

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

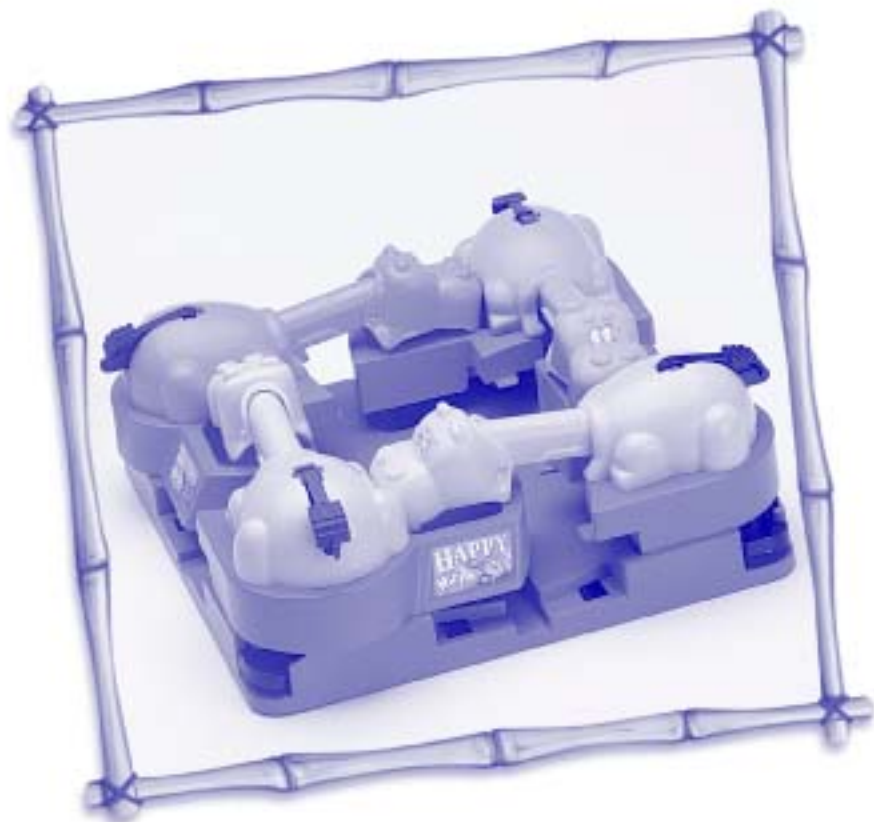
***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



### Rangement

Pour ranger le jeu, retirez les socles des hippopotames en soulevant leur queue. Placez le plateau de jeu dans la boîte et posez les hippopotames et les billes sur le plateau.



# Hippos Gloutons

**Le jeu des hippopotames gourmands !**

### Règle du jeu

C'est la loi de la jungle : tous les hippopotames ont faim et ils essaient d'avaler un maximum de billes. Qui sera l'hippopotame le plus gourmand ?

### Contenu

1 plateau de jeu, 4 corps d'hippos, 4 têtes d'hippos, 4 leviers, 20 billes, feuille d'autocollants.

### But du Jeu

Faire avaler un maximum de billes à son hippopotame en appuyant sur sa queue.



© 2001 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs :  
ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conseil@hasbro.fr".  
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D,  
1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera  
da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.  
Tél. 056 648 70 99.



120104533101

**MB**  
**JEUX**

## Assemblage

1. Enlevez les pièces (leviers, corps et tête d'hippos) du sac plastique. Jetez le sac plastique.
2. Posez le plateau de jeu sur une surface plane et insérez les 4 leviers sur le plateau, en vous assurant que le bouton rond est tourné vers le haut, comme indiqué schéma 1.



3. Fixez chaque tête d'hippos sur son corps, de couleur correspondante. Commencez par fixer un côté de la tête, puis l'autre, en faisant glisser la cheville du cou dans le trou de la tête. Voir schéma 2.
4. Collez un autocollant des yeux aux 4 hippopotames. Posez l'autocollant dont la couleur correspond à celle de l'hippopotame sur son socle. Voir schéma 3a et 3b.

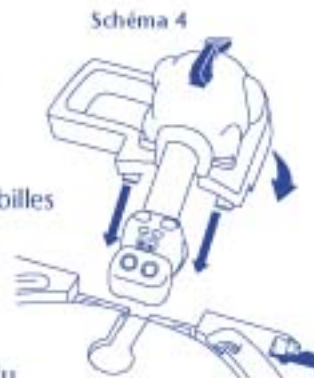


## Installation

Attachez chaque hippopotame au plateau de jeu en soulevant sa tête et en enclenchant son socle sur la base. Voir schéma 4.

## Déroulement du jeu

1. Chaque joueur choisit un hippopotame et place 5 billes dans la rainure située à côté de son hippopotame.
2. Le plus jeune joueur commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Le premier joueur expulse une bille vers le centre du plateau en appuyant sur le levier situé à droite de l'hippopotame.



4. Dès que la bille est sur le plateau, tous les joueurs essaient de l'attraper en appuyant sur la queue de leur hippopotame, jusqu'à ce que l'un d'entre eux réussisse à avaler la bille.

## Gagner la Partie

La partie se termine lorsque les hippopotames ont dévoré toutes les billes. Chaque joueur compte les billes tombées dans son casier. Celui qui a le plus de billes gagne la partie !

## Pour jouer encore plus vite !

Pour que le jeu soit plus rapide, tous les joueurs peuvent lancer une bille en même temps vers le centre du plateau. Les hippopotames doivent alors avaler le plus rapidement possible un maximum de billes.

## Pour réparer un hippopotame

Si la tête de l'hippopotame se détache, il suffit de la replacer comme indiqué schéma 2. Si son corps se détache, remplacez-le comme indiqué schémas 5a à 5c.

Schéma 5a  
Retournez le corps de l'hippopotame et enclenchez la base du cou sur l'ergot, comme illustré.



Schéma 5b  
Tenez le cou en place et remplacez l'hippopotame à l'endroit.



Schéma 5c  
Fixez le corps de l'hippopotame sur son emplacement, sur le plateau de jeu.

