

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.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



TOP HAT

Jeu PIATNIK Ref. 6481

Auteur : Leo Colovini

Sous licence de Venice Connection S.a.s.

Jeu de bluff - 2 à 3 joueurs à partir de 8 ans

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois

L'idée du Jeu

Des chapeaux sont empilés les uns sur les autres par piles de 3. La couleur du chapeau supérieur détermine le propriétaire de la pile. Lorsque l'on saute par dessus une pile ennemie, le chapeau le plus haut de cette pile est éliminé. La pile changera alors de propriétaire.

But du jeu

Éliminer les chapeaux ennemis jusqu'à ce qu'il ne reste plus en jeu que ses propres chapeaux.

Matériel

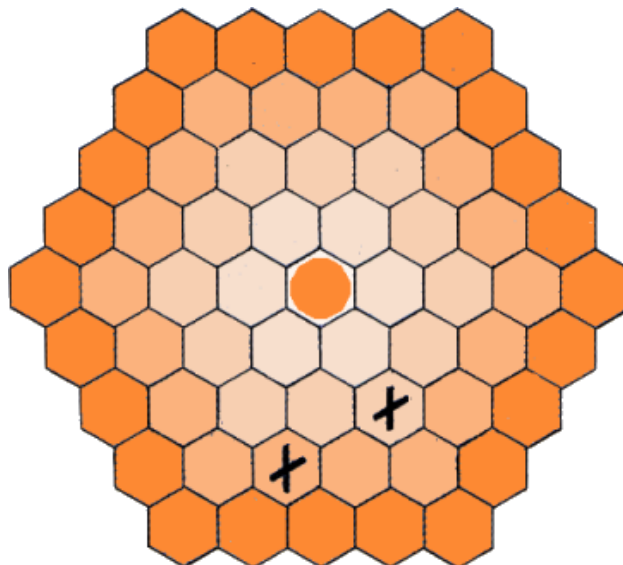
1 Plan de Jeu

46 Chapeaux haut-de-forme

45 Pastilles autocollantes (15 rouges, 15 bleues, 15 jaunes) a coller sur le dessus de 45 chapeaux; un chapeau restera neutre.

Préparation

1. Placer le chapeau neutre sur la case centrale du plan de jeu.
2. Chaque joueur reçoit 15 chapeaux d'une même couleur, il en gardera 9 et en donnera :
 - Pour une partie à 3 joueurs : 3 à chacun de ses adversaires
 - Pour une partie à 2 joueurs : 6 à son adversaire
3. Former 5 piles de 3 chapeaux chacune, en mélangeant secrètement les couleurs. Le chapeau supérieur doit être de la couleur du joueur : la couleur détermine le propriétaire de la pile.
4. A tour de rôle, placer, une a une, les piles sur les cases libres du deuxième et/ou troisième cercle (voir les cercles marqués d'une croix sur le croquis).



Conseil : il est préférable de placer ses piles proches les unes des autres.

Remarque : par la suite on désignera également un chapeau seul comme *Pile*.

Déroulement

Lorsque toutes les piles sont placées sur le plan de jeu, la partie peut commencer. Le premier joueur est tiré au sort.

1. Déplacement

Le joueur peut :

- soit déplacer une de ses piles sur une case voisine libre (sauf sur une case du cercle extérieur)
- soit sauter par dessus une pile ennemie, à condition que la case de derrière soit libre. On est obligé de sauter par dessus une pile ennemie lorsque la possibilité se présente. Les sauts en chaîne sont permis, mais ne sont pas obligatoires.

Sauts en chaîne

Avec une pile de sa couleur, le joueur peut sauter par dessus plusieurs piles : celles de ses adversaires, les siennes ou bien même par dessus le chapeau neutre du centre, à condition qu'il y ait toujours une case libre entre elles. Lors de ces sauts en chaîne, on peut atterrir plusieurs fois sur la même case libre. Par contre, il est interdit de sauter plusieurs fois la même pile.

Obligation

On est obligé de sauter par dessus une pile ennemie lorsque la possibilité se présente ; s'il y a plusieurs possibilités, une seule est permise, au choix du joueur.

Le Cercle extérieur

Les piles ne doivent pas occuper ces cases, sauf si elles y atterrissent après avoir sauté une pile adverse. Dès le tour suivant, le joueur devra en sortir ; une seule exception : priorité au saut par dessus une pile ennemie si le joueur en a la possibilité.

2. Élimination des chapeaux

Après un saut au-dessus d'une pile ennemie, le chapeau supérieur est éliminé du jeu. La couleur du chapeau du dessous désigne alors le nouveau propriétaire de la pile.

S'il s'agit du dernier chapeau d'une pile, il y aura alors une pile en moins dans le jeu. Lors de sauts en chaîne, seuls les chapeaux supérieurs des piles ennemies seront éliminés.

Lorsque l'on joue à 3, il est possible qu'une couleur disparaisse, mais cela ne signifie pas que le joueur soit éliminé, il se peut que sa couleur réapparaisse de nouveau lorsqu'un chapeau est ôté d'une pile. Il peut même gagner la partie !

Fin de la partie

Quand il ne reste plus que 5 piles en jeu, le joueur dont c'est le tour doit déclarer la 2^{ème} rangée de cases comme « zone interdite ». Cela signifie que les piles qui s'y trouvent doivent être déplacés dès que possible lors des coups suivants.

Lorsqu'il ne reste plus qu'une seule couleur sur le jeu, le joueur à qui elle appartient a gagné la partie.