

HIPPOCRAMPE

Le but du jeu est de trouver le ticket gagnant et le ramener à sa conscience

WAHOU ! Vous êtes l'heureux détenteur du ticket gagnant d'UN MILLION D'EUROS !

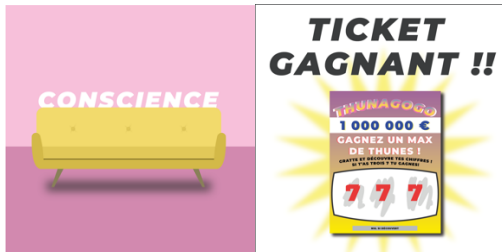
Le souci, et pas des moindres : vous l'avez caché à un endroit mais impossible de se rappeler où. Hop hop hop, direction l'hypnothérapeute pour naviguer dans votre mémoire et votre inconscient afin de remettre la main dessus ! Bon courage !

MISE EN PLACE :

Prenez **25 tuiles au hasard**, en incluant obligatoirement :

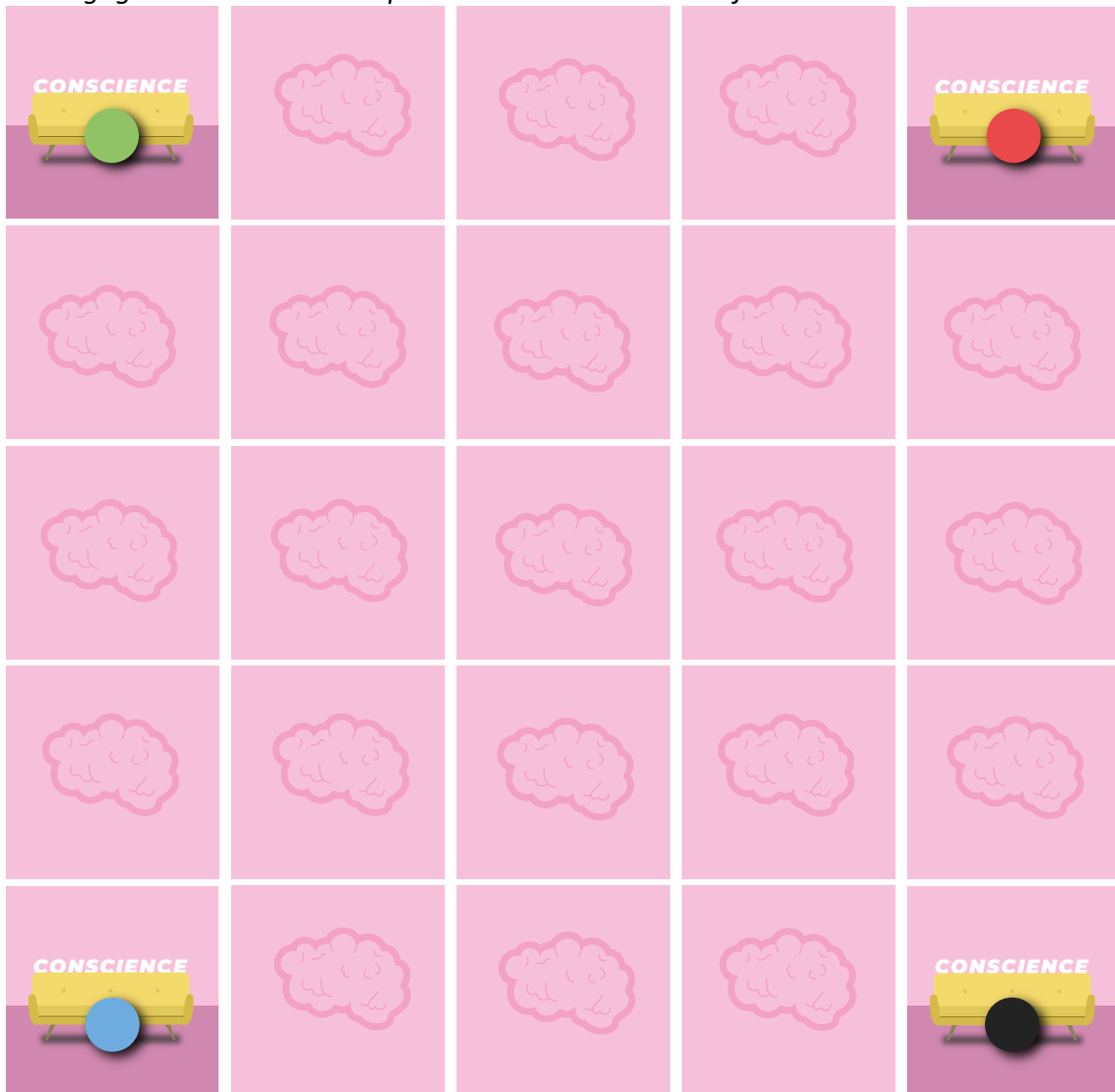
- Les 4 tuiles **Conscience**
- La tuile **Ticket gagnant** !

