

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

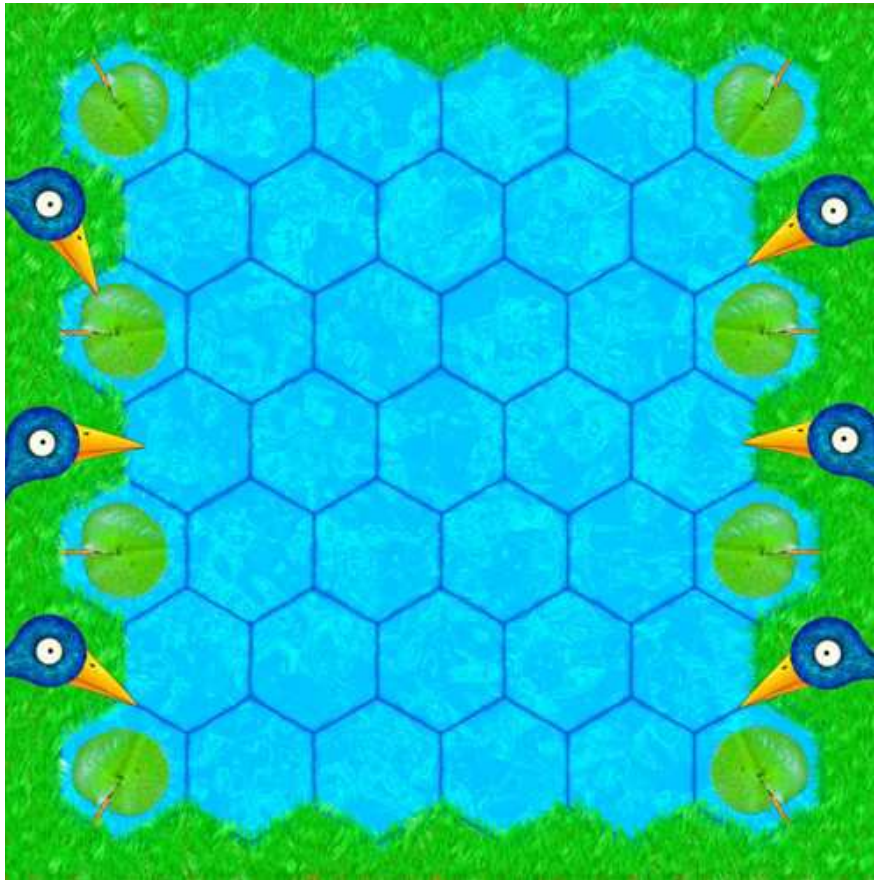
L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Hop It!



La mare.

Introduction

Hop It! est un jeu pour 2 joueurs qui se déroule dans une mare recouverte de nénuphars et remplie de grenouilles et de têtards anxieux. La cause de leur anxiété est due à la présence de grues mangeuses de grenouilles sur le rivage.

Matériel de jeu

La mare est une grille hexagonale de 6x7 hexagones avec des nénuphars à droite, à gauche et entourée par des grues à tête bleue. Chaque joueur possède 9 jetons à sa couleur avec d'un côté une grenouille et de l'autre un têtard.





Mise en place du jeu au début de la partie.

Déroulement de la partie

A chaque tour le joueur actif déplace un têtard ou une grenouille.

Têtards : Ils peuvent nager vers un hexagone adjacent vide, mais pas sur un nénuphar !

Grenouilles : Elles peuvent se déplacer comme un têtard ou sauter par dessus un jeton adjacent (de n'importe quelle couleur) vers un hexagone vide ou sur un nénuphar. Les grenouilles doivent sauter par dessus un jeton adjacent adverse si possible.

