

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



OPERATION D6™

Règles du jeu 2 joueurs

Matériel

Un damier de 7×7 cases.
6 dés rouges pour un joueur et 6 dés noirs pour l'autre.

But du jeu

Augmenter la valeur de ses dés afin d'être le premier à n'avoir plus que des "6" sur la face supérieure des 6 dés.

Préparation

Les dés sont disposés de manière à alterner les couleurs sur les cases de bordure du damier, chaque dé étant séparé des autres par une case vide.

Tous les dés présentent au début du jeu un "1" sur leur face supérieure (**Fig. 1**).

Le joueur qui a les dés rouges commence.

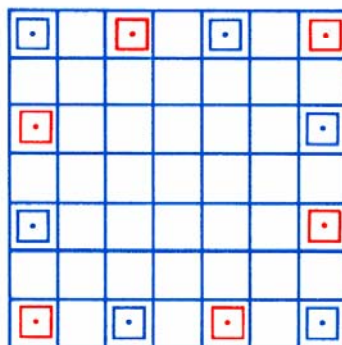


Figure 1
Position de départ.

Le jeu

Déplacement des dés :

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

- 1) Effectuer un "pas", c'est-à-dire déplacer un dé vers une case voisine libre, dans n'importe quelle direction, comme le Roi aux échecs (**Fig. 2**).
 - 2) Sauter par dessus un dé voisin (de son camp ou du camp adverse) à la seule condition que la case suivante dans la direction du saut soit libre (**Fig. 3**), puis déplacer le même dé d'une case.
 - 3) Sauter successivement par-dessus plusieurs dés avec ou sans changement de direction après chaque saut (**Fig. 4**), puis déplacer le même dé d'une case.
- Un dé peut sauter par-dessus un autre dé quelles que soient la couleur et la valeur de ces dés
 - Il ne peut y avoir deux dés sur la même case
 - Aucun saut n'est obligatoire
 - Il n'y a jamais de prise de dé
 - Après avoir effectué un ou plusieurs sauts, un dé termine toujours son coup par un "pas"
 - Dans un même coup, un dé ne peut effectuer un "va et vient" par-dessus un autre dé (**Fig. 4 bis**).

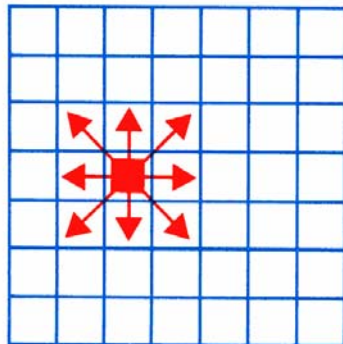


Figure 2
Le pas d'un dé.

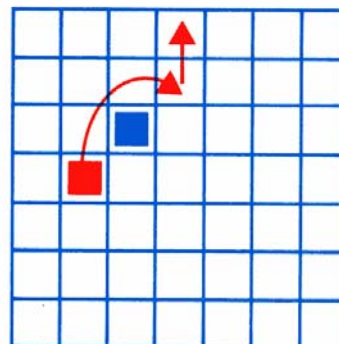


Figure 3
Exemple de saut simple suivi d'un pas.

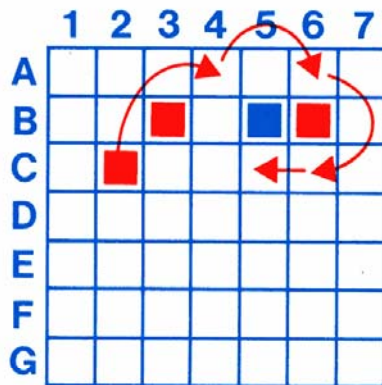


Figure 4
Exemple de sauts successifs suivis d'un pas.
D2 saute jusqu'à D6 et fait un pas en D5.

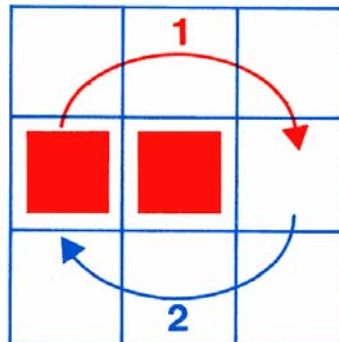


Figure 4 bis
Le pion rouge n'a pas le droit de faire ce va et vient.

Comment modifier la valeur des dés ?

A chaque saut (par-dessus un dé de votre camp ou du camp adverse), un dé peut changer de valeur s'il répond aux 2 cas suivants :

- 1) S'il saute par-dessus un dé de même valeur, il peut augmenter ou diminuer sa valeur d'un point

Ex : ou 

- 2) S'il saute par-dessus un dé de valeur supérieure ou inférieure d'un point à la sienne, il prend la valeur de ce dé

Ex. : ou 

Mais :

- Seul le dé en mouvement modifiera sa valeur; le dé sauté ne change pas de valeur
- La modification de la valeur d'un dé n'est pas obligatoire
- Si la différence entre les deux dés est supérieure à 1, aucune modification n'est possible
- Un même coup pouvant comporter plusieurs sauts successifs, la valeur d'un dé peut être modifiée plusieurs fois (**Fig. 5**).

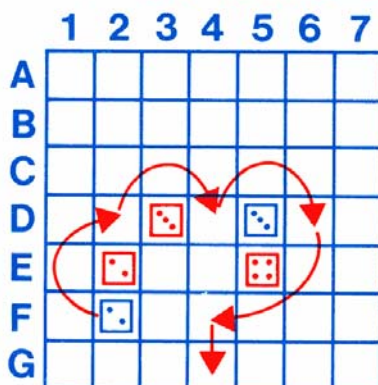


Figure 5
Exemple de sauts avec changement de valeur suivis d'un pas.
Le dé F2 prend la valeur 3 en D2, saute en D4 sans changer de valeur, puis prend la valeur 4 en D6 et la valeur 5 en F4. Il termine son tour par un pas en G4.

Gagnant

Le vainqueur est celui qui, le premier, fait apparaître un 6 sur la face supérieure de **tous** ses dés (**Fig. 6**).

Le perdant commencera la partie suivante.

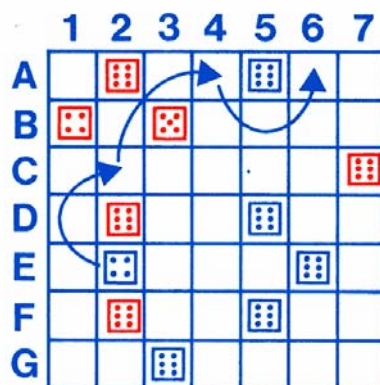


Figure 6

*Exemple de coup gagnant.
Le dé E2 garde la valeur 4
en passant en C2, prend la
valeur 5 en passant en A4
et termine en A6 avec la
valeur 6. Tous ses dés ont
alors la valeur 6, il a gagné.*

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.