

DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur est le joueur actif et jette les deux dés. Il décide quel dé il veut utiliser et le pose devant lui. Les joueurs non actifs peuvent utiliser l'autre dé pour ce coup. Chacun trace ensuite des rangées de croix sur sa fiche, en fonction du/des chiffre(s) indiqué(s) sur le dé correspondant. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre devient le joueur actif, jette les dés et ainsi de suite.

Les règles sont les suivantes pour tracer les **rangées de croix** :

- Tu ne peux commencer ta rangée de croix que directement à côté de n'importe quelle « *point de départ-arrivée* ». Au début, tu en as quatre.
- Tu dois toujours mettre autant de croix (= étapes) que le chiffre indiqué sur le dé (chaque croix dans une petite case). Il est **interdit** d'omettre des étapes ou de dépasser les bords.
- Toutes les croix doivent être inscrites en ligne droite depuis le point de départ-arrivée. Il est donc interdit de bifurquer.
- Dans la dernière case de la rangée cochée, tu traces un cercle autour de la croix pour créer un nouveau « *point de départ-arrivée* ».
- Lorsque le dé indique deux chiffres, tu peux mettre deux rangées de croix indépendantes l'une de l'autre et dans n'importe quel ordre.
- Il est possible de repasser sur les cases déjà cochées (p. ex. pour obtenir de nouveaux points de départ-arrivée à des endroits précis, cf. *exemple 2*).
- Tu **ne peux pas** mettre de croix dans les demi-cases (qui apparaissent plus tard dans la partie en pliant la fiche).

Dans un premier temps, les cases comportant des symboles sont cochées tout à fait normalement, comme d'autres cases.

Explication des différents symboles :

› **BONUS UNIQUE** 1 2 3

Si tu coches une case avec un chiffre bonus, tu peux utiliser ce bonus une fois pendant ce coup pour une autre rangée de croix, comme si tu disposais d'un dé supplémentaire indiquant ce chiffre. Pour cela, tu peux aussi choisir librement quel point de départ-arrivée tu utilises. Plusieurs cases bonus peuvent être cochées pendant le même tour. Peu importe l'ordre. Lorsqu'un dé indique deux chiffres, tu peux également choisir l'ordre librement.

› **SYMBOLE CIBLE** Niveau 1: ★ Niveau 2: 🐟 Niveau 3: 🌌 Niveau 4: 🧪

Si tu coches un symbole cible, il ne se passe rien mais tu te rapproches de l'objectif du jeu car à la fin, tous les objectifs doivent être cochés et reliés les uns aux autres par un réseau de croix.

› **SMILEY** Niveau 1: 😊 Niveau 2: 🐼 Niveau 3: 🧐 Niveau 4: 🤖

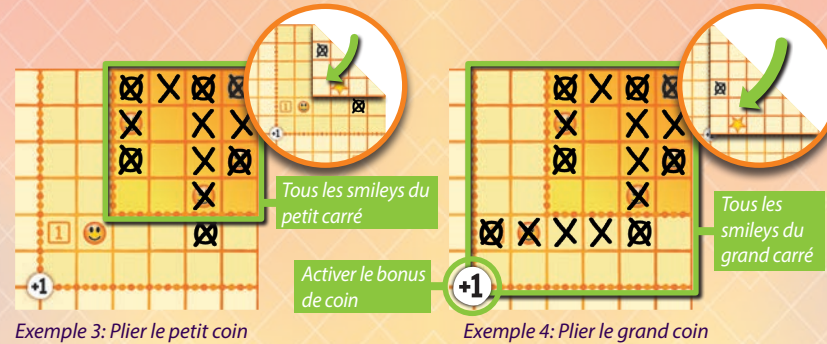
Quand tu as coché **tous** les smileys dans un carré délimité, tu satisfais la condition pour **plier**.



Les règles sont les suivantes pour le pliage :

- Si tu as coché tous les smileys d'un petit carré, tu peux replier le petit coin (cf. *exemple 3*).
- Tu peux toutefois attendre d'avoir coché tous les smileys dans le grand carré. Tu pourras alors replier le grand coin (cf. *exemple 4*).

Chaque coin ne peut toutefois être plié qu'une seule fois. Dès que tu satisfais la condition pour le pliage, tu peux décider de plier librement, **à tout instant**. Pour plier, tu prends le coin correspondant de la fiche et le plies en diagonale en veillant à ce que les bords de la fiche suivent les lignes pointillées. Pour le petit carré, la zone foncée est ainsi recouverte. Pour le grand, c'est la partie plus claire.



› **BONUS DE COIN**

Si le **grand carré** d'un coin est replié, ce joueur obtient le bonus de ce coin pour le reste de la partie :

+1 Tu peux ajouter +1 à un chiffre du dé noir ou du dé blanc (p. ex. mettre une rangée de cinq croix en ayant obtenu un 4 au dé ou si tu obtiens un 1 2, utiliser ce jet comme 2 et 2 ou 1 et 3).

🎲 Quand tu es **joueur non actif**, tu peux choisir le dé noir même si le joueur actif l'a choisi pour lui. Avec le bonus blanc, cette règle s'applique au dé blanc.

