

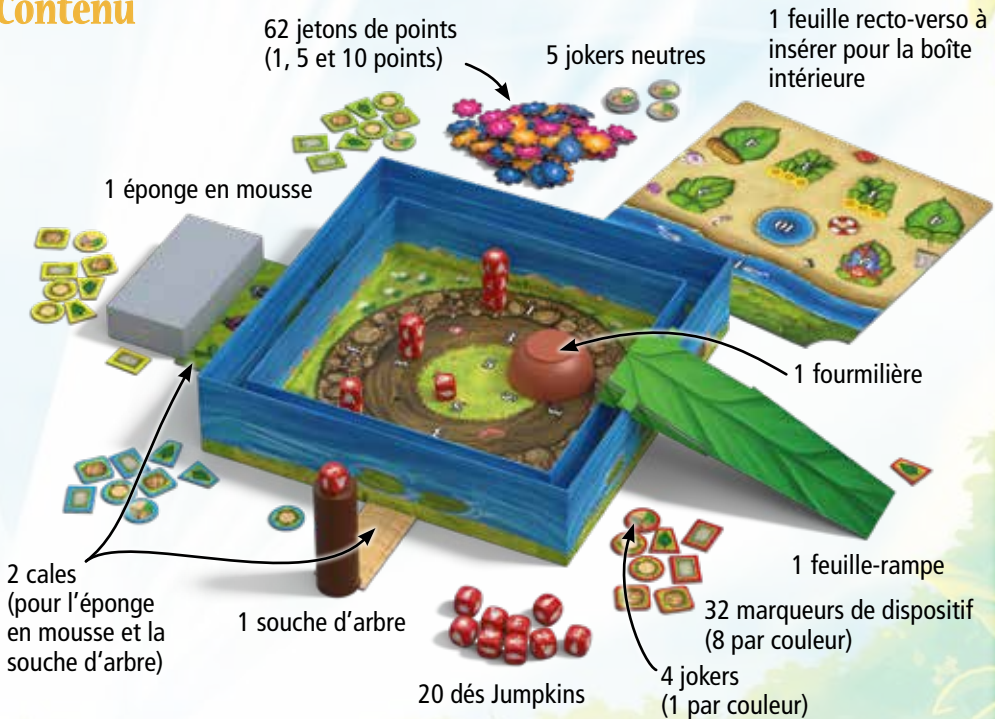


JUMPKINS

Un jeu détonant pour 2 à 4 spécialistes
du saut et de l'empilement à partir de 8 ans

Forrest Jump et sa bande passent l'après-midi à traîner sur la prairie. Ils regardent avec envie la petite île au milieu de l'étang. Ce serait l'endroit idéal pour se détendre. Mais comment y parvenir ? Aucun d'entre eux ne peut voler. Les Jumpkins doivent trouver une autre solution. La mousse spongieuse pourrait faire office de trampoline, ou peut-être pourrait-on utiliser la souche d'arbre comme plateforme de saut pour une traversée intrépide de l'étang ? La large feuille pourrait aussi servir de rampe de décollage. On pourrait aussi bien sûr se laisser tomber sur la fourmière depuis la branche qui surplombe l'étang. Avec un peu d'imagination, beaucoup de moyens sont envisageables pour sauter par-dessus un fossé en apparence infranchissable. Les Jumpkins décident d'organiser un petit concours de saut : qui réussira, avec un peu de chance et beaucoup d'habileté, à rejoindre le plus possible de ses congénères sur l'île pour former avec eux la plus haute tour ? Mais attention, les autres sauteurs peuvent facilement venir tout anéantir ...

Contenu



But du jeu

Dans ce jeu, vous utilisez les différents dispositifs de saut pour envoyer les dés dans la boîte intérieure. Vous y empilez les dés indiquant le même insecte Jumpkins pour former des tours. Vous essayez de faire en sorte que ces tours de dés soient placées dans les zones pouvant rapporter le plus de points possible. La partie s'arrête lorsque chacun d'entre vous a joué 9 tours. Celui qui a cumulé le plus de points à ce moment-là remporte le concours de saut et d'empilement.