Les 5 tuiles restantes seront remises dans la boîte

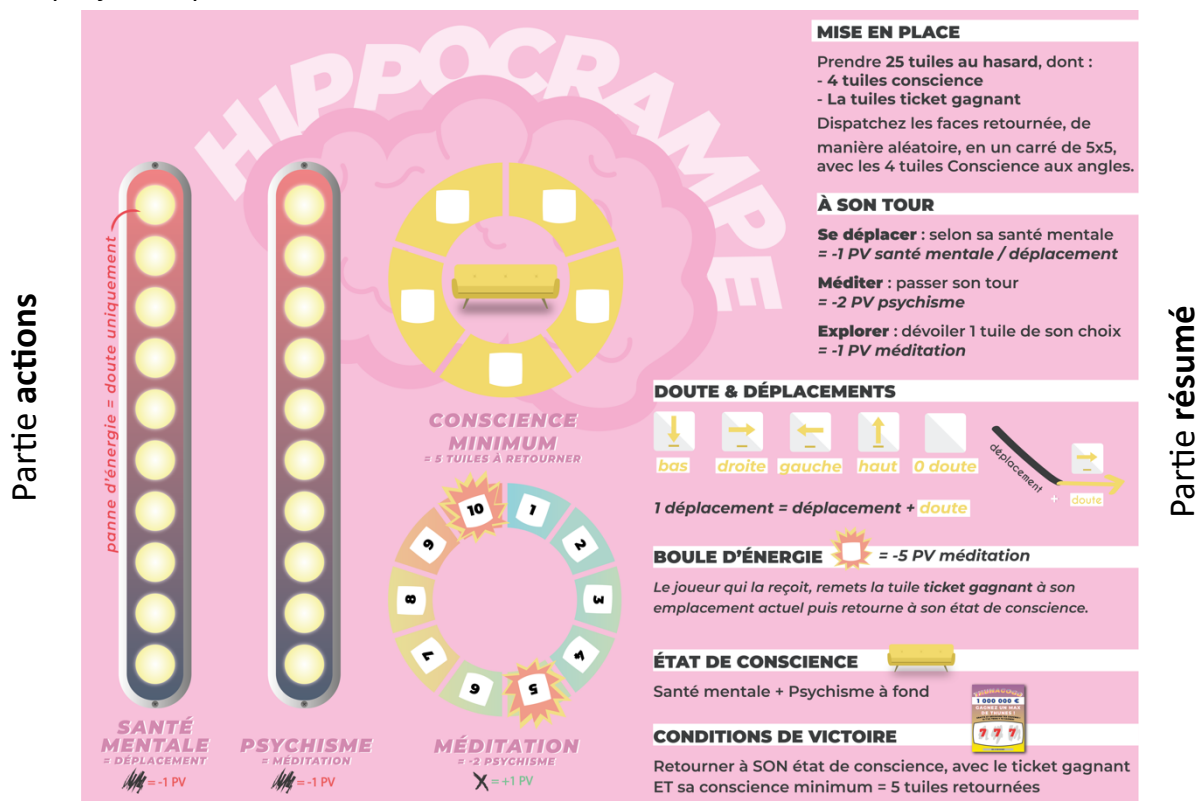


Dispatchez les 25 tuiles en un carré de 5x5 (5 lignes de 5 tuiles), en positionnant les 4 tuiles **Conscience** aux **4 angles** et les 21 autres tuiles de manière **aléatoire, faces retournées**.

Le ticket gagnant est donc caché parmi l'ensemble des tuiles faces retournées !



Chaque joueur prend un **tableau de bord** :



Le **tableau de bord** est scindé en deux : à **droite** la partie **Résumé**, à **gauche** la partie **Actions**.

La partie **Actions** est composée de **plusieurs catégories** à cocher :

- **Santé mentale** : va servir à **naviguer** dans notre mémoire, via les tuiles
- **Psychisme** : va servir à **méditer**
- **Méditation** : va servir à **explorer** (retourner une tuile de notre choix) **-2PV psychisme**
- **Boule d'énergie** : va nous servir à **attaquer** notre adversaire, si nécessaire **-5PV méditation**
- **Conscience minimum** : découvrir au moins **5 tuiles** avant de retourner en conscience, avec le **ticket gagnant** !

Il existe également le **dé du doute**, avec **4 directions** : **haut, bas, droite, gauche**.



Celui-ci va influencer nos déplacements (voir **DÉROULEMENT 1. Se déplacer**) !

