

Materiaal

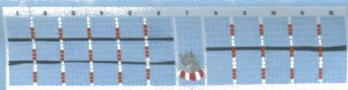
1 bord, 3 dobbelstenen, 4 x 12 fiches

Doel van het spel

Het doel van het spel is om alle fiches kwijt te raken door deze strategisch in het zwembad van het nijlpaard Mr. Hippo te plaatsen. De zwembanen hebben de nummers 1 t./m. 12. Baan nummer 7 is het kleine zwembassin van Mr. Hippo.

Vorbereiding

1. Bouw het bord op. Geef elke speler 12 fiches van dezelfde kleur. De fiches zijn de reserves van elke speler. Leg de fiches van elke speler voor iedereen zichtbaar buiten het bord.



2. Gooi om beurten één dobbelsteen. De speler die het hoogst gooit mag beginnen. Het spel wordt met de klok mee gespeeld.

Het spel

Gooi alle drie de dobbelstenen tegelijk. Elke dobbelsteen staat voor een zwembaan. Je mag per baan een fiche plaatsen. Per beurt kan je dus drie fiches plaatsen. Je kunt de getallen ook optellen om je fiche in een zwembaan hoger dan 1 te kunnen plaatsen. In dit geval plaats je minder dan drie fiches..

Voorbeeld: Met drie dobbelstenen gooi je de getallen 6 + 4 + 2. Jouw mogelijkheden:

- Je kan drie fiches in de zwembanen 2, 4 en 6 plaatsen.

- Je kan twee fiches in de zwembanen 2 en 10

(6+4) plaatsen.

- Je kan twee fiches in de zwembanen 4 en 8

(6+2) plaatsen.

- Je kan twee fiches in de zwembanen 6 (6 en 4+2) plaatsen.

- Je kan een fiche in de zwembaan 12 (6+4+2) plaatsen.

Hoe plaats je een fiche in een zwembaan?

1. Plaats de fiche in het onderste veld van de zwembaan. Wanneer het onderste veld al bezet is, mag je de fiche uit het onderste veld een veld naar boven zetten. Dit betekent dat wanneer jij een fiche in een zwembaan plaatst, je de fiches in dezelfde zwembaan een veld naar boven zet. In een zwembaan is plaats voor maximaal 3 fiches. Wanneer je in het onderste veld een fiche wilt plaatsen, wordt de fiche in het bovenste veld eruit gegooid. Als een zwembaan vol is, kan je dus nog steeds een fiche plaatsen doordat je de

bovenste fiche van een ander speler eruit gooit.

2. Alle fiches die eruit gegooid zijn, gaan terug naar de reservestapel van de speler met die kleur.

LET OP:

Wanneer je een fiche in het onderste veld plaatst en hierdoor gooi je een van je eigen fiches uit het bovenste veld, word je afgestraft. In dit geval krijg je alle fiches uit de zwembaan, ook de fiches in andere kleuren.

Een speler kan dus fiches in alle kleuren als reserve hebben. Wanneer het weer jouw beurt is moet je eerst de fiches met de andere kleuren plaatsen. Deze fiches komen dan weer in bezit van andere spelers.

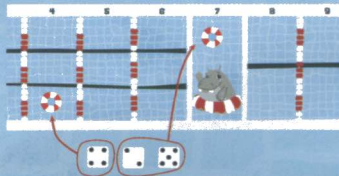
BONUS:

Wanneer de getallen van twee of drie dobbelstenen samen het getal 7 vormen.

1. Je mag je fiches in Mr. Hippo's niet-

zwemmer baan zetten. De niet-zwemmers baan kan een onbepert aantal fiches opnemen. Het nijlpaard Hippo zal goed op je fiches letten. Je loopt geen gevaar meer dat jouw fiches eruit gegooid worden en op je reservestapel belanden.

Niet vergeten: Wanneer de getallen van twee dobbelstenen samen het getal 7 vormen, moet jij ook de derde fiche in het zwembad gaan plaatsen. Je hoeft de som van 7 niet te



gebruiken, omdat je niet verplicht bent om de cijfers op te tellen.

2. Nadat een speler de bonus heeft gekregen, mag hij nog een keer spelen. De speler gooit de dobbelsteen opnieuw en plaatst de fiches in de zwembanen.

