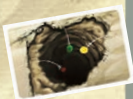




La règle du jeu et sa petite histoire...

Contenu du jeu...

Dans Hop le J'ton, on trouve surtout des j'tons, plein :



+ l'extension
Trou Noir
pour *Hop la Puce* !



- 9 j'tons verts
- 9 j'tons rouges
- 9 j'tons jaunes
- 7 j'tons bleus
- 5 j'tons blancs
- 5 j'tons gris
- 5 j'tons noirs

2

Et puis bien-sûr le livret que vous avez entre les mains et la boîte qui en plus d'être trèèèès jolie et permettre de tout ranger, va vous servir de terrain de jeu...

Comment jouer ?

But du jeu :

Faire tomber de la boîte les j'tons blancs, gris et noirs pour être le premier à marquer 7 points.

Mise en place :

Videz la boîte et posez le dos à l'envers, au milieu de la table. Posez le couvercle dessus, à cheval, comme sur l'exemple de la page suivante.

Selon le nombre de joueurs, chacun reçoit en début de partie :

A 2 joueurs : 14 j'tons de 2 couleurs (par exemple 7 verts et 7 rouges) ;

A 3 joueurs : 9 j'tons d'une couleur ;

A 4 joueurs : 7 j'tons d'une couleur.

Constituez une réserve avec tous les j'tons noirs, gris et blancs. Placez-en un de chaque dans le demi-cercle blanc comme sur l'exemple, toujours à la page suivante.

Les j'tons de couleur (verts, jaunes, bleus et rouges) inutilisés sont mis à l'écart. Les pauvres.

Exemple de début de partie à 3 joueurs :

Réserve

9 j'tons
rouges
pour Jean

9 j'tons
verts
pour Maël

9 j'tons
jaunes
pour Zoé

Déroulement du jeu :

Le dernier à avoir traîné ses arpions dans une fête foraine commence la partie. Ensuite, les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens de vissage (ouais, on vous l'avait jamais faite, celle-là, hein ?).

4

A son tour, le joueur actif pose un, deux ou bien trois de ses j'tons dans la zone marron, sans dépasser sur les bords. Les j'tons posés doivent être alignés et ne peuvent pas se trouver l'un derrière l'autre ni l'un sur l'autre. Il pousse ensuite délicatement le couvercle de façon bien droite jusqu'au gros trait noir. Quand il a fini de pousser, les bords des j'tons joués doivent toucher le trait noir. Si jamais au moins un des j'tons joués ne touche plus le trait noir à la fin de la poussée, le joueur a une pénalité (expliquée un peu plus loin).

Une précision, le couvercle glisse tout seul, pas besoin de le soulever ni de tenir la boîte, faites-ça tranquillement, vous pouvez même juste pousser avec un doigt, ça marche très bien...



Exemple de partie en cours

Ici Maël commence la partie, il a posé deux de ses j'tons verts dans la zone marron et pousse le couvercle jusqu'au gros trait noir, sans le dépasser !

Au début, vous allez passer quelques tours à jouer uniquement pour remplir le terrain, jusqu'à ce que... Boum, des j'tons tombent ! Devant ou sur les côtés, ça compte aussi ! Alors ça devient intéressant :

Si des j'tons de couleur tombent, et bien le joueur de cette couleur les récupère. Ça lui fera des munitions pour jouer plus tard.

Si des j'tons blancs, gris ou noirs tombent, le joueur actif les récupère et les garde devant lui, ça sera son score :

Blanc = 1 point ;

Gris = 2 points ;

Noir = 3 points.

Alors il prend dans la réserve les mêmes j'tons que ceux qu'il vient de gagner et les pose sur le jeu, dans le demi-cercle blanc, à cheval sur au moins deux autres j'tons.

Par exemple, si à mon tour un j'ton noir et un blanc sont tombés, je les garde devant moi pour marquer mes 4 points, et je prends un nouveau j'ton noir et un nouveau blanc dans la réserve pour les mettre sur le plateau, dans le demi-cercle blanc, chacun à cheval sur deux j'tons déjà en place.



Il est possible que vous n'ayez plus aucun j'ton alors que c'est à vous de jouer... Pas d'bol, vous passez votre tour et rejouerez lors du prochain à condition que vous ayez récupéré des j'tons tombés !



Dès qu'un joueur accumule en tout 7 points, c'est gagné, bravo, la partie est immédiatement terminée !

Quand c'est un peu important, est-ce un détail ?

Un détail : la pénalité

Quand un joueur a une pénalité, il est triste, et une fois consolé il doit remettre en jeu un des j'tons blancs, gris ou noirs qu'il avait gagné, dans le demi-cercle blanc, à cheval sur deux autres j'tons. Et s'il n'avait rien gagné, il remet un de ses j'tons de couleur.