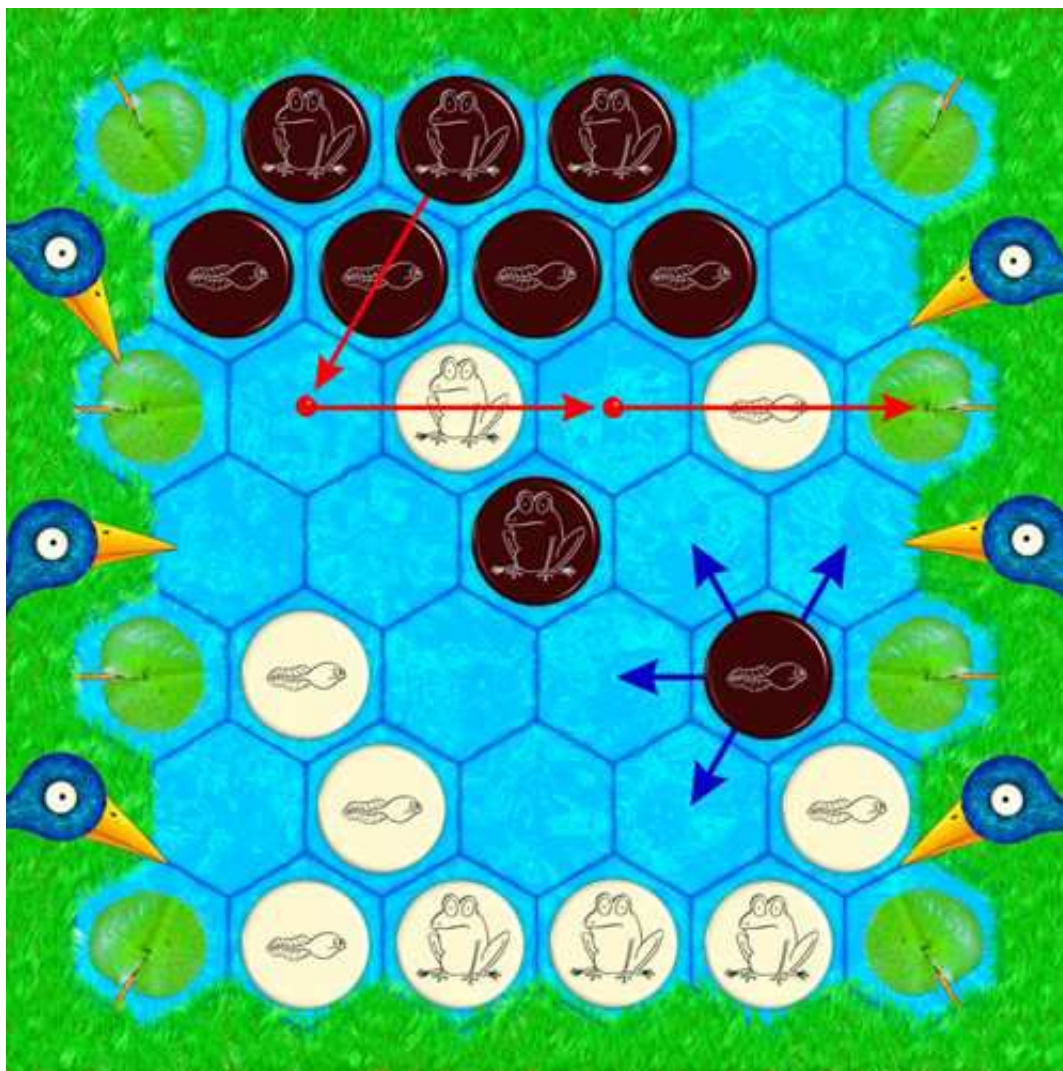
Plusieurs sauts peuvent être enchaînés lors d'un mouvement, cela est possible à condition que la grenouille sauteuse ne passe qu'une seule fois sur les jetons se trouvant sur son chemin (un seul jeton adverse doit être 'sauté', si possible). Si un mouvement se termine sur un nénuphar, la grenouille devra le quitter immédiatement au tour suivant sous peine d'être mangée par une grue; donc toutes les grenouilles restantes sur un nénuphar au tour suivant leur arrivée sont éliminées.

Tout têtard 'sauté' (de n'importe quelle couleur) se transforme immédiatement en grenouille en retournant son jeton. Leur croissance est rapide dans cette mare ! Les grenouilles adverses 'sautés' meurent de peur à cause de l'ombre (de la grue ?!) et sont éliminées.

Exemple de mouvements

Les flèches bleues indiquent, ci-dessous, les déplacements possibles pour un têtard.

Les flèches rouges indiquent un déplacement enchainant plusieurs sauts pour une grenouille. Ce mouvement permet de transformer un têtard noir en grenouille, d'effrayer (capturer) une grenouille blanche et de transformer un têtard blanc en grenouille. Ce mouvement s'achève sur un nénuphar, donc cette grenouille devra, au tour suivant, se déplacer à nouveau ou être mangée (capturée) par une grue.



Fin de partie

La partie s'achève dès lors qu'il ne reste plus à un joueur qu'un seul jeton; c'est insuffisant pour la reproduction, son espèce disparaît.

Règles et conception par Cameron Browne © 2009.

Remerciements à Stephen Tavener pour ses suggestions et ses tests qui ont amélioré ce jeu.

Traduction Yves Roig 2012.

