

HIPPO

Martin Nedergaard Andersen Sarah Bourquin



FR

Matériel

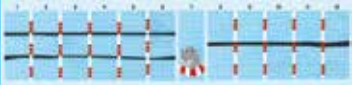
1 plateau, 3 dés, 4 x 12 jetons

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 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.

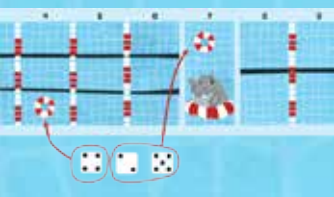
BONUS :

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.

HIPPO

Martin Nedergaard Andersen Sarah Bourquin



DE

Material

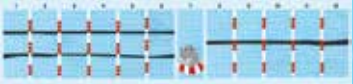
1 Spielbrett, 3 Würfel, 4 x 12 Spielsteine

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es alle Spielsteine loszuwerden, indem man diese sinnvoll in den Schwimmbahnen des Nilpferds Hippo platziert. Die Schwimmbahnen haben Nummern von 1 bis 12. In der Schwimmbahn Nummer 7 befindet sich das kleine Becken vom Nilpferd Hippo.

Spielaufbau

1. Das Spielbrett wird aufgebaut und jeder Spieler erhält je 12 Spielsteine der gleichen Farbe. Die Spielsteine dienen als Reserve der Spieler. Sie werden für alle sichtbar vor jeden Spieler gelegt.



2. Jeder Spieler würfelt einmal. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl darf das Spiel beginnen. Der Spielverlauf geht im Uhrzeigersinn weiter.

Das Spiel

Jeder Spieler würfelt immer mit allen drei Würfeln gleichzeitig. Ein Würfel entspricht einer Schwimmbahn. Pro Würfel darf man je einen Spielstein in die Schwimmbahn legen. Bei jedem Wurf setzt man also drei Spielsteine. Alternativ kann man auch die Augenzahlen der Würfel zusammenzählen. Auf diese Weise kann man die Spielsteine auch in die Schwimmbahnen mit einem höheren Wert als 1 legen. In diesem Fall setzt man dann allerdings weniger als drei Spielsteine.

Beispiel: Man hat mit den drei Würfeln die Augenzahlen 6 + 4 + 2 gewürfelt. Der Spieler hat folgende Möglichkeiten:

- Er kann drei Spielsteine in die Schwimmbahnen 2, 4 und 6 setzen.

- Er kann zwei Spielsteine in die Schwimmbahnen 2 und 10 (6+4) setzen.

- Er kann zwei Spielsteine in die Schwimmbahnen 4 und 8 (6+2) setzen.

- Er kann zwei Spielsteine in die Schwimmbahn 6 (6 und 4+2) setzen.

- Er kann einen Spielstein in die Schwimmbahn 12 (6+4+2) setzen.

Wie setzt man einen Spielstein in die Schwimmbahn?

1. Man legt den Spielstein immer zuerst auf das unterste Feld der Schwimmbahn. Wenn sich bereits ein Spielstein auf diesem Feld befindet, verschiebt man diesen einfach um ein Feld nach oben. Wenn man einer Schwimmbahn also einen Spielstein

hinzufügt, dann verschiebt man die in dieser Reihe bereits vorhandenen Spielsteine um je ein Feld nach oben. In einer Reihe dürfen sich maximal drei Spielsteine befinden. Der Spielstein im obersten Feld kann aus der Reihe rausgeworfen werden, wenn unten ein neuer Spielstein hinzugefügt wird. Wenn eine Schwimmbahn voll ist, kann man also weiterhin seinen Spielstein setzen, indem man den obersten Spielstein eines anderen Spielers rauswirft.

2. Die rausgeworfenen Spielsteine werden je nach Farbe wieder den Reserven der Spieler zugeordnet.

ACHTUNG:

Wenn man durch das Setzen eines Spielsteins in einer Schwimmbahn einen seiner eigenen Spielsteine rauswirft, bekommt man eine Strafe: Man muss dann alle Spielsteine dieser Schwimmbahn - egal welcher Farbe - in die eigene Reserve aufnehmen.

Man kann also verschiedene Farben der Spielsteine in der eigenen Reserve haben. Wenn man wieder an der Reihe ist, muss man zuerst die anderen Farben setzen. Diese bleiben dann aber immer noch die Spielsteine der Gegenspieler.