Et si le joueur actif, en jouant, a dépassé le gros trait noir et a fait tomber des j'tons noirs, gris ou blancs, ceux-ci sont gagnés automatiquement par le joueur suivant ! Non c'est pas injuste, z'avez cas faire gaffe !



Un deuxième détail : le tilt !

Et une petite emphase : si jamais, au grand jamais, des j'tons tombent de la boîte en-dehors du moment où le joueur actif pousse le couvercle, le responsable de cela est pénalisé comme expliqué juste au-dessus. Et ça, quelle qu'en soit la raison, table qui bouge, geste impromptu... Un j'ton de couleur tombé est gagné par le joueur de cette couleur. Et si ce sont des j'tons noirs, gris ou blancs qui sont tombés, c'est le joueur qui joue normalement après le coupable qui les gagne automatiquement, ça vous apprendra à faire tilter la machine !

Un dernier détail : la pénurie...

Vous avez fait tomber le cinquième j'ton blanc, gris ou noir ? Alors vous le remplacez par celui de votre choix parmi ceux restants !



Retrouvez la règle du jeu en vidéo sur notre site Internet

www.jeux.opla.fr



Du jeu à l'introspection, ou le contraire..

Préface

On peut trouver dans beaucoup de livres une préface qui introduit, prévient, avertit le lecteur, et une postface qui complète l'oeuvre et la commente avec du recul ou un autre angle. Pourquoi pas dans un jeu ? Pourquoi ne pas vous raconter le contexte de ce jeu et son histoire, d'autant qu'il est pourvu des deux. Si vous êtes curieux, lisez ce qui suit, et sinon, alors passez votre chemin, je ne vous en voudrai d'autant pas que je ne le saurai pas !

Vous trouverez plein de clés pour comprendre le contexte de ce jeu dans quelques pages, après un peu de culture générale.

C'est bien fortuit, mais ne l'est-ce pas souvent ?

J'habite à Lyon, cette grande ville où il est si agréable de vivre et de jouer. Mais je n'en suis pas originaire, et cette information aura par la suite son importance. Dans cette grande ville, donc, un soir où je me retrouvais sur la banquette arrière d'une voiture très amie qui en était pleine (d'amis), en direction de mon bercail, nous longions Luna Park, cette grande fête foraine qui squatte le quartier de la Confluence chaque année durant deux longues sessions hivernales et estivales. Où d'ailleurs je ne suis jamais allé. Aucune importance. L'important est que cet instant a tout déclenché car il fut celui où je me suis rappelé mon addiction enfantine et adolescente pour le jeu de la cascade (c'est son plus joli nom, vous verrez à la page suivante qu'il en possède plein de moins poétiques). Et je m'en suis rappelé à haute voix, si bien que ma voisine de banquette s'est confiée de cette même addiction... C'est toujours à la fois rassurant et malsain de savoir qu'on n'est pas le seul dans la même tourmente.

Ben alors... Pourquoi ne pas en faire un petit jeu de société ?...

Bonne nuit.

Aux origines, un vrai jeu !

Ce jeu de fête foraine qui me laisse ces agréables et frustrés souvenirs est donc celui de la cascade, ou pousse-pièces, ou pousse-jetons, ou coin pusher, ou penny pusher, ou encore medal game. Il peut arriver qu'on prenne des chemins raccourcis en parlant aussi de machines à sous, mais c'est un vrai abus de langage alors laissons ces dernières au chaud dans les casinos. J'aurais aimé vous raconter son histoire dans les moindres détails mais je me suis heurté à un manque de renseignements disponibles et à de nombreuses contradictions. Vous ferez donc avec ce qui suit, et surtout prenez-le avec des pincettes car des erreurs involontaires sont possibles.

C'est un stand de fête foraine ou une salle d'arcade qui va abriter toutes ces machines magiques. On commence par rendre une petite visite au guichet où nous allons échanger notre argent contre des pièces de jeu, les fameux j'tons. Une fois notre gobelet plein de ces chères munitions prometteuses de plaisir et de déception, nous nous dirigeons vers l'une de ces machines pour assouvir notre envie. Et son choix est crucial, c'est pourquoi nous observons beaucoup avant de nous installer devant LA machine !

