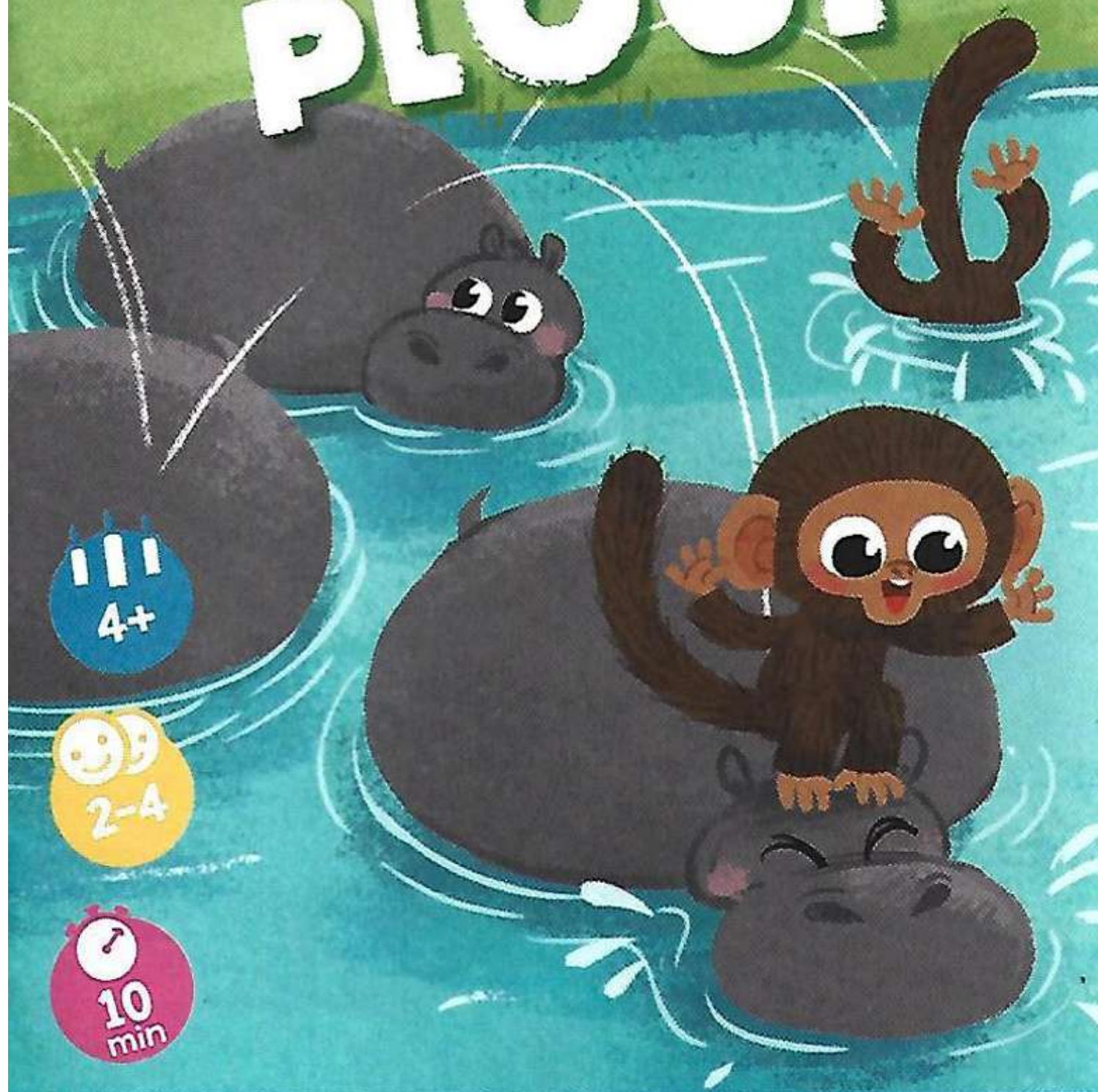


# OUISTI! PLOUF



Thomas Favrelière  
Coralie Vallageas

AUZOU  
jeux

# ΟUISTI' PLOUF



ΔΙΑΣΧΙΣΕ ΠΡΩΤΟΣ ΤΟ ΠΟΤΑΜΙ!

