

Les différentes couleurs des cases



La case bleue «crayon mou»

5 Lisez les deux mots à voix basse et choisissez l'un d'eux. Écrivez ce mot avec le crayon mou sur une feuille de papier. Les autres joueurs ont une minute pour deviner le mot en question.

Celui qui a deviné le mot juste obtient, tout comme vous, une récompense : un jeton de 5 points si l'hippopotame s'est arrêté sur une case bleue où figure un 5, un jeton de 10 points si l'hippopotame se trouve sur une case à 10 points.

Chaque joueur pose à présent bien en évidence devant lui les jetons obtenus.

Si aucun joueur ne peut deviner ce mot, personne ne gagne et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

La case verte «le dernier mot»

5 ! Lisez la notion ou le texte à voix haute. L'action se précipite à présent : En un clin d'œil, vous devez trouver une solution adaptée au mot ou au texte en question et la nommer à voix haute à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Exemple : le mot «boissons».

Les joueurs énumèrent à toute vitesse l'un après l'autre différentes boissons, par exemple le joueur A : «lait», B : «eau minérale», C : «vin», D : «bière», puis A : «jus d'orange», B, C, etc...

Mais tout n'est pas aussi simple que cela paraît car :

– celui qui ne trouve rien en l'espace de 3 secondes est éliminé.

– celui qui répète une réponse déjà donnée est également éliminé.

– c'est le groupe qui décide si la réponse est valable ou non.

On continue à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur. Celui-ci remporte alors cette étape et reçoit le nombre de jetons indiqué sur la case verte.



La case rouge «mots à gargouiller»

Lisez les deux mots à voix basse et choisissez l'un d'eux.

Prenez alors dans la bouche une bonne gorgée d'eau (ou d'une autre boisson) et «gargouillez» le mot de façon la plus distincte possible. Les autres joueurs ont à présent une minute pour deviner ce mot. Celui qui devine le mot «gargouille» obtient tout comme vous, un jeton de 5 ou 10 points, suivant la case rouge sur laquelle se trouve votre hippopotame.

Si aucun joueur ne devine, personne ne gagne et le joueur suivant lance le dé.



La case jaune «One man show»

5 La plupart des gages «One man show» doivent être lus à voix basse.

! Certains gages portent un «!»

Ils doivent alors être lus à voix haute.

Ces cases comprennent trois sortes d'actions totalement différentes :

1. Vous devez réciter quelque chose. Les autres joueurs ont 1 minute pour deviner.

Celui qui devine reçoit, comme vous, un jeton de 5 ou 10 points, suivant la case où se trouve votre hippopotame. Si aucun joueur ne devine, personne ne gagne et le joueur suivant lance le dé.

2. Vous devez exécuter l'action indiquée pendant 1 minute au maximum. Si les autres joueurs trouvent votre exécution

réussie, vous obtenez la récompense indiquée sur la case. S'ils jugent votre exécution ratée, vous n'obtenez rien.

3. Vous devez jouer un sketch en collaboration avec d'autres joueurs. Si votre sketch est réussi, vous obtenez, tous, la récompense indiquée sur la case. Si le sketch rate, vous n'obtenez rien.



La case «poker» orange

6 Le joueur dont l'hippopotame s'arrête sur la case poker orange joue à «quitté ou double».

- il lance le dé-poker
- si le dé indique un saxophone, il a de la chance et reçoit un jeton de 5 points
- il peut alors s'arrêter et encaisser ce jeton
- il peut aussi tenter une nouvelle fois sa chance et continuer à jouer tant que le dé indique coup sur coup un «saxophone».

Le joueur peut alors s'arrêter à chaque instant et encaisser la somme ainsi obtenue.

Exemple : Un joueur chanceux a obtenu trois fois de suite au dé le «saxophone». Il choisit alors de s'arrêter et encaisse 3 jetons de 5 points.



Attention :
Si le dé indique un citron, tous les jetons gagnés passent aux autres joueurs.
Chacun d'eux reçoit le nombre de jetons que ce joueur avait gagné jusqu'alors.
Plutôt rageant pour celui qui a tout perdu : il repart les poches vides !
Espérons qu'il ne perdra pas sa bonne humeur...

La case violette «sketchs»

! La plupart des gages sont lus à voix basse.

Certains gages portent un «!». Ces gages doivent alors être lus à voix haute.

Sur les cases violettes «équipe», vous devez toujours (à part quelques exceptions) exécuter un gage du genre plutôt loufoque en collaboration avec un ou plusieurs joueurs.

Si vous réussissez le gage, votre équipe a gagné et chacun reçoit un jeton de 5 ou 10 points selon la case où se trouve l'hippopotame.

Si vous ne réussissez pas, vous n'obtenez rien.

