

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.



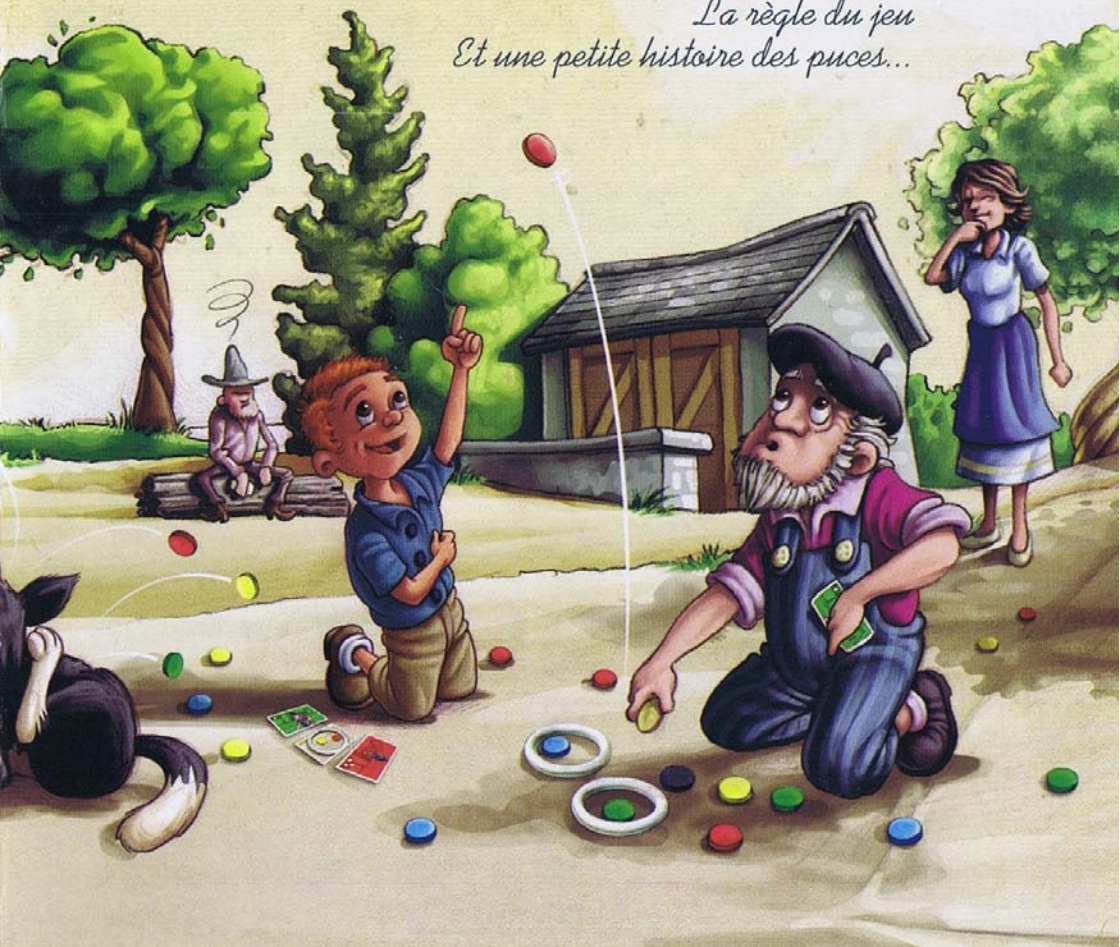
**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
escaleajeux@gmail.com



Hop la puce

*La règle du jeu
Et une petite histoire des puces...*



Contenu du jeu...

