

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



Mexican Hat

De 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans.

Matériel :

- 3 Toupies en bois laqué.
- 10 cartes "objectif" représentant les différentes combinaisons de couleurs de chapeaux.
- 36 chapeaux (12 jaunes, 12 bleus, 12 rouges).
- Une notice avec 4 règles du jeu.

But du Jeu :

Gagner un maximum de chapeaux en réalisant les combinaisons de couleurs fixées par les cartes "objectif", tirées au hasard à chaque manche par les joueurs.

Principe du Jeu :

Les joueurs doivent réaliser, avec les chapeaux mis en jeu, l'une des 2 combinaisons de leurs cartes "objectif".

Le gagnant de la manche est celui qui a la carte "objectif" correspondant aux couleurs des trois chapeaux supérieurs se trouvant sur les toupies à la fin de leur rotation.

Préparation :

Partager les 36 chapeaux afin que chaque joueur en ait le même nombre dans chaque couleur. (A 3 joueurs, 4 chapeaux de chaque couleur).

Placer les cartes "objectif" face cachée sur la table de jeu et les mélanger.

Déroulement d'une manche :

- Chaque joueur tire 2 cartes "objectif" qu'il dispose devant lui, face cachée, après les avoir mémorisées. En fonction de ses cartes "objectif", chaque joueur décide du nombre et de la couleur des chapeaux qu'il va mettre en jeu, sachant qu'il peut en miser six au maximum. Les chapeaux joués par les adversaires sont utiles pour la réalisation d'un objectif, aussi il faut être judicieux dans ses choix.

- Les chapeaux mis en jeu sont pris en main, après avoir été montrés aux adversaires, les autres sont posés sous les cartes "objectif".

- Quand tout le monde a mis ses chapeaux en jeu, on lance les 3 toupies en même temps, au centre de la surface de jeu (plane et lisse). Pour bien faire tourner une toupie, faire rouler la partie supérieure entre le pouce et l'index.

- Dès que les toupies sont en rotation, les joueurs peuvent poser, quand ils le désirent, les chapeaux qu'ils ont misés pour essayer de réaliser l'une des deux combinaisons indiquées par leurs cartes "objectif".

Les règles suivantes doivent être respectées :

- Aucun joueur n'a le droit de laisser sa main en permanence au-dessus des toupies, ni de les toucher ou de les stopper. Le joueur qui ralentit ou stoppe volontairement une toupie est mis hors de jeu pour cette manche et ses chapeaux seront remportés par le vainqueur de la manche !

- Les chapeaux qui tombent au moment du placement sont perdus et ne peuvent être ni récupérés ni rejoués.

- Lorsque les toupies ne sont plus en rotation on ne peut plus poser de chapeaux.
- On peut évidemment poser des chapeaux sur ceux placés par les adversaires mais il est inutile de superposer des chapeaux de même couleur.
Il est bien sûr préférable d'attendre le dernier moment pour placer ses chapeaux, pour, d'une part, profiter des chapeaux des adversaires et, d'autre part, pour éviter que ceux-ci ne modifient une combinaison établie : la gestion du temps est donc essentielle pour bien jouer à ce jeu.
- Quand les 3 toupies sont arrêtées, le joueur, dont l'une des combinaisons correspond aux couleurs des trois chapeaux supérieurs, gagne tous les chapeaux qui se trouvent sur les toupies et sur le plan de jeu.
- Dans le cas où la combinaison de couleur(s) des chapeaux ne correspond à aucune carte "objectif" tirée, les chapeaux sont mis de côté pour être attribués au joueur qui remportera la manche suivante.
- Lorsqu'un joueur mise son dernier chapeau, il peut prendre une carte "objectif" supplémentaire pour avoir une chance équivalente de remporter cette manche.
- A la fin de chaque manche, les joueurs rassemblent toutes les cartes "objectif" face cachée, les mélangent, puis en tirent à nouveau deux.

Fin de la Partie :

Lorsque l'un des joueurs ne peut plus mettre au moins un chapeau en jeu, celui qui en a remporté le plus gagne la partie.

Règle 2 - Tournetoupie : Pour les plus petits

- 4 à 6 ans - Pour 2 ou 3 joueurs.

Tous les enfants lancent leur toupie. Celle qui tourne le plus longtemps permet de gagner un chapeau. Le premier enfant qui remporte 5 chapeaux gagne la partie!

Règle 3 - Maxi Chapo rigolo

- 5 ans et plus - Pour 2 ou 3 joueurs.

Chaque joueur adopte une toupie. Celui qui met le plus de chapeaux sur sa toupie avant qu'elle ne s'arrête de tourner est le vainqueur.

Règle 4 - Le défi Mexicain

- 7 à 99 ans - Pour 2 ou 3 joueurs.

On n'utilise pas les 10 cartes objectifs.

Chaque joueur prend en main huit chapeaux d'une même couleur.

Le vainqueur est celui qui réussit le premier à avoir sur les 3 toupies, 3 chapeaux de la même couleur.

Le joueur doit alors crier "Stop" même si les toupies ne sont pas arrêtées.

A chaque manche le gagnant remporte un chapeau.

Le gagnant de la partie est celui, qui, le premier, remporte 3 chapeaux.

Pour toutes informations ou réclamations contacter :
SENTOSPHERE 59 bld du Général Martial Valin, 75015 Paris - France
 sentosphere@wanadoo.fr