

JEU DES CHAPEAUX

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 4 ans.

Contenu

1 plateau de jeu, percé de trous où figurent les points à gagner
1 ou plusieurs propulseurs
des chapeaux de diverses couleurs

Préparation

Chacun prend les chapeaux d'une même couleur.

Soit le propulseur est commun à tous et se passe d'un joueur à l'autre, soit chaque joueur prend un propulseur de même couleur que ses chapeaux.

Veiller à ce que le propulseur soit placé pour chacun à la même distance de la cible.

Le jeu

A son tour, le joueur place un de ses chapeaux, tête vers le haut, du côté « haut » du propulseur.

En donnant un petit coup sec avec l'index sur l'autre côté, on fait sauter le chapeau.

Chaque joueur joue 3 fois de suite.

Les chapeaux doivent être lancés de manière à ce qu'ils tombent dans un des trous, de préférence celui apportant le plus de points.

Quelques précisions

- Les chapeaux tombés sur le plan de jeu mais pas dans un trou sont laissés sur place : peut-être le prochain chapeau les poussera-t-il dans un trou !
- Si un chapeau tombe dans un trou déjà occupé par un autre chapeau, les points marqués sont doublés (pour chacun des chapeaux).

Fin du jeu

Le meneur de jeu totalise et note les points de chaque joueur.

Celui qui en obtient le plus a gagné.

Variantes possibles

- Fixer au départ le nombre de parties ;
- Fixer au contraire le nombre de points à atteindre : le premier qui y arrive a gagné ;
- Jouer jusqu'à ce que tous les chapeaux soient sur le plan de jeu ;
- Et dans ce cas, décider s'il faut qu'ils soient tous dans un trou ou non ;
- En cas de multiples propulseurs, on peut au choix jouer à son tour ou tous ensemble.
- En cas de joueurs d'âges différents, prévoir soit de placer le propulseur des plus jeunes plus près, soit de leur accorder davantage de points en cas de succès.