Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX


escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com


LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

# Hao Hao

Pour 2 à 6 aventuriers intrépides
A partir de 6 ans
Une aventure de 15 à 30 min

Jim Dratwa & Thibaut Quintens

**Hao Hao, un magnifique Panda géant, est le nouvel hôte de Pairi Daiza. Soyez ses guides dans la Cité des Immortels où il y est accueilli comme dans son élément naturel. Aidez-le à découvrir son nouvel environnement et faites-lui rencontrer des amis. Mais attention, tout n'est pas rose car le Léopard des neiges n'est jamais loin et il pourrait bondir à tout moment. Soyez concentrés, vigilants et surtout évitez les pièges ! Toute sa vie, Hao Hao vous en sera reconnaissant !**

## Matériel

- 36 tuiles de jeu réparties comme suit :
  - **30 tuiles «animal» dont :**
    - 6 paires = 12 tuiles marquées «2»
    - 4 triplettes = 12 tuiles marquées «3»
    - 1 sextet = 6 tuiles marquées «6»
  - **6 tuiles «effet spécial»** (voir l'encadré pour les parties plus avancées)
- 1 figurine du panda Hao Hao
- 1 règle du jeu en 3 langues (français - anglais - néérlandais)

## But du jeu

Obtenir le plus de points en récoltant des tuiles.

## Mise en place

Pour les premières parties, ainsi qu'avec les plus jeunes, nous vous conseillons de commencer avec 25 tuiles «animal» plutôt que 30. La règle ci-dessous ne change en rien. Vous retirez simplement une triplette et une paire de tuiles de votre choix, que vous remettez dans la boîte.
Remettez dans la boîte les tuiles «effet spécial». Ces tuiles ne seront pas utilisées pour cette partie.

Pour les parties plus avancées, jouez avec toutes les tuiles «animal» et formez un rectangle de 6x5 tuiles. Préparez une pile avec les 6 tuiles «effet spécial» mélangées face cachée et reportez-vous page 4.

Retournez face cachée les 25 tuiles «animal», mélangez-les et disposez-les en un carré de 5x5 tuiles face cachée. Vous formez ainsi le terrain de jeu et de découverte de Hao Hao. Celui qui n'a encore jamais visité Pairi Daiza a la chance d'être le premier joueur. En cas de doute, le plus jeune joueur commence.
Avant de démarrer le premier tour, chaque joueur prend connaissance secrètement d'une tuile de son choix dans le terrain de jeu et replace ensuite cette tuile là où elle était, face cachée.
Le joueur installé à droite du premier joueur prend le panda et l'installe sur le terrain de jeu.

Le joueur choisit sur quelle tuile placer Hao Hao et dans quelle direction il regarde, en s'assurant que le panda ait devant lui au moins 2 tuiles face cachée (voir exemple illustration ❶ page 4).
Le tour de jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre, vers le joueur de gauche tout simplement.

## Déroulement du jeu (pour les premières parties)

A son tour, le joueur réalise, dans l'ordre, les étapes suivantes :

**Etape 1 -** Le joueur dévoile une ou plusieurs tuiles
A son tour le joueur retourne une première tuile qui se trouve obligatoirement dans l'alignement du regard du panda. En aucun cas dans le jeu, un joueur ne peut regarder la tuile sur laquelle se trouve le panda. Hao Hao se repose.

Si, en retournant cette première tuile, le joueur tombe nez à nez avec :

a) une tuile «animal» avec un symbole «2» le joueur doit retourner une tuile supplémentaire n'importe où sur le plateau et passer à l'étape 2.
b) une tuile «animal» avec un symbole «3» le joueur doit retourner deux tuiles supplémentaires n'importe où sur le plateau et passer à l'étape 2.
c) une tuile «Panda roux» (avec un symbole «6»), il peut, s'il souhaite gagner cette tuile immédiatement, la prendre devant lui et passer à l'étape 3 ou poursuivre et passer à l'étape 2, au point c) «Panda roux».
d) une tuile «Léopard des neiges», il doit retourner une tuile supplémentaire n'importe où sur le plateau et passer ensuite à l'étape 2, au point d) «Léopard des neiges».

**Etape 2 -** Observation des tuiles retournées

a) Toutes les tuiles retournées présentent des animaux différents avec des symboles «2» et/ou «3», le joueur passe à l'étape 3.
b) Parmi les tuiles retournées, certaines forment une série complète d'animaux identiques, alors le joueur les gagne et les place devant lui. Pour gagner une paire, il faut découvrir 2 animaux identiques. Pour gagner une triplette, il faut découvrir, au même tour, 3 animaux identiques. La coutume veut alors que le joueur s'écrie joyeusement «Hao Hao !» en récupérant ses tuiles gagnées.
c) Le joueur qui découvre un Panda roux comme première tuile et qui décide de continuer, peut retourner, une par une, autant de tuiles qu'il le souhaite pour autant qu'il découvre un Panda roux à chaque retournement de tuile. S'il rencontre un autre animal, il ne gagne rien et passe à l'étape 3. Si le joueur s'arrête à temps, il gagne toutes les tuiles «Panda roux» retournées.

