

# WOOPLADY WOOPPLADA

2 à 7 joueurs 20 minutes 8+ ans

Juillet : c'est enfin le FLIP, le plus grand festival des jeux au monde ! La chasse aux Woopy, cette adorable boule de poils - mascotte du festival, est ouverte ! RDV à la Porte médiévale St-Jacques, leur biome de reproduction, pour attraper 333 Woopy avant les autres !

## MATERIEL

7 dés représentants :

Les Woopy (points) Le COUP DE FLIP



Les Portes ( multiplicateurs)



Une piste de Réserve - Dos de boîte



## BUT DU JEU

Les joueurs essaient, à chaque lancer de dés, de mettre autant de Woopy que possible dans les Portes afin qu'ils se multiplient. Si un joueur atteint 333 Woopy ou plus, on entame la dernière manche de la partie. Voir "fin de partie"

## PRÉPARATIFS

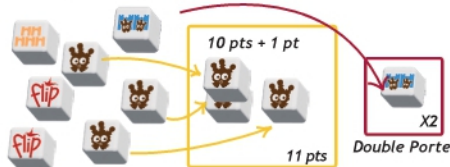
Le moins jeune commence. Préparez de quoi noter les scores (papier,téléphone) au fur à mesure et le premier joueur prend les 7 dés.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'exemple suivant montre le déroulement d'une manche. Dans les encadrés rouges, vous trouverez les règles essentielles accompagnées du symbole :

- L'EXEMPLE -

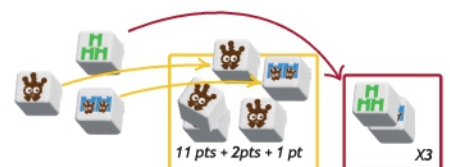
Titu, Atchoum et Pick jouent à Wooplady Wooplada. Atchoum commence et lance les 7 dés et obtient le résultat suivant :



1er lancer d'Atchoum 11 Woopy (Points) mis de côté x 2

Atchoum met 4 dés de côté: 3 Woopy et une Double Porte. Deux Woopy sont empilés et rapportent 10 points, le troisième rapporte 1 point.

Avec la Double Porte, Atchoum double ses points (11x2 = 22). Il ne peut mettre qu'un seul multiplicateur par lancer, en commençant par une Double Porte. Il relance les 3 dés restants :



2nd lancer d'Atchoum 14 Woopy (Points) mis de côté x 2

Lors de son deuxième lancer de dés, Atchoum profite de l'autre fonction de la Double Porte, on peut aussi l'utiliser comme Double Woopy (valeur : 2 points). Atchoum place le Double Woopy à côté des Woopy du premier lancer.

Il n'a pas le droit d'empiler le Woopy seul sur l'autre Woopy seul du premier lancer de dés (pour qu'ils lui rapportent 10 points), car il les a obtenus lors de deux lancers de dés différents.

Atchoum empile la Porte x3 sur la Double Porte.

Il triple ses points : 14 Woopy x 3 = 42 points. Atchoum n'a plus de dés à lancer (les 7 dés ont été utilisés).

**Règle d'Or** : Tu dois mettre de côté, à chaque lancer, au moins un dé Woopy. Si tu n'obtiens pas de Woopy, ton tour est immédiatement fini et tous les points que tu avais récoltés pendant ce tour sont perdus.

Tu peux relancer les autres dés que tu n'as pas mis de côté.

## LES WOOPY (LES POINTS)

Chaque Woopy que tu mets de côté compte 1 point

Si tu as obtenu 2 dés Woopy dans le même lancer de dés, tu les empiles. Ils comptent 10 points On ne peut pas empiler les Double Woopy

Tu peux mettre de côté ce dé comme Double Woopy soit 2 points OU Double Porte au choix.

## LES PORTES (MULTIPLICATEURS)

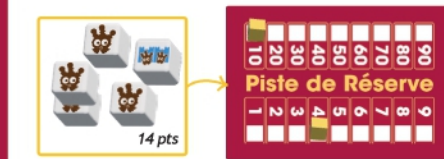
Après avoir mis de côté au moins un Woopy, tu peux également mettre de côté un seul dé Porte, en commençant par le Double Porte afin de multiplier les points obtenus.

Les Portes (multiplicateurs) : On empile les Portes après chaque lancer. On ne peut mettre de côté qu'une seule Porte par lancer. On doit les empiler dans le bon ordre de bas en haut, d'abord la Double Porte, puis le Porte x3, Porte x4 et Porte x5.

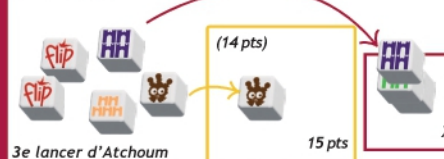
## LE COUP DE FLIP

Les dés FLIP ne rapportent pas de points et leur effet est détaillé plus loin.

