



Hoppladi Hopplada!

de
Markus Kropf

Un jeu pour 2-7 amateurs de lapins à partir de 8 ans

Laurent Lapin, le maire de Bunny Hill, donne l'alarme.

Les clapiers de la ville sont pleins à craquer, et le nombre de bénéficiaires de l'aide sociale monte en flèche. De plus en plus de lapins sont au chômage, car il n'y a plus de travail dans la ville. Heureusement, Laure Lapin de Lièvre-Ville a rapidement lancé un appel : elle a besoin de 333 lapins pour construire sa nouvelle ferme. Ils doivent être habiles et avoir un peu de chance aux dés. En route pour Lièvre-Ville, allez, hop !

Le Matériel

7 dés représentant les symboles suivants :



Lapin



Clapier pour deux
Double lapin



Clapier
pour trois



Clapier
pour quatre



Clapier pour
cinq



Carotte

- 🍷 7 dés
- 🍷 1 aide-mémoire
- 🍷 2 marqueurs
- 🍷 1 bloc de comptage

Préparez :



L'aide-mémoire

2 marqueurs

Le bloc de comptage

But du jeu

🍷 À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de lapins gagne !

Les joueurs essaient de mettre autant de lapins que possible dans les clapiers, à chaque lancer de dés. Si un joueur atteint 333 points (ou plus), on commence la dernière manche de la partie (voir « Fin de la partie »).

Préparatifs

🍷 Le joueur qui a les plus grandes oreilles est le premier à jouer.

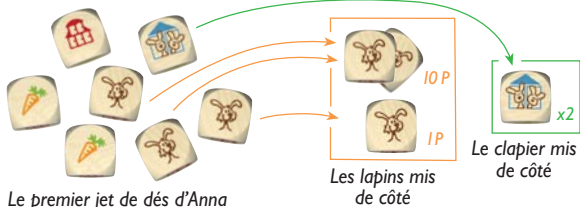
Le joueur qui a les plus grandes oreilles est le premier à jouer. Il note son nom sur le bloc de comptage, en haut à gauche. À côté, il écrit les noms des autres joueurs dans l'ordre dans lequel ils sont assis. Le premier joueur prend les 7 dés.

Déroulement de la partie

L'exemple suivant montre le déroulement d'une manche. Dans les encadrés en marge des pages, vous trouverez les règles essentielles.

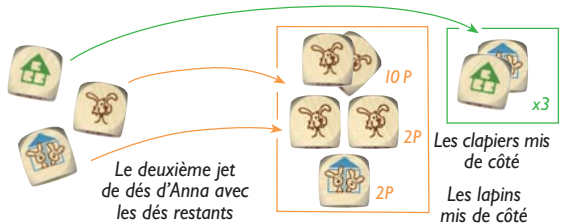
- L'exemple -

Anna lance les 7 dés et obtient le résultat suivant :



Anna met 4 dés de côté : elle empile 2 lapins simples. Ces deux lapins simples empilés comptent 10 points. Avec le clapier pour deux, elle double ses points ($10 \times 2 = 20$ points). Elle ne peut mettre de côté qu'un seul clapier par lancer de dés (en commençant avec le clapier pour deux).


Elle relance les 3 dés restants.






Lors de son deuxième jet de dés, Anna profite de l'autre fonction du clapier pour deux : on peut aussi l'utiliser comme double lapin (valeur : 2 points). Anna place les deux lapins à côté des lapins du premier lancer de dés.


➤ Tu lances les 7 dés à la fois. Après chaque lancer, tu **dois** mettre de côté au moins un lapin. Si tu n'obtiens pas de lapin, ton tour est immédiatement fini et tous les points que tu avais récoltés pendant ce tour sont perdus.

➤ Tu peux relancer les dés que tu n'as pas mis de côté.

 Chaque lapin simple que tu mets de côté compte 1 point.

  Si tu as obtenu 2 lapins simples dans un même lancer de dés, tu les empiles. Ils comptent 10 points. On ne peut pas empiler les doubles lapins.

 Les carottes n'ont pas de valeur.

 Tu peux mettre de côté un dé avec le symbole comme clapier **ou** comme double lapin.

➤ Garde suffisamment de distance entre les lapins mis de côté et les clapiers mis de côté !

➤ Si après un lancer de dés, tu as mis de côté tous les dés (lapins ou clapiers), tu peux relancer **tous** ceux avec des lapins. Tu marques le nombre de lapins que tu as obtenus jusqu'à présent sur l'aide-mémoire.