Remarque : après le pliage, les bonus ne sont disponibles qu'à partir du tour suivant et pour tous les tours. L'utilisation des bonus n'est pas obligatoire. Le bonus +1 ne peut être utilisé que pour les chiffres des dés et non pour ceux des cases de bonus uniques. Les bonus noirs et blancs peuvent être combinés.

Pour mettre la pression sur les autres joueurs, vous pouvez crier « **Hop, c'est plié !** » à chaque pliage, petit ou grand.

FIN DE LA PARTIE

Un joueur remporte immédiatement la partie :

- s'il a replié les 4 coins, grands ou petits, **ET**
- s'il a coché les 5 symboles cibles, **ET**
- si ces 5 symboles cibles sont reliés par des cases cochées.

On ne termine pas la manche en cours. Si deux joueurs ou plus atteignent l'objectif pendant le même tour, c'est celui qui a utilisé le moins de croix pendant le dernier tour qui remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, c'est celui qui a replié le plus de grands carrés qui remporte la partie.

PARTICULARITÉ DES AUTRES NIVEAUX

Pour le **NIVEAU 1**, on joue selon les règles de base expliquées ci-dessus. Les règles suivantes s'ajoutent aux autres niveaux :

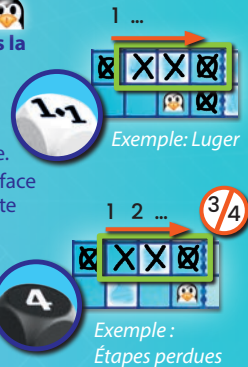
NIVEAU 2 : GLISSADE

Symbole cible : 🐟 Smiley : 🐼

Tu ne peux ni passer sur ni sauter par-dessus les **trous dans la glace**. Ici aussi tu n'as pas le droit d'omettre des étapes.

Si tu passes sur une **surface glacée**, tu as deux possibilités :

- **Marcher dessus prudemment** : tu peux ignorer la glace.
- **Luger** : dès que tu passes sur la première case d'une surface glacée (peu importe avec quel chiffre), tu peux glisser en ligne droite jusqu'à la case située après la surface glacée. Tu mets un **point de départ-arrivée**. Les étapes restantes sont perdues. Tu ne peux pas rester sur la glace. Si la case après la surface glacée est un trou dans la glace ou se situe au bord de la zone de jeu, tu ne peux pas choisir **Luger**. Comme d'habitude, les surfaces glacées empruntées sont marquées d'une croix. Elles peuvent aussi être utilisées plusieurs fois.



NIVEAU 3 : TÉLÉPORTER ET TOURNER

Symbole cible : 🌌 Smiley : 🧐

La première fois que tu passes sur une case étoile, tu peux poursuivre ta rangée de croix dans n'importe quelle direction (cf. les points sur l'exemple 1 2 3).

Si tu mets une croix sur une case rayon, tu es immédiatement téléporté sur une autre case rayon de ton choix où tu poursuis ton mouvement dans n'importe quelle direction. Cette étape intermédiaire est « gratuite » et ne compte pas dans la progression (cf. les points sur l'exemple 4^a 4^b 5). Les deux cases rayon utilisées sont marquées comme **point de départ-arrivée**. Les cases rayon peuvent aussi être empruntées plusieurs fois.

Remarque : Si ta rangée de croix s'arrête sur une case rayon, tu mets quand même un **point de départ-arrivée** sur n'importe quelle autre case rayon.



Exemple:
Fin de partie



NIVEAU 4 : LE PLIAGE DOUBLE TIENT MIEUX

Symbole cible : Smiley :

Ce niveau, c'est le « pliage pour expérimentés ». Vous ne devriez y jouer qu'après avoir acquis beaucoup d'expérience dans les niveaux précédents . Quatre de vos symboles cibles sont cette fois visibles au recto. L'un se trouve néanmoins au milieu, au verso. Vous commencez comme d'habitude au recto.

Cocher le smiley Professeur au recto te permet comme d'habitude de replier le petit ou le grand coin (avec ou sans bonus de coin). Des ampoules apparaissent alors sur ces coins repliés, que tu dois toutes cocher (il n'est pas nécessaire de relier) .

Dès que tu as coché les quatre ampoules, tu peux complètement retourner la fiche. Les coins déjà pliés le restent. Marque les bonus éventuellement obtenus au recto dans la case à cocher au milieu, en guise de rappel .

RECTO NIVEAU 4



De nouveaux smileys apparaissent au verso . Dès que tu as coché deux smileys Professeur dans la partie en haut, en bas, à droite ou à gauche, tu peux une nouvelle fois plier ce « coin obtus » jusqu'à la ligne pointillée . Les 4 symboles cibles du recto réapparaissent alors . Les 5 symboles cibles peuvent alors être reliés pour remporter la partie (les cases marquées pliées en diagonale ne comptent pas pour la liaison).