Atchoum peut relancer tous les dés Woopy mis de côté (mais pas les Portes qui demeurent des multiplicateurs mis de côté). Il met de côté les 14 points woopy récoltés jusqu'à maintenant sur la piste de Réserve en plaçant les cubes sur le 10 et le 4.



Atchoum relance les dés une 3e fois et obtient ce résultat :



Atchoum obtient un seul Woopy. Il doit le mettre de côté. Atchoum a beaucoup de chance et obtient aussi la Porte x4 qu'il lui fallait. Il empile sa Porte x4 sur la Porte x3.

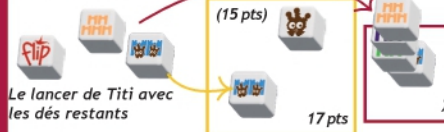
(14 points en réserve + 1 nouveau point) x (Porte x4) = 60 points en jeu.

Le joueur ne veut pas courir de risque et s'arrête avant de relancer les dés restants.

Il marque ses 60 points et fait évoluer son score total ; son tour est terminé.

Maintenant, c'est le tour de Titu.

Il peut soit relancer l'intégralité des 7 dés et recommencer à 0, soit utiliser le tirage restant de son prédécesseur. Il opte pour cette dernière solution, lance les 3 dés restants, et obtient ceci :



Titu obtient au moins un Woopy, le Double Woopy, et la Porte x5. Il met de côté le Double Woopy pour les points, et empile la Porte x5 sur la Porte x4. Il ne prend pas le risque de relancer le dernier dé et note ses points : 17 points x 5 = 85 points.

Garde suffisamment de distance entre les Woopy mis de côté et les Portes mises de côté !

Si après un lancer de dés, tu as mis de côté tous les dés ( Woopy ou Porte), tu peux relancer tous ceux avec des Woopy. Tu mets en réserve les points obtenus jusqu'à présent sur la piste de réserve. Les Portes mises de côté ne sont pas relancées.

Tu peux terminer ton tour après chaque lancers de dés à condition que tu aies obtenu au moins un Woopy ou seulement des FLIP lors de ce lancer de dés.

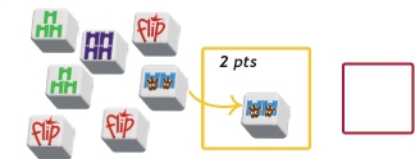
Pour calculer ton résultat, tu multiplies les points correspondant à tes Woopy par la Porte la plus haute de ta pile.

**Important** : Tu peux reprendre le résultat de ton prédécesseur. Pour cela, tu lances seulement les dés que le joueur précédent n'a pas mis de côté. Si tu ne veux pas continuer le lancer de ton prédécesseur, tu relances les 7 dés.

«Les tests ont révélé que crier très fort et régulièrement Woop Woop lors de son lancer de dés offrait un taux de réussite supérieur et imperméable à toute forme de raison »

Maintenant, c'est au tour de Pick.

Il ne dispose que d'un seul dé s'il reprend le lancer de son prédécesseur et il estime que c'est trop risqué. Il décide de relancer les 7 dés :



1er lancer de Pick

Pick doit mettre de côté son dé Double Woopy obtenu comme double Woopy (2 points) afin de respecter la Règle d'Or .

Il n'a pas le droit de l'utiliser comme Double Porte, il relance les dés restants :



Quelle malchance ! Pick n'a pas crié « Woop Woop », et surtout, il ne peut pas mettre de côté un Woopy, ni utiliser les Portes ou les FLIP. Les 2 points, obtenus juste avant, sont perdus, et c'est au tour du joueur suivant.

À la fin de chaque tour, on additionne les points obtenus (lorsqu'on en a...) aux points déjà notés.

## LES COUPS DE FLIP

En fait, les dés FLIP ne rapportent pas de points. Mais ils te sauvent la mise. Il peut arriver que tu aies mis de côté quelques dés Woopy, avec des Portes multiplicatrices, et que tu obtiennes seulement des faces FLIP lors de ton nouveau lancer.



Lancer de dés qui ne donne que des faces FLIP



Si tu obtiens un seul Double Woopy ou Double Porte (et pas d'autre Woopy), tu dois le mettre de côté comme Double Woopy (et non comme une Double Porte).

Après un lancer, si tu n'obtiens pas de Woopy ou Double Woopy, le tour s'arrête et tu marques zéro point. Le joueur suivant relance les 7 dés. Si un lancer de dés a échoué, le joueur suivant doit relancer les 7 dés.

Si tu obtiens seulement des faces FLIP lors de ton lancer de dés, tu isolas de côté tous les FLIP, ils te sauvent la mise. Tu peux continuer avec les Woopy que tu as déjà mis de côté, ou arrêter ton tour pour marquer ton résultat. Les faces FLIP te sauvent mais sont gelées et ne peuvent être relancés.

