

POPOPOP

WISEZ, POPEZ, CÉLÉBREZ !

UN JEU POUR PETITS ET GRANDS DÈS 8 ANS (PAROIS MÊME AVANT)
POUR 2 À 4 JOUEURS
POUR DES PLAISIRS DE 15 MINUTES

Il y a aujourd'hui autant d'hommes que de femmes dans le monde. Chez Act in games, nous avons choisi de respecter cette parité dans la rédaction de nos règles. La moitié de nos livrets de règles emploie le féminin, l'autre le masculin.

MATÉRIEL

- ★ 12 dés de 4 couleurs différentes ① ;
- ★ 4 palets en bois ② ;
- ★ 1 jeton premier joueur ③ ;
- ★ 13 disques ④, avec une face « POP » ⑤ et une face « Super POP » ⑥ ;
- ★ 1 règle de jeu.



BUT DU JEU

Dans *Popopop*, votre objectif est de remporter les disques du centre de l'aire de jeu. Pour y parvenir, propulsez vos dés dessus, à l'aide d'une pichenette, depuis votre tour de dés.

Le joueur qui remporte le plus de disques gagne la partie !

QUELQUES NOTIONS DE DÉPART

- L'aire de jeu** Une table fera l'affaire mais vous pouvez varier les plaisirs en vous aventurant sur d'autres supports !
- Une tour (de dés)** Ensemble constitué d'un palet et d'1 à 3 dés de la même couleur disposés les uns au-dessus des autres.
- Popper un dé** Exercer une pichenette sur un dé pour le faire rouler.
- Défausser un dé** Le placer dans le couvercle de la boîte jusqu'à la prochaine manche.
- Un double** Deux dés d'une même couleur affichent une même face (chiffre ou symbole).
- « POPOPOP ! »** Prononcez, criez ou chantez « **POPOPOP !** » afin d'annoncer un double ou le gain immédiat d'un disque.



MISE EN PLACE

(* Cf. Quelques notions de départ)

- 1 **Déterminez un mode de jeu, POP ou Super POP** (voir variante) ; retournez les disques face POP visible et rassemblez-les en une pile que vous placez à proximité des joueurs.

CONSEIL Pour vous familiariser avec le jeu, nous vous conseillons de commencer par le mode POP !

- 2 **Le plus jeune joueur choisit qui sera le premier joueur** (il peut se choisir lui-même) et lui remet le jeton *premier joueur* !

- 3 **Le premier joueur place les 3 premiers disques** de la pile au centre de l'aire de jeu*, en s'aidant du jeton *premier joueur*. Il replace ensuite le jeton *premier joueur* à côté de lui.

- 4 **Chaque joueur choisit une couleur et prend le palet et les 3 dés associés.** Il place ensuite son palet face à lui en laissant un espace minimal de 2 disques avec les disques au centre de l'aire de jeu. Le palet peut être repositionné au début de la manche suivante.

CONSEIL Vous pouvez utiliser ce livret de règles déplié pour mesurer cet écart.



- 5 **Chaque joueur forme ensuite sa tour de dés*** en empilant ses 3 dés sur son palet.

NOTE Un dé peut toujours être réorienté sur son palet avant d'être popé*.

Les dés et les palets non utilisés sont remis dans la boîte.

- 6 **Avant de commencer une partie, familiarisez-vous avec la surface de l'aire de jeu en faisant un tour de chauffe.** Popez vos dés pour tenter d'atteindre les disques de l'aire de jeu. Une fois que l'ensemble des joueurs a popé ses 3 dés, reformez votre tour et la partie peut commencer !

CONSEIL C'est le moment d'essayer vos techniques de pichenette et de doser votre force !



Exemple de mise en place à 3 joueurs.



UNE MANCHE

En commençant par le premier joueur puis à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun pope le dé du sommet de sa tour de dés.

L'objectif est d'envoyer ce dé sur un des disques de l'aire de jeu et / ou de déloger un dé adverse déjà présent. Une fois popé, un dé reste en place jusqu'à la fin de la manche, sauf cas particulier :

1 Un dé s'arrête sur un disque, face 🙌 visible

Le joueur concerné peut annoncer « **POPOPOP !** »*. Il remporte alors immédiatement le disque et le place à côté de lui. Le dé 🙌 est défaussé*.

Tous les autres dés présents sur ce disque sont repris par leurs propriétaires et replacés au sommet de leur tour de dés. Ils pourront rejouer ce(s) dé(s) à leur tour. Le tour de jeu reprend normalement et on poursuit la manche avec le(s) disque(s) restant(s).

2 Le dé qui vient d'être joué affiche un double* avec un autre dé de la même couleur déjà joué.

OU

Un dé est percuté, change de face et affiche un double avec un autre dé de la même couleur déjà joué.



Le joueur dont les dés affichent un double peut annoncer « **POPOPOP !** » avant que le prochain joueur n'ait popé son dé. Dans ce cas, il récupère l'un des 2 (ou 3) dés identiques au choix, et le replace au sommet de sa tour de dés.