Le jeu est constitué de :

- 15 puces :

3 rouges

3 vertes

3 jaunes

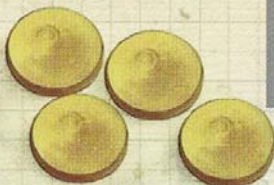
3 bleues

2 blanches

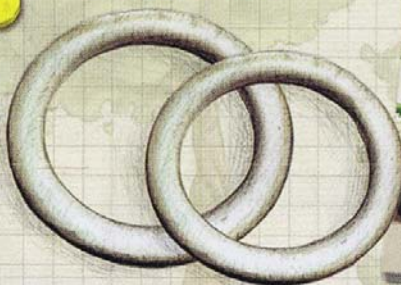
1 noire



- 4 lanceurs :



- 2 anneaux :



- 1 carte goodies
pour le jeu
Hop la bille !



- 1 livret :



- 12 cartes :

4 vertes (1 puce)

4 bleues (2 puces)

4 rouges (3 puces)



Comment jouer ?

But du jeu :

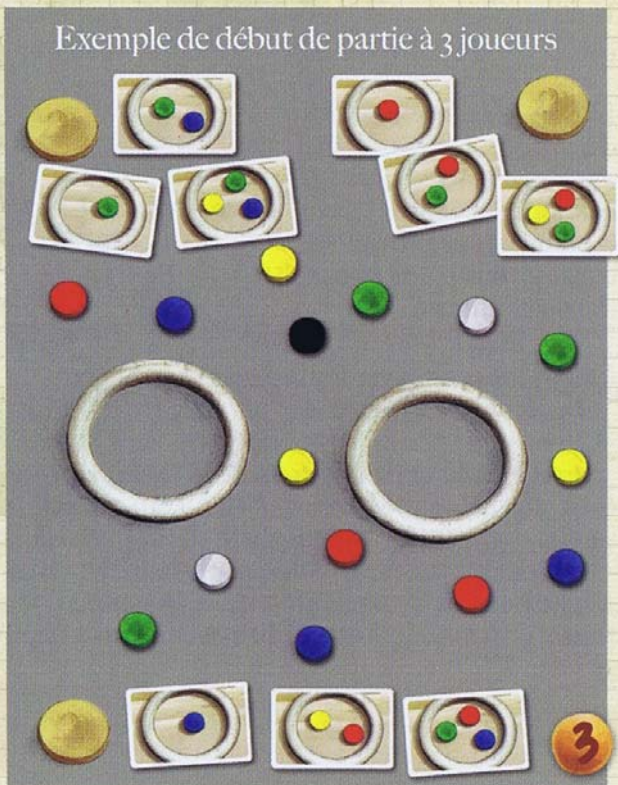
Chaque joueur devra réaliser les combinaisons de puces figurant sur ses cartes dans l'un des 2 anneaux communs à tout le monde...

Mise en place :

Les seules limites du jeu seront les bords de la table. Jouez sur une table dure, sans nappe, car un terrain trop mou ou collant rend les puces de mauvaise humeur et alors elles sautent n'importe comment ou pas du tout !

Posez les 2 anneaux où vous le souhaitez sur la table, et éparpillez les 15 puces un peu partout. Mélangez toutes les cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur (une verte, une bleue et une rouge), qu'il pose faces visibles sur le bord de la table. Chacun s'arme aussi d'un lanceur. Vous pouvez vous asseoir, mais vous vous retrouverez vite debout à tourner autour de la table !

Exemple de début de partie à 3 joueurs



Déroulement du jeu :

Il faut obtenir dans un des 2 anneaux exactement la même combinaison de puces que celle figurant sur une de nos 3 cartes. C'est-à-dire ni plus, ni moins de puces, mais exactement pareil !

Le dernier à avoir joué aux puces commence la partie. En appuyant son lanceur sur le bord de la puce de son choix, il va la faire sauter. Attention, car de la façon dont vous appliquerez le lanceur dépendra la distance et la précision du saut de votre puce ! Un peu d'application, et d'entraînement, aussi !

Dès que la combinaison de puces dans un anneau correspond à celle de la carte d'un joueur, il retourne sa carte et laisse les puces dans cet anneau.



