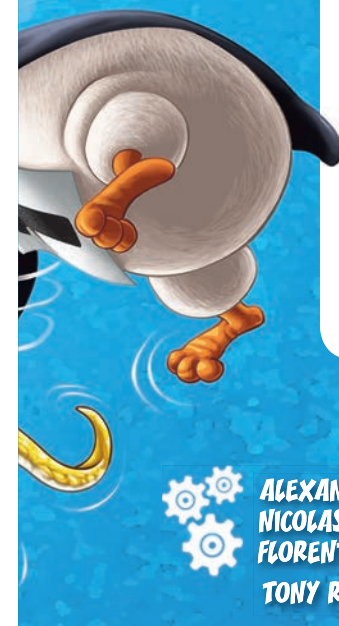




Chaque année, au même endroit, quatre familles d'animaux un peu déjantés se retrouvent pour une grande compétition de... **SAUTS !**

L'idée vient du Gecko, et c'est pas la meilleure qu'il ait eue, car aucun d'entre eux n'a franchement le physique d'un athlète conçu pour effectuer des bonds élégants...

Toujours est-il que c'est de votre souplesse digitale que va dépendre la qualité des élans de nos amis ! Autant vous dire que c'est pas complètement gagné !!!

ALEXANDRE DROIT
NICOLAS BOURGOIN
FLORENT TOSCANO
TONY ROCHON

CONTENU DU JEU

Le jeu contient 20 sous-bocks, qu'on appellera dans le reste de cette règle « animaux » :

- 5 Renards
- 5 Geckos
- 5 Pandas
- 5 Manchots

Un 21^{ème} sous-bock représente un trampoline et ne servira que pour la troisième règle du jeu.

Ainsi que la **boîte**, indispensable pour jouer !

z'allez voir !



COMMENT ON JOUE ?

Il y a **3** façons de jouer,
avec **3** règles
« un poil* » différentes...

*Euuuh...
On pourrait dire « une peau »
au lieu de « un poil » ?

POC EN STOCK !

Chaque joueur choisit sa couleur préférée et prend les 5 animaux correspondants. Si vous êtes moins de quatre joueurs, vous mettez les animaux restants de côté.



Posez la boîte (sans le couvercle) au centre de la table, à équidistance de chacun des joueurs. Posez votre poing sur la table (au choix, pas d'histoire de gaucher/droitier) à équidistance de la boîte. Comptez grosso modo 20 cm.

Vous noterez au passage que c'était pas gagné de placer trois fois le mot « équidistance » en si peu de temps dans une règle de jeu.

Le premier joueur est celui qui a gagné la partie précédente (si c'est votre première partie, c'est un autre joueur qui commence, même si ça veut rien dire), puis vous jouerez dans le sens des aiguilles d'une montre. A votre tour, posez l'animal de votre choix sur votre poing et

RÈGLE 1

effectuez une jolie pichenette dessous afin de le faire sauter, comme sur l'exemple juste là :



- Si votre animal tombe dans la boîte,
Il y reste jusqu'à la fin de la manche. C'est bien joué !

- S'il tombe à côté de la boîte,
Il y reste jusqu'à ce qu'il se passe les points A et B suivants :

A - S'il recouvre un de vos animaux, vous récupérez les deux, que vous pourrez rejouer lors d'un prochain tour.



B - S'il recouvre un animal adverse (même un tout petit peu), vous le gagnez et le posez sous votre poing jusqu'à la fin de la partie. Vous récupérez aussi votre animal et pourrez le rejouer lors d'un prochain tour.



Dès qu'un joueur n'a plus d'animaux en réserve, il ne joue plus et regarde les autres (pas de bol !), à moins que le lancer d'un autre joueur ne lui permette de récupérer un animal qu'il pourra rejouer. Par exemple, le Panda est en équilibre sur la boîte, le Renard le fait tomber et le Panda recouvre le Gecko sur la table : le joueur-Panda gagne ce Gecko et récupère son Panda. Au prochain tour, il pourra le jouer de nouveau.

Quand un seul joueur a encore des animaux, il en joue un dernier et la partie s'arrête. S'il touche un animal adverse, il le gagne. S'il touche un animal à lui, il ne rejoue pas.

Chaque joueur récupère les animaux qu'il a mis dans la boîte : leur valeur compte double et s'ajoute à celles des animaux adverses gagnés.

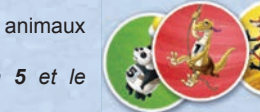
Celui qui a le plus gros score remporte la partie ! Bien joué !!!

Petits points de règles importants :

- Quand vous faites votre pichenette sous votre sous-bock, celui-ci doit faire **au moins un demi-tour en l'air, sans quoi il est éliminé !** Donc appliquez-vous à bien pichenetter dessous...



- Si un animal recouvre plusieurs animaux adverses, il les gagne tous ! Ici, le **Gecko 1** remporte le **Panda 5** et le **Renard 1**.



- Des animaux en équilibre entre la table et la boîte sont considérés sur la table. En revanche, un joueur ne peut les gagner que si les animaux sont à plat sur la table, et non les uns sur les autres en équilibre !



- Les animaux en équilibre sur le rebord de la boîte sont considérés comme étant dedans et leur valeur comptera double en fin de partie. Mais ils peuvent encore chuter durant la partie ! Il peut arriver qu'un animal qui tombe fasse tomber de la boîte plusieurs autres animaux (règles 1 et 2).



- Exemple de résolution après la chute de plusieurs animaux : Ici le **Panda 4** gagne le **Renard 3** et le **Manchot 5**.

