

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

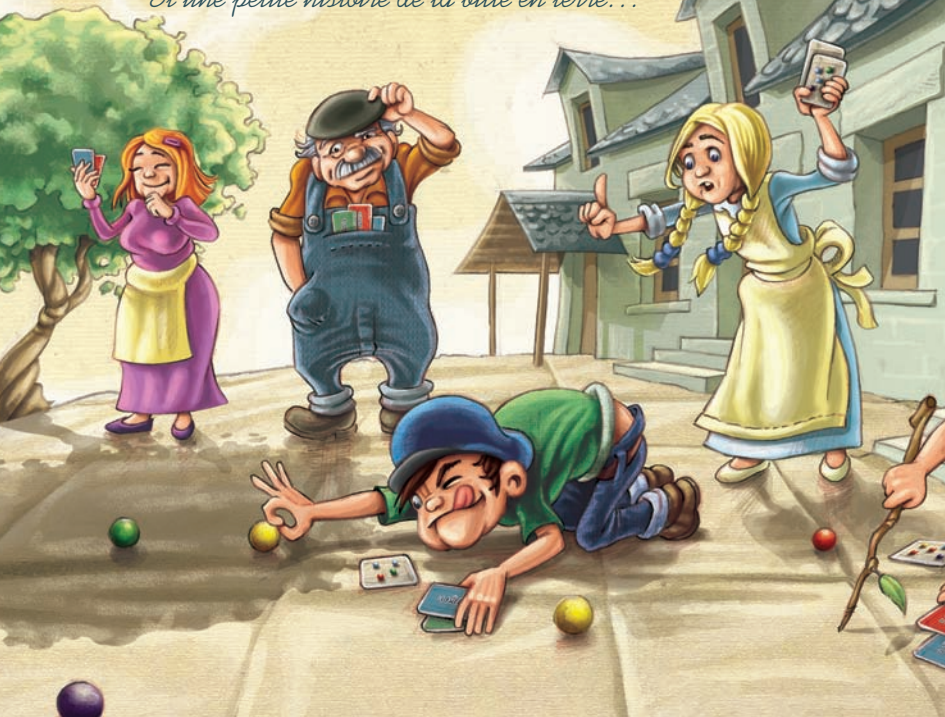
***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Hop la bille

*La règle du jeu  
Et une petite histoire de la bille en terre...*



# Contenu du jeu...

Le jeu est constitué de :

- 20 billes en terre de 5 couleurs :



- 12 cartes de jeu :

4 de 3 billes

4 de 4 billes

4 de 5 billes.



- Une cour de récré en coton :

- Ce livret :



# Comment jouer ?

## But du jeu :

Chaque joueur devra réaliser avec ses billes les combinaisons de couleurs figurant sur ses cartes en gagnant des billes à ses adversaires, ou en perdant les siennes...

## Mise en place :

Vous pouvez jouer où vous le souhaitez, dans le sable, sur de la terre battue, dans la cour de récré, sur une moquette ou sur la nappe de votre table du salon ! Sinon, mieux, vous pouvez utiliser la cour de récré en tissu présente dans la boîte : Dépliez-la sur la table.

C'est comme dans une vraie cour de récré, les plis du tissu formeront du relief... D'ailleurs, quand vous serez des experts, amusez-vous à placer des petits objets (petits morceaux de carton...) sous la cour de récré, pour lui donner encore un peu plus de relief !

Chaque joueur se poste devant un côté de la cour. A deux joueurs, on est donc face à face, et à quatre joueurs, les quatre côtés sont occupés. On distribue 3 cartes à chaque joueur : une verte (3 billes), une bleue (4 billes) et une rouge (5 billes). Ainsi, à 4 joueurs, les 12 cartes sont distribuées. Chaque joueur dispose ses trois cartes côte à côte, faces visibles, sur la table, devant lui.

On distribue 5 billes de couleurs différentes à chaque joueur. Chaque joueur dispose ses billes dans la cour, dans son camp, devant lui, comme il le souhaite.

Il n'aura ensuite plus le droit de déplacer ses billes.

Votre camp, en gros, ne doit pas dépasser la superficie de votre main, doigts écartés (comme sur l'exemple page suivante). Et si certains se plaignent d'avoir de trop petites mains, accordez-vous sur une main représentative qui fera office de standard pour tous les joueurs !

Exemple de début de partie à 4 joueurs :



*Déroulement du jeu :*

Il faut parvenir à réaliser la combinaison de billes présente sur une de nos 3 cartes. Pour cela, à notre tour, on fait une pichenette sur une de nos billes.

2 cas de figure se présentent :

- La bille qu'on a « piché » touche une ou plusieurs autre(s) bille(s) : alors on la récupère, ainsi que les billes touchées, et on les ajoute toutes à notre camp, où on veut, sans toucher à celles déjà en place.

ou

- La bille qu'on a « piché » n'a touché aucune autre bille : alors on la récupère pour la placer où on veut au milieu de la cour de récré. Elle pourra être gagnée par la suite par n'importe qui.