Préparatifs

- La partie se joue dans la **partie inférieure de la boîte du jeu** – placez celle-ci au centre de la table. Dans l'idéal, asseyez-vous tout autour de la table, de manière à ce qu'un côté de la boîte soit orienté vers chacun d'entre vous.
- La **feuille à insérer** supplémentaire pour la boîte n'est pas nécessaire pour les premières parties. Vous pourrez vous en servir pour amener les Jumpkins à d'autres endroits lors de parties ultérieures. Pour le moment, laissez-la de côté.
- Chacun d'entre vous reçoit les **8 marqueurs de dispositif** et le **joker d'une couleur**. Posez-les devant vous, face visible. Posez sur la table les **5 jokers neutres**.
- Préparez les dispositifs de saut, la **feuille-rampe**, la **souche d'arbre** et l'**éponge en mousse**, avec les cales à côté de la boîte.
- Placez la **fourmière** à l'endroit de votre choix dans la boîte.
- Préparez les **dés Jumpkins** et les **jetons de points** sur la table.
- Celui d'entre vous qui saute le plus haut est le joueur de départ. Il commence par lancer 7 dés à la fois dans la boîte, depuis le dessus. Puis il empile les dés indiquant le même insecte les uns au-dessus des autres, de manière à former des tours. Il peut choisir quel dé il pose sur un autre dé du même type et peut ainsi influencer la position de la tour (voir plus bas : « Construire des tours »).



Déroulement de la partie

Durant votre tour, vous essayez, à l'aide du dispositif de saut de votre choix, d'envoyer un dé Jumpkins sur l'île – c'est-à-dire la boîte intérieure – et de bâtir une tour avec d'autres dés. Lorsque vous avez réussi, vous pouvez compter les points de cette tour. Vous trouverez ci-après des explications sur la manière dont vous allez



- utiliser les dispositifs de saut,
- construire des tours et
- compter les points des tours.

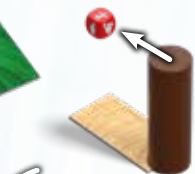


Vous trouverez ensuite une description de la façon dont votre tour de jeu va se dérouler précisément et des événements qui pourront se produire lorsque vous essaierez de faire sauter les dés Jumpkins jusque sur l'île.

Comment utiliser les dispositifs de saut

Les dispositifs doivent être placés sur le côté de la boîte où se trouve le joueur concerné et utilisés comme le montrent les illustrations :

Feuille-rampe – Appuie la feuille-rampe contre la boîte à un endroit de ton choix. Place le dé de manière à ce qu'il touche légèrement la rampe et envoie-le du bout des doigts dans la boîte par-dessus la rampe, en faisant une pichenette.



Souche d'arbre – Pose la cale correspondante à un endroit de ton choix contre la boîte et place la souche d'arbre dans le repère. Pose ensuite le dé sur la souche d'arbre et envoie-le d'une pichenette dans la boîte.

Éponge en mousse – Pose la cale correspondante à un endroit de ton choix contre la boîte et place l'éponge en mousse dans le repère. Lance le dé sur l'éponge de manière à ce qu'il saute ensuite dans la boîte.

Fourmilière – Laisse tomber le dé sur la fourmilière d'au-dessus, de manière à ce qu'il rebondisse sur elle. Lorsque tu le laisses tomber, le dé doit se trouver au moins à une distance d'une main au-dessus de la boîte.

Remarque : si la fourmilière se déplace légèrement lors des sauts, laissez-la simplement à sa nouvelle place.

Comment construire une tour

Si le dé Jumpkins que tu viens d'envoyer dans la boîte indique un insecte Jumpkins que l'on voit aussi sur un autre dé, tu dois empiler ces dés. Pour ce faire, prends l'un des deux dés et pose-le sur l'autre de manière à former une tour. S'il existe déjà une tour avec le même insecte, tu prends soit le dé seul soit toute la tour, dont tu ne peux toucher **que le dé du bas**, et tu les empiles l'un sur l'autre.