« C'est bien connu, au FLIP, on a toujours une seconde chance de gagner des woopy ! »

Dans ce cas bien particulier, bien qu'il n'y ait pas de Woopy, tes points ne sont pas perdus et tu peux continuer ton tour - mais sans les dés qui indiquent les FLIP, qui sont isolés et gelés jusqu'à ce que le joueur perde ou que les suivants relancent tous les dés à 0.

Enfin, si tu as lancé uniquement des « FLIP », et qu'il n'y a plus aucune possibilité de relancer des woopy, tu notes ton résultat, l'ajoute à ton score et ton tour s'arrête. Le joueur suivant devra relancer les 7 dés.

## FIN DE LA PARTIE

Lorsque le score d'un joueur atteint ou dépasse 333 woopy, les autres joueurs finissent un dernier tour de table, dans le but de dépasser son score (ce qui relancerait un tour de table final). S'ils n'y parviennent pas, le plus haut score remporte la partie et le titre légendaire de Chasseur de Woopy !

## Pourquoi Wooplady Wooplada?

«Le jeu de comptoir original Hoppladi Hopplada a marqué des générations entières de passionnés du FLIP. Il était évident pour ses fans poilus que ce jeu devait retrouver toute sa place pour les 40 ans du festival. Et après 8 ans de travail et de tests acharnés, nous espérons qu'il vous fera sourire comme des woopy !»

Retrouvez les partenaires de ce projet original qui à permis à cette édition collector de voir le jour :

**Woopy On/Off** l'association de sauvegarde des Woopy. Les agents de l'ombre qui assurent la sécurité de la mascotte préférée des festivaliers.

**Kiinoa - Connecting Meeples**. Une entreprise d'animation et d'édition de jeux dont l'objectif est de faire kiffer les gens.

Le Festival Ludique International de Parthenay fête ses 40 ans en 2026. Le plus grand festival de jeux du monde vous accueille à Parthenay - 79 tous les ans au mois de Juillet.

Les dés avec des faces FLIP isolés ne peuvent plus être relancés (ils sont gelés) jusqu'à ce qu'un prochain joueur recommence à 0 avec les 7 dés.

Si un joueur a obtenu au moins 333 points, on termine la manche en cours. Chaque joueur dispose ainsi d'un dernier tour pour tenter de le dépasser au score, etc.

Un lancer qui donne 7 faces FLIP est extrêmement rare et permet de gagner immédiatement la partie en cours et même celle d'après.



## CRÉDITS

AUTEUR : MARKUS KOPF - «HOPPLADI HOPPLADA»

ILLUSTRATEUR : BONY

LICENCES : 999 GAMES & COMMUNAUTÉ DE COMMUNES PARTHENAY-GÂTINE

ADAPTATION POILUE DE : AURÉLIEN ROY, ETIENNE DELORME

ÉDITION : WOOPY ON OFF & KIINOVA

FABRIQUÉ EN POLOGNE



## AIDE AU COMPTAGE

Woopy	x2	x3	x4	x5	Woopy	x2	x3	x4	x5
2	4	6	8	10	36	72	108	144	180
3	6	9	12	15	37	74	111	148	185
4	8	12	16	20	38	76	114	152	190
5	10	15	20	25	39	78	117	156	195
6	12	18	24	30	40	80	120	160	200
7	14	21	28	35	41	82	123	164	205
8	16	24	32	40	42	84	126	168	210
9	18	27	36	45	43	86	129	172	215
10	20	30	40	50	44	88	132	176	220
11	22	33	44	55	45	90	135	180	225
12	24	36	48	60	46	92	138	184	230
13	26	39	52	65	47	94	141	188	235
14	28	42	56	70	48	96	144	193	240
15	30	45	60	75	49	98	147	196	245
16	32	48	64	80	50	100	150	200	250
17	34	51	68	85	51	102	153	204	255
18	36	54	72	90	52	104	156	208	260
19	38	57	76	95	53	106	159	212	265
20	40	60	80	100	54	108	162	216	270
21	42	63	84	105	55	110	165	220	275
22	44	66	88	110	56	112	168	224	280
23	46	69	92	115	57	114	171	228	285
24	48	72	96	120	58	116	174	232	290
25	50	75	100	125	59	118	177	236	295
26	52	78	104	130	60	120	180	240	300
27	54	81	108	135	61	122	183	244	305
28	56	84	112	140	62	124	186	248	310
29	58	87	116	145	63	126	189	252	315
30	60	90	120	150	64	128	192	256	320
31	62	93	124	155	65	130	195	260	325
32	64	96	128	160	66	132	198	264	330
33	66	99	132	165	67	134	201	268	335
34	68	102	136	170	68	136	204	272	340
35	70	105	140	175	69	138	207	276	345

# WOOPLADY WOOPPLADA

Le jeu en exclusivité pour les 40 ans du FLIP !