

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



HOT POP

Règle du jeu

3 à 4 joueurs
8 ans et plus

Contenu :



4 paires de lunettes*



4 frontons



16 cartes



15 ventouses (3 bleues, 3 jaunes,
3 violettes, 3 rouges et 3 vertes)

* Les deux zones percées de trous utilisent le principe des lunettes à grille. Ainsi les joueurs atteints de défauts visuels pourront jouer sans leurs lunettes habituelles et auront quand même la possibilité de distinguer les éléments du jeu HOT POP. Attention, ces lunettes à grille sont toutefois déconseillées aux personnes présentant plus de 6 dioptries de myopie.

Les cartes :

Il existe 3 catégories :



- **Cartes ventouses :**
il faut reproduire la chaîne de ventouses en respectant l'ordre des couleurs.



- **Cartes texte :**
il faut reproduire la chaîne de ventouses en respectant l'ordre des couleurs.



- **Cartes piège :**
il faut reproduire la chaîne de ventouses correspondant à la signification du texte et non aux couleurs.

But du jeu :

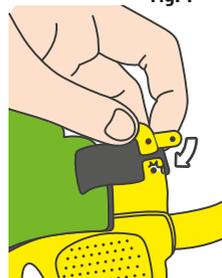
Être le premier joueur à gagner quatre cartes.

Préparation :

- Chaque joueur choisit une paire de lunettes et l'ajuste autour de sa tête avec les deux parties plastiques qui s'assemblent grâce aux picots.

Remarque : Il faut bien serrer les deux parties pour éviter de laisser trop de jeu entre la tête et le bandeau.

Fig. 1



- Mettre ensuite le fronton sur la partie plane supérieure des lunettes. Pour cela, il faut ouvrir la fente en dépliant le picot pour y faire passer le bandeau élastique (voir Fig. 1).

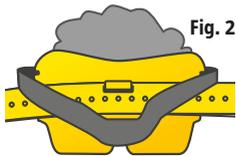


Fig. 2

- Afin de bien maintenir le fronton sur la face plane des lunettes, passez le bandeau élastique dans la **petite encoche** située à l'arrière du bandeau plastique (voir Fig. 2 et 3).

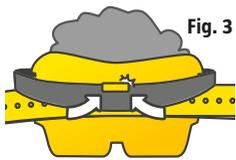


Fig. 3

- Mélangez les **16 cartes** et placez-les en tas faces ventouses cachées.
- Placez les **15 ventouses** au centre de la table pour qu'elles soient accessibles à tous les joueurs.

Important

Pour une partie à 3 joueurs, il faut garder seulement 10 ventouses (2 de chaque couleur) et les 16 cartes.

- Le premier qui a assemblé les ventouses correspondant à la carte crie « **HOT POP** » et doit **poser une main** sur la carte. Il gagne celle-ci et la place devant lui.
- Il choisit une ventouse de sa chaîne et la **fixe sur son fronton** à un endroit qu'il doit mémoriser.
- Il retourne une nouvelle carte et la partie continue.

Attention !

La chasse aux ventouses **devient folle** car le nombre de ventouses sur la table va **diminuer** plus la partie avance. **Attrapez** les ventouses de couleur sur la tête des autres joueurs ou pensez à **récupérer** celles sur votre front pour faire les assemblages indiqués par chaque nouvelle carte !

Déroulement de la partie :

- Un joueur retourne la première carte de la pile afin que tous les joueurs puissent voir l'illustration **à travers leurs lunettes**.
- Tous les joueurs recherchent alors en **même temps** les ventouses nécessaires pour former la chaîne indiquée sur la carte.

Remarques :

- on ne peut prendre les ventouses qu'avec une seule main (il est interdit de se servir des deux mains), et il faut les prendre une à une.
- Si un joueur se trompe, il peut recommencer en remettant les ventouses sur la table.

- Si un joueur prend une ventouse sur son fronton d'une couleur dont il n'a pas besoin pour réaliser la chaîne, il doit la refixer sur son fronton.
- Si un joueur prend une ventouse sur le fronton d'un adversaire d'une couleur inutile pour réaliser la chaîne, il doit la remettre dans le tas, sur la table.

Le gagnant :

C'est le premier joueur qui a gagné **4 cartes**.

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en Chine.

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.

©2018 MEGARIGHTS. Tous droits réservés.



MEGABLEU

Edité par MEGABLEU
La Beaugeardière, Randonnai
61190 Tourouvre au Perche - France
Tél.: +33 (0)2 33 85 25 00
Fax : +33(0)2 33 85 25 04

www.megableu.com