

Hop-là !



pour 2 à 6 joueurs
durée d'une partie:
environ 10 mn

Hop-là !

Contenu



21 jetons



1 sablier



3 pions en bois

Principe du jeu

A son tour, un joueur a 30 secondes pour observer rapidement la suite de jetons qui est devant lui et essayer de se souvenir des objets qui y sont représentés. Deux tuiles objets sont cachées avec des pions en bois. A chaque bonne réponse les pions en bois se déplacent au dessus de nouvelles tuiles. Le joueur qui nommera le plus d'objets sans se tromper remportera la manche.

Préparation

Remarque : Le pion en bois bleu ne sera utilisé que dans la variante et reste donc dans la boîte.

Le sablier et les deux pions en bois sont posés sur le bord de la table. Les 21 jetons sont mélangés et posés face visible (dans un ordre aléatoire) en demi-cercle (ou en spirale).

Exemple : Lucas est le premier à jouer. Il retient qu'au début de la série, il y a un canard et un arbre. Les pions en bois sont posés sur ces jetons de manière à ce que l'on ne voit plus le canard et l'arbre.



Lucas prend maintenant sa respiration, retourne le sablier et c'est parti ! Il doit maintenant dire ce qui se trouve sous le premier pion en bois. Lorsqu'il a clairement annoncé sa supposition, on retire le pion en bois et on le repose immédiatement sur le jeton suivant (de manière à ce qu'on ne le voit plus).

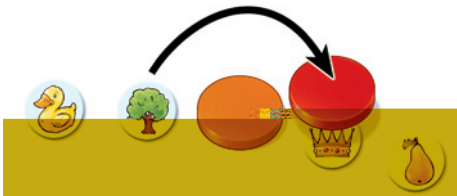
Très important : Le déplacement des pions en bois est toujours effectué par un autre joueur. Le déplacement devra être fait assez rapidement mais avec précision.

Exemple : Lucas retourne le sablier et c'est parti. Il annonce «Canard». Sarah récupère le pion en bois et le pose sur le jeton suivant, le champignon.



Lucas doit maintenant dire ce qui se trouve sous le pion suivant. Il annonce clairement sa supposition, le pion en bois est retiré et immédiatement reposé sur le prochain jeton libre.

Exemple : Lucas annonce «Arbre». Sarah retire le pion en bois et le pose immédiatement sur le jeton avec la couronne.



Lucas continue à jouer de la manière décrite. Il doit à chaque fois deviner ce qui se trouve sous le «premier» pion en bois qui est alors retiré pour être posé sur le prochain jeton libre. De cette manière, les deux pions se déplacent du début vers la fin de la série de jetons. Lucas doit donc faire très attention et essayer de retenir le prochain objet qui va être caché lorsqu'il fait son annonce. Un joueur qui joue trop vite fera rapidement une erreur. Il est donc préférable de bien retenir le prochain objet avant de faire son annonce.

Attention : Le déplacement du pion en bois doit être fait au bon moment : juste après l'annonce, mais pas trop vite !

Le joueur joue jusqu'à ce que le sablier se soit écoulé ou jusqu'à ce qu'il fasse une erreur. Dans ce cas, il s'arrête tout de suite. Il regarde maintenant où il en est en comptant le nombre de tuiles qu'il a correctement devinées. Ensuite, c'est au tour de son voisin de gauche de tenter sa chance. On re-mélange les jetons et on refait une nouvelle série.

Fin du jeu

On joue jusqu'à ce que chaque joueur ait tenté sa chance. Celui qui a nommé le plus d'objets sans se tromper remporte la partie.

On peut aussi noter les points gagnés par chacun et jouer plusieurs manches en additionnant les points.

Variante

Pour rendre le jeu plus ardu, on joue avec les 3 pions en bois. Les autres règles restent identiques.

Découvrez notre gamme
de jeux pour enfants.



Gigamic

www.gigamic.com