Au cours de la partie, vous pouvez former jusqu'à 6 tours de cette manière.

Remarque : si le dé que tu viens de faire sauter dans la boîte indique un insecte Jumpkins qui ne se trouve sur aucun autre dé, tu le laisses posé là où il est tombé.



Comment compter les points d'une tour

Une tour est constituée d'au moins 2 dés Jumpkins. Tu comptes les points de la tour que tu as construite. Tu reçois autant de points que la tour comporte de dés. (Un dé seul ne peut pas être compté.)

Sur l'île, il y a différentes zones qui remportent en plus des points bonus. Si la tour que tu as construite se trouve sur l'une de ces zones bonus ou en touche une, tu reçois en plus le nombre de points indiqué dans cette zone.

Exemple : la tour est constituée de 4 dés et se trouve dans la zone bonus « 3 ». Tu reçois $4 + 3 = 7$ points (4 points pour ta tour de dés et 3 points bonus).

Prends des jetons de points correspondant aux points que tu as gagnés et pose-les devant toi. La tour dont tu as compté les points reste à sa place dans la boîte.



Remarque : si la tour dont tu as compté les points ne touche qu'un peu une zone bonus, cela suffit. Si la tour touche deux zones bonus en même temps, tu peux utiliser la zone bonus la plus avantageuse pour compter tes points.



Vous savez à présent comment utiliser les dispositifs de saut, comment construire les tours et comment compter les points rapportés par celles-ci. Le concours de saut peut commencer.

Que faites-vous lorsque c'est à vous de jouer ?

Le joueur de départ commence. Ensuite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est ton tour, tu prends un dé Jumpkins dans le stock de dés, tu choisiss l'un de tes marqueurs de dispositif et tu le retournes. Puis tu prends le dispositif de saut correspondant ou tu utilises la fourmière dans la boîte. Si tu décides de te servir de ton joker, tu retournes celui-ci et tu prends un dispositif de saut de ton choix ou tu utilises la fourmière.

Essaie à présent d'envoyer le dé sur l'île à l'aide du dispositif que tu as choisi.

Les événements suivants peuvent se produire lorsqu'un dé Jumpkins saute :

1. Le dé atterrit en dehors de la boîte du jeu ou reste sur la fourmière.

Dans ce cas, tu as droit à un deuxième essai avec ce dé. Si, à nouveau, le dé atterrit en dehors de la boîte du jeu ou reste sur la fourmière, ton tour de jeu est terminé et c'est au joueur suivant de jouer. Si ton dé est resté sur la fourmière, remets-le dans le stock. Si ton dé atterrit à l'intérieur de la boîte au deuxième essai, vois ci-après aux points 2 à 4 ce qui se passe ensuite.

2. Le dé atterrit dans le fossé

Le fossé est l'espace intermédiaire entre la boîte du jeu et la boîte intérieure. Si ton dé atterrit ici, ton tour de jeu est terminé et c'est au joueur suivant de jouer. Tu laisses le dé dans le fossé.

Cependant, si ton dé a atterri dans le fossé et que ton tour s'achève ainsi sans succès, tu peux échanger l'un de tes marqueurs de dispositif **pas encore utilisés** contre un **joker neutre** du stock général. Pose celui-ci devant toi, face visible. (Ton marqueur de dispositif est enlevé du jeu.) Lorsque tu utiliseras ce joker, remets-le dans le stock. Si aucun joker n'est disponible dans le stock au moment où tu as envoyé un dé dans le fossé, tu dois malheureusement renoncer à faire l'échange.

3. Le dé atterrit sur l'île, mais détruit une ou plusieurs tours

Si ton dé atterrit sur l'île mais renverse une ou plusieurs tours de dés, tu enlèves tous les dés qui se retrouvent à présent seuls sur l'île et tu les remets dans le stock. Seules les tours restent. Ton tour est alors terminé et c'est au joueur suivant de jouer.

4. Le dé atterrit sur l'île et aucune tour n'est détruite

Bravo ! C'est ce qu'il faut faire. Tu vas voir, avec un peu d'entraînement, ce n'est pas si difficile.