Ensuite le **Renard 1** gagne le **Gecko 1**.
Le **Panda 1** reste seul sur la table.



Cas extrême : si, par le plus grand des hasards, deux animaux venaient à recouvrir en même temps le même adversaire sans que l'un des deux ne prenne l'avantage, alors on les laisse tels quels sur la table. Ils sont ainsi à la merci des autres joueurs. Pas de chance !

Exception : si vous jouez avec la variante (voir ci-dessous), une valeur supérieure prend l'avantage sur une plus faible.

- Et pour finir, évidemment, un sous-bock qui sort de la table est éliminé !



Variante où il faut savoir compter jusqu'à 5 :

Cette variante s'applique aux trois règles. Vous jouez exactement de la même manière sauf que... Quand votre animal en recouvre un adverse, il ne peut le gagner que s'il est au moins aussi fort que lui (de valeur supérieure ou égale). Sinon, ils restent là, peut-être qu'un autre animal leur tombera dessus !

POC ON THE BOX !

RÈGLE
2

La règle est la même que précédemment sauf que maintenant, vous posez le couvercle sur la boîte.

La valeur des animaux comptera double uniquement s'ils sont sur la boîte en fin de partie !

POC ! POC ! POC !

Posez le sous-bock trampoline au centre de la table. Le principe est toujours le même, mais vous vous serez rendu compte d'un truc : il n'y a plus la boîte. Bien vu !!!

En fait, lorsqu'à votre tour votre animal recouvre (même d'un poil) le sous-bock trampoline, vous le récupérez !

Vous ne marquerez des points qu'en remportant les animaux adverses.

Par exemple, si vous gagnez un animal adverse de valeur 5, vous gagnez 5 points.

Il n'y a cette fois pas de valeur qui compte double.

RÈGLE
3



DES COPINAGES !

L'éditeur Jeux Opla www.jeux-opla.fr/

L'illustrateur Tony Rochon www.tonyrochon.com

L'éditeur du livre « N'importe quoi ! » www.loustik.com

L'auteur Alexandre Droit

www.facebook.com/groups/lesjeuxduguignol

L'auteur Nicolas Bourgoin

www.facebook.com/lesjeuxdenicolas

Le distributeur en France www.paille-editions.com

Le distributeur en Belgique geronimogames.com

Le distributeur en Suisse www.deliriumludens.ch

TOUT BEAU TOUT LOCAL !

Une compétition n'est belle que si elle est responsable ! C'est ce qu'on essaye de faire chez les Jeux Opla puisque ce jeu est fabriqué le plus proprement et localement possible, 100% en France ! Les sous-bocks viennent de St-Dié dans les Vosges, les livrets de Brive-la-Gaillarde en Corrèze et les boîtes de Romans-sur-Isère dans la Drôme !



Retrouvez la règle du jeu en vidéo sur notre site Internet : www.jeux-opla.fr

ALEX,
le Manchot
auteur

Je remercie le Panda, le Renard et le Gecko parce que c'est vraiment top d'avoir des amis comme vous et de bosser avec !
Fabienne Guillot <3 pour tout !

Et tout ce beau monde pour plein de raisons : Johanna Poncet, Céline Castan, Thierry Gislette, Matthieu d'Epenoux, les Callistes, les boutiques et autres lieux "magiques" où l'on joue, les joueuses, les joueurs et "toi" que j'ai oublié !

NICO,
le Panda
auteur

Pour leur soutien qui m'est si cher au quotidien, un grand merci à ma famille Panda (en particulier à mon petit Panda, Jules, et sa maman, Amandine) et mes amis (notamment les trois autres gugusses de l'aventure « Poc », mais aussi les copains de la CAL ou d'ailleurs).

FLORENT,
le Renard
auteur
éditeur

Merci plein partout, avant tous les autres, aux centaines de joueurs qui ont kiffé notre bêtise et m'ont amené à y croire autant !
Merci plein à Alex et Nico pour cette première création ensemble, et à Tony pour la superbe mise en forme du jeu et pour N'importe Quoi !
Merci plein infiniment à Joh, Bony, Coralie, Florian, Jonathan, Blaise et Céline... Et ceux que j'oublie... Et merci à toi, petit coquin qui es en train de lire ce livret ! Et surtout à mon Renardeau Jean...

TONY,
le Gecko
illustrateur

Immense merci à Alain, qui n'a rien à voir avec la pépite ludique que vous tenez entre les mains, mais qui m'a donné la chance d'illustrer son premier jeu il y a 11 ans et pour son soutien permanent. A Dâme Jacqueline, pour son sourire éternel...

A mon Panda et Manchot préférés pour cette belle aventure... A Florent pour sa confiance et sa générosité communicative... Quel bonheur de bosser avec vous !
A Maël et Zoé, mes moteurs... Bony, Rony, Annie, Aurélie, Rémi... Sarah, Johanna... Céline, Blandine, Sandrine, Amandine... Julian, Nathan, Jonathan... Fabienne... Pour des raisons aussi différentes qu'importantes...

A tous les organisateurs d'orgies ludiques (Ludix, Chamboulou, Vendanges Ludiques, Chavroche, pour ne citer qu'eux...), parce qu'ils le valent bien...

DÉCOUVREZ L'HISTOIRE...

Et maintenant que vous vous êtes bien luxé les phalanges au cours de cette activité régressive entre adultes consentants, pourquoi ne pas découvrir l'histoire de nos animaux ?



DÉCOUVREZ LES AUTRES JEUX OPLA !



Jeux Opla

3, place Ambroise Courtois 69008 Lyon
contact@jeux-opla.fr | www.jeux-opla.fr

