

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



HOPSY™

Règles du jeu 2 joueurs

Matériel

Un damier de 6×6 cases.
6 pions rouges et 6 pions noirs.

But du jeu

Aligner une suite ininterrompue de 4 pions de sa couleur, horizontalement, verticalement ou diagonalement.

Préparation

Sur la première rangée de cases face à chaque joueur seront disposés alternativement 3 pions rouges et 3 pions noirs (**Fig. 1**). (Les faces marquées n'ayant aucune fonction dans ce premier jeu : voir variante).

Le joueur qui a les pions rouges commence.

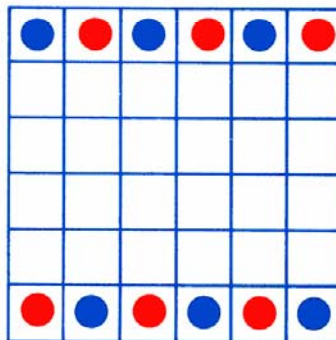


Figure 1
Position de départ.

Le jeu

Les joueurs déplacent à tour de rôle chacun un pion en choisissant un des modes de déplacement suivants :

- 1) Déplacer un pion vers une case voisine libre, dans n'importe quelle direction, comme le Roi aux échecs (**Fig. 2**).
- 2) Sauter par dessus un pion voisin d'une case (de son camp ou du camp adverse) à la seule condition que la case suivante dans la direction du saut soit libre (**Fig. 3**).
- 3) Sauter successivement par-dessus plusieurs pions (de son camp ou du camp adverse) avec ou sans changement de direction après chaque saut (**Fig. 4**).

Important :

- Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case
- Aucun saut n'est obligatoire
- Il n'y a jamais de prise de pion
- Une même situation de jeu ne peut se répéter 3 fois de suite
- Un joueur ne peut passer son tour.

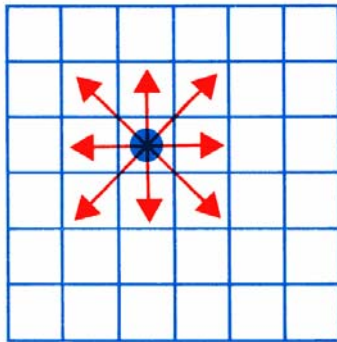


Figure 2
Le "pas" du pion.

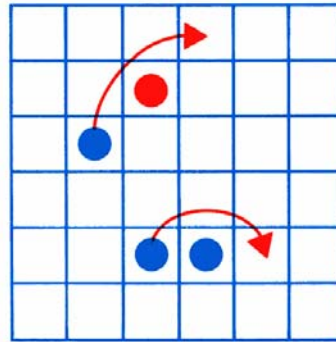


Figure 3
Exemples de sauts simples d'un pion par-dessus un autre.

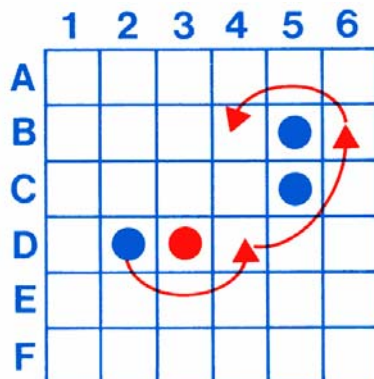


Figure 4
Exemple de sauts successifs d'un pion.
Noir va de D2 en B4 en passant par D4 et B6.

Le gagnant

Le gagnant est celui qui, le premier, réussit à aligner une suite ininterrompue de 4 de ses pions, horizontalement, verticalement ou diagonalement (**Fig. 5**).

Le perdant commencera la partie suivante.

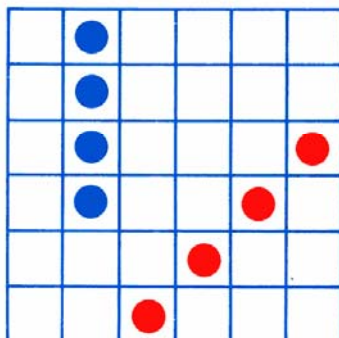


Figure 5
Exemples de suites gagnantes.

Variante : Le Mix

Les pions :

6 pions rouges dont 3 marqués d'un rond.

6 pions noirs dont 3 marqués d'un rond.

But du jeu :

Aligner une suite ininterrompue de 4 pions de sa couleur alternativement unis et marqués d'un rond.

Préparation :

La position initiale est la même que précédemment, mais une des rangées est composée de pions unis, l'autre de pions marqués (la face marquée étant visible) (**Fig. 6**).

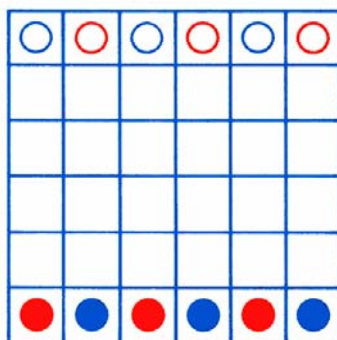


Figure 6
"Mix" position de départ.

Le jeu :

Les règles de déplacement sont les mêmes que précédemment.

Le gagnant :

Le gagnant est celui qui, le premier, réussit à aligner une suite ininterrompue (horizontale, verticale ou diagonale) de 4 de ses pions alternativement unis et marqués (**Fig. 7**).

Le perdant commencera la partie suivante.

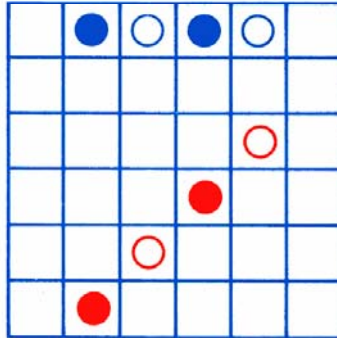


Figure 7

"Mix" exemple de suites gagnantes.

JEU DE LA SERIE HOPS™
Edité par Habourdin International S.A. Paris
Fabriqué en France.
Tous droits réservés. Marque déposée © 1983.
Inventé par M. Gerchambeau.

