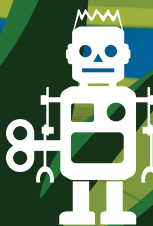


HAMSTERS

VS.

HIPPPOS™



TIN ROBOT
GAMES™



1-6



8+



15-30 MINS

Résumé :

Des rêves mélangeants de James Freeman naît une histoire épique : Les hamsters ont échappé leur enclos au zoo et prennent la fuite! Il y a quatre étangs entre eux et la liberté, et sur ces étangs se trouvent des nénuphars qui renferment leur objet le plus précieux, une fleur de lotus!

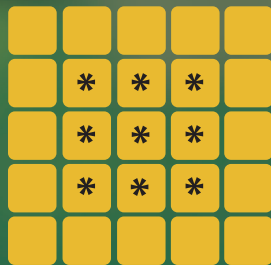
Malheureusement, sous la surface de l'eau se cachent des hippopotames en quête d'une collation! Chaque joueur doit prendre le risque de cueillir des fleurs de lotus ou de quitter l'étang avant que les hippopotames ne décident qu'il est temps de festoyer!

Pièces du jeu :

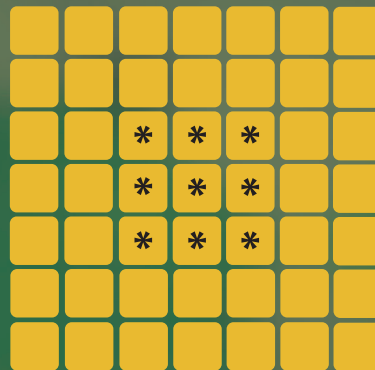
52 tuiles nénuphar • 6 cartes joueur • 6 pions en bois • 68 jetons lotus en bois (44 fleurs de lotus roses pâles ordinaires valant 1 point, 24 fleurs de lotus bleues étoilées rares valant 3 points) • Livret d'instructions • Plateau d'organisation • Bol pour la réserve générale

Mise en place du jeu :

1. Retirez deux tuiles hippopotames de la pile des tuiles et mettez-les de côté.
2. Mélangez les tuiles restantes, faces cachées. Créez au hasard une grille 5x5 pour un jeu de 2 à 4 joueurs, ou une grille 7x7 pour un jeu de 5 à 6 joueurs. Placez les tuiles restantes à côté des tuiles hippopotames mises de côté.
3. Demandez à chaque joueur de choisir une carte joueur avec le hamster correspondant et placez-les devant lui. Les cartes joueur sont utilisées pour accumuler de façon permanente des points à la fin de chaque tour.
4. Placez des jetons lotus à 1 point sur chaque tuile nénuphar correspondant à la grille suivante :



2 à 4 joueurs



5 à 6 joueurs

4. Demandez à un joueur de rassembler tous les pions, de les mélanger et d'en révéler un au hasard. La couleur révélée désigne le joueur qui passera en premier. Suivez le sens des aiguilles d'une montre pour les prochains tours. Chaque nouveau tour complet commence avec la personne suivante dans l'ordre de jeu de la partie précédente.

Aperçu du jeu :

Le jeu se déroule en quatre parties. Le joueur qui a le plus de points à la fin du quatrième tour complet gagne. Les joueurs doivent choisir le bon moment pour quitter l'étang. Si un joueur se pose sur un hippopotame ou reste sur l'étang lorsqu'un deuxième hippopotame est révélé, il perd tous les points accumulés au cours de ce tour.

Le tour :

Les joueurs ont deux actions par tour. La première action est un déplacement vers une nouvelle tuile nénuphar et de retourner celle-ci. Toutefois, il y a une exception. Si un joueur se trouve sur une tuile située sur le périmètre de l'étang, il peut sortir de l'étang lors de sa première action. La deuxième action

est de se déplacer à nouveau vers une tuile non révélée OU de retirer son jeton de l'étang (le joueur peut ainsi mettre en réserve tous les points accumulés lors de ce tour). Les tuiles peuvent révéler des points lotus, des actions, des hippopotames ou rien du tout. Si un joueur se trouve sur une tuile située sur le périmètre de l'étang, il peut sortir de l'étang lors de sa première action.

Les Déplacements :

Pour entrer dans l'étang, les joueurs commencent par placer leur jeton sur une tuile nénuphar du périmètre. Les joueurs déplacent une tuile nénuphar par action dans n'importe quelle direction (de façon perpendiculaire ou en diagonale). Il est interdit aux joueurs de se déplacer sur une tuile nénuphar précédemment révélée. Lorsqu'un pion atterrit sur une tuile face cachée, collectez tous les jetons lotus qui peuvent se trouver dessus, puis révélez immédiatement la tuile en la retournant.

