

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



Matériel

1 plateau, 3 dés, 4 x 12 jetons

But du jeu

Soyez le premier à vous débarrasser de tous vos jetons en les plaçant stratégiquement dans les colonnes de la piscine de Monsieur Hippo. Les colonnes sont numérotées de 1 à 12 et la numéro 7 correspond au petit bassin de Monsieur Hippo.

Mise en place

1. Assemblez le plateau et distribuez à chaque joueur 12 jetons de couleur identique. Cet ensemble de jetons représente la réserve de chaque joueur. Visible par tous, elle est conservée devant chaque joueur en dehors du plateau.



2. Chaque joueur lance un dé, celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie. Jouer ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu

Lors de votre tour, lancez les trois dés.

Chaque dé correspond à une colonne de la piscine et permet de placer un de vos jetons dans cette colonne. Les 3 dés permettent donc de placer 3 jetons. Mais vous pouvez aussi additionner les dés pour placer des jetons dans les colonnes supérieures à 1. Par contre, vous placerez moins de jetons.

Exemple : Vous obtenez un 6 + 4 + 2 avec vos 3 dés Vos possibilités :

- Trois jetons peuvent être placés dans la colonne 2, la 4 et la 6

- Deux jetons sur la 2 et la 10 (6+4)
- Deux jetons sur la 4 et la 8 (6+2)
- Deux jetons sur la 6 (6 et 4+2)
- Un jeton sur la 12 (6+4+2)

Pour ajouter un jeton dans une colonne ?

1. Toujours via la première case en partant du bas de la colonne. Si un jeton est déjà présent dans cette case, il suffit de le faire glisser vers le haut de la colonne, dans la case suivante.

En ajoutant un jeton dans la colonne, le reste des jetons déjà présents se décale donc vers le haut. Une colonne contient au maximum 3 jetons. Certains jetons peuvent ainsi se faire éjecter par le haut de la colonne lorsqu'on ajoute un nouveau jeton dans cette même colonne. Quand une colonne est remplie, vous pouvez donc continuer à y placer vos jetons tout en sortant ceux des autres joueurs.

2. Selon leur couleur, les jetons éjectés retournent dans la réserve de leurs propriétaires.

ATTENTION :

Si en plaçant un jeton vous sortez un jeton de votre propre couleur, vous avez une pénalité : vous récupérez tous les jetons de la colonne quelle que soit la couleur des jetons.

Vous pouvez donc avoir plusieurs couleurs de jetons dans votre réserve. Vous devrez ensuite placer ces jetons lors de votre tour, mais il reste de la couleur de vos adversaires.

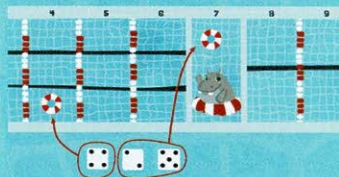
BONUS :

Si vous obtenez la somme de 7 en additionnant 2 ou 3 des dés :

1. vous pouvez placer votre jeton dans le petit bassin de Monsieur Hippo. Le petit bassin peut contenir un nombre illimité de jetons. L'Hippo prendra soin de garder ce jeton dans sa piscine, plus aucun risque de le récupérer dans sa réserve !

N'oubliez pas, si vous avez obtenu un 7 avec deux des trois dés, vous devez aussi placer

un jeton pour le troisième dé. Vous n'êtes jamais obligé d'utiliser un 7 (pas d'obligation d'additionner vos dés).



2. vous pouvez ensuite rejouer en relançant les 3 dés et en plaçant à nouveau vos jetons.

Si vous obtenez de nouveau un 7 avec ce deuxième lancé de dés bonus, vous pouvez placer un jeton dans le bassin de Monsieur Hippo. Cependant, vous ne pouvez pas relancer les dés une troisième fois.

Le premier joueur à ne plus avoir de jetons dans sa réserve gagne la partie.