Quelques petites règles importantes :

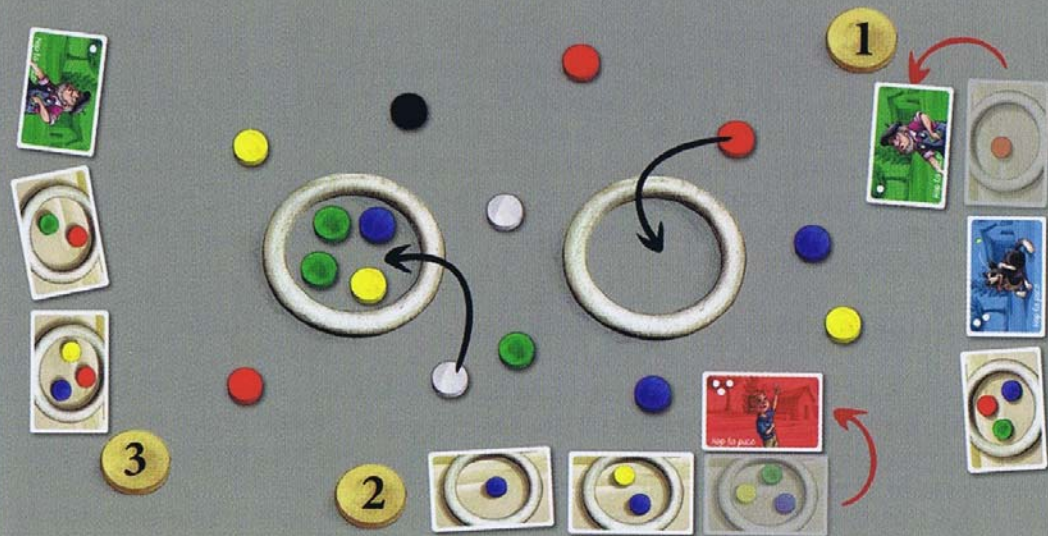
- On ne peut pas jouer une puce située dans un anneau.
- On ne peut pas jouer la puce que vient de jouer le joueur précédent.
- Si on envoie une puce hors de la table, c'est le joueur suivant qui choisit où est-ce qu'il la pose sur la table, mais il ne pourra pas la jouer. Il peut même la poser dans un des 2 anneaux (sauf s'il s'agit d'une puce blanche ou noire).
- Un joueur qui envoie une puce blanche dans un anneau doit enlever n'importe quelle puce de cet anneau pour la placer où il le souhaite sur la table (mais pas dans l'autre anneau). Il doit aussi enlever la puce blanche et la poser également où il veut.

- Un joueur qui envoie la puce noire dans un anneau doit enlever toutes les puces de cet anneau pour les placer où il le souhaite sur la table (mais pas dans l'autre anneau). Il doit aussi enlever la puce noire et la poser également où il veut.
- Si une puce que vous voulez jouer est trop proche d'un anneau ou d'une autre puce, vous pouvez la déplacer de quelques centimètres (mais pas trop non plus !)...

Exemple de partie en cours à 3 joueurs :

Si à son tour le joueur 1 envoie la puce rouge dans l'anneau de droite, il pourra réaliser la combinaison de sa carte et la retourner.

Ensuite, si le joueur 2 envoie la puce blanche dans l'anneau de gauche, il pourra enlever une puce verte de cet anneau et réaliser la combinaison de sa carte.



Fin de partie :

Le premier joueur qui retourne ses 3 cartes gagne la partie !

Variantes

Couic ! (quand vous êtes pressés ou que vous n'avez pas le temps)

Vous faites tout exactement comme dans la règle de base, mais au lieu de prendre 3 cartes, vous n'en prenez qu'une chacun (une rouge, avec trois puces). Le premier qui a réalisé cette combinaison l'emporte.

Verlan ! (quand vous avez envie de tout faire différent ou de ne rien faire pareil)

Vous faites tout exactement comme dans la règle de base. Sauf que pour gagner il faut être le seul à ne pas avoir ses trois cartes retournées !

