

C'est maintenant Désiré qui a le plus grand nombre de galettes et il avance son lama de trois cases (car il a prit trois galettes). Barnabé a le plus petit nombre de galettes, aussi avance-t-il son lama de 1 case (car il a prit une seule galette).

Fin de partie

C'est la fin de la partie, et voici le nombre de galettes que chaque joueur a joué durant le jeu :

Annabelle 17 – Barnabé 25 – Cunégonde 21 – Désiré 25

Barnabé et ésiré ont tous les deux le plus grand nombre de galettes, ils avancent donc tous les deux leur lama de 3 cases. Annabelle a le plus petit nombre de galette aussi recule elle son lama de 3 cases. Cunégonde ne fait rien.

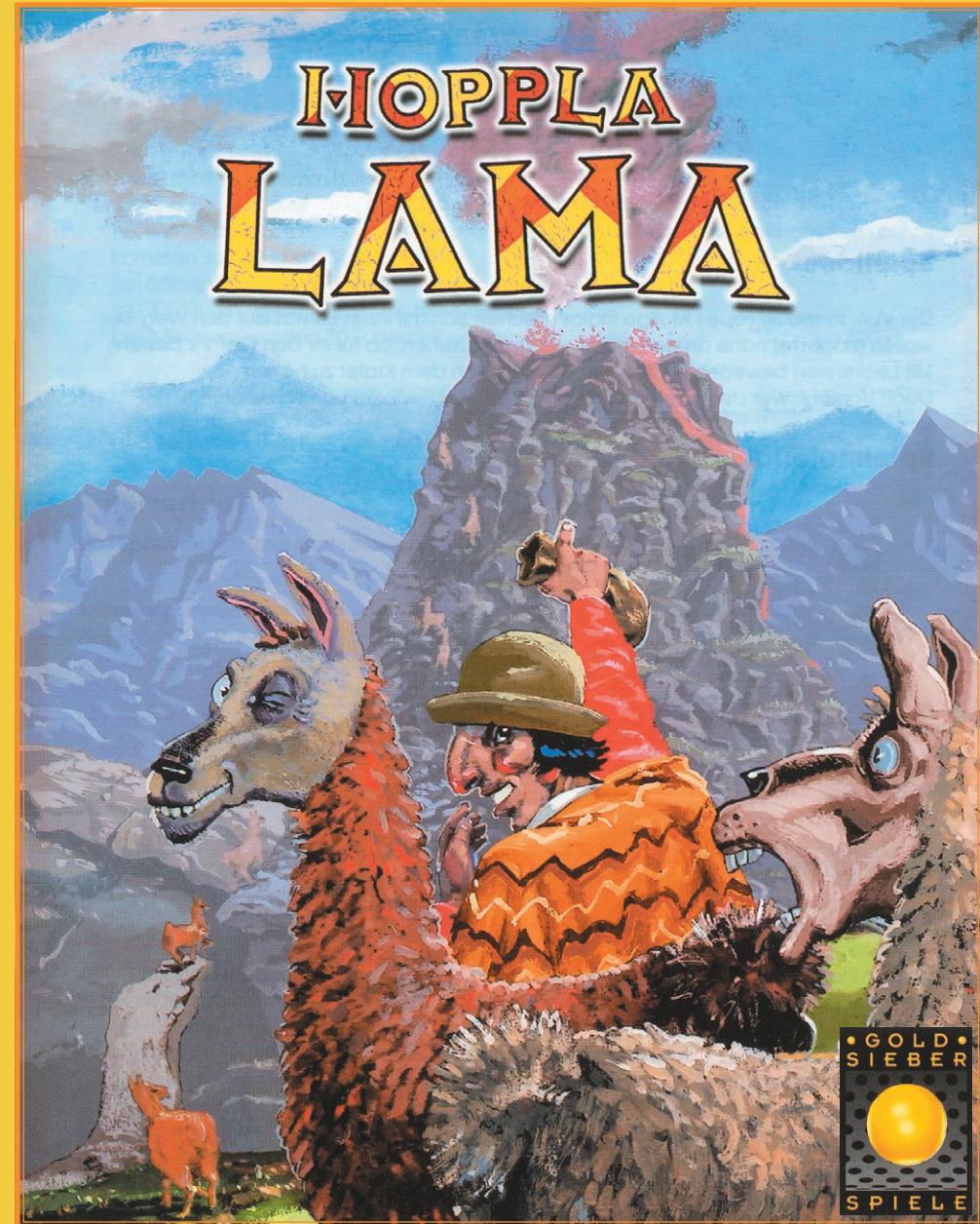
OPTIONS :

1. On peut jouer en masquant les jetons qu'on a utilisé!
2. On peut se déguiser en paysan Inca et louer des lamas pour la partie !
3. On peut utiliser les 4 cases de couleur comme des cases normales.