On va alors insérer nos pièces dans les fentes en haut de la machine afin qu'elles tombent le long d'un plan vertical pour chuter sur un premier plan horizontal sur lequel vivent déjà plein d'autres pièces. Ce plan faisant un mouvement de va-et-vient, nos pièces jouées vont pousser l'ensemble des autres et peut-être ainsi en faire tomber certaines sur un deuxième plan horizontal. Ce dernier est beaucoup plus grand et beaucoup plus chargé de pièces. Il contient également des plaques de points et parfois des petits lots. De nouveau nos pièces tombées poussent tout ce qui est en place pour le faire éventuellement chuter dans un bac de réception. Et naturellement, le graal, dans cette histoire, est non de récupérer uniquement des pièces pour rejouer, mais bien de faire tomber des plaques de points afin ensuite de les échanger contre des lots. Inutile de vous dire que c'est rarement pour la qualité et la valeur des lots que l'on joue...

C'est à priori de chez nos voisins anglais que vient le principe de la cascade, où est visiblement apparue la première version rudimentaire du jeu. Alors appelé « Penny Falls », il était déjà question de faire tomber des pièces de monnaie sur une surface plane et mobile appelé naturellement le « va-et-vient ». Les pièces poussent celles en place pour les faire tomber, le but de la manœuvre étant déjà d'en récolter un maximum.

Le principe, en un demi-siècle, a finalement assez peu évolué.

Il existe de très nombreuses machines différentes, et les principales variations tiennent à la façon dont les pièces jouées tombent. Ça peut-être une rampe permettant de viser précisément un coin du plateau, ou bien une sorte de pachinko.

C'est maintenant le moment idéal de vous présenter brièvement le pachinko japonais, que vous connaissez tous : un jeu dans lequel on insère des billes qui tombe et rebondissent sur plein de clous (bukkomi en japonais) avant de tomber dans différents trous permettant d'actionner tel ou tel mécanisme... Un must au Japon, puisqu'il semblerait que le marché du pachinko est dans le top 5 de l'économie des loisirs !

Revenons à notre cascade... Sa taille, le nombre de plateaux, la nature des lots et l'ajout plus ou moins important d'électronique à la machine seront aussi des facteurs participant à la diversité des cascades existantes.



10

Bien qu'elle soit jouée en France, c'est aux Etats-Unis et surtout en Asie qu'elle connaît le plus vif engouement.

Comment et où est fabriqué votre petite cascade ?

On tient à ce que tous nos jeux soient intégralement fabriqués en France et le plus proprement possible. On est assez exigeants ! Ainsi, on se dit qu'on contribue un peu moins à la destruction de notre planète en minorant les transports, puisqu'ici ils se résument à quelques centaines de kilomètres pour les différents éléments et les jeux finis. On minimise donc l'impact carbone. Notre conscience ferait comme notre Terre, elles en prendraient un coup, sinon !

- 1 La petite carte spéciale Trou Noir pour le jeu Hop la Puce est fabriquée par l'entreprise France Cartes, à St-Max, en Meurthe-et-Moselle. Cette dernière est certifiée Entreprise du Patrimoine Vivant !
- 2 C'est le tourneur Marc Patel, dans le Jura, à Moncusel, exactement, qui a fabriqué tous les j'tons en hêtre.
- 3 La couverture de la boîte est réalisée par l'imprimerie Fouquet-Simmonet, à Bourgoin-Jallieu, en Isère, et la boîte est fabriquée par l'entreprise RCI, dans la Drôme, à Romans. Ce sont eux qui centralisent tous les éléments du jeu pour l'assembler et le mettre en cartons.
- 4 Nous devons le livret que vous tenez entre les mains à l'imprimerie Pure Impression, réputée pour son investissement en matière de respect de l'environnement dans les processus de fabrication et les matières premières. Elle se trouve à Montpellier.



*Retrouvez des infos sur la
fabrication de nos jeux
sur www.jeux-opta.fr*



Postface

A l'école à Chaveroche...

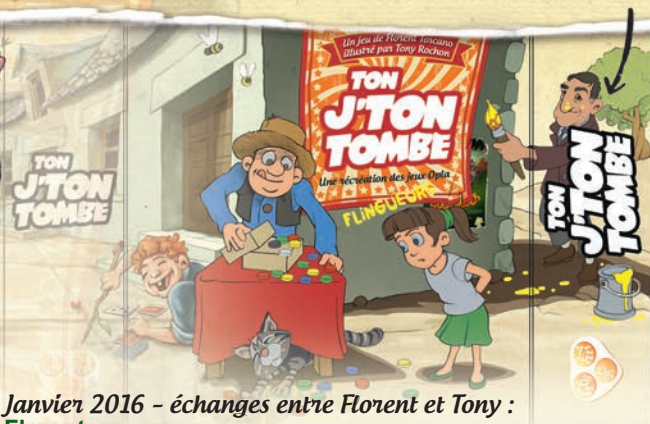
Je suis originaire d'Ussel, petite ville située en Haute-Corrèze, où j'ai grandi et passé une très belle enfance, à proximité de chez mes grands-parents adorés que je pouvais voir quotidiennement ou presque. Comme partout, l'été, s'installait à Ussel une fête foraine dans le quartier de la Gare. C'est là que j'ai découvert pour la première fois la cascade et que j'ai commencé à y jouer. C'était une addiction finalement très modérée, puisque je n'y jouais que quelques fois dans l'année ! Ouf, me voilà rassuré.

