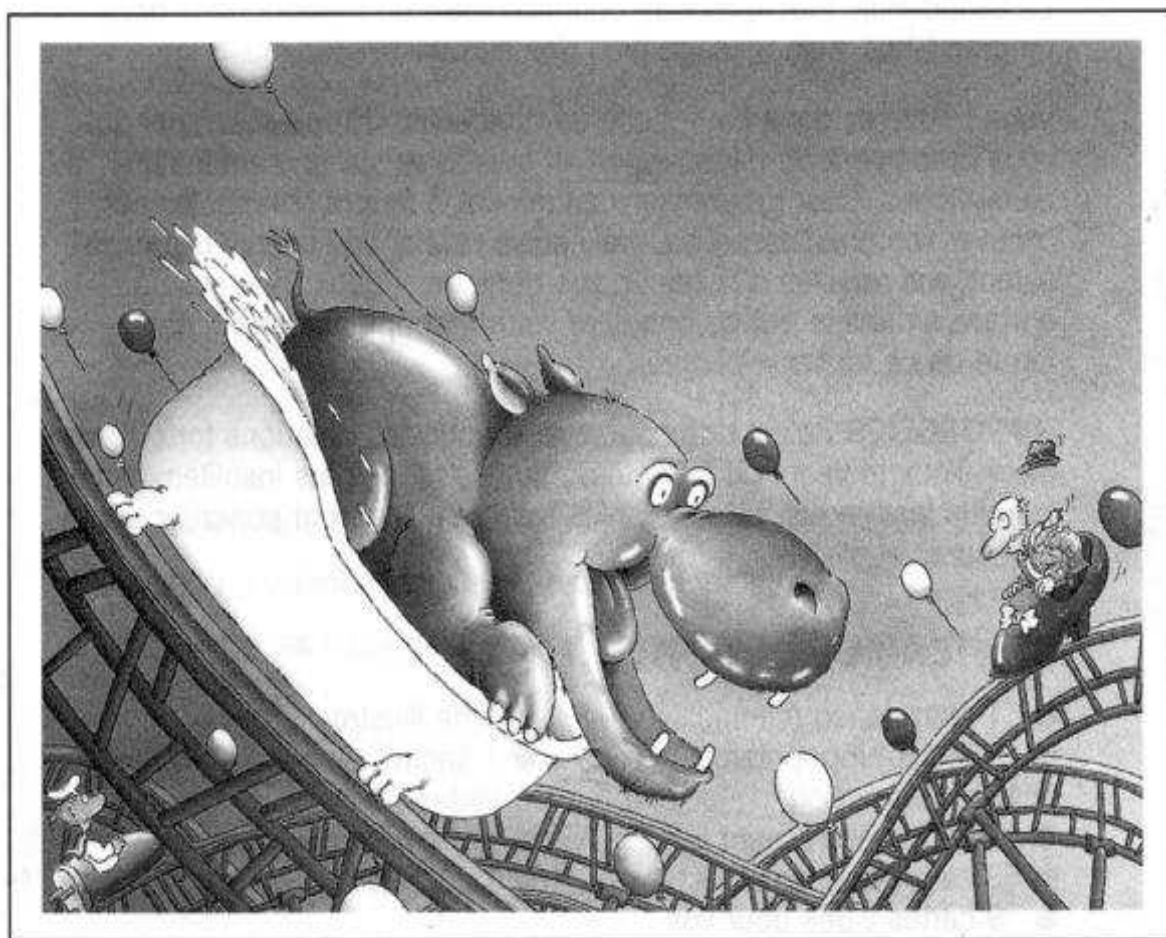


# Hippofolies



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

 Ravensburger

# «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'improvisateur, 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 BOITE:

- 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:

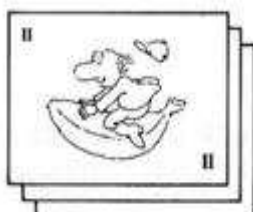
- Cartes-action



- 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:



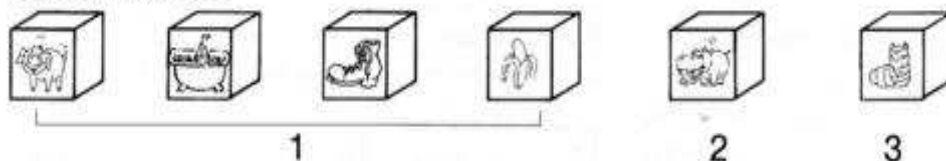
\* Les pastilles-ration sont indispensables à la survie des «**Hippo - Gloutons**», et à leur progression dans le jeu; elles peuvent être obtenues en guise de récompense, et permettent, dans certaines situations délicates, de se soustraire à l'exécution d'un gage.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE ET PROGRESSION SUR LE CIRCUIT

Le plus jeune joueur commence. Il jette le dé et fait avancer son hippopotame 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.

