

F

Hop hop, Hurrah ! Le jeu d'adresse pour coasser de plaisir

Un amusant jeu d'adresse pour toute la famille,
de 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

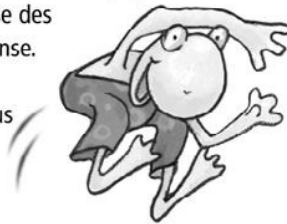
Auteur : Heinz Meister
Illustrations : Michael Schober
Design : Walter Pepperle / Ravensburger DE / KniffDesign
Jeux Ravensburger® n° 21 865 3

Contenu :

- 1 grille bleue (l'étang des grenouilles)
- 48 billes de 4 couleurs
- 4 supports pour les billes (nénuphars)
- 40 jetons
- 4 berges
- 12 pastilles autocollantes



Ces impossibles grenouilles se réunissent pour leur concours de saut annuel. C'est toujours un grand événement. Elles se rassemblent sur les berges de l'étang et se mettent à sauter autant qu'elles le peuvent. Dès que trois grenouilles se retrouvent alignées, elles crient « Croa ! » et gagnent un baiser de la princesse des grenouilles en récompense. Venez participer, mais attention de ne pas vous laisser faire !

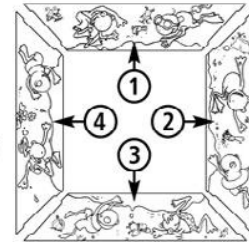


Le but du jeu consiste à aligner trois billes en les lançant habilement.

Avant la première partie, détacher des planches prédécoupées :

- les 4 berges avec les grenouilles ;
- les 4 nénuphars ;
- les 40 jetons.

Fixer les berges sur les quatre bords bleus inclinés du calage. Pour cela, coller 3 des 4 pastilles autocollantes fournies sur chacun des versos blancs des berges : de préférence, une au centre, une à droite et une à gauche. Enlever ensuite le film protecteur des pastilles et presser la berge contre le bord incliné.



Attention : Demander à un adulte de coller les pastilles et les berges dans l'ordre indiqué.

Avant de jouer, sortir les billes et les jetons du calage : Soulever simplement la grille bleue. Chaque joueur reçoit 12 billes d'une couleur. À deux joueurs, chacun peut prendre les 12 billes supplémentaires d'une autre couleur, pour qu'elles soient toutes distribuées. À trois joueurs, une couleur n'est pas utilisée.

Chaque joueur reçoit un nénuphar et place ses 12 billes au milieu, pour qu'elles ne roulent pas pendant la partie. Rassembler les jetons à portée de main, à proximité du jeu. Remettre la grille en place dans le calage. La partie peut commencer.

Comment lancer les billes

Avant la première partie, entraînez-vous à bien lancer les billes. Attention : Il est important de placer le jeu sur une surface lisse et dure, sinon les billes ne rebondiront pas assez. Si vous jouez sur une table recouverte d'une nappe, retirez-la.

Quand vient son tour, le joueur prend une bille de son nénuphar et la lance en la faisant rebondir une ou plusieurs fois avant l'étang (avant la boîte). Elle est censée atterrir dans l'étang. Après quelques essais, cela devient facile.

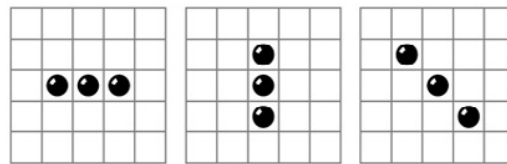
Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur prend une bille et essaye de la faire sauter dans l'étang. Si la bille reste en dehors de la boîte, il a droit

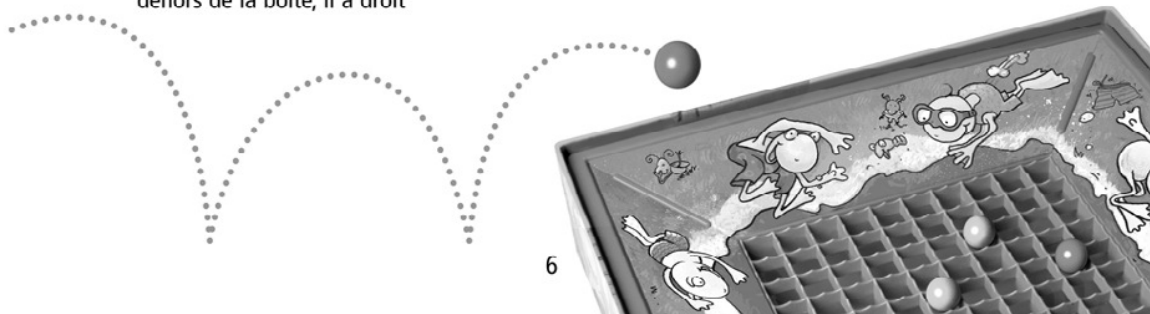
à un deuxième essai. Encore raté ? Il a droit à un troisième essai. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Quand gagne-t-on un jeton ?

- Dès que trois billes sont alignées, le joueur qui a lancé la troisième bille crie fort « Croa ! ».

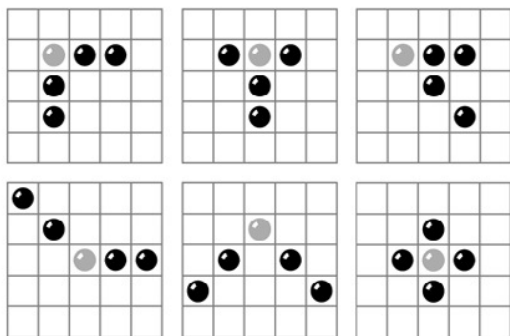


Les billes peuvent former une ligne horizontale, verticale ou diagonale et être de couleurs différentes. Le joueur vérifie avec les autres si les trois billes forment réellement une ligne. Si c'est le cas, il gagne un jeton.

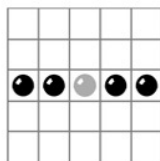


Il retire les trois billes de l'étang et les rend à leurs propriétaires. Mais si les trois billes ne sont pas alignées, le joueur ne gagne aucun jeton et les billes restent dans l'étang.

- Si un joueur complète 2 lignes d'un seul coup avec une bille, il gagne 2 jetons.



- De même, un joueur gagne un deuxième jeton s'il aligne 3 billes d'une même couleur.



- Si une ligne est composée de plus de 3 billes, le joueur ne gagne pas de jeton supplémentaire. De même, il ne retire que 3 billes de la ligne.

Que se passe-t-il si ...

- une bille reste coincée sur la berge ou sur une autre bille ? Le joueur peut la relancer.
- un joueur n'a plus de bille ? Il reprend une bille de sa couleur de l'étang.
- une bille est éjectée de sa place par la bille d'un autre joueur ? Les billes restent à leurs nouvelles places. Si cela conduit à la formation de nouvelles lignes, le joueur gagne des jetons.
- un joueur ne voit pas qu'il a aligné 3 billes ? Elles sont retirées de l'étang et rendues à leurs propriétaires. Il ne gagne alors aucun jeton. Veillez à laisser suffisamment de temps à vos adversaires pour vérifier votre lancer et crier « Croa ! » Vous pouvez également les aider à trouver.

La partie prend fin, lorsqu'il n'y a plus de jetons à gagner. Le vainqueur est celui qui possède le plus de jetons. Vous pouvez aussi fixer le nombre de jetons à gagner. Le vainqueur est, par exemple, le premier qui a gagné 5 jetons.

Amusez-vous bien avec
« Hop hop, Hurrah ! ».



© 2007 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