DÉROULEMENT :

Les joueurs choisissent leur état de conscience, en se positionnant sur l'une des 4 tuiles **Conscience**. **C'est sur cette tuile que les joueurs devront ramener le ticket gagnant, s'ils le trouvent !**

A son tour, le joueur a le choix parmi 3 actions : **se déplacer / méditer / explorer**

Il a le droit d'effectuer **seulement UNE** de ces **trois actions** !

1. Se déplacer

S'il choisit de se déplacer, le joueur pourra **naviguer** sur les tuiles, à la recherche du **ticket gagnant**. **Il retournera sa tuile de destination, pour découvrir le souvenir associé, et la montrera à tous les joueurs ! Il appliquera son effet s'il y en a un, et la retournera face cachée.**

A noter que, si le joueur ne bouge pas de sa tuile lors d'un nouveau déplacement, il n'applique pas son effet une 2e fois.

Cependant, la navigation n'est pas illimitée ! En effet, celle-ci dépend de **2 facteurs** :

- Les **doutes** : qui se feront grâce au lancer du **dé de doute** !
- La **santé mentale** : allant de **0 à 10 PV**

Les **déplacements** se font directement sur les tuiles, faces retournées.

Attention, il ne peut pas avoir plusieurs joueurs par tuile !

Dans un premier temps, le joueur va lancer le dé de doute, pour anticiper son déplacement.

Une fois le doute connu, il indique son **intention** de déplacement, allant de **0** à **10 PV** :

- **0 PV** correspondant à un déplacement effectué uniquement grâce au **dé de doute** ;
- **10 PV** utilisera quant à lui, **toute la santé mentale** du joueur.

1 **intention** de déplacement = 1 mouvement vers l'une des tuiles adjacentes :

Que ce soit à l'**horizontale**, à la **verticale**, ou en **diagonale**.

Chaque intention de déplacement **va utiliser la santé mentale**, n'en n'abusez pas donc !

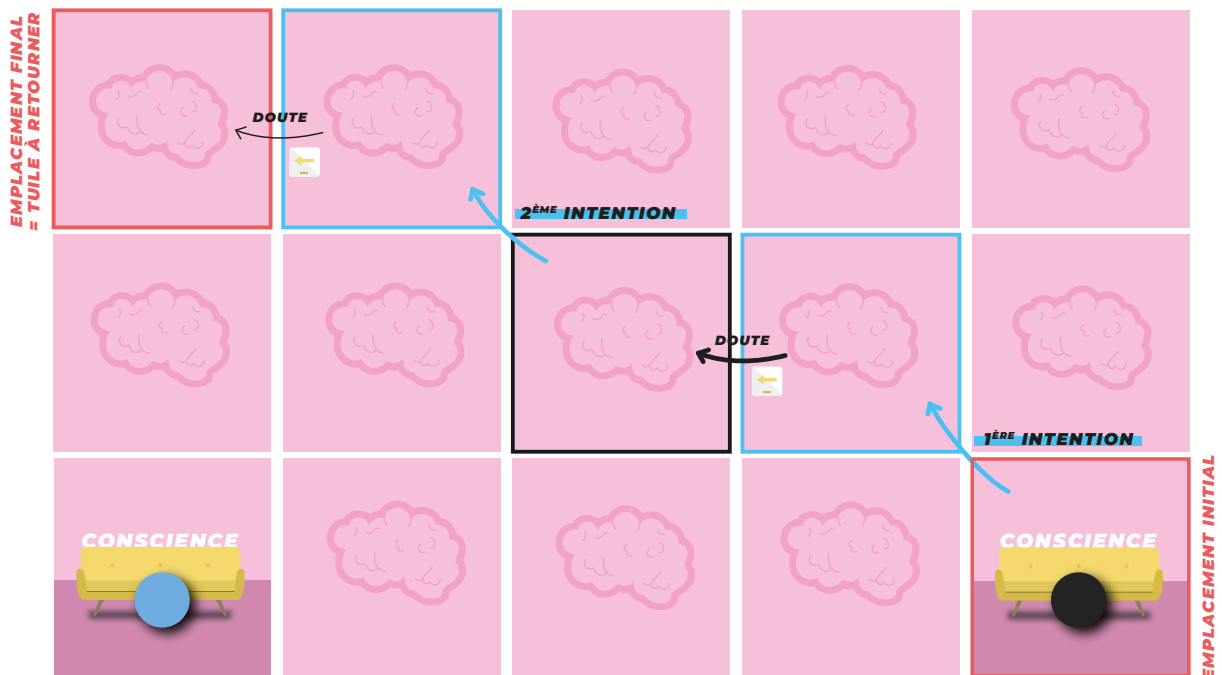
Si vous vous utilisez **2 intentions** de déplacement, vous allez utiliser **-2 PV de santé mentale**.

A chaque **intention**, il faudra rajouter le **doute**, qui sera **préalablement** joué au **dé** et qui va influencer la navigation du joueur !

