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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

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

HELMUT HECHT

DAS AUFREGENDE WETTRENNEN MIT DEN GENIALEN FLUGKREISELN

HELI HOPPER

DREI MAGIER SPIELE

D
GB
F
NL
I
E

F

Auteur :	Helmut Hecht
Design des toupies volantes :	Helmut Hecht
Illustrations :	Rolf « ARVi » Vogt
Graphisme/Photos :	Johann Rüttinger Lena Kappler, Jakob Rüttinger
Rédaction :	Kathi Kappler, Johann Rüttinger
Traduction :	Eric Bouret
© 2007 :	DREI MAGIER SPIELE GmbH

Joueurs :	2 à 6
Âge :	à partir de 6 ans
Durée :	15-20 min

Contenu :

- 6 toupies volantes de 6 couleurs différentes
- 6 pions de 6 couleurs différentes
- 1 plateau de jeu alvéolé
- la règle

Les toupies volantes

À Hélic' hop, les joueurs utilisent d'adorables petits parapluies, qui, lancés à l'envers, volent haut ou loin, montent et descendent comme des parachutes et sont capables de nombreuses autres acrobaties aériennes dans le seul but d'atteindre leur cible.

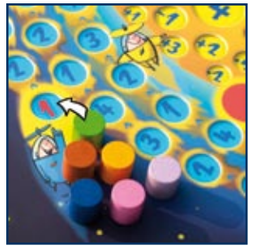
Pour cela, il faut poser le petit parapluie sur la table comme une toupie, le faire tourner vers la droite entre ses doigts tout en le tirant légèrement vers le haut. Il s'élève alors sans un bruit avant d'atterrir de nouveau en douceur. Il est possible d'influencer sa trajectoire en l'inclinant légèrement dans la direction voulue. La portée du vol dépend de l'impulsion de la rotation au départ.

Principe du jeu

Celui qui maîtrise bien sa toupie volante peut obtenir d'excellents résultats et ainsi atteindre plus rapidement l'arrivée sur la spirale des nombres. Mais attention, à côté des grands multiplicateurs se trouvent des cases négatives.

Préparation du jeu

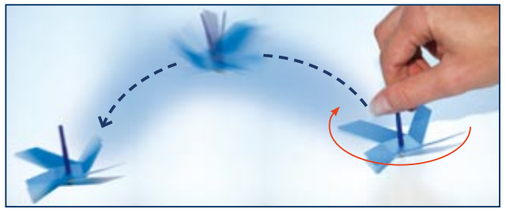
Chaque joueur choisit un pion et la toupie volante de la couleur correspondante. Tous les pions participants sont placés au début devant la case Départ (1). Avant de commencer, chacun peut faire quelques vols d'essai avec la toupie volante.



Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence.
Il fait tourner sa toupie et essaye de la faire atterrir sur l'une des cases cibles au centre du plateau. Placer la toupie volante, la pointe en caoutchouc sur la table, à environ une largeur de main du bord du plateau, et la lancer. Pendant la partie, il est interdit de décoller directement du plateau ou de lâcher la toupie déjà en l'air.

- S'il n'atteint pas le plateau, il a droit à un second essai.
- S'il atteint le plateau, mais aucune case, c'est au tour du joueur suivant de jouer.
- S'il atteint une case Nombre avec un signe multiplié (•), il peut multiplier le nombre sur lequel se trouve son pion (au début du jeu, toujours 1) par le nombre atteint et avancer du résultat obtenu.
  Exemple : 1 x 3 = 3, donc 3 cases vers l'avant.
- S'il atteint une case avec un signe +, il peut additionner le nombre sur lequel se trouve son pion et le nombre atteint, et avancer du résultat obtenu.
  Exemple : 1 + 4 = 5, donc 5 cases vers l'avant.



- S'il atteint une case indiquant -1, il doit retrancher 1 du nombre de la case sur laquelle se trouve son pion et avancer du résultat obtenu :
  Exemples : 1 - 1 = 0, donc il ne bouge pas.
  Mais : 4 – 1 = 3, donc 3 cases vers l'avant.
- S'il atteint par erreur une case du parcours, il doit reculer son pion d'une case.

Il est préférable de toujours mémoriser sur quelle case se trouve son pion car il peut arriver qu'une toupie volante en renverse un.

Le joueur qui avance du résultat obtenu et tombe sur une case occupée continue jusqu'à la prochaine case libre.
Important : Après son tour, toujours retirer sa toupie du plateau.

Fin de la partie

Le premier qui franchit la ligne d'arrivée remporte cette course aérienne... et mathématiques !

Cases Action

Si un pilote atteint l'une des cases de couleur, il déclenche l'action suivante :

Ferme un œil puis lance ta toupie vers sa cible !

Si tu es droitier, lance avec la main gauche ; si tu es gaucher, lance avec la main droite (**sans oublier :** faire toujours tourner la toupie volante vers la droite !).

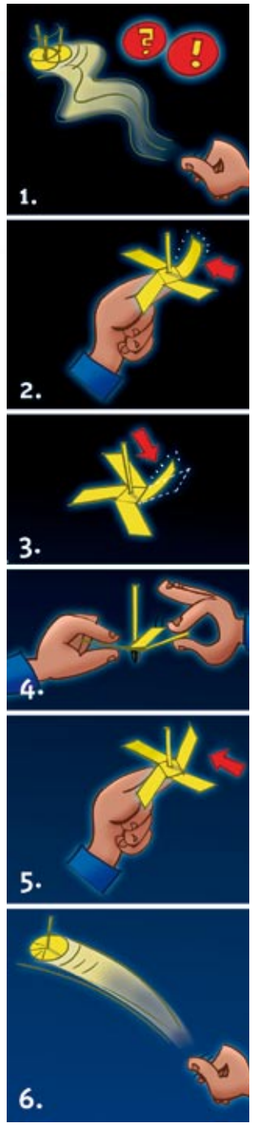
Tu peux lancer ta toupie volante trois fois de suite. Seules les cases Opération comptent. Chaque résultat est calculé immédiatement (pas d'opérations en chaîne).

Prends ta toupie et place-la à trois largeurs de main du plateau. Tu peux alors la lancer.

Pari ! Avant le vol, annonce quelle case tu veux atteindre, par exemple : « Je vais atteindre la case « +4 ». Si tu atteins effectivement la case « +4 », tu peux avancer d'une case supplémentaire au résultat obtenu. Si tu ne l'atteins pas, tu restes sur place, quelle que soit la case atteinte.

Hé ! tout le monde part en même temps ! Celui qui obtient le meilleur résultat (après calcul) a le droit d'avancer.

En plus de ton vol, le joueur en dernière position sur le parcours peut lancer sa toupie après toi. Si tu es toi-même le dernier, tu peux lancer ta toupie deux fois de suite.

Joker ! Avance simplement de 4 cases !

Conseil en cas de problèmes de vol :