en compte). Si ces cases sont occupées ou inaccessibles, on peut tenter de barrer la route à un autre robot, ou bien se positionner pour le tour suivant.
- ✗ Si aucun robot n'atteint une de ces cases, chaque joueur peut à nouveau déplacer un de ses robots.

#### 3. Qui gagne la puce ?

- ✗ Tous les joueurs possédant un robot situé sur une case adjacente à la puce ont une chance de la gagner. Un joueur qui a ses deux robots dans cette situation a une chance supplémentaire.
- ✗ Les robots concernés comparent leur énergie : les joueurs soulèvent leur robot simultanément pour découvrir la valeur des dés. À cette valeur, on ajoute le nombre de puces que possède son robot. Le robot ayant le meilleur score gagne la puce.



Exemple : Seuls les deux robots rouges et le robot bleu comparent leur énergie puisqu'ils sont sur des cases adjacentes à la puce. Le robot jaune n'est pas concerné puisqu'il se situe en diagonale par rapport à cette case.

On soulève les robots : le rouge de gauche obtient 4 points (dé 4 + 0 puce), le bleu 5 points (dé 2 + 3 puces) et le rouge du bas également 4 points (dé 3 + 1 puce). Le robot bleu gagne donc la puce.

- ✗ Le joueur gagnant s'empare de la puce et l'insère dans le dos de son robot.
- ✗ En cas d'égalité entre deux robots ou plus, on effectue un test d'énergie. Les robots concernés sont déplacés du nombre de cases que le joueur désire, dans une direction, puis font demi-tour et reviennent à leur case de départ. Les joueurs soulèvent leur robot pour comparer à nouveau la valeur des dés ajoutée au nombre de puces. En cas de nouvelle égalité, on recommence le test entre les robots concernés.



On effectue aussi le test d'énergie si les robots concernés appartiennent au même joueur.



Quand le gagnant de la puce est désigné, le Professeur San Répi passe au joueur suivant qui a droit à trois essais pour lancer la nouvelle puce.

#### Un robot gagne sa quatrième puce :

Dès qu'un robot est équipé de 4 puces, il possède le maximum d'énergie. Son propriétaire le retire de l'atelier et le place devant lui.

### Fin du jeu

Le premier joueur qui équipe ses deux robots de 4 puces gagne la partie.

#### Variante pour les petits :

Si trois essais de lancement de puce ont échoué, le tour passe au joueur suivant, sans avoir à retirer de puce de son robot. On peut aussi laisser 5 essais au lieu de 3.



#### L'auteur :

Klaus Teuber est un des créateurs de jeux les plus polyvalents et les plus connus. Quatre de ses jeux ont déjà été couronnés par le prix du "Jeu de l'Année" en Allemagne. Deux de ses jeux ont reçu le titre de "Meilleur Jeu pour Enfants". Avec "Les Colons de Catane", il a réalisé en 1995 un grand classique du jeu de société.

**TILSIT**  
**KIDS**

8 place Macel Rebuffat  
Zone Courtaboeuf N°7  
91 971 Villejust Cedex - France  
www.tilsit.fr

#### Maquette et Illustrations :

Gabriela Hueck-Silveira, Andreas Klobner, Die Agentur  
Maquette de la version française : Séverine Besnard  
Traduction française : Ines Richter