Contrairement au bonus unique des niveaux précédents, ce bonus est activé uniquement si ta rangée de croix s'arrête exactement sur le chiffre bonus et que tu places ainsi un point de départ-arrivée. Tu dois réaliser les étapes bonus supplémentaires dans une direction, en partant directement à côté de la case bonus. Si tu passes sur une case bonus sans t'arrêter, il ne passe rien et tu « perds » le bonus.

5

1	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○
7	○	○	○	○	○	○
8	○	○	○	○	○	○
9	○	○	○	○	○	○
10	○	○	○	○	○	○
11	○	○	○	○	○	○
12	○	○	○	○	○	○
13	○	○	○	○	○	○
14	○	○	○	○	○	○
15	○	○	○	○	○	○
16	○	○	○	○	○	○
17	○	○	○	○	○	○
18	○	○	○	○	○	○
19	○	○	○	○	○	○
20	○	○	○	○	○	○
21	○	○	○	○	○	○
22	○	○	○	○	○	○
23	○	○	○	○	○	○
24	○	○	○	○	○	○
25	○	○	○	○	○	○
26	○	○	○	○	○	○
27	○	○	○	○	○	○
28	○	○	○	○	○	○
29	○	○	○	○	○	○
30	☹	☹	☹	☹	☹	☹

VARIANTE SOLO

Les règles s'appliquent comme expliqué précédemment dans les différents niveaux, mais avec la modification suivante :

À chaque partie, tu choisis n'importe quelle colonne du tableau solo, qui sera marquée de haut en bas. À chaque jet de dés, tu marques en plus une petite case de la colonne du tableau. Si la case est blanche, tu dois impérativement utiliser le dé blanc. De même, le dé noir si la case est noire. Si la case est noire et blanche, tu peux choisir le dé que tu utilises. Dans la 30ème case, il y a un smiley triste. Quand tu l'atteins, tu as malheureusement perdu la partie si tu n'as pas réussi à relier tous les symboles. Si tu as réussi en moins de tours, la légende te révèle combien tu as été perspicace.

LÉGENDE

Niveau 1-3	Niveau 4
Tours	Tours
15	24
16-17	25
18-20	26
21-24	27
25-29	28-29

Pour chaque tour en-dessous de 15 ou 24, tu peux te proclamer **Maître du pli** et tu reçois une couronne supplémentaire.

(Exemple : une partie en 12 tours correspondrait à 8 couronnes).

Author: Klaus-Jürgen Wrede
und Ralph Querfurth
Layout: Leon Schiffer
Editor: Anatol Dündar
Translation: C&G May

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



6



30 MIN

MATÉRIEL

★ 1 bloc avec :

32 x niveau 1 24 x niveau 2

24 x niveau 3 20 x niveau 4

★ 2 dés ★ 4 feutres

Le jeu de Roll & Write à plier de Klaus-Jürgen Wrede et Ralph Querfurth pour 1 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

CONCEPT DU JEU

Dans HOP c'est Plié !, les joueurs tentent d'être les premiers à relier leurs symboles cibles avec un réseau de croix. Le clou du jeu réside dans le fait que la plupart des symboles se trouvent au verso de la fiche et que pour y parvenir, les coins doivent être repliés. Plus il y a de smileys cochés dans les coins, plus les coins repliés sont grands. Un coin plus grand prend plus de temps mais active un bonus permanent attractif. Le premier qui a replié ses quatre coins et relié les cinq symboles cibles remporte la partie.

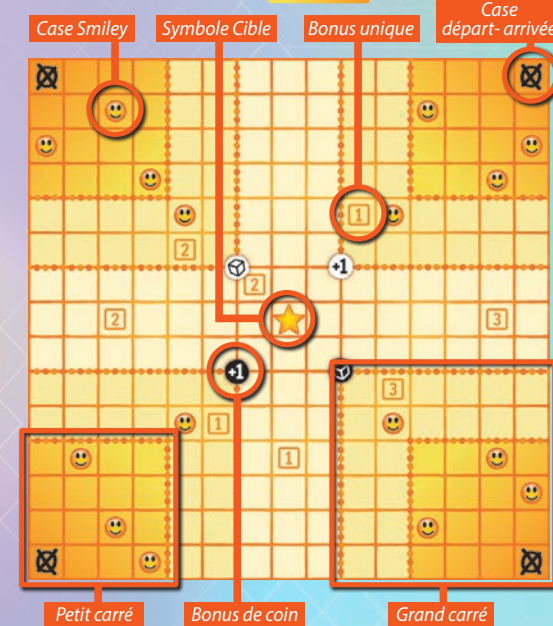
PRÉPARATION DU JEU

Choisissez un niveau ensemble. Chaque joueur reçoit une fiche de ce niveau et un feutre pour cocher. Les niveaux sont identifiés par différentes couleurs. Pour la première partie, nous recommandons le **NIVEAU 1**. Vous ne devriez jouer au **NIVEAU 4** qu'après avoir acquis beaucoup d'expérience. Vous commencez au recto, reconnaissable au symbole cible au milieu. Le dernier qui a plié quelque chose est premier joueur et reçoit les dés.

Symbole cible :

Smiley :

VERSO NIVEAU 1



1