Mes grands-parents habitaient donc Ussel également, mais avant ça, et avant moi, ils vivaient dans un village à une dizaine de kilomètres de là : Chaveroche. Riche de deux-cent âmes, il abritait une jolie petite école où régnait jusqu'à la fin des années 1960 la Maîtresse, Odette Louradour, ma grand-mère.

Le décor de votre Hop le J'ton est donc le mur de l'ancienne école de Chaveroche, et il complète les couvertures des jeux Hop la bille et Hop la puce, qui représentent ce à quoi ressemblait le lieu il y a soixante ans... Mettez les trois boîtes côte-à-côte, vous comprendrez !



Postface anecdotique d'égarements...



Janvier 2016 – échanges entre Florent et Tony :

Florent :

« Finalement, j'ai mieux que Hop le J'ton, on va l'appeler Ton J'ton Tombe !

Tony

- Tonjontombtonjontombtonjontombe... J'aime bien !

- Et sur l'affiche de la couv', on peut ajouter « Flingueur » en tag sur le mur !

- Ha ouais, Ton J'ton Tombe Flingueur !

- Et du coup, ça pourrait être Lino Ventura qui fait le tag, en plus on est dans l'époque !

- Ben allez, c'est parti ! »

Après soumission de ce nouveau nom à **139 personnes**, nous sommes revenus à l'idée initiale avec **137 voix contre 2**.

Et ma maman a élégamment pris la place de Lino...

Florent

Merci plein partout à

Annie Toscano, ma petite maman qui a grandi dans cette école et est très présente dans cette petite collection de jeux ; **Johanna Poncet**, qui supporte tout ça ; **Christine, Jean-Paul et Paul**, fidèles amis des billes et du Val de Drôme ; **Henri et Christiane Vergne**, fidèles amis des billes et du bois ; **Pauline Détraz**, qui kiffe elle aussi le j'ton ; **Zoé et Maël Rochon** ; **Jean-Pierre Vaysse**, qui a appris à lire et écrire dans cette école ; **Alexandre Droit et Nicolas Bourgoin et leurs dames** ; la **CAL** et tous ses calistes ; **Olivier Theillaumas**, qui fout les j'tons, et tous les copains de chez **Paille** ; **Thibaut Quintens**, qui a aimé les j'tons une fois ; **Yannick Gobert**, qui n'a peur de rien ; **Thierry Gislette** ; **Laurent Van de Wege**, qui nous a renseigné sur l'histoire de la cascade ; **les Chamboulistes** qui jouent et aident toujours plein ; toutes ces **boutiques** si chouettes ; tous ces **bars à jeux, clubs, ludothèques** si enthousiasmants ; tous les **festivals** chouettes et leur **public** et leurs **organisateurs** et leurs **bénévoles** ; tous les **copains** qui ont permis de parfaire le texte des règles ; tous les **copains auteurs, éditeurs, illustrateurs** qui ont poussé du j'ton ; **Daniel et Marie-Noëlle Escurat** ; **Roger Louradour**, mon grand-onton qui n'a jamais joué mais qui compte ; **Marc et Manée Poncet** qui encouragent tout le temps ; **Jean-Paul Agay** et ses **accolytes** ; tous ceux que j'oublie parce qu'ils sont si nombreux à compter ; **Raymonde Feysac** et toute **ma famille corrézienne** qui a une jolie histoire à Chaveroche ; **Jean Toscano**, qui plus que jamais donne envie de jouer et faire des petits jeux... Toujours la meilleure des pensées pour mes grands-parents **Odette et Jean Louradour** »

Copinage

Tony Rochon, qui dessine nos j'tons : www.tonyrochon.com
Paille Editions, qui distribue nos j'tons : www.paille-editions.com
Chamboulou, qui joue aux j'tons à Ussel : www.chamboulou.fr
La Tournerie Patel, qui fabrique nos j'tons : www.tourneriepatel.com
Arplay, qui distribue aussi nos j'tons : www.arplay-editions.com
Géronimo Games, qui distribue aussi nos j'tons au Bénélux :
www.geronimogames.com
Delirium Ludens, qui distribue aussi nos j'tons, mais en Suisse :
www.deliriumludens.ch

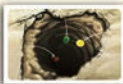
Découvrez les autres Jeux Opla



Découvrez Hop la bille et Hop la puce !



Et profitez de la carte
Trou Noir
en cadeau dans
cette boîte !



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

