Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

**escaleajeux.fr**
**09 72 30 41 42**
**06 24 69 12 99**
**escaleajeux@gmail.com**

# Chapeau vole

Un jeu pour 2 joueurs ou plus à partir de 6 ans.

## *Le jeu contient*

1 cible
2 mains-catapultes
6 chapeaux
1 règle de jeu

## *Pour jouer*

1. Posez la cible au milieu de la table.
2. C'est le plus jeune qui commence. Il prend une main-catapulte et trois chapeaux. Il pose un chapeau, pointe en haut, sur la marque ronde de la main-catapulte.
3. En frappant doucement avec l'index sur l'autre extrémité de la main-catapulte, il fait voler en l´air le chapeau.
4. Chaque joueur va essayer de catapulter ses trois chapeaux dans la cible. Pour gagner les points qui correspondent à chaque trou, il faut que les chapeaux y soient complètement enfoncés, pointe en bas. Ceux qui sont simplement posés sur la cible ne comptent pas. Mais ils peuvent y rester: un autre chapeau peut les faire tomber dans un trou.
5. Si un chapeau tombe dans un trou déjà occupé, il rapporte le double de points au joueur qui l'a lancé.
6. Chaque joueur joue ses trois chapeau. Aussitôt après, chacun compte ses points. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.
7. La distance entre la main-catapulte et la cible est déterminée en fonction de l'entraînement, l'adresse et l'âge de chacun, de façon que tous les joueurs aient les mêmes chances.

Amusez-vous bien!