Donc, pendant la partie, il faut essayer de réaliser les combinaisons des autres joueurs pour les forcer à retourner leurs cartes, et aussi les empêcher de réaliser nos propres combinaisons ! Les joueurs dont les 3 cartes sont retournées continuent à jouer jusqu'à ce qu'un seul joueur ait des cartes visibles devant lui.

Une variante qui est particulièrement fun et surnoise, mais qui n'a d'intérêt qu'à trois ou quatre joueurs...

Palchoa ! (quand vous voulez des contraintes ou pas de facilités)

Vous faites tout exactement comme dans la règle de base, sauf que les cartes ne sont pas distribuées mais posées en un tas. Chaque joueur prend la première carte du tas et la pose face visible sur le bord de la table. Dès qu'il a réalisé cette combinaison, il prend la seconde carte, et ainsi de suite.

Fixez dès le début de la partie un nombre de cartes à avoir réalisé pour emporter la partie : par exemple le premier qui a gagné 3 cartes est victorieux.

Plus rigolo : le premier à cumuler 7 puces sur les cartes réalisées l'emporte !

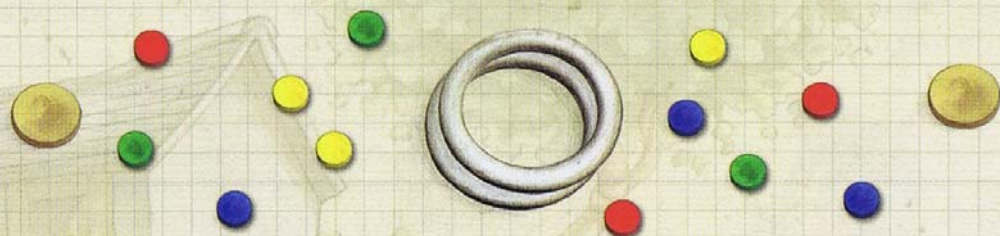
Presqu' tradi ! (quand vous voulez revenir aux sources ou en arrière)

Laissez les cartes dans la boîte, ainsi que la puce noire et les blanches. Superposez les 2 anneaux l'un sur l'autre au centre de la table (ça vous fait un nouvel anneau plus haut), et dispersez 12 puces de couleurs autour de ce nouvel anneau à peu près à égale distance.

Chacun choisit une couleur, et vous jouez une puce chacun votre tour. Le premier à avoir mis les 3 puces de sa couleur dans l'anneau a gagné !

Dès qu'un joueur rentre une puce de sa couleur, il peut rejouer.

A 2 joueurs, vous pouvez choisir 2 couleurs chacun, mais il faudra du coup rentrer ses 6 puces pour gagner...



Bronx ! (quand vous avez besoin que ce soit vraiment le bazar ou le désordre)

Tout se passe comme dans le jeu normal, mais tout le monde joue en même temps, sans tour de jeu ! La partie s'interrompt uniquement quand un joueur crie « hop là » parce que :

- Il a réalisé une combinaison d'une de ses cartes, pour que tout le monde vérifie ;
- Il fait tomber une puce hors de la table, le joueur à sa gauche à ce moment-là la place où il veut sur la table ou dans un anneau ;
- Une puce noire ou blanche entre dans un anneau.

C'est quoi des puces ?

Autant tout le monde connaît les billes, autant le jeu de puces est un peu plus confidentiel. Quand on parle de puces, la première image qui vient à l'esprit est souvent celle des puces sauteuses en caoutchouc qui ont inondé les cours de récré dans les années 1980. Vous savez, celles qu'on retournait, qu'on posait par terre (ou sur la tête mais ça faisait mal, surtout les grosses noires) et qui s'envolaient en se retournant !

Ici, il est question de puces qu'on fait sauter dans un pot. Et pour beaucoup c'est tout : un pot au milieu de la table, des puces autour, chaque joueur avec un lanceur en main et le premier qui fait rentrer toutes les puces de sa couleur dans le pot a gagné. Vous verrez sur les pages suivantes que les membres de l'IFTWA ne seraient pas du tout d'accord avec ça, et que leur jeu est bien plus subtil !