Βρες τους κανόνες στο κανάλι μας: [Jeux Auzou](#) YouTube



39 τετράγωνα Ιπποπόταμων  
δύτης ούρας



1 ποτάμι  
έναρξης



12 πόνια  
Ouisti



1 ζάρι  
ζαρι



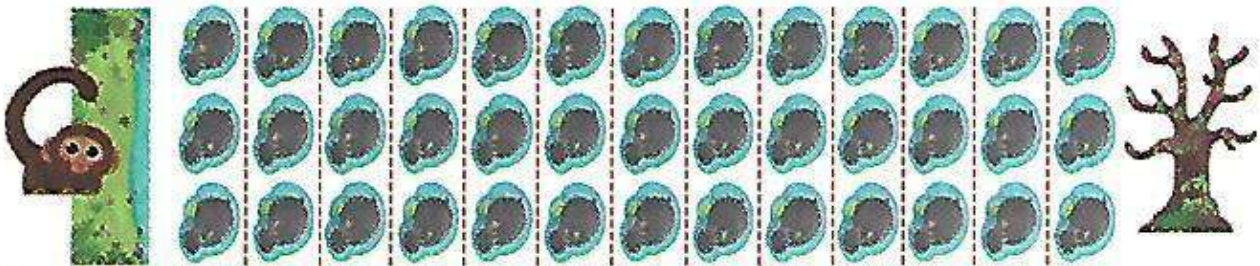
1 δέντρο  
σε 3D

## ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Γίνε ο πρώτος που θα περάσει τα 3 πόνια Ouisti και θα ανεβεί στο δέντρο.

## ΣΤΗΣΙΜΟ:

- Απλώστε τα τετράγωνα Hippo στο τραπέζι, με την όψη προς τα πάνω, ανακατέψτε τα και τοποθετήστε τα σε τυχαία σε σειρές των 3 (13 σειρές) για να σχηματίσουν την πορεία του παιχνιδιού.
- Τοποθετήστε το ποτάμι έναρξης στην αρχή της διαδρομής και το τρισδιάστατο δέντρο που έχει συναρμολογηθεί προηγουμένως (στο τέλος της διαδρομής).
- Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και παίρνει τα 3 αντίστοιχα πόνια Ouisti και έπειτα τα τοποθετεί στο ποτάμι.



## ΠΑΙΞΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Ξεκινάει ο μεγαλύτερος ηλικιακά παίκτης και το παιχνίδι συνεχίζεται δεξιόστροφα.

- Κατά τη σειρά του, ο παίκτης ρίχνει το ζάρι και μετακινεί ένα από τα πόνια Ouisti' προς τα εμπρός κατά τον αριθμό των γραμμών που αντιστοιχεί στο αποτέλεσμα του ζαριού, πηδώντας από ιπποπόταμο σε ιπποπόταμο. Επιλέγει ένα από τα τρία τετράγωνα της γραμμής για να τοποθετήσει το πόνι του και το αναποδογυρίζει, το δείχνει σε όλους τους παίκτες και εφαρμόζει την ιδιότητά του (βλ. Ιδιότητες) πριν αντικαταστήσει το τετράγωνο με την όψη προς τα πάνω. Στη συνέχεια, είναι η σειρά του επόμενου παίκτη να ρίξει το ζάρι.
- Στον επόμενο γύρο του, ο παίκτης μπορεί να συνεχίσει να προχωράει αυτό το πόνι ή να προχωρήσει ένα άλλο από τα πόνια του Ouisti'.
- Όταν ένα πόνι Ouisti' διασχίσει την τελευταία σειρά από τετράγωνα Ιπποπόταμων της πορείας, ο παίκτης τότε κρεμάει το πόνι στο δέντρο από την ουρά του!
- Ένα τετράγωνο Ιπποπόταμου μπορεί να περιέχει μόνο ένα πόνι Ouisti' κάθε φορά (εκτός εάν πρόκειται για κάποια Ιδιότητα). Ένας παίκτης μπορεί να περάσει μέσα από ένα κατειλημμένο τετράγωνο Ιπποπόταμου αν δεν πέφτει εκεί. Εάν ολοκληρωθεί η γραμμή είναι κατειλημμένη από Ouisti' και ένας παίκτης πέσει εκεί, τότε ο παίκτης μπλοκάρεται και πρέπει να μείνει σε έναν ιπποπόταμο από την προηγούμενη γραμμή, τον οποίο αναποδογυρίζει για να εφαρμόσει την ιδιότητά του.

## ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ ΙΠΠΟΠΟΤΑΜΩΝ:



Αυτό το τετράγωνο δεν έχει καμία ιδιότητα, το πiónι Ουιστί' παραμένει σε αυτό.



