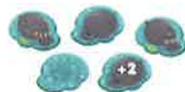


OUISTI' PLOUF

SOIS LE PREMIER À TRAVERSER LA RIVIÈRE !

Retrouve la règle sur notre chaîne: Jeux Auzou  YouTube



39 tuiles Hippo recto verso



1 rive de départ



12 pions Ousti'



1 dé en bois



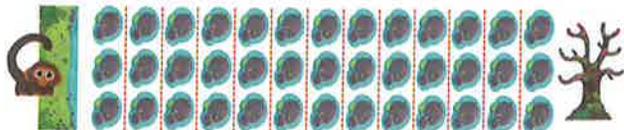
1 arbre en 3D

BUT DU JEU :

Être le premier à faire traverser ses 3 pions Ousti' et à les percher dans l'arbre.

MISE EN PLACE :

- Étaler sur la table les tuiles Hippo face feuille visible , les mélanger et les placer aléatoirement par ligne de 3 (13 lignes) pour former le parcours de jeu.
- Placer la rive de départ au début du parcours et l'arbre en 3D préalablement monté (en emboîtant les deux parties) à la fin du parcours.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les 3 pions Ousti' correspondants, puis les pose sur la rive de départ.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur le plus vieux commence, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

- À son tour de jeu, le joueur lance le dé et avance l'un de ses pions Ousti' au choix du nombre de lignes correspondant au résultat du dé, en sautant d'Hippo en Hippo. Il choisit l'une des trois tuiles de la ligne sur laquelle il doit poser son pion, la retourne, la montre à tous les joueurs et applique son effet (voir Effets) avant de replacer la tuile face feuille visible. Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.
- À son prochain tour, le joueur pourra continuer d'avancer ce pion ou avancer un autre de ses pions Ousti', au choix.
- Lorsqu'un pion Ousti' dépasse la dernière ligne de tuiles Hippo du parcours, le joueur l'accroche dans l'arbre par la queue !
- Une tuile Hippo ne peut accueillir qu'un seul pion Ousti' à la fois (sauf en cas d'effet). Un joueur peut passer par une tuile Hippo occupée s'il ne s'y arrête pas. Si toute la ligne est occupée par des pions Ousti' et qu'un joueur doit s'y arrêter, il est bloqué et doit rester sur un Hippo de la ligne précédente, qu'il retourne pour appliquer son effet.

Effets au verso des tuiles Hippo :



Cette tuile est sans effet, le pion Ousti' reste dessus.



Le joueur avance son pion Ousti' d'une, deux ou trois lignes supplémentaires et le pose sur l'une des trois tuiles Hippo de la ligne sans la retourner.



Le joueur relance le dé, avance son pion Ousti' du nombre de lignes correspondant et le pose sur l'une des trois tuiles Hippo de la ligne sans la retourner.



Le joueur choisit l'un de ses pions Ousti' sur la rive de départ et le place sur cette tuile Hippo. Il a alors deux pions sur la même tuile. S'il n'a pas de pion Ousti' sur la rive de départ, la tuile est sans effet.



Le joueur fait reculer son pion Ousti' du nombre de lignes indiqué et le pose sur l'une des trois tuiles Hippo de la ligne sans la retourner. Si la ligne est occupée, il recule encore.



Le joueur échange son pion Ousti' avec le pion le plus avancé sur le parcours. Si le pion qui a déclenché l'effet est le plus avancé du parcours, le joueur doit échanger son pion avec le pion d'un adversaire de son choix sur le parcours. Si le pion qui déclenche l'effet est le seul pion sur le parcours, la tuile est sans effet.



Le joueur recule le pion Ousti' sur la tuile Hippo correspondante la plus proche, sans la retourner.



Plouf ! Le pion Ousti' tombe dans l'eau et retourne sur la rive de départ.

FIN DE LA PARTIE :

Lorsqu'un joueur réussit à faire traverser et à accrocher ses 3 pions Ousti' dans l'arbre, il remporte la partie !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

- ... on veut faciliter le jeu ? On retire les 3 tuiles Plouf puis 6 tuiles Hippo aléatoirement pour n'avoir plus que 10 lignes.
- ... on veut corser le jeu ? Après un lancer de dé, un pion Ousti' se déplace d'Hippo en Hippo (2, 3 ou 4 Hippos) et non du nombre de lignes. Il peut aller sur les côtés, en diagonale, en arrière, en avant.
- ... on veut raccourcir le temps d'une partie ? On joue avec 2 pions Ousti' par joueur !