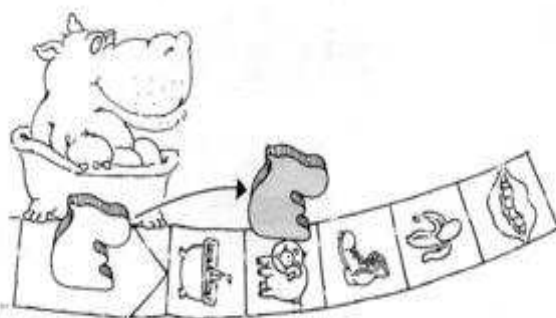
### 1. LE LANCER DU DE... ET LES DIFFERENTS CAS DE FIGURE

Dé à 6 figures:



Trois cas possibles:

1. Le dé s'arrête sur l'une des figures (1), l'hippopotame vient simplement se placer sur la case correspondante, où il attend le tour suivant.
2. Le dé s'arrête sur l'**Hippopotame** (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 Plâtré** (3). Le joueur doit passer son tour et attendre le tour suivant.

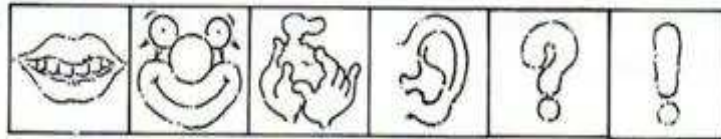


Cas particulier:

- 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'hippopotame sur le circuit.

Il est demandé au joueur, lors du passage de son hippopotame 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

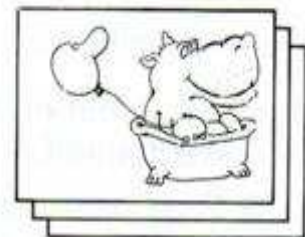


Pour modeler



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



---

---

**Si le contrat n'a pas pu être rempli, deux possibilités:**

- Soit il tente sa chance avec une nouvelle carte au tour suivant,
- Soit il verse à la caisse deux pastilles-ration pour pouvoir se rendre jusqu'au fauteuil.

## LES CASES-EVENEMENT

Deux types de cases, reproduites chacune 3 fois dans le jeu.

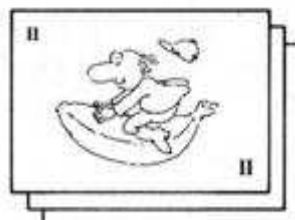


Fond vert



Fond rouge

Elles proposent aux joueurs une autre série d'embûches.

**Principe:** Lorsque le pion s'arrête sur l'une ou l'autre de ces cases, le joueur doit tirer deux cartes, l'une dans la pile EVENEMENT I (gage), l'autre dans la pile EVENEMENT II (condition aléatoire à l'exécution du gage), et lire à haute voix ce qui lui est demandé.



Deux possibilités:

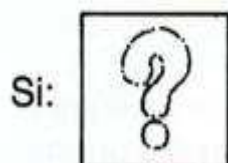
1. Le gage est en tous points réalisable (cartes I et II) et accompli correctement.
  - Si le pion s'est arrêté sur : en récompense, le joueur se place sur le fauteuil suivant.
  - Si le pion s'est arrêté sur : en récompense, le joueur se place sur le fauteuil suivant et se verra attribuer, en plus, une pastille-ration.
2. Le gage n'est pas réalisé. Deux raisons:
  - La carte II (condition aléatoire) permet de réaliser le gage fixé par la carte I mais le joueur ne peut ou ne veut l'accomplir.

- La carte II ne permet pas de réaliser le gage, la condition n'étant pas remplie.

### Resultats:

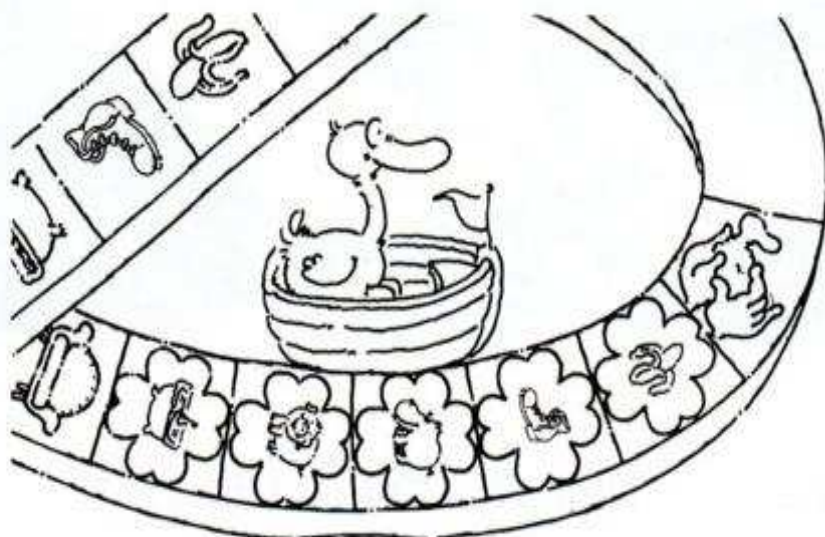


- Le joueur fait un nouvel essai au tour suivant en tirant une nouvelle carte I ou II (selon le cas).
- Le joueur se place sur le fauteuil suivant en payant deux pastilles-ration.



- Le joueur peut, malgré son échec, se rendre jusqu'au fauteuil suivant, mais il n'obtient aucune récompense supplémentaire.

## LES CASES PORTE-BONHEUR



Au nombre de 5, sur fond de trèfle à quatre feuilles, ces cases permettent de progresser jusqu'à la case-action «modelage» et d'obtenir de 1 à 5 pastilles-ration supplémentaires.



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

**Editions Ravensburger Attenschwiller, France**



258497