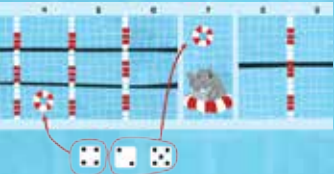
BONUS:

Wenn sich die Summe 7 aus den Augenzahlen von 2 oder 3 Würfeln ergibt.

1. Man kann seinen Spielstein in das Nichtschwimmerbecken vom Nilpferd Hippo legen. Das Nichtschwimmerbecken kann eine unbegrenzte Anzahl von Spielsteinen aufnehmen. Das Nilpferd passt auf den Spielstein auf. Es gibt also kein Risiko mehr, dass man diesen Spielstein wieder in seine Reserve aufnehmen muss.

Nicht vergessen: Wenn sich die Summe 7 aus den Augenzahlen von 2 Würfeln ergibt, muss man trotzdem auch den dritten Spielstein entsprechend der Augenzahl des dritten Würfels setzen.

Man ist übrigens nicht dazu verpflichtet, die 7 zu verwenden. (Man muss die Würfel nicht zwingend zusammenzählen.)



2. Bei einem Bonus darf man noch einmal spielen! Alle drei Würfel werden erneut geworfen und man darf noch einmal seine Spielsteine setzen.

Wenn man bei diesem zweiten Würfeln noch einmal die Summe 7 erreicht, darf man zwar wieder seinen Spielstein in das Nichtschwimmebecken setzen, man darf jedoch nicht noch ein drittes Mal würfeln.

Der Spieler, der als erster keine Spielsteine mehr in seiner Reserve hat, gewinnt das Spiel.

HIPPO

Martin Nedergaard Andersen Sarah Bourquin



EN

Equipment

1 game board, 3 dice, 4 x 12 chips

Goal of the dice

The aim is for a player to get rid of all their chips by placing them strategically in Mr. Hippo's swimming pool. The swimming lanes are numbered from 1 to 12. Lane number 7 is Mr. Hippo's little basin.

Preparation

1. Setting up the board. Each player receives 12 chips of the same colour. These chips are the players' stock. Place the stock - visibly for everybody to see - in front of each player on the outside of the board.



2. Each player rolls the dice once. The player with the highest number starts the game. The game continues in a clockwise direction.

How to play

Roll all three dice at once. Each dice corresponds to a swimming lane and allows you to place a chip in a lane. Each turn, you can place three chips. Alternatively, you can also add up the numbers to allow you to place the chips in lanes with a value higher than 1. In this scenario, you will place less than three chips.

Example: The three dice show the numbers 6 + 4 + 2. Possibilities:

- You can place three chips in the lanes 2, 4 and 6.

- You can place two chips in the lanes 2 and

10 (6+4).

- You can place two chips in the lanes 4 and

8 (6+2).

- You can place two chips in the lanes 6 (6 and 4+2).

- You can place one chip in the lane 12 (6+4+2).

How to place a chip in a swimming lane:

1. Place the chip in the bottom field of a swimming lane. If the bottom field is occupied, simply move the occupying chip to the field above. This means that when adding a chip to a lane, you can move the chips in the same lane up by one field. A maximum of 3 chips can be placed in each lane. If you want to add a chip at the bottom, the chip in the highest field can be kicked out. This means that when a lane is full, you can still place your chip by removing the top chip owned by another player.

2. Chips that were removed, must be returned to the player's stock of the same colour.

ATTENTION:

If you place a chip at the bottom and kick out one of your own chips up the top, you will be penalised. In this scenario, you must take all chips in that swimming lane, no matter what colour they are.

This means that a player can have chips of various colours in his own stock. When it's your turn again, you must place the other colours first. These chips will then be the property of the other players once again.

BONUS:

When adding up the numbers of two or three dice, results in the sum 7:

1. You can place your chip in Mr. Hippo's no swim zone. The no swim zone can take an unlimited number of chips. The hippo takes good care of the chips in his basin. No danger

of having to take back chips that were kicked out of the game.

Don't forget: When the numbers of two dice add up to 7, you must place the third chip in the pool, according to the number of the third dice. You do not necessarily have to use the sum of 7, because you are not obliged to add up the numbers.



