

***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).***

**ESCALE À JEUX**



***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)***



# Hoppladi Hopplada!

de  
Markus Kropf

*Un jeu pour 2-7 amateurs de lapins à partir de 8 ans*

*Laurent Lapin, le maire de Bunny Hill, donne l'alarme.*

*Les clapiers de la ville sont pleins à craquer, et le nombre de bénéficiaires de l'aide sociale monte en flèche. De plus en plus de lapins sont au chômage, car il n'y a plus de travail dans la ville. Heureusement, Laure Lapin de Lièvre-Ville a rapidement lancé un appel : elle a besoin de 333 lapins pour construire sa nouvelle ferme. Ils doivent être habiles et avoir un peu de chance aux dés. En route pour Lièvre-Ville, allez, hop !*

## **Le Matériel**

7 dés représentant les symboles suivants :



Lapin



Clapier pour deux  
Double lapin



Clapier  
pour trois



Clapier  
pour quatre



Clapier pour  
cinq



Carotte

- 🍷 7 dés
- 🍷 1 aide-mémoire
- 🍷 2 marqueurs
- 🍷 1 bloc de comptage

Préparez :



L'aide-mémoire

2 marqueurs

Le bloc de comptage

### *But du jeu*

🍷 À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de lapins gagne !

Les joueurs essaient de mettre autant de lapins que possible dans les clapiers, à chaque lancer de dés. Si un joueur atteint 333 points (ou plus), on commence la dernière manche de la partie (voir « Fin de la partie »).

### *Préparatifs*

🍷 Le joueur qui a les plus grandes oreilles est le premier à jouer.

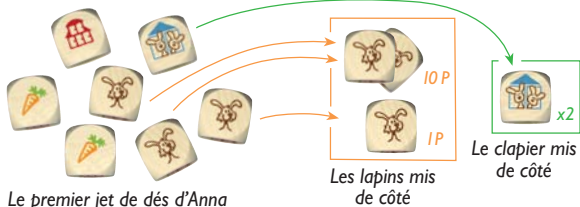
Le joueur qui a les plus grandes oreilles est le premier à jouer. Il note son nom sur le bloc de comptage, en haut à gauche. À côté, il écrit les noms des autres joueurs dans l'ordre dans lequel ils sont assis. Le premier joueur prend les 7 dés.

### *Déroulement de la partie*

L'exemple suivant montre le déroulement d'une manche. Dans les encadrés en marge des pages, vous trouverez les règles essentielles.

## - L'exemple -

Anna lance les 7 dés et obtient le résultat suivant :



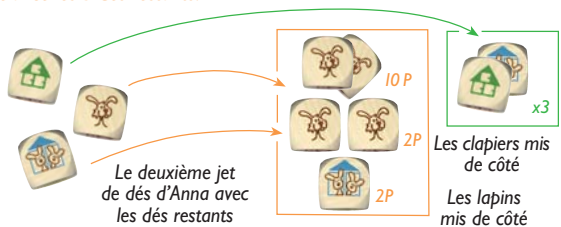
Le premier jet de dés d'Anna

Les lapins mis de côté

Le clapier mis de côté

Anna met 4 dés de côté : elle empile 2 lapins simples. Ces deux lapins simples empilés comptent 10 points. Avec le clapier pour deux, elle double ses points ( $10 \times 2 = 20$  points). Elle ne peut mettre de côté qu'un seul clapier par lancer de dés (en commençant avec le clapier pour deux).

Elle relance les 3 dés restants.



Le deuxième jet de dés d'Anna avec les dés restants

Les clapiers mis de côté


Les lapins mis de côté



Lors de son deuxième jet de dés, Anna profite de l'autre fonction du clapier pour deux : on peut aussi l'utiliser comme double lapin (valeur : 2 points).


Anna place les deux lapins à côté des lapins du premier lancer de dés.


➤ Tu lances les 7 dés à la fois. Après chaque lancer, tu **dois** mettre de côté au moins un lapin. Si tu n'obtiens pas de lapin, ton tour est immédiatement fini et tous les points que tu avais récoltés pendant ce tour sont perdus.

➤ Tu peux relancer les dés que tu n'as pas mis de côté.

 Chaque lapin simple que tu mets de côté compte 1 point.

  Si tu as obtenu 2 lapins simples dans un **même** lancer de dés, tu les empiles. Ils comptent 10 points. On ne peut pas empiler les doubles lapins.

 Les carottes n'ont pas de valeur.

 Tu peux mettre de côté un dé avec le symbole comme clapier **ou** comme double lapin.

➤ Garde suffisamment de distance entre les lapins mis de côté et les clapiers mis de côté !

➤ Si après un lancer de dés, tu as mis de côté tous les dés (lapins ou clapiers), tu peux relancer **tous** ceux avec des lapins. Tu marques le nombre de lapins que tu as obtenus jusqu'à présent sur l'aide-mémoire.

