

# HOPSY™

## Règles du jeu 2 joueurs

### Matériel

Un damier de  $6 \times 6$  cases.  
6 pions rouges et 6 pions noirs.

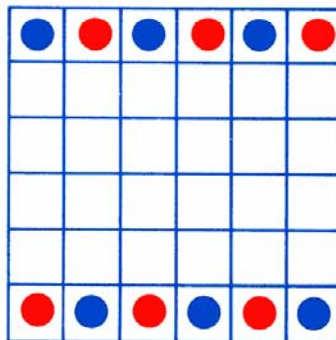
### But du jeu

Aligner une suite ininterrompue de 4 pions de sa couleur, horizontalement, verticalement ou diagonalement.

### Préparation

Sur la première rangée de cases face à chaque joueur seront disposés alternativement 3 pions rouges et 3 pions noirs (**Fig. 1**). (Les faces marquées n'ayant aucune fonction dans ce premier jeu : voir variante).

Le joueur qui a les pions rouges commence.



**Figure 1**  
*Position de départ.*

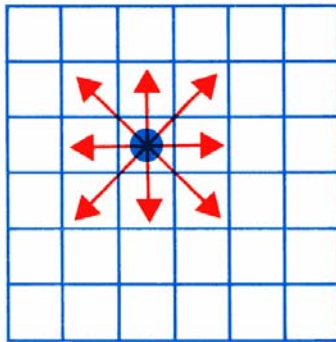
## Le jeu

Les joueurs déplacent à tour de rôle chacun un pion en choisissant un des modes de déplacement suivants :

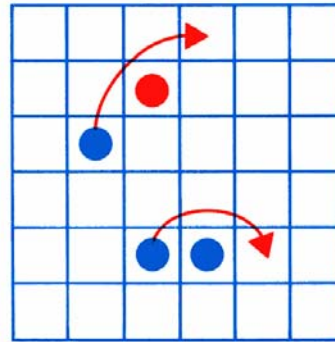
- 1) Déplacer un pion vers une case voisine libre, dans n'importe quelle direction, comme le Roi aux échecs (**Fig. 2**).
- 2) Sauter par dessus un pion voisin d'une case (de son camp ou du camp adverse) à la seule condition que la case suivante dans la direction du saut soit libre (**Fig. 3**).
- 3) Sauter successivement par-dessus plusieurs pions (de son camp ou du camp adverse) avec ou sans changement de direction après chaque saut (**Fig. 4**).

### Important :

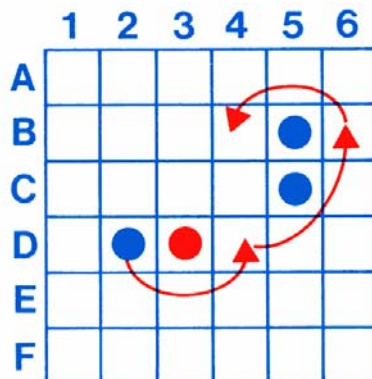
- Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case
- Aucun saut n'est obligatoire
- Il n'y a jamais de prise de pion
- Une même situation de jeu ne peut se répéter 3 fois de suite
- Un joueur ne peut passer son tour.



**Figure 2**  
Le "pas" du pion.



**Figure 3**  
Exemples de sauts simples d'un pion par-dessus un autre.

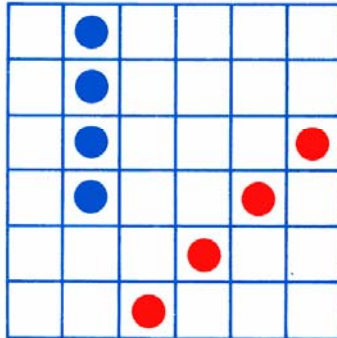


**Figure 4**  
Exemple de sauts successifs d'un pion.  
Noir va de D2 en B4 en passant par D4 et B6.

## Le gagnant

Le gagnant est celui qui, le premier, réussit à aligner une suite ininterrompue de 4 de ses pions, horizontalement, verticalement ou diagonalement (**Fig. 5**).

Le perdant commencera la partie suivante.



**Figure 5**  
*Exemples de suites gagnantes.*

---

## Variante : Le Mix

### Les pions :

6 pions rouges dont 3 marqués d'un rond.

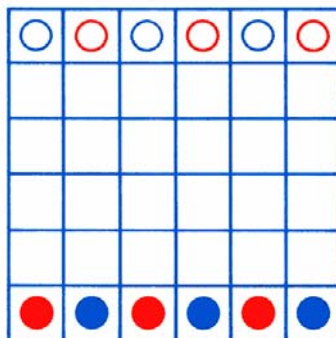
6 pions noirs dont 3 marqués d'un rond.

### But du jeu :

Aligner une suite ininterrompue de 4 pions de sa couleur alternativement unis et marqués d'un rond.

### Préparation :

La position initiale est la même que précédemment, mais une des rangées est composée de pions unis, l'autre de pions marqués (la face marquée étant visible) (**Fig. 6**).



**Figure 6**  
*"Mix" position de départ.*

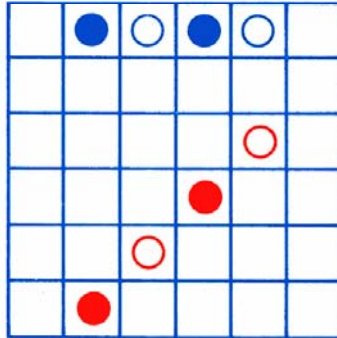
**Le jeu :**

Les règles de déplacement sont les mêmes que précédemment.

**Le gagnant :**

Le gagnant est celui qui, le premier, réussit à aligner une suite ininterrompue (horizontale, verticale ou diagonale) de 4 de ses pions alternativement unis et marqués (**Fig. 7**).

Le perdant commencera la partie suivante.



**Figure 7**  
*"Mix" exemple de suites gagnantes.*

JEU DE LA SERIE HOPS™  
Edité par Habourdin International S.A. Paris  
Fabriqué en France.  
Tous droits réservés. Marque déposée © 1983.  
Inventé par M. Gerchambeau.