2. After a player gets a bonus, they get a second go. Simply throw the three dice again and place your chips accordingly. *If you can add up to the number 7 again when playing your second time, you may place the chips in Mr. Hippo's no swim zone, as before, but you are not allowed to roll the dice a third time.*

The first player who gets rid of all their chips wins the game!

HIPPO Martin Nedergaard Andersen Sarah Bourquin	6-99	2-4	15'
IT			

Materiale

1 tabellone, 3 dadi, 4 x 12 pedine

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è liberarsi di tutte le pedine, collocandole in modo strategico nelle corsie della piscina dell'ippopotamo Hippo. Le corsie sono numerate dall'1 al 12. Nella corsia numero 7 si trova la piccola vasca dell'ippopotamo Hippo.

Preparazione del gioco

1. Assemblate il tabellone e distribuite a ciascun giocatore 12 pedine dello stesso colore. Le pedine servono ai giocatori come riserva e vengono disposte in modo visibile davanti a ogni singolo giocatore.



2. Ciascun giocatore lancia il dado una volta. Il giocatore che ottiene il numero più alto comincia la partita. Il gioco si svolge in senso orario.

Il gioco

Ciascun giocatore lancia contemporaneamente ogni volta tre dadi. Un dado corrisponde a una corsia di nuoto. Per ogni dado è possibile collocare una pedina nelle corsie di nuoto. A ogni lancio è quindi possibile collocare tre pedine. In alternativa è possibile anche sommare i punteggi del lancio dei dadi. In questo modo è possibile mettere le pedine nelle corsie di nuoto anche con un valore superiore a 1. In tal caso vengono tuttavia messe meno di tre pedine.

HIPPO Martin Nedergaard Andersen Sarah Bourquin	6-99	2-4	15'
IT			

Esempio: Lanciando i tre dadi è venuto fuori il punteggio di 6 + 4 + 2. Il giocatore può:
- Mettere tre pedine nelle corsie di nuoto 2, 4 e 6.
- Mettere due pedine nelle corsie 2 e 10 (6+4).
- Mettere due pedine nelle corsie di nuoto 4 e 8 (6+2).
- Mettere due pedine nella corsia 6 (6 e 4+2).
- Mettere una pedina nella corsia 12 (6+4+2).

Come mettere una pedina nella corsia di nuoto?

1. La pedina viene messa sempre prima nel riquadro più in basso della corsia di nuoto. Se vi si trova già una pedina, viene spostata in alto di un riquadro. Quindi se viene aggiunta una pedina alla corsia di nuoto, quelle già presenti in questa fila vengono spostate di un riquadro in alto. In una fila possono esserci al massimo tre pedine. La pedina nel riquadro più in alto può essere eliminata dalla fila,

se sotto viene aggiunta una nuova pedina. Se una corsia di nuoto è piena, è possibile continuare a mettere la propria pedina buttando fuori quella più in alto del vostro avversario.

2. Le pedine buttate fuori vengono suddivise per colore e date ai giocatori come riserva.

ATTENZIONE:

Se mettendo una pedina nella corsia di nuoto eliminate una delle vostre pedine, riceverete una penalità: In tal caso dovete prendere come vostra riserva le pedine eliminate dalla corsia, indipendentemente dal colore.

Pertanto è possibile avere diversi colori di pedine come riserva. Quando è nuovamente il vostro turno, si dovrà mettere prima gli altri colori. Questi rimangono comunque sempre le pedine dei vostri avversari.

BONUS :

Se lanciando 2 o 3 dadi esce il punteggio di 7.

1. Si può mettere la propria pedina nella

piscina per non nuotatori dell'ippotamo

Hippo. Nella piscina per non nuotatori si può mettere un numero illimitato di pedine. L'ippopotamo sta attento alla pedina, per cui non correte alcun rischio che dobbiate nuovamente prendere questa pedina come vostra riserva.

Importante: Se lanciando 2 dadi esce il punteggio di 7, dovrete mettere anche la terza pedina in base al punteggio del terzo dado che lanciate.

Non siete ad ogni modo obbligati a utilizzare il punteggio 7. (ovvero non dovete necessariamente sommare il punteggio dei dadi.)



2. In caso di bonus potete giocare un'altra volta! Potete rilanciare i tre dadi e mettere nuovamente le vostre pedine.

Se anche al secondo lancio esce il punteggio di 7, potete mettere nuovamente la vostra pedina nella piscina per non nuotatori ma non potete lanciare i dadi una terza volta.
Vince il primo giocatore che non ha più pedine come riserva.