Vérifie à présent si le dé indique un insecte Jumpkins que l'on voit déjà sur un autre dé ou sur une tour présente dans la boîte :

Il n'y a aucun insecte Jumpkins identique

Dans ce cas, tu laisses le dé posé là où il est tombé. Tu peux alors décider si tu souhaites essayer d'envoyer un deuxième dé dans la boîte à l'aide du même dispositif. Pour ce deuxième dé, les 4 possibilités décrites peuvent à nouveau se produire. Si ce dé n'indique à nouveau aucun insecte déjà visible sur un autre dé ou sur une tour existante, ton tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.

***Remarque** : dans certains cas, il peut être judicieux, pour des raisons tactiques, de renoncer à faire un deuxième essai, par exemple lorsque très peu d'insectes sont présents dans la boîte et que l'on a peu de chance de pouvoir construire une tour.*



Il y a un insecte Jumpkins identique

Dans ce cas, tu **dois** empiler le dé pour former une tour (voir « Comment construire une tour »). Ensuite, tu peux (si tu le souhaites) compter les points de la tour correspondante (cf. « Comment compter les points d'une tour »).

Tu peux aussi renoncer à compter les points de cette tour si tu n'es pas satisfait des points que cette tour te rapporterait. Dans ce cas, tu peux essayer de faire sauter un deuxième dé dans la boîte avec le même dispositif. Pour ce deuxième dé, les 4 possibilités décrites peuvent à nouveau se produire. Attention, seul ce deuxième dé sera alors valable pour toi. Tu ne pourras plus compter les points de la tour de ton premier dé !

Dans tous les cas, après l'essai avec le deuxième dé, ton tour de jeu est terminé.

Lorsque tu as compté les points d'une tour ou que ton tour de jeu s'est achevé sans te rapporter de point, c'est au joueur suivant de jouer.

Situations particulières

- Si c'est à toi de jouer et qu'aucun dé n'est disponible parce qu'ils sont tous soit empilés dans des tours, soit dans le fossé, procède de la manière suivante : enlève la plus haute tour de la boîte et constitue un nouveau stock avec ces dés. S'il y a plusieurs tours de la même hauteur, choisis-en une.
- Si, au début de ton tour, il n'y a qu'1 ou aucun dé (ou tour) dans la boîte, tu peux décider si tu veux tout de même tenter ta chance (à condition qu'il y ait une tour) ou si tu préfères enlever tous les dés de la boîte, laisser tomber 7 dés dans la boîte comme au début de la partie et empiler les dés identiques avant d'exécuter ton tour.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque vous avez utilisé tous vos marqueurs de dispositif et/ou jokers et que chacun d'entre vous a donc joué 9 fois.

Comptez à présent les jetons de points que vous avez accumulés au cours de la partie. Le joueur qui a le plus de points est le gagnant. S'il y a égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Fin prématurée : si vous envoyez trop de dés dans le fossé, la partie se termine prématurément. Si, à la fin d'une manche (c'est-à-dire lorsque vous avez tous joué le même nombre de fois), il ne reste plus que **10 dés ou moins** dans le jeu (dans la boîte intérieure + le stock), c'est que vous avez envoyé trop de Jumpkins dans le fossé. Le joueur qui a le plus de points à ce moment-là gagne la partie.

Autres scénarios

Une fois que vous vous êtes familiarisés avec les Jumpkins et que vous avez réussi à les envoyer sur l'île grâce des acrobaties, accompagnez-les à la fête foraine et à leur grande journée de baignade dans la rivière – pour cela, utilisez le côté correspondant de la feuille à insérer.



© 2020 HUCH! | www.hutter-trade.com

Auteur : Michael Feldkötter
Rédaction : Britta Stöckmann

Illustrateur : fiore-gmbh.de
Design : atelier198, HUCH!
3D : Andreas Resch
Traduction : Birgit Irgang

Fabrication + distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Petits éléments. Dangers de suffocation.

HUCH!

