

***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)***

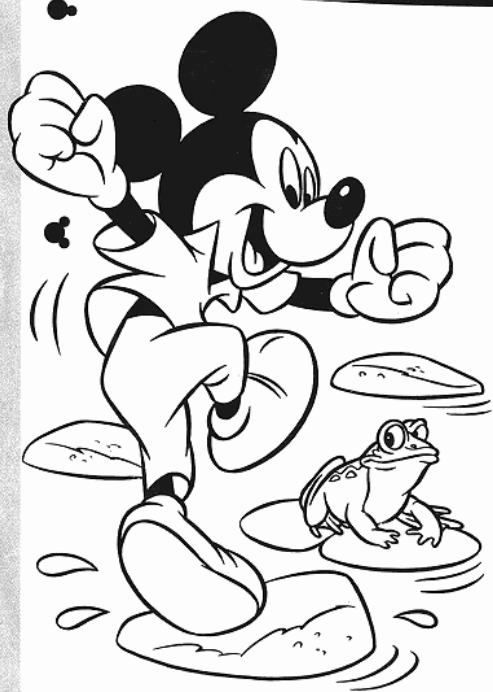
**ESCALE À JEUX**





© Disney

# Hip Hop 5



## CONTENU

1 plateau de jeu, 5 pions Mickey • 5 pions Donald • 4 disques Grenouilles,  
5 supports en plastique rouges • 5 supports en plastique bleus.



## AVANT LA PREMIÈRE PARTIE



1. Détache, avec précaution, les pions Mickey et Donald et les 4 disques grenouilles des feuilles prédécoupées.
2. Insère les pions Mickey dans les supports rouges.
3. Insère les pions Donald dans les supports bleus.

## BUT DU JEU

Etre le premier joueur à faire traverser la rivière à ses cinq pions et à les amener aux rochers.

## MISE EN PLACE DU JEU

1. Installe le plateau de jeu sur une surface plane entre les deux joueurs, en t'assurant que chaque joueur soit face à un côté avec des cases rochers.
2. Choisis les pions Mickey ou Donald. Place chacun de tes pions sur une case rocher devant toi.
3. Retire les quatre disques grenouilles du jeu. Ils ne sont utiles que pour le jeu "Encore plus difficile".

## LE JEU

Le joueur le plus jeune commence la partie. Ensuite les joueurs jouent à tour de rôle.

### Quand vient ton tour

Déplace l'un de tes pions jusqu'à une feuille de nénuphar ou une case rocher en réalisant l'une des actions suivantes :

- déplace l'un de tes pions en diagonale d'une case sur une feuille de nénuphar libre ou sur une case rocher libre (voir figure 2).

ou

- saute en diagonale au-dessus d'un pion (que ce soit le tien ou celui de ton adversaire) pour atterrir sur une feuille de nénuphar libre ou sur une case rocher libre (voir figure 3).

Remarque : tu ne peux le faire que lorsqu'un pion est situé à côté de toi en diagonale.

Tu peux avancer ou reculer, mais tu dois toujours t'arrêter sur une feuille de nénuphar ou sur un rocher.



## LE GAGNANT



Le premier joueur à avoir amené ses cinq pions sur les rochers de la rive opposée du plateau de jeu gagne la partie

### Un jeu encore plus difficile

Le but de ce jeu est le même. Il y a des grenouilles qui vont tenter de t'arrêter.

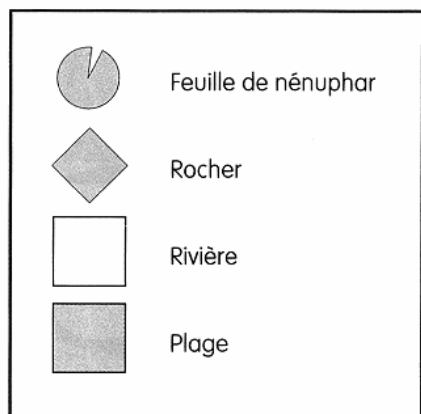
Installe le jeu comme décrit plus haut mais, cette fois, place un disque grenouille sur chacune des feuilles de nénuphar marquées "X" (voir figure 4).

Joue de la même façon qu'avant, mais tu ne peux ni l'arrêter, ni sauter par-dessus une case où une grenouille est installée.

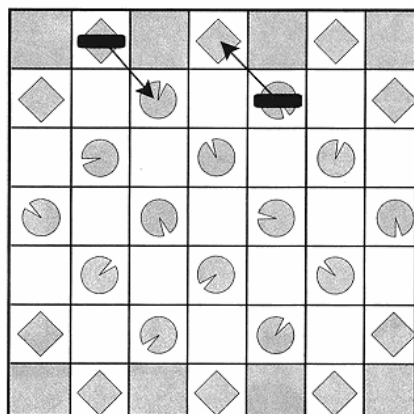
Les grenouilles peuvent être déplacés par les joueurs, lors de leur tour de jeu, au lieu de déplacer un de leurs pions. Les grenouilles se déplacent comme les pions, en diagonale, et peuvent avancer ou reculer, **mais** :

- Tu ne peux pas amener les grenouilles sur des cases rivière ou plage.
- Les grenouilles ne peuvent pas sauter au-dessus d'un pion ou d'une autre grenouille.
- Si ton adversaire déplace une grenouille quand vient ton tour, tu ne peux pas remettre cette grenouille sur la case où elle se trouvait avant. Tu dois attendre le tour suivant pour pouvoir le faire.

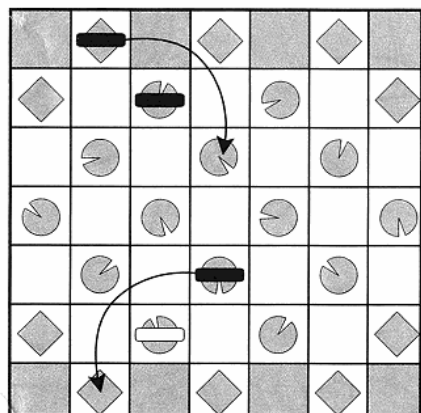
**Astuce** : pour ralentir ton adversaire, mets une grenouille sur une case de façon à bloquer l'un de ses pions.



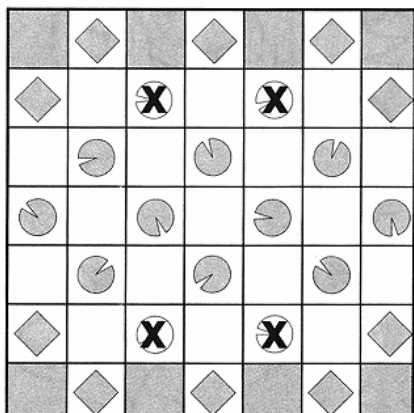
1



2



3



4