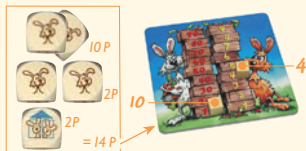


On empile les clapiers. Après chaque jet de dés, on ne peut mettre de côté qu'un **seul** clapier. On doit empiler les clapiers dans le bon ordre (de bas en haut) : d'abord le clapier pour deux, puis le clapier pour trois, le clapier pour quatre et enfin le clapier pour cinq.

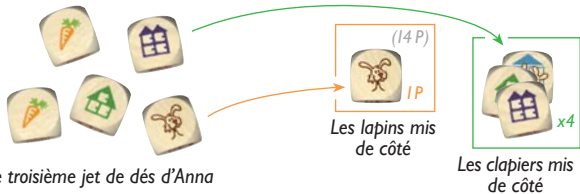
Le lapin simple rapporte 1 point, le double lapin 2 points. Elle n'a pas le droit d'empiler le lapin simple sur le lapin simple du premier jet de dés (pour qu'ils lui rapportent 10 points), car elle les a obtenus lors de deux jets de dés différents.

Anna empile le clapier pour trois sur le clapier pour deux. Il triple les points d'Anna : 14 lapins x clapier pour trois = 42 points.

Comme Anna a pu utiliser tous les dés après ce lancer de dés, elle peut maintenant relancer tous les dés avec des lapins qu'elle avait déjà mis de côté. Elle marque les points récoltés jusqu'à maintenant grâce aux lapins (14) sur l'aide-mémoire :



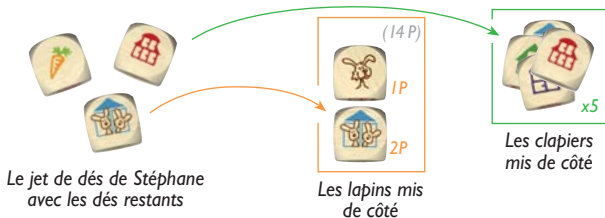
Anna relance les dés – et obtient le résultat suivant :



Le troisième jet de dés d'Anna

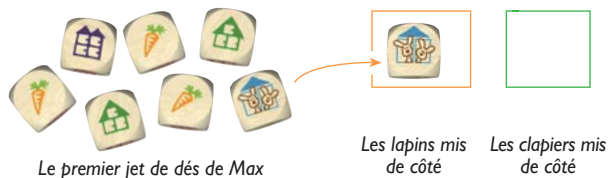
Anna n'obtient qu'un seul lapin simple avec son troisième lancer de dés. Elle doit le mettre de côté. Anna a de la chance, car elle a aussi obtenu le clapier qu'il lui fallait. Elle met de côté le lapin (1 point supplémentaire) et empile le clapier pour quatre sur le clapier pour trois. Elle ne veut pas courir de risque, note ses 60 points ((14 + 1 lapins) x 4) sur le bloc de comptage et termine donc son tour.

Maintenant, c'est au tour de Stéphane. Il peut soit relancer les 7 dés, soit utiliser les dés restants de son prédécesseur. Il opte pour cette dernière solution et obtient le résultat suivant :



Stéphane obtient des points pour un autre double lapin et peut en outre empiler le clapier pour cinq sur le clapier pour quatre. Il ne prend pas le risque de relancer les dés et note ses 85 points (17×5) sur le bloc de comptage.

Le joueur suivant, c'est Max. Il ne pourrait lancer qu'un seul dé. Comme il pense que c'est trop risqué, il décide de relancer les 7 dés :



Max **doit** mettre de côté son dé comme double lapin (2 points). Il n'a pas le droit de l'utiliser comme clapier. Max relance les dés restants : ➔

➤ Tu peux terminer ton tour après chaque lancer de dés – à condition que tu aies obtenu un lapin au moins ou seulement des carottes lors de ce jet de dés.

➤ Pour calculer ton **résultat**, tu multiplies les points correspondant à tes lapins par le clapier le plus haut de ta pile, jet de dés.

➤ Tu peux reprendre le résultat de ton prédécesseur. Pour cela, tu lances seulement les dés que le joueur précédent n'a pas mis de côté. Si tu ne veux pas continuer le lancer de ton prédécesseur, tu relances les 7 dés.

➤ Si tu obtiens un seul double lapin / clapier pour deux (et pas d'autre lapin), tu dois le mettre de côté comme double lapin (et non comme clapier pour deux).



Chaque double lapin mis de côté compte deux points.