HIPPO Martin Nedergaard Andersen Sarah Bourquin	6-99	2-4	15'
NL			

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 onbeperkt 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?

HIPPO Martin Nedergaard Andersen Sarah Bourquin	6-99	2-4	15'
ES			

1 tablero de juego, 3 dados, 4 x 12 fichas

Meta del juego:

El juego consiste en deshacerse de todas las fichas, ubicándolas razonablemente en los carriles de la piscina del hipopótamo Hippo. Los carriles cuentan con números del 1 al 12. En el carril número 7 se encuentra la pequeña piscina del señor Hippo.

Preparación del juego

1. Después de haber armado el tablero, cada jugador recibirá 12 fichas del mismo color, éstas servirán como reserva del jugador y se colocarán enfrente de cada integrante con la finalidad de que sean visibles para todos.



2. Cada participante tendrá que arrojar el dado una vez, aquel que obtenga el número más alto al tirar el dado, podrá iniciar el juego. El desarrollo del juego se lleva a cabo en sentido de las manecillas del reloj.

El juego

Cada jugador debe lanzar tres dados al mismo tiempo. Cada dado corresponde a uno de los carriles de la piscina. Por cada dado, se permite colocar una ficha en el carril. En otras palabras, por cada tiro se pueden poner tres fichas. Como alternativa, se puede acumular los puntos del dado. De esta manera, se logra también poner las fichas en los carriles con un valor más alto que 1. Sin embargo, en este caso se establece usar menos de 3 fichas.

HIPPO Martin Nedergaard Andersen Sarah Bourquin	6-99	2-4	15'
ES			

Por ejemplo: Al arrojar los tres dados se obtienen los números 6 + 4 + 2. El jugador cuenta con las siguientes posibilidades:
- Situar tres fichas en los carriles 2, 4, y 6
- Situar dos fichas en los carriles 2 y 10 (6+4)
- Situar dos fichas en los carriles 4 y 8 (6+2)
- Situar dos fichas en el carril 6 (6 y 4+2)
- Situar una ficha en el carril 12 (6+4+2)

¿Cómo se pone una ficha en un carril de la piscina?

1. La ficha se pone en el primer campo. Si este se encuentra ya ocupado por otra, esta simplemente se desplaza al campo siguiente. Con este cambio, cada ficha de este carril se desplaza a un campo más arriba y la ficha en la parte más alta de la hilera puede ser expulsada del carril. En cada carril puede haber únicamente tres fichas. Esto significa que cuando un carril esté lleno, es posible expulsar la ficha del jugador en la parte más alta de la hilera, con una de las tuyas.

2. Las fichas expulsadas tienen que ser regresadas a la reserva del jugador con el color correspondiente.

CUIDADO:

ISi sacas fichas que te pertenecen agregando una en el campo más bajo del carril, se penalizará: tomando todas las fichas que se ubican en este carril sin importar que sean de diferente color.

En otras palabras, un jugador puede tener fichas de diferentes colores en su propia reserva. Cuando él tenga que tirar el dado otra vez, tendrá que poner las de otro color primero. De esta forma esas fichas serán posesión de los otros jugadores nuevamente.

BONO:

Si se da la suma 7 de dos o tres dados:

1. Se puede ubicar la ficha en la zona de no nadadores de la piscina del hipopótamo

HIPPO Martin Nedergaard Andersen Sarah Bourquin	6-99	2-4	15'
ES			

Hippo. Esta zona acepta fichas ilimitadas. El hipopótamo cuida de las fichas. Así se evita el riesgo de que ellas regresen a la reserva una vez más.

Atención: Si se da la suma de 7 al tirar dos dados, se debe ubicar la tercera ficha con el valor correspondiente del tercer dado. Sin embargo, no se obliga hacer uso de la suma 7 (no es necesario sumar el valor de los tres dados).



2. Después de que un jugador haya obtenido el bono, es posible que juegue otra vez arrojando los dados y colocando las fichas como corresponde.

Si al tirar por segunda vez, vuelve a obtener el número 7, se colocan las fichas en el área de no nadadores nuevamente, pero esto no significa que puede tirar el dado por tercera vez.

El primer jugador que logre deshacerse de todas las fichas en su reserva, gana el juego.

