

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Hoppel-Poppel

Un jeu pour 2 - 4 enfants à partir de 3 ans.

**Idée :** Heinz Meister  
**Illustration:** Franz Vohwinkel  
**Durée de la partie :** 10 -15 minutes

Les animaux ont tous disparu du pré. Avec un peu de chance aux dés, ils reviendront.

## Contenu

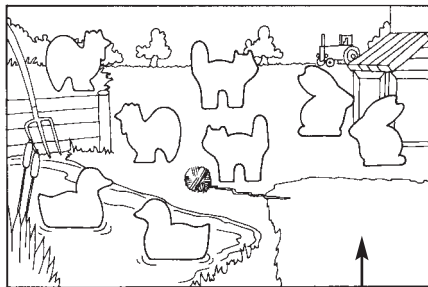
- 4 supports de jeu
- 8 chats
- 8 lapins
- 8 poules
- 8 canards
- 1 dé en couleur

## But du jeu

Quel enfant sera le premier à avoir complété son support de jeu avec tous les animaux manquants ?

## Préparatifs

Chaque enfant reçoit un support de jeu. Ensuite, chacun se prend 2 chats, 2 lapins, 2 poules et 2 canards, et les pose tous à côté de son support.



## Déroulement de la partie

---

*2 animaux sur  
la case "sortie"*

L'enfant le plus jeune commence la partie et pose 2 de ses animaux sur la case "sortie" en bas à droite du support (cf schéma).

*1 x lancer le dé  
bonne couleur =  
poser l'animal*

Maintenant, le joueur lance le dé une seule fois.

- Si le dé indique la couleur correspondant à un des deux animaux, le joueur peut placer l'animal sur le bon endroit du support. La place devenue libre est à nouveau occupée par un nouvel animal.
- Si la couleur correspondante n'est pas lancée au dé, le joueur devra retenter sa chance au tour suivant.
- Si le dé indique blanc, les deux animaux pourront être déposés (choisir deux nouveaux animaux et les poser sur la case "sortie").
- Si le dé annonce noir, le joueur en question devra retirer du support un animal s'y trouvant déjà et le mettre de côté.

*blanc = poser  
2 animaux  
noir = reprendre  
1 animal*

C'est alors au suivant de jouer.

## Fin de la partie

---

*tous les 8 animaux  
sur le support*

Dès qu'un enfant aura complété son support de jeu, la partie sera terminée. Les autres enfants devront continuer jusqu'à ce qu'il y ait un deuxième et troisième gagnant.

## Autre variante

---

Chaque enfant pose ses 8 animaux à côté du plan de jeu.

Le dé est lancé à tour de rôle.

- Si un joueur obtient la couleur d'un animal qui manque sur le support, l'animal en question pourra être placé au bon endroit. Et si les animaux de la couleur correspondante sont déjà sur le support, c'est alors le tour du suivant.
- Si le dé annonce blanc, le joueur peut poser 2 animaux de son choix sur le support.
- Si le dé indique noir, le joueur doit reprendre un animal du support.

Le premier à avoir complété son support remporte la partie.