Le deuxième jet de dés de Max



Les lapins mis de côté



Les clapiers mis de côté

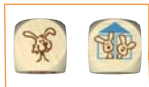
☞ Si un jet de dés a échoué, le joueur suivant relance les 7 dés.

Quelle malchance ! Max ne peut utiliser ni les clapiers, ni les carottes. Il aurait fallu qu'il mette de côté au moins 1 lapin. Les 2 points qu'il avait récoltés jusqu'à maintenant sont perdus, et c'est au tour du joueur suivant.

À la fin de chaque tour, on additionne les points obtenus aux points déjà notés sur le bloc de comptage.

As-tu des carottes?

☞ Si tu obtiens seulement des carottes lors de ton lancer de dés, tu mets de côté toutes les carottes et tu peux continuer avec les lapins que tu as déjà mis de côté. Mais les dés avec des carottes ne peuvent plus être relancés jusqu'à ce qu'un joueur suivant recommence avec les 7 dés.



Les lapins déjà mis de côté



Les clapiers déjà mis de côté



Lancer de dés qui ne donne que des carottes

Dans ce cas particulier, bien qu'il n'y ait pas de lapin, tes points ne sont pas perdus et tu peux continuer ton tour – mais sans les dés qui indiquent des carottes ! (Dans l'exemple ci-dessus, le joueur pourrait donc relancer les deux dés ! avec des lapins qu'il avait déjà mis de côté.)

Si le joueur suivant reprend ton résultat pour continuer, les dés qui indiquent des carottes sont interdits pour lui aussi.

Si tu obtiens seulement des carottes et que tu n'as mis de côté jusqu'à maintenant que des clapiers, tu notes ton résultat, et ton tour est fini. Le joueur suivant n'a pas le droit de continuer avec ton résultat, il doit relancer les 7 dés.

Fin de la partie

Au moment où un joueur atteint 333 points (ou plus), seuls les joueurs suivants qui sont assis avant le premier joueur (en suivant le sens des aiguilles d'une montre) peuvent encore exécuter un dernier tour. Ensuite, le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.



*Service de pièces de rechange
et de règles du jeu :*

Zoch GmbH
Briener Straße 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com

© 2008 Zoch GmbH
Auteur : Markus Kropf
Illustrations : Doris Matthäus
Traduction : Birgit Irgang




Distributeur en Suisse :
Carletto AG
Moosacher Straße 14
CH-8820 Wädenswil
Email: info@carletto.ch

☞ Si tu n'obtiens que des clapiers après un jet où tu n'avais obtenu que des carottes, ton tour est fini. Tu notes tes points. Le joueur suivant relance les 7 dés.

☞ Si un joueur a obtenu au moins 333 points, on termine la manche en cours.

Zoch
zum
Spielen

Aide pour compter les points

	x2	x3	x4	x5		x2	x3	x4	x5		x2	x3	x4	x5
2	4	6	8	10	25	50	75	100	125	48	96	144	192	240
3	6	9	12	15	26	52	78	104	130	49	98	147	196	245
4	8	12	16	20	27	54	81	108	135	50	100	150	200	250
5	10	15	20	25	28	56	84	112	140	51	102	153	204	255
6	12	18	24	30	29	58	87	116	145	52	104	156	208	260
7	14	21	28	35	30	60	90	120	150	53	106	159	212	265
8	16	24	32	40	31	62	93	124	155	54	108	162	216	270
9	18	27	36	45	32	64	96	128	160	55	110	165	220	275
10	20	30	40	50	33	66	99	132	165	56	112	168	224	280
11	22	33	44	55	34	68	102	136	170	57	114	171	228	285
12	24	36	48	60	35	70	105	140	175	58	116	174	232	290
13	26	39	52	65	36	72	108	144	180	59	118	177	236	295
14	28	42	56	70	37	74	111	148	185	60	120	180	240	300
15	30	45	60	75	38	76	114	152	190	61	122	183	244	305
16	32	48	64	80	39	78	117	156	195	62	124	186	248	310
17	34	51	68	85	40	80	120	160	200	63	126	189	252	315
18	36	54	72	90	41	82	123	164	205	64	128	192	256	320
19	38	57	76	95	42	84	126	168	210	65	130	195	260	325
20	40	60	80	100	43	86	129	172	215	66	132	198	264	330
21	42	63	84	105	44	88	132	176	220	67	134	201	268	335
22	44	66	88	110	45	90	135	180	225	68	136	204	272	340
23	46	69	92	115	46	92	138	184	230	69	138	207	276	345
24	48	72	96	120	47	94	141	188	235	70	140	210	280	350