Le matériel lui-même est très précis !

Dans le jeu de base, on trouve des puces bleues, vertes, rouges et jaunes. Pour chaque couleur il y a deux puces de 22 mm de diamètre et quatre puces de 16 mm de diamètre, toutes d'une épaisseur d'environ 1,5 mm.

Les lanceurs mesurent entre 25 et 51 mm de diamètre et ne dépassent pas 5 mm d'épaisseur. Les formes peuvent varier selon le coup à réaliser, comme au golf !

Le terrain de jeu représente un rectangle de 6 pieds sur 3 pieds. Dans Hop la puce ne vous embêtez pas à mettre vos pieds sur la table, les seules limites du jeu sont les bords de la table...

Enfin, le pot, d'une hauteur de 38 mm, a comme diamètre 48 mm en haut et 38 mm à sa base.

La vraie règle tradi !

Pour réaliser Hop la puce, nous avons utilisé le matériel du jeu de puces traditionnel dont la règle est très précise...

Les puces se jouent à 2 équipes de 2 joueurs. Si les joueurs ne sont que 2, chacun prendra 2 couleurs. En début de partie, les puces de chaque couleur sont disposées dans chacun des 4 angles du terrain. A son tour, le joueur fait sauter une de ses puces, et ne rejoue que s'il la fait rentrer dans le pot. Un chronomètre de 25 minutes détermine la fin de la partie.

A la fin, chaque puce dans le pot rapporte 3 points de manche et une puce encore sur la table mais pas recouverte par une autre puce rapporte un point de manche.

Le joueur avec le plus de points de manche gagne 4 points de partie, le second 2 points, le troisième un point et le dernier aucun point.

Les 2 coéquipiers additionnent leurs scores.

Un joueur peut « squoper » une puce adverse avec une des siennes : il la recouvre et donc l'empêche de jouer ! Et c'est là que le jeu prend toute sa dimension stratégique, car il ne s'agit pas simplement de rentrer les puces de sa couleur dans le pot ! Une équipe doit capturer et garder les puces adverses tout en préservant les siennes.

La technique, qui peut s'acquérir en quelques jours, s'améliore donc au fil des années de pratique, jusqu'à devenir un virtuose de la puce !



La grande Histoire des petites puces

Le premier brevet pour le jeu de puces remonte à l'époque victorienne, en 1888, et a été déposé à Londres par Joseph Fincher. La naissance du jeu de puces « moderne » est due à des étudiants de l'Université de Cambridge le 16 janvier 1955, créant le « Tiddlywinks club ». Ils souhaitent qu'existe une discipline que l'Université pourrait représenter. Et ça marche !

Les puces vivent une importante reconnaissance en 1958 car le Prince Philip lui-même s'implique pour le Royal Charity Match, après avoir été mis au défi par le Duc de Cambridge dans un article de presse !

Bien que les règles du jeu de puces ont été établies par les membres du Tiddlywinks club, elles évoluent les années suivantes. En 1958 se forme l'Association Anglaise des Puces (English Tiddlywinks Association : ETwA), qui coordonne les règles officielles du jeu et ses compétitions. Le jeu de puces connaît sa gloire au milieu des années 1960, quand jusqu'à 37 universités s'affrontent dans le championnat anglais !

Les puces traversent l'Atlantique en 1962. L'Association Nord-Américaine des Puces (North American Tiddlywinks Association : NATwA) se forme en 1966.

Depuis 1972 et la première confrontation entre Etats-Unis et Angleterre, la Fédération Internationale des Associations de Puces (International Federation of Tiddlywinks Associations : IFTwA) a été créée. Depuis, les deux nations se disputent encore le titre prestigieux chaque année !

Le langage des puces...

Les puces ne parlent pas comme tout le monde, elles ont un vocabulaire bien à elles ! Surtout les joueurs de puces anglo-saxons, d'ailleurs...