Ο παίκτης μετακινεί το πiónι του Ουιστί' προς τα εμπρός μία, δύο ή τρεις γραμμές και το τοποθετεί σε ένα από τα τρία τετράγωνα Ηίρρο στη σειρά χωρίς να το γυρίσει.



Ο παίκτης ξαναρίχνει τα ζάρια, μετακινεί το πiónι του Ουιστί' προς τα εμπρός κατά το αντίστοιχο αριθμό σειρών και το τοποθετεί σε ένα από τα τρία τετράγωνα ιπποπόταμου της σειράς χωρίς να το γυρίσει.



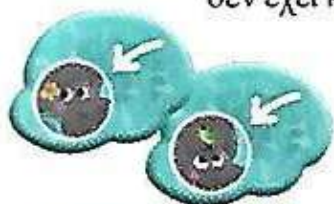
Ο παίκτης επιλέγει ένα από το πiónι Ουιστί' του από το ποτάμι έναρξης και το τοποθετεί σε αυτό το τετράγωνο Ιπποπόταμου. Τότε έχει δύο κομμάτια στο ίδιο τετράγωνο. Αν δεν υπάρχει πiónι Ουιστί' στο ποτάμι έναρξης, το τετράγωνο δεν έχει καμία ιδιότητα.



Ο παίκτης μετακινεί το πiónι του Ουιστί' προς τα πίσω κατά τον αριθμό των σειρών και το τοποθετεί σε ένα από τα τρία τετράγωνα Ιπποπόταμου στη σειρά χωρίς να το αναποδογυρίσει. Εάν μία γραμμή είναι κατειλημμένη, τότε το πiónι πηγαίνει προς τα πίσω.



Ο παίκτης ανταλλάσσει το πiónι Ουιστί' με το πιο προηγμένο πiónι της διαδρομής. Αν το πiónι που προκάλεσε τη συγκεκριμένη ιδιότητα είναι το πιο προχωρημένο της διαδρομής, ο παίκτης πρέπει να ανταλλάξει το πiónι του με το πiónι ενός αντιπάλου στη διαδρομή. Εάν το πiónι που ενεργοποιεί αυτήν την ιδιότητα είναι το μοναδικό της διαδρομής, τότε το τετράγωνο δεν έχει καμία ιδιότητα.



Ο παίκτης μετακινεί το πiónι Ουιστί' πίσω στο πλησιέστερο αντίστοιχο τετράγωνο Ιπποπόταμου, χωρίς να το αναποδογυρίσει.



Σπλάις! Το πiónι Ουιστί' πέφτει στο νερό και επιστρέφει στην αφετηρία.

## ΓΕΛΟΣ ΗΛΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Όταν ένας παίκτης καταφέρει να διασχίσει και τα τρία πiónια του Ουιστί' και να τα κρεμάσει στο δέντρο, κερδίζει το παιχνίδι!

## ΠΙΝΕΤΑΙ ΞΑΝ...

- **Θέλει να κάνει το παιχνίδι ελαφρύτερο:** Αφαιρέστε τα 3 τετράγωνα Ρλουφ και μετά τα 6 τετράγων Ιπποποτάμων τυχαία για να μειωθεί ο αριθμός σειρών στις 10.
- **... θέλει να δυσκολευτεί το παιχνίδι:** Μετά το ρίξιμο των ζαριών, ένα πiónι Ιπποπόταμου μετακινείται από Ιπποπόταμο σε Ιπποπόταμο (2, 3 ή 4 Ιπποποτάμους) και όχι με βάση τον αριθμό των γραμμών. Μπορεί να κινηθεί πλάγια, διαγώνια, προς τα πίσω ή προς τα εμπρός.
- **... θέλει να συντομώσει το παιχνίδι:** Κάθε παίκτης παίζει με μόνο 2 πiónια Ουιστί'!



**Thomas Favrelière**

**Coralie Vallageas**

Directrice éditoriale : Laura Lévy

Responsable éditoriale : Deborah Schwarz - Assistante éditoriale : Emma Lombois

Responsable studio graphique : Alice Nominé

Gravure : Stéphane Cavazzini - Fabrication : Germain Bruyas

Correction : Yannis Chevallier

© 2024, éditions Auzou.

24-32, rue des Amandiers, 75020 Paris – France.

Imprimé et fabriqué en Chine. Printed and made in China.

Tous droits réservés pour tous pays.

**auzou.fr**