Toutes les billes touchées, soit directement soit par rebond, sont gagnées et mises dans notre camp. Si on touche une de nos billes, on la gagne quand même ! Dès qu'un joueur possède dans son camp la bonne combinaison de billes d'une de ses cartes, il retourne cette carte.

Attention, pour gagner une combinaison, il faut avoir exactement le bon nombre de billes. Il faut donc parfois, à son tour de jeu, faire une pichenette sur une bille pour ne toucher aucune autre bille et la perdre volontairement (et la placer au milieu de la cour de récré).



Exemple de partie en cours :

Le joueur 3, en jouant, est parvenu à réaliser sa combinaison de 4 billes (2 bleues claires, 1 rouge, 1 verte). Il peut donc retourner la carte correspondante. Il lui restera ensuite 2 cartes à retourner.

Si à son tour, le joueur 4 parvient à ne toucher qu'une bille jaune, il obtiendra sa combinaison à 5 billes.

Si un joueur n'a plus qu'une seule bille, il ne pourra pas la perdre. Cela signifie que si en la jouant il ne touche aucune autre bille, il la reprend pour la replacer où il le souhaite dans son camp. Et si cette bille unique se fait toucher par celle d'un autre joueur, ce dernier choisit quelle bille il garde et laquelle il laisse à sa victime.

Dès qu'un joueur a retourné ses 3 cartes, bravo, il a gagné !

5

# Variantes

## Paltan ! (pour des parties plus rapides)

Tout se passe comme dans le jeu normal, mais on ne distribue qu'une seule carte à chaque joueur (mais de la même couleur !).

Le vainqueur sera le premier à avoir sa bonne combinaison !



## Suite ! (pour des parties entre experts professionnels spécialistes aguerris)



Tout se déroule comme dans le jeu normal, sauf que vous devez réaliser vos trois objectifs dans l'ordre suivant :

combo 5 billes, combo 4 billes, combo 3 billes.

## Padkart !

En début de partie, laissez les cartes dans la boîte et prenez toutes les billes sauf les bleu foncé.

Distribuez une bille de chaque couleur à chacun des joueurs (donc 4 billes) et placez les billes restantes au milieu de la cour. A 4 joueurs, il n'y aura donc pas de billes au milieu en début de partie.

Le fonctionnement est le même que dans le jeu normal, mais le vainqueur sera le premier à obtenir 4 billes d'une même couleur dans son camp.

Début de partie à 3 joueurs en mode Padkart



1

2

3

6

## Pile !

Distribuez 5 billes de différentes couleurs à chaque joueur comme pour le jeu normal. Mélangez les 12 cartes et posez-les en tas, faces cachées, à côté du terrain de jeu.

Exemple de début de partie à 2 joueurs en mode Pile :



Chaque joueur prend une carte dans cette pioche et devra obtenir la combinaison qui y figure selon les règles du jeu normal.

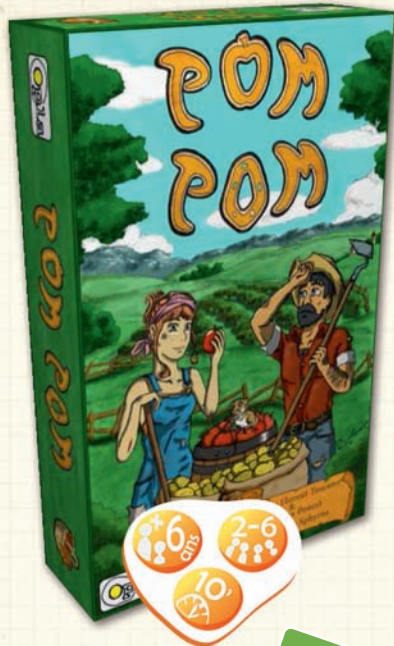
Dès qu'un joueur obtient la bonne combinaison, il retourne sa carte et en pioche une nouvelle.

Dès qu'un joueur ne peut plus piocher une nouvelle carte (pioche épuisée), la partie est terminée. Les joueurs comptent alors le nombre total de billes présentes sur leurs cartes retournées : celui qui a le total le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, celui qui a le plus de cartes l'emporte. En cas d'égalité encore, c'est bien, vous êtes forts tous les deux !

Pour des parties plus courtes, ne mettez pas toutes les cartes dans la pioche... Vous pouvez aussi décider que le vainqueur sera le premier à avoir en tout 11 billes sur ses cartes validées.



Découvrez les autres jeux Opla :



3 Pl. Ambroise Courtois 69008 Lyon  
contact@jeux-opla.fr  
www.jeux-opla.fr  
06 84 48 42 12