Dès le début, si j'envoie ma puce depuis ma base directement dans le pot, je viens de réaliser un Carnovsky !

Et si un joueur tente de rentrer les six puces de sa couleur dans le pot, c'est un blitz ! Evidemment, on ne peut envisager le blitz qu'en début de manche, avant d'avoir subi un ou plusieurs squops...

Et c'est pas de bol si on écope d'un doubleton, à savoir si une seule puce adverse squope plusieurs de nos puces...

Mais si un joueur envoie sa puce sur une pile de puces qui sont squopées, ce sera évidemment une bombe. Ce sera même un crud si la pile est éclatée !

Justement, pour envoyer une pile de puces squopées sur une autre puce, on peut tenter un bristol, en tenant son lanceur – qui est en réalité un squidger – à la verticale. Il faut aussi penser au Boondock, qui permet d'envoyer une puce préalablement squopée très loin... Encore mieux, mais là il faut de la bouteille, c'est si en faisant ça, on squope une puce en même temps ! Ca, c'est carrément un John Lennon memorial shot !

Et enfin, le truc pas de pot mais qui arrive : scrunger une puce à soi, c'est à dire la faire sortir du pot...



Les autres puces !

Attention, accrochez-vous, pleine page de culture générale !

La puce n'est pas qu'un élément du jeu éponyme, c'est aussi avant tout un insecte sauteur (évidemment !) qui infecte les mammifères, y compris les humains que nous sommes, et parfois des oiseaux, se nourrissant de leur sang. Miam.

Quand elles sont savantes, on peut en faire un spectacle de cirque... Du moins le faire croire... Mais ça n'existe plus depuis le milieu du 20ème siècle !

Pour les typographes, ce sera aussi un symbole pour structurer ou mettre en valeur une énumération dans un texte, et ça a souvent la forme d'un gros point épais.

Pour les coloristes, c'est une couleur brun-rouge foncé (précisément teinte 10°, saturation 25 % et luminosité 13 %) !

Pour les bijoutiers, ce sont de petites boucles d'oreille...

Pour les chineurs, c'est un marché où l'on dégote la belle affaire, mais rien qui se mange !

Pour les botanistes, l'herbe à puce est une liane qui s'appelle aussi sumac ou bois de chien.

Pour les commerçants, une PUCE est un Périmètre d'Usage de Consommation Exceptionnel... En bref, ouvert le dimanche !

Quand elle est électronique, la puce pourra aussi être un circuit intégré, mais ça devient compliqué !

C'est encore plus compliqué si je vous parle des puces à ADN, si ce n'est vous dire qu'elles permettent de déterminer le niveau d'expression de certains gènes...

Mais... Autant s'arrêter là !

Comment est fabriqué ce jeu ?



Comme toujours chez les Jeux Opla, nous attachons une importance particulière à la fabrication de nos jeux. Ils sont ainsi fabriqués intégralement en France et en éco-conception.

Pour votre Hop la puce, les cartes sont fabriquées en Alsace, la boîte dans la Drôme et le livret que vous tenez dans les mains dans l'Hérault. Quant à nos jolies puces, elles sont en buis du Jura et résultent du travail de la Tournerie Patel de Montcusel.

Le buis est un arbuste très abondant dans les sous-bois jurassiens. Son utilisation en tournerie offre la possibilité de rentabiliser les coupes d'entretien des sous-bois, bénéfiques pour le maintien de la diversité écologique.

Du fait de ses qualités permettant d'obtenir un polissage parfait, il est depuis longtemps utilisé en tournerie. C'est la spécialité du Jura. D'ailleurs, le tourneur nous a dit : « ha mais ça ce n'est pas du bois, c'est du buis » !

La majorité des informations présentes à la suite des règles de Hop la puce, dans ce livret, proviennent du site internet de l'Association Anglaise des Puces (the English Tiddlywinks Association : ETWA), qui regorge de renseignements sur ce jeu si cher aux Anglais : <http://www.etwa.org/>.