*Exemple : Zéphir retourne un Panda roux comme première tuile. Il veut aller plus loin car il se souvient parfaitement d'une tuile «Panda roux» retournée par Aninka au tour précédent. Gagné ! Il y a maintenant sur le plateau 2 tuiles Panda roux visibles et aucune autre. Il prend le risque d'en retourner une troisième et, coup de chance ou flair de panda, il tombe à nouveau sur un Panda roux. Il décide de s'arrêter là et gagne les 3 tuiles Panda roux visibles qu'il place devant lui. Si au moment de retourner la 3ème tuile, Zéphir était tombé nez à nez avec un autre animal qu'un Panda roux, il n'aurait gagné aucune tuile.*

d) Le Léopard des neiges est un prédateur dangereux pour Hao Hao et ses amis.
- Si une seule tuile Léopard des neiges est visible, le joueur doit intervertir la tuile léopard avec une autre tuile retournée sur la table, au choix. Le léopard bondit sur un animal visible qui prend agilement la place que le léopard a laissée libre. Deux tuiles sont donc interverties.
- Si deux tuiles Léopard des neiges sont visibles, l'animal ne peut s'échapper et le joueur perd une tuile (de son choix). Les léopards restent en place. Si le joueur n'a encore gagné aucune tuile, il ne perd rien.

**Etape 3** - Déplacement du panda.
Le joueur doit obligatoirement déplacer le panda et DOIT :
- le déplacer avant de remettre les tuiles visibles face cachée ;
- le déplacer d'au minimum une tuile (il ne suffit pas de tourner le sens du regard du panda) ;
- le déplacer en laissant le choix entre au moins 2 tuiles face cachée (voir exemple illustration ❷ page 4).

*Attention ! S'il n'est pas possible de placer Hao Hao de sorte qu'il regarde au moins 2 tuiles face cachée, Hao Hao ne doit plus s'en faire pour ça : quelle que soit son orientation, il arrive à voir toutes les tuiles restantes (voir exemple illustration ❸ page 4).*

**Etape 4** - Replacement des tuiles face cachée.
Le joueur termine son tour en retournant simplement face cachée toutes les tuiles restées visibles. C'est alors au tour du joueur suivant.

## Fin de partie
La partie se termine dès qu'on ne peut plus déplacer Hao Hao sur une tuile face cachée. Le joueur qui est dans cette situation remporte alors le panda, qui lui rapportera 3 points supplémentaires. La coutume veut alors que tous les joueurs s'écrient joyeusement «Hao Hao !».

## Comptage des points
Les joueurs obtiennent 1 point par tuile gagnée, sauf pour les tuiles «Panda roux». Chaque tuile «effet spécial» non utilisée (par le joueur qui l'avait obtenue) vaut elle aussi 1 point. Le joueur qui a remporté la figurine de Hao Hao gagne 3 points supplémentaires.

*Attention aux tuiles «Panda roux». Les recueillir est une belle prise de risque car il faut en avoir au moins trois pour qu'elles rapportent des points !*

| | | |
|---|---|---|
| Si un joueur a | 1 tuile «Panda roux» | il perd 1 point. |
| Si un joueur a | 2 tuiles «Panda roux» | il perd 2 points. |
| Si un joueur a | 3 (ou plus) tuiles «Panda roux» | il gagne 5 points. |

## Déroulement du jeu (pour les aventuriers confirmés)
Les règles sont identiques à la règle de base, excepté que vous jouez avec les tuiles «effet spécial». Ces 6 tuiles «effet spécial» sont mélangées et placées en une pile, face cachée.

A la fin de l'étape 4, un joueur obtiendra une tuile «effet spécial» si deux conditions sont remplies :
1) s'il n'a gagné aucune tuile à son tour de jeu
ET
2) si un autre joueur a 3 tuiles de plus que lui.
Une fois une tuile «effet spécial» jouée, elle est replacée face cachée sous la pile des tuiles.
Pour les parties à 4, 5 ou 6 joueurs, un joueur ne peut jamais avoir plus d'une tuile «effet spécial».
Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, un joueur ne peut jamais avoir plus de deux tuiles «effet spécial».

**Les tuiles «effet spécial»:**

- Je peux retourner une tuile en plus lors de mon tour.
- Je peux regarder (moi seul) une tuile face cachée du plateau.
- A mon tour, ou au début du tour d'un autre joueur, je peux déplacer Hao Hao.

Exemple illustration 1 : le panda ne peut être placé face à une rangée où il n'y a pas, au minimum, 2 tuiles face cachée.
Exemple illustration 2 : A l'étape 3 de son tour de jeu, le joueur qui déplace Hao Hao ne peut le placer face à une rangée qui ne comprend pas, au minimum, 2 tuiles face cachée.
Exemple illustration 3 : Il n'y a aucune possibilité pour Hao Hao de regarder 2 tuiles face cachée. A ce stade, on ne s'en fait plus pour l'orientation de son regard et le nombre de tuiles devant lui : on place le panda sur n'importe quelle tuile face cachée.

Pour encore mieux connaître Hao Hao, son environnement et ses amis, rendez-vous sur **www.pairidaiza.eu/fr/Hao-Hao-le-jeu**

Attention, il convient que les enfants de moins de 36 mois soient sous la surveillance d'un adulte.
Contient des petites pièces susceptibles d'être ingérées : risque d'étouffement.
0-3