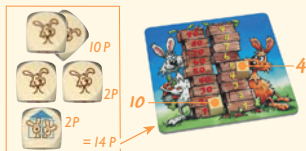


On empile les clapiers. Après chaque jet de dés, on ne peut mettre de côté qu'un **seul** clapier. On doit empiler les clapiers dans le bon ordre (de bas en haut) : d'abord le clapier pour deux, puis le clapier pour trois, le clapier pour quatre et enfin le clapier pour cinq.

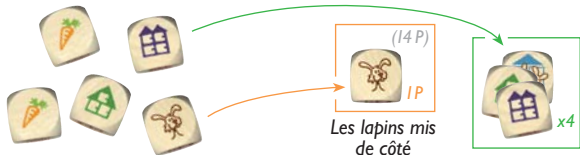
Le lapin simple rapporte 1 point, le double lapin 2 points. Elle n'a pas le droit d'empiler le lapin simple sur le lapin simple du premier jet de dés (pour qu'ils lui rapportent 10 points), car elle les a obtenus lors de deux jets de dés différents.

Anna empile le clapier pour trois sur le clapier pour deux. Il triple les points d'Anna : 14 lapins x clapier pour trois = 42 points.

Comme Anna a pu utiliser tous les dés après ce lancer de dés, elle peut maintenant relancer tous les dés avec des lapins qu'elle avait déjà mis de côté. Elle marque les points récoltés jusqu'à maintenant grâce aux lapins (14) sur l'aide-mémoire :



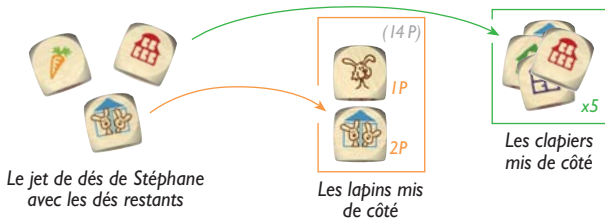
Anna relance les dés – et obtient le résultat suivant :



Le troisième jet de dés d'Anna

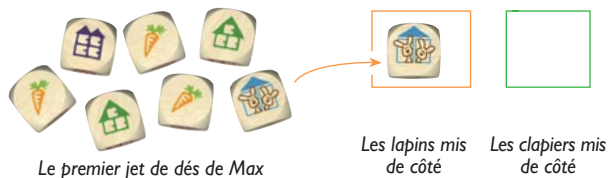
Anna n'obtient qu'un seul lapin simple avec son troisième lancer de dés. Elle doit le mettre de côté. Anna a de la chance, car elle a aussi obtenu le clapier qu'il lui fallait. Elle met de côté le lapin (1 point supplémentaire) et empile le clapier pour quatre sur le clapier pour trois. Elle ne veut pas courir de risque, note ses 60 points ((14 + 1 lapins) x 4) sur le bloc de comptage et termine donc son tour.

Maintenant, c'est au tour de Stéphane. Il peut soit relancer les 7 dés, soit utiliser les dés restants de son prédécesseur. Il opte pour cette dernière solution et obtient le résultat suivant :



Stéphane obtient des points pour un autre double lapin et peut en outre empiler le clapier pour cinq sur le clapier pour quatre. Il ne prend pas le risque de relancer les dés et note ses 85 points ( $17 \times 5$ ) sur le bloc de comptage.

Le joueur suivant, c'est Max. Il ne pourrait lancer qu'un seul dé. Comme il pense que c'est trop risqué, il décide de relancer les 7 dés :



Max **doit** mettre de côté son dé comme double lapin (2 points). Il n'a pas le droit de l'utiliser comme clapier. Max relance les dés restants : ➔

➤ Tu peux terminer ton tour après chaque lancer de dés – à condition que tu aies obtenu un lapin au moins ou seulement des carottes lors de ce jet de dés.

➤ Pour calculer ton **résultat**, tu multiplies les points correspondant à tes lapins par le clapier le plus haut de ta pile, jet de dés.

➤ Tu peux reprendre le résultat de ton prédécesseur. Pour cela, tu lances seulement les dés que le joueur précédent n'a pas mis de côté. Si tu ne veux pas continuer le lancer de ton prédécesseur, tu relances les 7 dés.

➤ Si tu obtiens un seul double lapin / clapier pour deux (et pas d'autre lapin), tu dois le mettre de côté comme double lapin (et non comme clapier pour deux).



Chaque double lapin mis de côté compte deux points.



Le deuxième jet de dés de Max



Les lapins mis de côté



Les clapiers mis de côté

☞ Si un jet de dés a échoué, le joueur suivant relance les 7 dés.

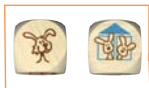
*Quelle malchance ! Max ne peut utiliser ni les clapiers, ni les carottes. Il aurait fallu qu'il mette de côté au moins 1 lapin. Les 2 points qu'il avait récoltés jusqu'à maintenant sont perdus, et c'est au tour du joueur suivant.*

À la fin de chaque tour, on additionne les points obtenus aux points déjà notés sur le bloc de comptage.

### As-tu des carottes?

☞ Si tu obtiens seulement des carottes lors de ton lancer de dés, tu mets de côté toutes les carottes et tu peux continuer avec les lapins que tu as déjà mis de côté. Mais les dés avec des carottes ne peuvent plus être relancés jusqu'à ce qu'un joueur suivant recommence avec les 7 dés.