Hoppla Lama est un jeu de Roberto Fraga édité par Goldsieber (2003).



Lutin Ludique est une boutique de jeux et jouets qui essaye de proposer à ses clients des jeux « alternatifs ». Cela implique de les faire venir le plus souvent d'Allemagne (les jeux, pas les clients). La traduction que vous avez en main n'est pas une traduction officielle, mais une ré-écriture des règles en Français. Ainsi présentée, la règle nous semble à la fois plus compréhensible et plus claire.
www.lutin-ludique.com



HOPPLA LAMA

Un jeu de bluff rapide de 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Les joueurs et leurs lamas partent en pèlerinage depuis la place du village de LUDO jusqu'au cratère du volcan sacré de CHIPARAWAK. Les lamas sont nourris avec des galettes de « Chicharon ». Le vainqueur est celui qui se sera approché le plus près du volcan, quand toutes les galettes auront été utilisées. Mais attention à ne pas tomber dans le cratère !



MATERIEL:

Un plateau représentant le parcours.

1 lama blanc.

12 lamas (2 par couleur).

120 jetons rouges (galettes de « Chicharon »).

Un sac de tissus.

PREPARATION DU JEU:

Disposez le plateau de jeu, sur lequel on trouve:

- Un point de départ, la place du village de LUDO.
- Un point d'arrivée, le cratère du volcan de CHIPARAWAK.
- Une ancienne route Inca à flanc de montagne comportant 16 cases dont 2 cases Jaunes (Petit Raccourci) et 2 cases Roses (Grand Raccourci).
- Un rectangle orange dans lequel on trouve les 4 types de mises possibles.

la case d'un adversaire, il le renvoie sur la case précédente.

En cas d'égalité, aucun pion ne bouge !

Le joueur qui est le plus proche du cratère est le grand vainqueur !

NOTA: Si un ou plusieurs joueurs ne peuvent plus prendre de jetons dans le sac parce qu'ils ont été pris par le joueur précédent, il ne peut y avoir de mise, donc le jeu s'arrête et les jetons déjà pris par les autres joueurs sont défaussés et ne seront pas comptabilisés avec ceux qu'ils ont utilisé durant la partie.

EXEMPLES :

Résolution d'une manche

Les joueurs ont leurs galettes en main et les révèlent :
Annabelle 4, Barnabé 1, Cunégonde 4, et Désiré 3.

Selon le type de mise choisi par le premier joueur les résultats sont les suivants :

Mise : sac plein

Désiré avance son lama de 3 cases, car Annabelle et Cunégonde se contentent. Barnabé n'avance pas.

Mise : un sac vide

Barnabé avance son lama de 1 case car c'est lui qui a choisi le plus petit nombre de galettes : une. Les autres lamas ne bougent pas.

Mise : deux sacs pleins

Annabelle et Cunégonde avancent leur lama de 4 cases (car ils ont choisi 4 galettes). Comme Barnabé et Désiré n'ont pas choisi le même nombre de galettes, ils n'avancent pas.

Mise : sac plein et sac vide

Annabelle et Cunégonde ont toutes les deux choisi le plus grand nombre de galettes, elles se contentent. Leurs lamas ne bougent pas.



2 Sacs Pleins: Ceux qui sont à égalité avancent et déplacent leur pion de cette quantité (dans l'ordre imposé: dans le sens horaire).

Exemple: Les joueurs ont misé, 2, 2, 4 et 4. Les deux joueurs qui ont misé 2 déplacent leur pion de 2 cases et ceux qui ont misé 4, le déplacent de 4 cases (en commençant par le joueur qui a choisi le type de mise et posé le lama blanc, puis dans le sens horaire).

Un Sac Plein et un Sac Vide: Celui qui a le plus de galettes et celui qui en a le moins déplacent leur pion de cette quantité. Ceux qui sont à égalité n'avancent pas.



Exemple : Les joueurs ont misé, 2, 2, 3 et 5. Les deux joueurs qui ont misé 2 sont à égalité et ne sont donc pas pris en compte (ils ne se déplacent pas). Le joueur qui a misé 3 déplace son pion de 3 cases et celui qui a misé 5, se déplace de 5 cases (en respectant le sens de jeu).



FIN DE LA PARTIE:

Lorsqu'un joueur veut piocher et qu'il ne reste plus aucune galette dans le sachet, la partie s'achève.

Chaque joueur compte alors combien il a de galettes de « Chicharon » devant lui. Celui qui en a le plus avance son pion de 3 cases. S'il arrive sur la case d'un adversaire, il le renvoie sur la case précédente. S'il tombe dans le cratère, il revient à LUDO.

Celui qui en a le moins recule son pion de 3 cases. S'il arrive sur

Chaque joueur prend 2 lamas de même couleur, en place un devant lui (pour montrer quelle est sa couleur) et l'autre sur la case de départ (la grand place circulaire de LUDO).