Enfin, le décor que vous voyez sur la boîte de Hop la puce existe réellement, puisqu'il s'agit de la partie gauche de l'ancienne école du village de Chaveroche, en Corrèze. Ma grand-mère était l'institutrice du village. Le décor de cette boîte de jeu complète celui de la boîte de Hop la bille, autre jeu de cette gamme sur laquelle figure l'école en question !

Ce jeu est dédié à une puce qui arrive ici à peu près en même temps...
Florent.

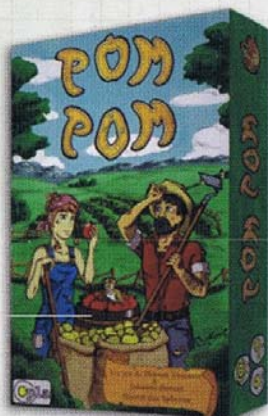
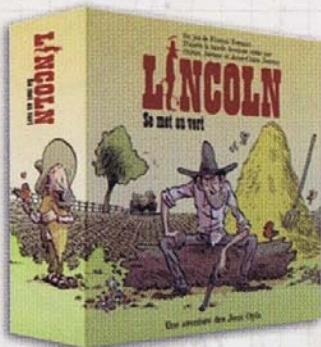
Merci plein partout à

Johanna Poncet, pour l'aide et la confiance tout le temps partout,
Annie Toscano, pour l'enthousiasme autour du jeu et les encouragements,
Yves Renou, parce qu'on ne passe qu'une fois ici,
Olivier Theillaumas, parce qu'il est passé par là,
Féliane Gislette, pour une excellente idée mécanique que nous avons gardée ! Merci à toi !
Céline Castan, parce que des puces qui sautent et des billes qui roulent, c'est cool !
Manée et Marc Poncet, pour les coups de main toujours de ci de là,
Alexandre Droit et Fabienne, Nicolas Bourgoïn et Amandine, pour l'amitié et les coups de main, aussi, tout le temps. Coups de bras, aussi...
Toute la CAL (Compagnie des z'Auteurs Lyonnais), pour cette émulation émulante !
Ludovic Guillard pour son efficacité et ses bières quotidiennes.
Tous les endroits où l'on a joué à Hop la puce, et particulièrement les boutiques lyonnaises
Jeux Descartes, Archichouette et Ukronium 1828, ainsi que les bars à jeux du Ludopole, Les
Epinards et La Triche. Et évidemment Chamboulou à Ussel !
Tous ceux qui ont joué à Hop la puce un moment ou un autre ou même à ces deux moments
là...

Copinages

Tony Rochon, qui dessine des puces : www.loustik.com
Paille Editions, qui distribue des puces : www.paille-editions.com
Chamboulou, qui joue aux puces : www.chamboulou.fr
La Tournerie Patel, qui fabrique des puces : www.tourneriepatel.com
Arplay, qui distribue aussi des puces : www.arplay-editions.com
CLD, qui distribue aussi des puces au Bénélux : www.cld.be
Delirium Ludens, qui distribue aussi des puces, mais en Suisse : www.deliriumludens.ch

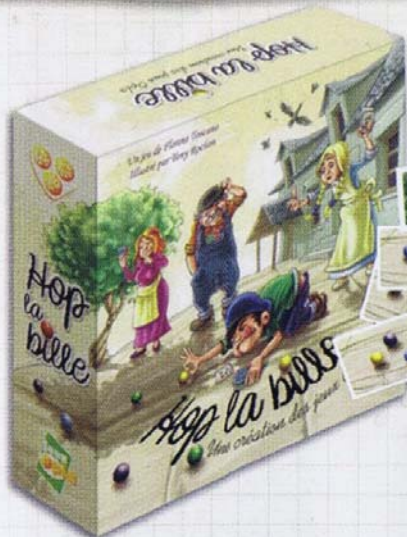
Découvrez les autres Jeux Opla



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



Découvrez Hop la bille !



Et profitez de la carte
Bille Chaude en cadeau
 dans cette boîte !

16



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

