



HOP LE J'TON auteur Florent Toscano, design et fabrication Alortujou.

Matériel :

Plateau de jeu,
9 j'tons rouges, 9 j'tons verts, 9 j'tons bleus et 7 j'tons noirs
5 j'tons d'un point, 5 j'tons de 2 points, 5 j'tons de 3 points

Selon le nombre de joueurs, chacun reçoit au début de partie :

A 2 joueurs : 14 j'tons de 2 couleurs
A 3 joueurs : 9 j'tons d'une couleur
A 4 joueurs : 7 j'tons d'une couleur



But du jeu :

Faire tomber les j'tons « pointés » du plateau de jeu pour être le premier à marquer 7 points.



Mise en place : Positionnez un j'ton pointé de chaque sorte dans le demi-cercle sur le plateau de jeu comme sur la photo. Les autres constituent une réserve.

On joue à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour pose un, deux ou trois de ses j'tons dans la zone entre le trait noir épais et le poussoir. Les j'tons posés doivent être alignés et ne peuvent pas se trouver l'un derrière l'autre ni l'un sur l'autre. Ensuite le joueur pousse délicatement le poussoir jusqu'au gros trait noir. Quand il a fini de pousser, les bords des j'tons joués doivent toucher le trait noir. Si jamais au moins un des j'tons joués ne touche plus le trait noir à la fin de la poussée, le joueur a une pénalité (voir plus loin).

Au début vous allez passer quelques tours à jouer uniquement pour remplir le terrain jusqu'à ce que les j'tons tombent. Alors ça devient intéressant :

Si les j'tons de couleur tombent le joueur de cette couleur les récupère.

Si les j'tons pointés tombent, le joueur les gardent, ça sera son score.

Il prend alors dans la réserve un j'ton de la même valeur et le pose dans le demi-cercle à cheval sur au moins deux autres j'tons.

Si vous n'avez plus de j'tons quand c'est votre tour, il faut passer votre tour et attendre d'avoir récupérer des j'tons tombés.

Note : si vous avez fait tombé le dernier j'ton d'une valeur, vous le remplacer par un j'ton d'une autre valeur restant.

Une pénalité est appliquée quand :

- les j'tons que l'on pousse ne touchent plus la grosse ligne noir à la fin de la poussée.

- on bouge la table, le plateau de jeu, on fait un geste impromptu en dehors du moment où le joueur actif actionne le poussoir.

La pénalité : on remet un j'ton pointé qu'on avait gagné, à cheval sur deux j'tons se trouvant dans le demi-cercle. Si on n'a pas gagné de j'ton pointé, on met un de ses propre j'tons à la place.

Un j'ton de couleur tombé est gagné par le joueur dont c'est la couleur, si un j'ton pointé est tombé c'est le joueur suivant qui le gagne.



tour