A 6 joueurs, on utilise tous les jetons rouges (soit 120). De 3 à 5 joueurs on utilise 20 jetons par joueur (soit 60 à 3, 80 à 4, et 100 à 5 joueurs). Les jetons en trop sont retirés du sachet et mis de côté.

DEROULEMENT DU JEU:

Le plus jeune joueur commence la partie et prend le sachet de jetons.

Il choisit le type de mise pour ce tour en plaçant le pion lama blanc sur l'une des 4 cases du rectangle orange sur le plateau.

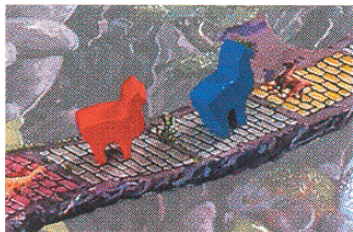


Puis il prend discrètement, entre 1 et 5 galettes de « Chicharon » dans le sachet (sans regarder dedans !), et les garde dans sa main fermée. Puis le joueur à sa gauche en prend également entre 1 et 5, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient fait de même.



ATTENTION! il faut bien vérifier discrètement dans sa main qu'on a bien 1 jeton au minimum et 5 au maximum. Si l'un des joueurs se trompe en ouvrant le poing, tous les joueurs devront remettre leurs jetons dans le sachet et recommencer l'opération!

Tous les joueurs mettent ensuite leur poing fermé (contenant les galettes) au centre de la table et l'ouvrent en même temps. On découvre alors combien de galettes chacun avait pris, et on se déplace en fonction du type de mise choisi par le joueur qui a placé le lama blanc.



Chacun place les galettes qu'il vient d'utiliser devant lui. Puis le premier joueur passe le pion lama blanc au joueur situé à sa gauche, qui devient le nouveau premier joueur et choisit un type de mise, et ainsi de suite...

IMPORTANT :

Pendant toute la partie, les joueurs conservent, visibles, devant eux sur la table, les galettes qu'ils ont utilisé, mais ne peuvent plus s'en servir !



Il est interdit de regarder dans le sachet !

QUELQUES REGLES DE DEPLACEMENT:

On se déplace toujours vers le cratère. Il est interdit de revenir volontairement en arrière.

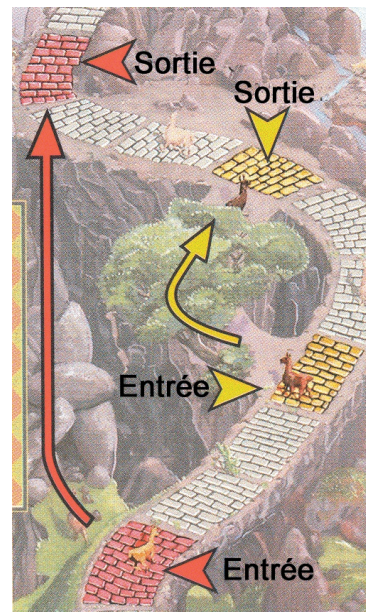
Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case (les sentiers andins sont étroits !).

Quand un pion termine son déplacement sur la case d'un adversaire (en avançant ou en reculant), il le renvoie immédiatement sur la case précédente (il le fait reculer d'une case), à moins que ce ne soit la place du village, dernière case du plateau.

On est obligé d'utiliser tous ses points de déplacement.

Exemple: Si un joueur a misé 4 galettes, il doit se déplacer de 4 cases !

On peut bien sûr traverser une case occupée par un autre pion.



Les raccourcis

Quand un joueur **termine** son déplacement sur la première case Jaune (Petit Raccourci), en avançant, il est alors obligé de placer son pion sur la case Jaune suivante. Il a utilisé le Petit Raccourci !

Quand un joueur **termine** son déplacement sur la première case Rose (Grand Raccourci), en avançant, il est alors obligé de placer son pion sur la case Rose suivante. Il a utilisé le Grand Raccourci !

Si un joueur passe dans le cratère ou y termine son déplacement, il est éliminé et redescend sur la case départ, par le torrent (il recommence en bas !).

Différents types de mises (dans le rectangle orange) :

Un sac Plein: Celui qui a **le plus** de galettes se déplace de cette quantité. Mais ceux qui sont à égalité ne se déplacent pas.



Exemple : les joueurs ont misé, 3, 4, 5 et 5. Les deux joueurs qui ont misé 5 sont à égalité et n'avancent donc pas. C'est celui qui a misé 4, qui déplace son pion de 4 cases.



Un sac Vide: Celui qui a **le moins** de galettes se déplace de cette quantité. Mais ceux qui sont à égalité ne se déplacent pas.

Exemple : les joueurs ont misé, 1, 1, 2 et 3. Les deux joueurs qui ont misé 1 sont à égalité et n'avancent donc pas. C'est celui qui a misé 2, qui déplace son pion de 2 cases.