Lorsqu'une action est révélée, effectuez-la immédiatement (de plus amples renseignements dans le glossaire des tuiles). Un joueur doit utiliser ses actions pour quitter l'étang avant qu'un deuxième hippopotame ne soit révélé pour pouvoir accumuler ses points.

Une fois hors de l'étang, le tour est terminé. Cependant, les points ne peuvent pas être accumulés avant la fin du tour complet (les points peuvent toujours être volés). Une fois le tour complet terminé, tous les hamsters qui ont évité d'être mangés accumulent leurs points qui sont déplacés sur leur carte joueur. Si un joueur est toujours sur l'étang et ne peut pas effectuer de déplacement (c'est-à-dire que toutes les tuiles autour de lui sont révélées, et qu'il en est à sa première action), il est maintenant considéré comme de la nourriture pour hippopotames et perd tous ses points non encaissés!

La Fin d'un tour

Un tour est terminé lorsqu'une des conditions suivantes est remplie :

- Deux cartes hippopotames sont révélées. Les joueurs qui se trouvent encore sur l'étang perdent immédiatement le tour et remettent tous les jetons lotus à leur place temporaire dans la réserve générale.
- Aucun joueur n'est resté sur l'étang. Seul un joueur est resté sur l'étang et révèle une carte éclaboussure à son tour. Les joueurs nagent jusqu'au rivage en toute sécurité. Ils ne meurent pas ou et ne perdent pas les points accumulés.

Comment commencer un nouveau tour complet?

Pour la mise en jeu du nouveau tour complet, remettez tous les jetons lotus restants sur l'étang dans la réserve. Rassemblez toutes les tuiles d'étang, ajoutez une tuile hippopotame supplémentaire à la pioche, et répétez l'étape deux de la « Configuration du jeu » ci-dessus. La partie suivante commence avec le joueur qui était le suivant dans l'ordre initial des joueurs.

Pointage de fin de jeu :

Après quatre tours, déclarez vainqueur la personne qui a obtenu le plus de points de jetons lotus. En cas d'égalité, jouez deux parties supplémentaires. Les joueurs qui ne faisaient pas partie de l'égalité sont éliminés pour ces deux tours complets. Suivez la configuration du jeu correspondant au nombre de joueurs qui tentent de briser l'égalité. Si aucun vainqueur n'est déclaré après deux tours, c'est un match nul!

Règle du Buzzkill :

Si un joueur marche sur une tuile hippopotame lors de son premier tour, il est éliminé du tour en cours mais reçoit trois points bonus de la réserve générale à ajouter à son pointage.

Le Glossaire des tuiles



L'Hippopotame : Le tour en cours est immédiatement terminé pour la personne qui révèle la tuile hippopotame. Retirez le hamster et rendez les points accumulés à la réserve générale.



Le Nénuphar tremplin : Le prochain mouvement du joueur (à ce tour ou au suivant) se fera vers un nénuphar qui se trouve à deux nénuphars de distance (de façon perpendiculaire ou en diagonale).



Le Coup d'œil : Jetez un coup d'œil sous n'importe quelle tuile qui est adjacente au joueur.



Le Nénuphar vide : Rien de gagné, rien de perdu!



Le Déplacement d'une fleur de lotus : Déplacez un jeton lotus d'une tuile adjacente au joueur vers une autre tuile adjacente au joueur.



La Fleur de lotus : Prenez un point lotus de la réserve générale.



Le Vol de fleur de lotus : Volez un point dans la réserve de points qui n'ont pas encore été récupérés d'un autre joueur. Effectuez des changements si nécessaire.



Les Deux Fleurs de lotus : Prenez deux points lotus de la réserve générale.



La Perte de lotus : Le joueur actif rend un point qui n'a pas encore été récupéré à la réserve générale.



La Fleur de lotus bleue étoilée : Prenez trois points de lotus dans la réserve générale (trois jetons rose clair ou un jeton bleu).



L'éclaboussement : Un joueur sur l'étang tombe d'un nénuphar, son tour est immédiatement terminé. Le joueur peut cependant remonter sur le nénuphar pour leur prochain tour.

MODE SOLO

Aperçu du jeu :

Le but du mode solo est d'accumuler suffisamment de points en quatre parties pour atteindre Hamsterland. Le joueur solo contrôle une équipe de quatre hamsters avec une carte joueur et paie un péage à la fin de chaque tour terminé pour passer à l'étang suivant.