Scénario fête foraine

La foire annuelle a lieu sur la grande clairière. Les Jumpkins ne peuvent évidemment pas manquer cet événement.

Placez la feuille à insérer dans la boîte intérieure, le côté « fête foraine » au-dessus. Posez la fourmilière au centre de la boîte. Dans le cadre de la fête foraine, celle-ci devient une roue de la fortune.

La partie se déroule exactement de la même façon que le jeu avec l'île. Il y a toutefois des différences concernant les points bonus que vous pouvez obtenir en plus de ceux liés à la hauteur des tours. En outre, il y a des zones dans lesquelles vous ne voudrez pas atterrir, car elles entraînent des points négatifs.

Les différentes zones vous sont expliquées ci-après. Comme dans le jeu de base, ici aussi, si la tour dont on compte les points ne touche qu'un peu la zone bonus correspondante, cela suffit. Ceci s'applique aussi pour les zones négatives, mais dans ce cas, seul le dé qui est actuellement mis en jeu est pris en compte. Si la tour dont on compte les points touche deux zones bonus en même temps, vous pouvez, comme d'habitude, choisir la zone bonus la plus avantageuse. Mais attention, les zones négatives doivent **toujours** être prises en compte en premier, si votre dé y atterrit.



Points bonus

Manège : tu reçois ici 1 ou 2 points bonus (selon ce qui est indiqué sur le manège correspondant).



Circuit des mille-pattes : tu reçois ici 5 points bonus.



Stands de confiseries : il y a en tout 4 stands de confiseries. Si tu construis une tour sur l'un de ces stands de confiseries, tu reçois autant de points bonus qu'il y a en tout de dés (seuls ou dans des tours) sur tous les autres stands de confiseries.

Exemple : le dé que Kurt a fait sauter dans la boîte montre Betti, la punaise. Il y a déjà une tour constituée de 2 punaises sur l'un des stands de confiseries. Kurt place son dé sur le haut de la tour. Sur deux autres stands de confiseries se trouvent également des tours, soit en tout 5 dés. Kurt reçoit donc $3 + 5 = 8$ points (3 points pour sa tour et 5 points bonus).



Roue de la fortune : si tu as utilisé le dispositif de la roue de la fortune (fourmilière) avec succès (et donc que tu as pu construire une tour), tu reçois comme d'habitude des points correspondant à la hauteur de la tour. Tu peux obtenir en plus des points bonus grâce à un lancer de dé (attention : les points d'une zone bonus sur laquelle ta tour se trouve éventuellement n'ont dans ce cas aucune importance). Pour ce faire, prends un dé du stock et lance-le. Chaque insecte Jumpkins est associé à un nombre, que l'on peut voir sur la cale de l'éponge en mousse.



1 – Arnold
la fourmi



2 – Betti
la punaise



3 – Mitu
le cafard



4 – Dirty Larry
le bousier



5 – Hoppi jr.
la puce



6 – Forrest Jump
la sauterelle

Le résultat du lancer est le bonus que tu reçois en plus des points pour la hauteur de la tour.

Exemple : *Thekla a utilisé la roue de la fortune au cours de son tour et a pu construire une tour qui est maintenant haute de 4 dés. Elle prend alors un autre dé dans le stock, le lance et obtient comme résultat la sauterelle Forrest Jump. Ce qui signifie qu'elle reçoit 6 points bonus. Elle obtient donc en tout $4 + 6 = 10$ points. Le fait que la tour se trouve sur le circuit des mille-pattes n'a dans ce cas aucune importance.*

Si, dans le stock, il n'y a plus aucun dé que tu peux lancer, tu ne reçois aucun point bonus.

Remarque : *si la roue de la fortune se déplace légèrement au cours de la partie, refaites-la glisser au centre de la boîte.*

Points négatifs

Si le dé que tu viens d'envoyer dans la boîte touche l'une des zones négatives (zone extérieure verte ou flaque de boisson) entièrement ou partiellement (même au minimum), tu dois en conséquence rendre 1 ou 2 des points que tu as déjà gagnés. Remets ceux-ci dans le stock. Si tu n'as aucun point à rendre, il ne se passe rien.

