

# Hippofolies

Le joueur dont l'hippopotame s'est arrêté sur le fauteuil placé devant la première case «PORTE-BONHEUR» doit jeter le dé jusqu'à ce que le pion arrive sur la case-action. **A chaque arrêt sur une case porte-bonheur, le joueur perçoit une pastille-ration.**

## LE GAGNANT

Le gagnant de la partie sera le premier à rejoindre l'arrivée; peu importe le nombre de pastilles-ration en sa possession.

## HIPPOFOLIES...c'est simple.

Un dé, un pion, des cases sur lesquelles on progresse, des gages à accomplir, des pastilles à gagner... un but: être le premier à franchir la case d'arrivée.

Alors... Prêt pour le départ?... C'est parti...

© 1990 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Un jeu d'action fou...fou...fou...  
ponctué de gags, de rires et d'aventures.

258497

Ravensburger

Editions Ravensburger Attenschwiler, France

# «HIPPOFOLIES»

Un jeu Ravensburger® n° 01 598 6  
A partir de 12 ans.  
De 3 à 6 joueurs.

Le Grand-Huit, tout le monde connaît... mais un hippopotame dans un grand-huit, cela ménage bien des surprises!

Vous trouverez dans cette boîte un concentré «**Hippo-marrant**» qui vous propulsera de découvertes en aventures sur un circuit semé d'embûches. Pour progresser rapidement, il faudra non seulement prouver vos connaissances, mais aussi révéler vos talents d'improvvisateur, vos qualités d'imitateur, vos dons artistiques... toutes ces épreuves dans le but de conduire votre hippopotame premier au terme de ce tortueux périple...

**HIPPOFOLIES...** c'est une course folle pour des émotions fortes... un merveilleux moment de détente où fantaisies les plus insolites, gags les plus inattendus, idées les plus farfelues viendront ponctuer votre parcours.

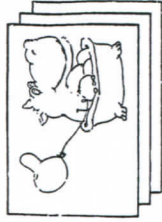
## CONTENU DE LA BOÎTE:

- 1 plan de jeu (circuit)
- 6 pions-hippopotame
- 16 cartes-action
- 62 cartes-événement I
- 53 cartes-événement II
- 9 cartes vides pour vos idées personnelles
- 1 dé illustré
- 1 sachet de pastilles-ration vertes
- 1 barre de pâte à modeler
- 1 sablier

## PREPARATION DU JEU:

- Déplier le plan de jeu.
- Choisir son hippopotame.
- Chaque joueur prend une pastille-ration.

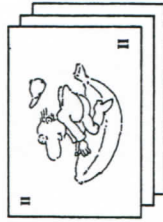
- Trier les cartes en 3 piles distinctes:



- Cartes-action

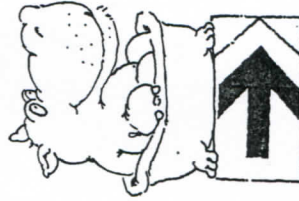


- Cartes-événement I



- Cartes-événement II

- Les poser, face cachée, à côté du jeu.
- Mettre en évidence le sablier... arbitre du temps.
- Placer tous les hippopotames sur la case-départ, représentée par le symbole:



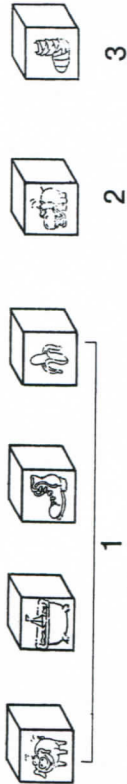
\* Les pastilles-ration sont indispensables à la survie des «**Hippo - Gloutons**», et à leur progression dans le jeu; elles peuvent être obtenues en guise de récompense, et permettent, dans certaines situations délicates, de se soustraire à l'exécution d'un gage.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE ET PROGRESSION SUR LE CIRCUIT

Le plus jeune joueur commence. Il jette le dé et fait avancer son hippotame jusqu'à la case indiquée sur la face du dé. C'est alors au tour du deuxième joueur. Celui-ci est désigné en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

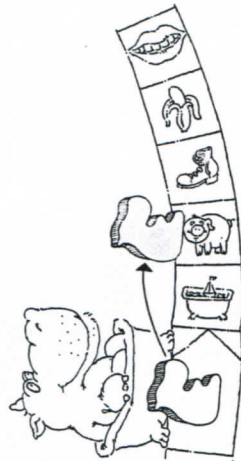
### 1. LE LANCER DU DE... ET LES DIFFERENTS CAS DE FIGURE

Dé à 6 figures:



Trois cas possibles:

1. Le dé s'arrête sur l'une des figures (1), l'hippotame vient simplement se placer sur la case correspondante, où il attend le tour suivant.
2. Le dé s'arrête sur l'Hippotame (2)... Sorte de «figure-joker», il permet au joueur chanceux d'aller se placer directement sur la case spéciale suivante (case à fond de couleur rouge ou vert, avec symbole impliquant l'action du participant. (Cf détails au paragraphe suivant: Cases spéciales.)
3. Le dé, hélas, s'arrête sur le **Pied Piâtré** (3). Le joueur doit passer son tour et attendre le tour suivant.



Cas particulier:

- Si un joueur obtient au dé une figure n° 1 qui ne se trouve pas entre la case sur laquelle il est placé et la case spéciale suivante, il se rend directement sur la case spéciale.

## 2. LES CASES SPECIALES... OU LE DEBUT DES «HIPPOPOT' EMBUCHES»



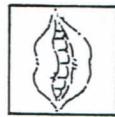
Sur fond de couleur - rouge ou vert - et avec symboles, ces cases constituent les premiers obstacles à la progression de notre ami l'hippotame sur le circuit.

Il est demandé au joueur, lors du passage de son hippotame sur l'une de ces cases, de marquer un **arrêt obligatoire**; de s'impliquer un peu plus dans le jeu et de franchir avec succès les obstacles rencontrés, pour pouvoir continuer la course. C'est là qu'interviennent les cartes-action et événement.

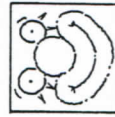
Ces cases sont de deux sortes:

### LES CASES - ACTION

Au nombre de 4 avec fond de couleur rouge, elles sont représentées par les symboles suivants:



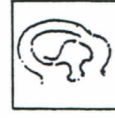
Pour décrire



Pour mimer



Pour modeler



Pour émettre un bruit, un son...

**Principe:** Le joueur dont le pion s'est arrêté sur l'une de ces cases tire une carte-action. Il dispose alors d'une minute pour faire deviner aux autres l'objet de son gage (soit en mimant, soit en bruyant, soit en modelant...). Aux participants de montrer leur perspicacité!



- Le premier qui découvrira ce dont il s'agit (idée, sujet, interprétation...) se verra attribuer une pastille-récompense.

- Le joueur, lui, s'étant acquitté brillamment de son gage, peut aller placer son hippotame sur la case «Fauteuil» suivante, pour un repos bien mérité, le temps d'un nouveau tour.