En fait, les carottes n'ont pas de valeur. Mais il peut arriver que tu aies déjà mis de côté des lapins (et des clapiers) et que tu obtiennes seulement des carottes lors de ton lancer de dés suivant.



Les lapins déjà mis de côté



Les clapiers déjà mis de côté



Lancer de dés qui ne donne que des carottes

Dans ce cas particulier, bien qu'il n'y ait pas de lapin, tes points ne sont pas perdus et tu peux continuer ton tour – mais sans les dés qui indiquent des carottes ! (Dans l'exemple ci-dessus, le joueur pourrait donc relancer les deux dés ! avec des lapins qu'il avait déjà mis de côté.)

Si le joueur suivant reprend ton résultat pour continuer, les dés qui indiquent des carottes sont interdits pour lui aussi.

Si tu obtiens seulement des carottes et que tu n'as mis de côté jusqu'à maintenant que des clapiers, tu notes ton résultat, et ton tour est fini. Le joueur suivant n'a pas le droit de continuer avec ton résultat, il doit relancer les 7 dés.

### *Fin de la partie*

Au moment où un joueur atteint 333 points (ou plus), seuls les joueurs suivants qui sont assis avant le premier joueur (en suivant le sens des aiguilles d'une montre) peuvent encore exécuter un dernier tour. Ensuite, le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.



*Service de pièces de rechange  
et de règles du jeu :*

Zoch GmbH  
Briener Straße 54a  
D-80333 München  
www.zoch-verlag.com

© 2008 Zoch GmbH  
Auteur : Markus Kropf  
Illustrations : Doris Matthäus  
Traduction : Birgit Irgang

*Distributeur en Suisse :*  
Carletto AG  
Moosacher Straße 14  
CH-8820 Wädenswil  
Email: info@carletto.ch




☞ Si tu n'obtiens que des clapiers après un jet où tu n'avais obtenu que des carottes, ton tour est fini. Tu notes tes points. Le joueur suivant relance les 7 dés.

☞ Si un joueur a obtenu au moins 333 points, on termine la manche en cours.

**Zoch**  
zum  
Spielen



# Aide pour compter les points

	x2	x3	x4	x5		x2	x3	x4	x5		x2	x3	x4	x5
<b>2</b>	4	6	8	10	<b>25</b>	50	75	100	125	<b>48</b>	96	144	192	240
<b>3</b>	6	9	12	15	<b>26</b>	52	78	104	130	<b>49</b>	98	147	196	245
<b>4</b>	8	12	16	20	<b>27</b>	54	81	108	135	<b>50</b>	100	150	200	250
<b>5</b>	10	15	20	25	<b>28</b>	56	84	112	140	<b>51</b>	102	153	204	255
<b>6</b>	12	18	24	30	<b>29</b>	58	87	116	145	<b>52</b>	104	156	208	260
<b>7</b>	14	21	28	35	<b>30</b>	60	90	120	150	<b>53</b>	106	159	212	265
<b>8</b>	16	24	32	40	<b>31</b>	62	93	124	155	<b>54</b>	108	162	216	270
<b>9</b>	18	27	36	45	<b>32</b>	64	96	128	160	<b>55</b>	110	165	220	275
<b>10</b>	20	30	40	50	<b>33</b>	66	99	132	165	<b>56</b>	112	168	224	280
<b>11</b>	22	33	44	55	<b>34</b>	68	102	136	170	<b>57</b>	114	171	228	285
<b>12</b>	24	36	48	60	<b>35</b>	70	105	140	175	<b>58</b>	116	174	232	290
<b>13</b>	26	39	52	65	<b>36</b>	72	108	144	180	<b>59</b>	118	177	236	295
<b>14</b>	28	42	56	70	<b>37</b>	74	111	148	185	<b>60</b>	120	180	240	300
<b>15</b>	30	45	60	75	<b>38</b>	76	114	152	190	<b>61</b>	122	183	244	305
<b>16</b>	32	48	64	80	<b>39</b>	78	117	156	195	<b>62</b>	124	186	248	310
<b>17</b>	34	51	68	85	<b>40</b>	80	120	160	200	<b>63</b>	126	189	252	315
<b>18</b>	36	54	72	90	<b>41</b>	82	123	164	205	<b>64</b>	128	192	256	320
<b>19</b>	38	57	76	95	<b>42</b>	84	126	168	210	<b>65</b>	130	195	260	325
<b>20</b>	40	60	80	100	<b>43</b>	86	129	172	215	<b>66</b>	132	198	264	330
<b>21</b>	42	63	84	105	<b>44</b>	88	132	176	220	<b>67</b>	134	201	268	335
<b>22</b>	44	66	88	110	<b>45</b>	90	135	180	225	<b>68</b>	136	204	272	340
<b>23</b>	46	69	92	115	<b>46</b>	92	138	184	230	<b>69</b>	138	207	276	345
<b>24</b>	48	72	96	120	<b>47</b>	94	141	188	235	<b>70</b>	140	210	280	350