Ensuite, tu peux empiler ton dé sur une tour – dans la mesure du possible – et compter les points de celle-ci. Cette tour peut aussi se trouver sur une zone négative. Dans ce cas, tu ne reçois que les points correspondant au nombre de dés de cette tour.

Remarque : *si ton dé touche à la fois une zone négative (zone extérieure verte, flaque de boisson) et une zone bonus, tu dois d'abord rendre 1 ou 2 points. Mais ensuite, tu peux utiliser le dé pour construire une tour dans la zone bonus correspondante (ou ailleurs, si c'est possible).*

Exemple : *le dé de Kurt atterrit de telle manière qu'il touche à la fois une flaque de boisson et un manège. Kurt doit d'abord rendre 2 points à cause de la flaque. Mais comme son dé indique Dirty Larry le bousier et qu'il y a dans le coin un autre dé avec un bousier, Kurt peut prendre le dé dans le coin et l'empiler sur le sien, de manière à former une tour de 2 dés. Cela lui rapporte 2 points. En outre, comme cette tour touche le manège, Kurt reçoit encore 2 points bonus.*



Scénario journée de baignade

Maintenant que les Jumpkins sont allés dans la forêt et à la fête foraine, ils sont très sales et fatigués. Un bain dans l'eau claire de la rivière ou dans le jacuzzi chaud et une petite sieste relaxante sur une confortable feuille, voilà exactement ce dont ils ont besoin.

Placez la feuille à insérer dans la boîte intérieure, le côté « journée de baignade » au-dessus. Posez la **fourmière retournée** au centre de la boîte. Celle-ci devient un jacuzzi et n'est plus un dispositif de saut. Vos deux marqueurs de dispositif pour la fourmière deviennent donc des **jokers** pour les 3 dispositifs de saut restants. Si, au cours de votre tour, vous retournez l'un de ces marqueurs, vous choisissez l'un des 3 autres dispositifs de saut.

Important : pour le scénario « journée de baignade », vous jouez tous du même côté de la boîte. Tournez la boîte de manière à ce que les serviettes soient dans la partie avant et la rivière ainsi que les broussailles dans la partie arrière. Tous les dispositifs de saut doivent être utilisés du côté où se trouvent les serviettes. La meilleure solution est que vous ne soyez pas assis autour de la table et que vous disposiez le jeu sur la table de manière à ce que le joueur dont c'est le tour puisse se placer debout devant le jeu.

La partie se déroule exactement de la même façon que le jeu avec l'île. Il y a toutefois des différences concernant les points bonus que vous pouvez obtenir. En outre, il y a une zone qui entraîne des points négatifs.

Points bonus

Rivière : tu reçois ici 1 point bonus.

Serviette : tu reçois ici 2, 3 ou 4 points bonus (selon ce qui est indiqué sur la serviette).

Jacuzzi : si ton dé atterrit dans le jacuzzi et y reste, tu reçois 10 points bonus. Ensuite, tu remets ton dé dans le stock.

Remarque : si le jacuzzi se déplace légèrement au cours de la partie, refaites-le glisser au centre de la boîte.

Points négatifs

Si le dé que tu viens d'envoyer dans la boîte touche les broussailles entièrement ou partiellement (même au minimum), tu dois rendre 1 des points que tu as déjà gagnés. Remets celui-ci dans le stock. Si tu n'as aucun point à rendre, il ne se passe rien.

Ensuite, tu peux empiler ton dé sur une tour – dans la mesure du possible – et compter les points de celle-ci. Cette tour peut aussi se trouver dans les broussailles. Dans ce cas, tu ne reçois que les points correspondant au nombre de dés de cette tour.

Remarque : si ton dé touche à la fois les broussailles et la rivière, tu dois d'abord rendre 1 point. Mais ensuite, tu peux utiliser le dé pour construire une tour dans la zone de la rivière (ou ailleurs, si c'est possible), puisqu'il touche également celle-ci.