Wanneer je weer tot 7 op kan tellen, kan je de fiches wel in Mr. Hippo's niet-zwemmers baan plaatsen maar je mag de dobbelsteen niet een derde keer gooien.

Weet jij als eerst alle fiches kwijt te raken om het spel te kunnen winnen?

Matériel

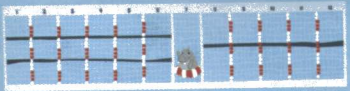
1 plateau, 3 dés, 4 x 12 jetons

But du jeu

Soyez le premier à vous débarrasser de tous vos jetons en les plaçant stratégiquement dans les colonnes de la piscine de Monsieur Hippo. Les colonnes sont numérotées de 1 à 12 et la numéro 7 correspond au petit bassin de Monsieur Hippo.

Mise en place

1. Assemblez le plateau et distribuez à chaque joueur 12 jetons de couleur identique. Cet ensemble de jetons représente la réserve de chaque joueur. Visible par tous, elle est conservée devant chaque joueur en dehors du plateau.



2. Chaque joueur lance un dé, celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie. Jouer ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu

Lors de votre tour, lancez les trois dés. Chaque dé correspond à une colonne de la piscine et permet de placer un de vos jetons dans cette colonne. Les 3 dés permettent donc de placer 3 jetons. Mais vous pouvez aussi additionner les dés pour placer des jetons dans les colonnes supérieures à 1. Par contre, vous placerez moins de jetons.

Exemple : Vous obtenez un 6 + 4 + 2 avec vos 3 dés Vos possibilités :
 - Trois jetons peuvent être placés dans la colonne 2, la 4 et la 6

- Deux jetons sur la 2 et la 10 (6+4)
- Deux jetons sur la 4 et la 8 (6+2)
- Deux jetons sur la 6 (6 et 4+2)
- Un jeton sur la 12 (6+4+2)

Pour ajouter un jeton dans une colonne ?

1. Toujours via la première case en partant du bas de la colonne. Si un jeton est déjà présent dans cette case, il suffit de le faire glisser vers le haut de la colonne, dans la case suivante. En ajoutant un jeton dans la colonne, le reste des jetons déjà présents se décale donc vers le haut. Une colonne contient au maximum 3 jetons. Certains jetons peuvent ainsi se faire éjecter par le haut de la colonne lorsqu'on ajoute un nouveau jeton dans cette même colonne. Quand une colonne est remplie, vous pouvez donc continuer à y placer vos jetons tout en sortant ceux des autres joueurs.
2. Selon leur couleur, les jetons éjectés retournent dans la réserve de leurs propriétaires.

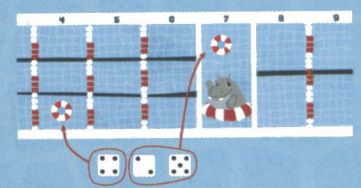
ATTENTION :

Si en plaçant un jeton vous sortez un jeton de votre propre couleur, vous avez une pénalité : vous récupérez tous les jetons de la colonne quelle que soit la couleur des jetons. Vous pouvez donc avoir plusieurs couleurs de jetons dans votre réserve. Vous devrez ensuite placer ces jetons lors de votre tour, mais il reste de la couleur de vos adversaires.

BONUS :

- Si vous obtenez la somme de 7 en additionnant 2 ou 3 des dés :
1. vous pouvez placer votre jeton dans le petit bassin de Monsieur Hippo. Le petit bassin peut contenir un nombre illimité de jetons. L'Hippo prendra soin de garder ce jeton dans sa piscine, plus aucun risque de le récupérer dans sa réserve !
N'oubliez pas, si vous avez obtenu un 7 avec deux des trois dés, vous devez aussi placer

un jeton pour le troisième dé. Vous n'êtes jamais obligé d'utiliser un 7 (pas d'obligation d'additionner vos dés).



2. vous pouvez ensuite rejouer en relançant les 3 dés et en plaçant à nouveau vos jetons. Si vous obtenez de nouveau un 7 avec ce deuxième lancé de dés bonus, vous pouvez placer un jeton dans le bassin de Monsieur Hippo. Cependant, vous ne pouvez pas relancer les dés une troisième fois. Le premier joueur à ne plus avoir de jetons dans sa réserve gagne la partie.