

# Hi! Hi! Hi!

DJ08411

Contient de petites pièces pouvant être ingérées - Contains small parts - Enthält kleine Teile  
Contiene piezas pequeñas - Bevat kleine onderdelen - Innehåller smådelar - Contiene parti piccole.

Conserver l'emballage. Référence fabricant - Retain address - Anschritt aufbewahren - Guardar la dirección  
Adres bewaren - Spara adressen - Conservare l'indirizzo



3, rue des Grands-Augustins  
75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)



6+



# Hi! Hi! Hi!

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold



X 6

## Game of strategy and suspense

Brave little imps pass through the dangerous forest of spells.  
But beware of the horrible witches...  
The imps must avoid their evil spells to get to the country of marvels!!

Age : from 6 years  
Number of players : 2 to 4  
Duration : 20 minutes

### Game contents:

1 game board, 6 little imps in different colours, 6 secret cards, 2 number dice, 1 colour die.



### Object of the game

To be the first to bring their imp or imps to the finish space of the country of marvels. To slow down other players' imps by blocking them in the trap spaces.

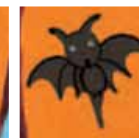
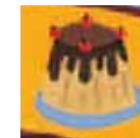
### The game

- Place the 6 little imps (whatever number of players) on the start D. Each player receives a number of secret cards indicating the colour of imps that he must bring to the finish. (2 or 3 players: each receives 2 cards ; 4 players : each receives 1 card).
- Each player on their turn throws the 3 dice and moves the 2 little imps forward : The player first moves the imp of the colour indicated on the colours die and assigns it the points from one of the 2 number dice. Then the player moves a second imp of their choice by the numbers of points of the other die.

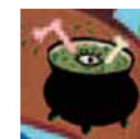


### Special cases:

- The 7 « large cake » spaces:  
The little imp that leaves this space can move forward by double the value on the die.
- The 11 « evil spell » spaces (orange spaces):  
The little imp that is on this space will leave it again by only moving forward one single space, whatever the value of the die that is assigned to it.
- The 2 « foul-smelling cauldron » spaces:  
The imp remains blocked on this space. To leave it on the next round he must obtain the colour of the die corresponding to its colour or obtain a « 6 ».



...



In both cases, the imp blocked in the cauldron only moves forward one space whatever the value of the die that it is assigned.

- The 2 « angry witch » spaces:  
The one that falls on this space immediately moves back to the space behind the last little imp on the course.



### Special case

When the player makes a double: He does not observe the colours die and moves forward the total of 2 number dices, the 2 imps in the last position (whatever space they are on)

NOTE: At the end of the game, when the multicoloured die indicates the colour of the little imp that has just finished, the player decides to move forward the other imps of their choice.

### Who wins ?

The game stops as soon as the one of the players has made their imp or imps reach the castle of the country of marvels (A).

The winner shows their secret card or cards to the other players to check that the winning piece or pieces are theirs.

It is not necessary to get the exact number of points to get to the castle (possibly the same or more than the number of spaces to get there).

## Juego de estrategia y de suspense

Los valientes duendes atraviesan el peligroso bosque de los sortilegios. Pero cuidado con las horribles brujas... ¡Para llegar al País de las Maravillas los duendes deberán deshacer sus maleficios!

**Edad** : a partir de 6 años  
**Número de jugadores** : 2 a 4  
**Duración** : 20 minutos

### Contenido del juego:

1 tablero de juego, 6 duendecitos de colores diferentes, 6 cartas secretas, 2 dados de números, 1 dado de colores.



### Objetivo del juego




Ser el primero en llevar a su o sus duendes hasta la casilla de Llegada del País de las Maravillas. Retener a los duendes de los demás jugadores dejándoles bloqueados en las casillas trampa.

### El juego


- Se colocan los 6 duendecitos (sea cual sea el número de jugadores) en la salida D. Cada jugador recibe un número de cartas secretas que le indicarán el color de los duendes que debe llevar hasta la Llegada (2 ó 3 jugadores: cada uno recibe 2 cartas; 4 jugadores: cada uno recibe 1 carta).
- Cada jugador, en su turno, tira los 3 dados y avanza 2 duendecitos: En primer lugar moverá el duende del color que indica el dado el número de casillas que indique uno de los dos dados. Después, moverá un segundo duende, el que él quiera, con los puntos que indique el otro dado.



### Casillas especiales

- Las 7 casillas « Gran pastel »: el duendecito que deje esta casilla puede avanzar el doble de lo que indique el dado. 
- Las 11 casillas « Maleficio » (casillas naranjas): el duendecito que ocupe esta casilla sólo avanzará una casilla, sea cual sea el número del dado que se le asigne. 
- Las 2 casillas « Caldero nauseabundo »: El duende se quedará bloqueado en esta casilla. Para poder salir en el siguiente turno, se deberá sacar el color del dado que corresponda a su color o sacar un 6. 

En los dos casos, el duende bloqueado en el caldero nauseabundo sólo avanzará una casilla sea cual sea el número del dado que le toque.

- Las 2 casillas « Bruja enfadada »: El que caiga en esta casilla deberá volver inmediatamente a la casilla situada detrás del último duendecito del recorrido. 

### Caso excepcional

Cuando un jugador saca una pareja: no tendrá en cuenta el dado de colores y avanzará la cifra que sumen los dos dados, los 2 duendes que estén en última posición (sea cual sea la casilla en la que estén).

**ATENCIÓN:** Al final de la partida, cuando el dado multicolor indique el color del duendecito que ya haya llegado al castillo, el jugador podrá avanzar cualquiera de los demás duendes.

### ¿Quién gana?

La partida finaliza cuando uno de los jugadores haya llevado a su(s) duende(s) al castillo del País de las Maravillas (A).

El ganador enseñará a los demás jugadores su(s) carta(s) secretas para comprobar que el(los) peón(es) son realmente los suyos.

No es necesario sacar el número de puntos exacto para llegar al castillo (puede ser igual o superior al número de casillas que le queden por recorrer).