En effet, le doute va, à **chaque intention**, **dévier la trajectoire initiale**.

Exemple, je lance le dé du **doute** : **gauche**. ➡

J'utilise **2 intentions** de déplacements en **diagonale haut gauche** (= -2 PV de santé mentale) :



Je mets à jour mon tableau de bord, en enlevant **-2 PV de santé mentale**, car **2 intentions de déplacement ont été effectués** !



Lorsqu'il n'y a plus de santé mentale, le joueur se déplace uniquement à l'aide du dé du doute !

Un déplacement doit toujours se faire entièrement (intention + doute).

Pensez à bien calculer votre trajectoire, pour ne pas sortir du cadre.

Si vous avez mal calculé, et que vos déplacements vous amènent hors tuile, posez votre pion sur la dernière tuile, mais décomptez la totalité de vos PV de santé mentale.

(Exemple : je souhaite utiliser 5 intentions de déplacement, je sors du cadre à partir du 3^{ème} déplacement ; je décompte 5PV de santé mentale, et non 3).

2. Méditer ou attaquer !

La méditation va permettre d'utiliser le **psychisme** pour pouvoir **Explorer** (voir 3. Explorer).

Si le joueur choisit de méditer, il va alors **passer son tour** et enlever **-2 PV de psychisme**.

Il pourra cocher **1 PV de méditation**.



A partir de **5 PV de méditation**, le joueur va acquérir une **Boule d'énergie** !

Cette boule d'énergie va servir à **attaquer** un adversaire (voir **Boule d'énergie**)

3. Explorer

L'exploration va **utiliser 1 PV de méditation** : il faudra donc **effacer** une **case de méditation**.

Le joueur va pouvoir **retourner** discrètement, sans la montrer, une **tuile de son choix** !

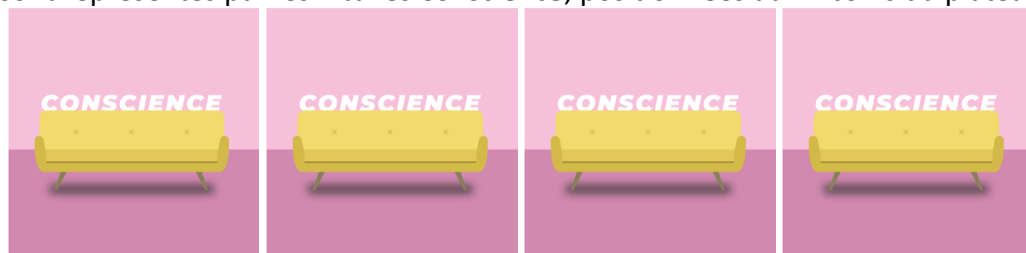
Il n'y a aucune contrainte pour la tuile choisie ! Elle peut être à côté du joueur, ou à l'autre bout du plateau !

Si un joueur souhaite refaire son plein de PV de **santé mentale** ou de **psychisme**, il devra rejoindre l'une des 4 tuiles **Conscience**.

En effet, une fois sur une des 4 tuiles **Conscience**, il pourra effacer l'ensemble des PV de **santé mentale** ou de **psychisme** utilisés, afin de repartir à fond !

LES 4 ETATS DE CONSCIENCE

Ils sont représentés par les 4 tuiles **Conscience**, positionnées aux 4 coins du plateau.



Lorsqu'un joueur décide de **retourner en conscience**, il doit rejoindre l'une des 4 tuiles **Conscience**. Le fait de **retourner en conscience** va permettre au joueur de **refaire le plein de santé mentale** et de **psychisme** !

Lorsqu'un joueur découvre la tuile **ticket gagnant**, il doit la **ramener à SON état de conscience**. Pour cela, il la prend avec lui et la remplace par une autre (une des 5 tuiles remises dans la boîte)

BOULE D'ÉNERGIE

Un joueur a trouvé le **ticket gagnant** ? Il se dirige vers son état de conscience pour remporter la partie ? Pas d'inquiétude, ce n'est pas terminé !

Si vous avez une boule d'énergie, c'est le moment de l'attaquer à votre tour !

En jouant la boule d'énergie sur un joueur, celui-ci va :

- Positionner la tuile **ticket gagnant** à son **emplacement actuel**
- **Remettre** la **tuile** de son **emplacement** actuel dans la **boite**
- **Retourner à son état de conscience** (et refaire le plein de santé mentale et de psychisme)
- (Surement vous en vouloir)

Le joueur ayant joué la boule d'énergie va également effacer toutes ses cases **méditation**.

LA CONSCIENCE MINIMUM

Avant de pouvoir retourner en état de conscience, avec le **ticket gagnant** ; il faudra avoir retourné au moins 5 tuiles.

Ceci dans un souci d'équité, si un joueur a la chance de tomber sur la tuile **ticket gagnant** dès ses premiers déplacements.