Mise en place du jeu :

Comme pour le jeu multijoueur, retirez deux des tuiles hippopotames de la pile de tuiles pour le premier tour et mélangez le reste des tuiles. Distribuez une grille de 5x5 avec chaque tuile de nénuphar face cachée. Le deuxième tour commencera avec trois hippopotames dans le jeu de tuiles. Durant les troisième et quatrième tours, les quatre hippopotames figureront dans le

jeu. Commencez chaque tour en plaçant chacun des quatre hamsters sur des tuiles nénuphar différentes, sans qu'aucun hamster ne se trouve sur des tuiles adjacentes (en diagonale ou de façon perpendiculaire).

Les Déplacements :

Contrairement au jeu multijoueur, les hamsters dans ce jeu ne bougent qu'une seule tuile par tour. Pour savoir quel hamster a été déplacé en dernier, posez le hamster après qu'il a été joué. Remontez ce hamster après avoir couché le hamster suivant, et ainsi de suite. Comme dans le jeu multijoueur, lorsqu'un hamster atterrit sur une tuile, il doit d'abord collecter tous les jetons qui se trouvent dessus, puis retourner la tuile et soit collecter les jetons cachés, soit effectuer les actions requises.

Les contraintes suivantes s'appliquent lors des déplacements :

- Le même hamster ne peut pas se déplacer deux fois de suite.
- Les hamsters ne peuvent pas occuper une tuile nénuphar qui est adjacente à un autre hamster ou à une tuile hippopotame révélée (il doit toujours y avoir au moins une tuile entre les deux, de façon perpendiculaire et en diagonale).
- Si un seul hamster est disponible pour le déplacement, il n'a droit qu'à un seul déplacement. Si, après ce mouvement, les autres hamsters ne peuvent toujours pas bouger, le tour est terminé.

Les Différentes Fonctions des tuiles :

Les tuiles suivantes ont des fonctions DIFFÉRENTES de celles du jeu multijoueur :



L'éclaboussement : Le hamster est tombé du nénuphar. Tous les autres hamsters pouvant être déplacés doivent être déplacés avant que ce hamster ne se déplace à nouveau.



Vol de fleur de lotus : Il ne se passe rien, les hamsters ont juste fait une pause pour jouer à attraper des objets!



Déplacement de fleur de lotus : Déplacez un point directement de la réserve générale vers votre carte joueur (en le mettant avec les points accumulés).

La Fin d'un tour :

Un tour peut se terminer à tout moment avec tous les hamsters quittant l'étang ensemble (les hippopotames recrachent les hamsters qui ont été engloutis). Placez tous les jetons ramassés sur la carte joueur.

UN PÉAGE DE QUATRE POINTS EST NÉCESSAIRE POUR PASSER À L'ÉTANG SUIVANT (PARTIE).

Payez quatre points à la réserve générale avant de commencer le prochain tour complet.
round can end at any time with all hamsters leaving the pond together (the hippos spit out the hamsters that were gobbled up). Bank any collected tokens onto the player board.

La Fin du jeu :

Les conditions suivantes sont des conditions de FIN DE JEU :

- Quatre tours complets successifs sont terminés.
- S'il n'y a pas assez de points pour payer le péage de la partie suivante.
- Si deux tuiles hippopotames sont révélées dans un même tour.

Pointage final :

Faites le total de tous les points accumulés pour calculer le pointage final.

Vivre pour être mangé un autre jour : Quatre parties complétées avec un score final variant entre 10 et 14 points - Les hamsters vivent le reste de leur vie dans le zoo mais ne sont plus confinés dans une cage!

Vous vous êtes échappé du zoo - enfin la liberté! : Quatre parties complétées avec un score final minimum de 15 points - Les hamsters ont quitté le zoo et vont s'installer dans une forêt à proximité.

Arrivée à Hamsterland au Canada : Quatre parties complétées avec un score final minimum de 20 points - Les hamsters ont assez d'argent pour mener une vie luxueuse à Hamsterland avec leurs amis.

Vous voulez plus d'autonomie dans votre jeu?

Les joueurs peuvent ajouter la règle suivante à la variante multijoueur ou solo de ce jeu :

PAYER POUR REGARDER : Chaque fois qu'un joueur souhaite jeter un coup d'œil sous un nénuphar adjacent à son hamster (en diagonale ou en orthogonale), il peut uniquement le faire pour le coût de deux points de sa réserve non de points non accumulés.

Crédits :

Pour plus d'informations sur les règles et les vidéos, visitez tinrobotgames.com et suivez-nous sur les médias sociaux @tinrobotgames.

Concepteurs : James Freeman, James Staley et Adam Staley

Illustratrice : Cesar Ayala Delgado

Responsable de l'amélioration des règles : Steven Hill

Développement : James Staley

Éditeur : Tin Robot Games

