

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



HOPPER

Jeu d'habileté pour 2 à 5 personnes à partir de 7 ans

De Steffen Mühlhäuserr

Matériel

16 bols neutres, 1 bol noir

Une tablette constituée avec une partie de la boîte de jeu
Environ 80 haricots

L'idée

Les joueurs tentent de catapulter les haricots du bord de la table jusqu'à la tablette où sont les bols en essayant d'en faire atterrir le plus possible dans ceux-ci.

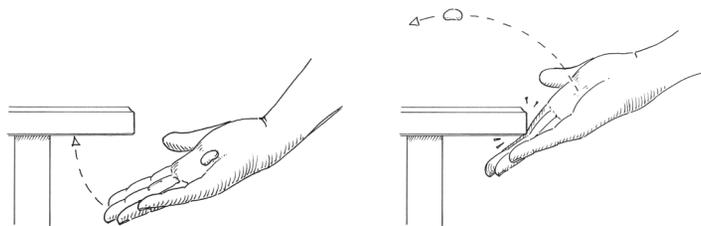
Avant de jouer

Les 16 bols sont disposés dans leur tablette au milieu de la table. Le carré ainsi constitué doit se trouver à égale distance de tous les joueurs.

Les haricots sont partagés approximativement de manière égale entre les joueurs. Le joueur qui commence est tiré au sort.

Comment jouer

On joue dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour dépose un haricot dans sa paume et frappe avec ses doigts sous le bord de la table. Par ce jeté, le haricot vole jusqu'à la tablette et idéalement atterrit dans un bol. S'il atterrit entre ou à côté des bols, il reste sur la tablette ou sur la table. C'est maintenant au joueur suivant de tenter sa chance.



Un coup de maître

Le joueur qui réussit à jeter son haricot dans un bol déjà occupé par 3 haricots et donc permet à un des bols d'en contenir 4, peut prendre ce bol. Les haricots sont remis en jeu.

Les espaces vides dans le centre de la tablette dus à la prise des bols peuvent être occupés par des bols se trouvant au bord de la tablette.

Le joueur qui n'a plus de haricots refait son stock en prenant ceux qui se trouvent sur la table et qui sont tombés à côté des bols.



Constitution du plateau



Un joueur met le quatrième haricot d'un bol...



... et prend le bol en question.

Fin de partie 1

Le joueur qui réussit à gagner 4 bols remporte la partie.

Fin de partie 2 (durée de jeu plus longue)

La partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun bol sur la tablette. Lorsqu'il ne reste que 3 bols, le bol noir est ajouté et ils sont disposés en carré au milieu de la tablette. A partir de ce moment, les joueurs catapultent leurs haricots en même temps. Quand le dernier bol est déchargé, la partie prend fin.

Chaque bol neutre rapporte 1 point,

Le bol noir rapporte 2 points,

Le dernier bol rapporte 3 points, quelle que soit sa couleur.

Le vainqueur est le joueur qui a totalisé le plus de points.