

Reinhard Staupe

Hoppla-Hoop

Joueurs: 2 à 6
Âge: dès 5 ans
Durée: env. 10 mn.

Sur le bois et sur la pierre – cela ne peut être qu'un âne !

Matériel



Idée de jeu

Chaque joueur à son tour essaye (pendant un délai de 30 secondes) de citer correctement autant d'objets que possible. Plus le joueur est capable de donner d'objets corrects, plus les jetons en bois avance de gauche à droite sur les jetons placés sur la table. Celui qui nomme le plus d'objets correctement gagne le tour.

Préparation du jeu



Conseil: le jeton de bois de couleur bleue n'est utilisé que pour la variante Pro, et devrait donc rester dans la boîte. Le sablier et les deux jetons en bois sont préparés sur la table. Les 21 jetons sont mélangés puis placés face visible sur la table (dans l'ordre où ils arrivent) en demi-cercle (ou en spirale).

Important: Il faut laisser un espace entre deux jetons (env. 4 à 5 cm) pour pouvoir facilement recouvrir chacun d'un des jetons en bois par la suite. Il faut que le début (gauche) et la fin (droite) de l'alignement soient clairement identifiables.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé commence et sera le **joueur dont c'est le tour**. Le joueur dont c'est le tour regarde la ligne de jetons. Lorsqu'il a bien mémorisé les deux premiers objets, les deux jetons en bois sont placés sur ces deux objets de façon à ce que l'on ne puisse plus voir les objets.

Exemple: Léon est le premier joueur. Il retient bien qu'au début du jeu se trouve le canard puis directement après un arbre.

Les deux jetons en bois sont placés sur le canard et sur l'arbre respectivement, de façon à ce que ceux-ci ne soient plus visibles.

Le joueur dont c'est le tour prend sa respiration, retourne le sablier – et le jeu commence ! Il doit alors dire ce qui se trouve sous le jeton en bois de tout à gauche. S'il a prononcé à haute voix et clairement sa supposition, le jeton en bois est soulevé et immédiatement placé (en passant par-dessus l'autre jeton en bois) sur le jeton libre suivant (afin de masquer celui-ci).

Très important: Le placement du jeton en bois est fait par un autre joueur, jamais par le joueur dont c'est le tour ! Le déplacement doit être rapide et sans temporiser – en tout cas bien précis et sans trop de précipitation !

Exemple: Léon retourne le sablier et commence ! Léon dit "Canard". Le jeton en bois tout à gauche est déplacé par Sarah et posé à droite (en passant par-dessus l'autre jeton en bois) et masque maintenant le champignon.

Le joueur dont c'est le tour doit maintenant dire ce qui se trouve sous le jeton en bois suivant, donc sous celui qui est **maintenant** le plus à gauche. Une fois sa supposition prononcée à haute voix et clairement, le jeton de bois est soulevé et (passant par-dessus l'autre jeton en bois) placé sur le jeton libre suivant.

Exemple: Léon dit "Arbre". Le jeton en bois le plus à gauche est déplacé par Sarah et immédiatement posé plus loin (en passant par-dessus l'autre jeton en bois). Il masque maintenant la couronne.

Le joueur dont c'est le tour continue de la manière décrite ci-dessus. Il doit à chaque fois dire ce qui se trouve sous le jeton en bois le plus à gauche. Le jeton en bois est chaque fois immédiatement soulevé (par-dessus l'autre jeton en bois) sur le jeton libre suivant. De cette manière, les deux jetons en bois se déplacent de gauche à droite sur l'alignement de jetons.

Il est très important pour le joueur dont c'est le tour que, lorsqu'il fait son annonce, il repère au même moment quel objet sera masqué ensuite – puisque deux tours plus tard, il devra se souvenir de cet objet ! Celui qui tente d'aller trop vite doit s'attendre à faire des erreurs. Donc, bien regarder le jeton libre suivant, puis ensuite prononcer le nom de l'objet caché par le jeton en bois le plus à gauche !

Attention: le déplacement du jeton en bois doit avoir lieu sans ralentir, mais également pas trop vite et sans à-coup.

➔ Le joueur dont c'est le tour continue à jouer tant que le sablier n'est pas vide ou qu'il ne fait pas d'erreur et donne un faux objet – dans ces deux cas, son tour s'arrête immédiatement. Le joueur dont c'est le tour compte alors jusqu'où il est arrivé et retient le nombre de jetons qu'il a correctement annoncé.

C'est alors au voisin de gauche du joueur dont c'était le tour de jouer. Les jetons sont mélangés puis replacés en ligne et un nouveau tour commence.

Fin du jeu

Le jeu continue jusqu'à ce que chaque joueur ait eu un tour. Celui qui a nommé le plus d'objets correctement durant son tour est le vainqueur.

Ceux qui veulent peuvent noter le nombre d'objets après un jeu complet (dès que chaque joueur a eu un tour de jeu) sur un bout de papier. Plusieurs jeux sont ainsi réalisés. Celui qui à la fin a le plus de points est le vainqueur.

Variante pour les Pros

Dans cette variante, le jeu se fait avec les trois jetons en bois. Toutes les autres règles restent inchangées. À nouveau, le joueur dont c'est le tour doit indiquer l'objet masqué se trouvant sous le jeton en bois le plus à gauche. Finalement, le jeton en bois est soulevé et (en passant par-dessus les deux autres jetons en bois) placé sur le jeton libre suivant.