- * Un double doit être annoncé dès qu'il apparaît.
- * Il n'est pas permis d'annoncer un double déjà présent à un tour précédent.
- * Un double peut se créer en dehors de votre propre tour, restez toujours attentifs.

LES FAUTES DE JEU

- * **Un joueur annonce « POPOPOP ! » alors qu'il n'a ni double ni dé affichant 🙌 sur un disque :** il défausse immédiatement un de ses dés déjà popé de l'aire de jeu.
- * **Un dé tombe de la table :** il est immédiatement défaussé.
- * **Plusieurs dés sont popés en même temps d'une tour :** l'un de ces dés (au choix du joueur) est immédiatement défaussé.
- * **Un dé glisse sans rouler sur l'aire de jeu :** il est replacé au sommet de la tour de dés et est immédiatement rejoué.



Maintenant, enchaînez les tours !

Un joueur qui n'a plus de dés sur son palet passe son tour.

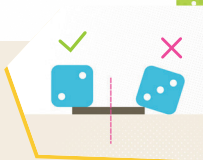
La manche prend fin lorsque :

- 1 **Plus personne n'a de dé sur son palet.**
C'est le moment d'attribuer les disques puis de démarrer une nouvelle manche !

ATTRIBUTION DES DISQUES

- * **Seuls les dés posés sur un disque sont valides**, même s'ils en dépassent. Les dés touchant à la fois l'aire de jeu et le disque ne sont pas pris en compte.
- * **Sur un disque, les valeurs des dés sont additionnées par couleur.** Le joueur qui a le total le plus haut remporte le disque. Les égalités s'annulent. Attribuez le disque au joueur possédant le total le plus élevé encore en lice !

- 2 **Il n'y a plus de disque sur l'aire de jeu.**
Il est temps de démarrer une nouvelle manche !



Les dés **jaunes** et **bleu** s'annulent (total de 5). **Rose** remporte le disque.

DÉMARRER UNE NOUVELLE MANCHE

Le jeton *premier joueur* passe au joueur suivant, dans le sens horaire. Il complète l'aire de jeu jusqu'à 3 disques depuis la pile et, à l'aide de son jeton *premier joueur*, il positionne les disques et les oriente comme il le souhaite.

Chacun repositionne ensuite son palet à distance réglementaire et reforme sa tour de 3 dés.

La nouvelle manche peut commencer !

NOTE En fin de partie, ou selon que vous jouez au mode Super POP, il est possible qu'il n'y ait qu'un seul ou deux disques en lice lors d'une manche.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin :

- 1 **Immédiatement lorsqu'un joueur remporte son 4^{ème} disque grâce à un ✌️.** Il est alors déclaré gagnant !
- OU**
- 2 **À la fin d'une manche, si au moins un joueur a remporté un total de 4 disques ou plus. Le joueur ayant remporté le plus de disques est déclaré gagnant !**

En cas d'égalité, le jeton premier joueur passe au joueur concerné suivant, dans le sens horaire. Les joueurs effectuent une manche ultime pour se départager. Positionnez un seul disque au centre de l'espace de jeu. Celui qui remporte le disque gagne la partie. Au besoin, rejouez cette manche, en alternant le premier joueur, jusqu'à ce qu'un gagnant soit désigné !



LE MODE SUPER POP

Dans ce mode, les règles du jeu peuvent être modifiées selon les disques présents sur l'aire de jeu. Pour la mise en place, installez la pile de disques face Super POP cachée. Au début d'une manche, positionnez les disques en les retournant depuis la pile, face Super POP visible.

S'il s'agit d'un disque listé ci-dessous appliquez son effet.



✳ **Comme un poisson dans l'eau** : la manche se joue avec 1 seul disque. Tous les autres disques de l'aire de jeu sont remis dans la pile qui est alors remélangée. Dès que ce disque est remporté, une nouvelle manche commence.



✳ **Le double toast** : ce disque en vaut 2 ! Un joueur ayant remporté au moins 3 disques, dont celui-ci, met fin à la partie !



✳ **Le JackPop** : la partie est gagnée immédiatement par le joueur qui place ses 3 dés sur le disque.



✳ **Le bobo** : un droitier doit désormais poper ses dés de sa main gauche et inversement pour un gaucher.



✳ **Nopnopnop** : il n'est plus possible de récupérer un dé grâce à un double !

NOTE Les règles induites par le disque sont actives tant que le disque est sur l'aire de jeu.

JOUER EN ÉQUIPE (4 JOUEURS)

Vous pouvez jouer en équipe en mode POP ou en mode Super POP.

Pour cette variante, formez 2 équipes de 2 joueurs et prenez vos dés de sorte à avoir la même couleur de points de dés (noir ou blanc) que votre coéquipier.

Alternez les joueurs autour de l'aire de jeu.

Les coéquipiers ne peuvent pas être placés côte à côte.

Les règles sont identiques sur tous les points SAUF :

- ✳ Pour l'attribution des disques en fin de manche, c'est la somme des dés de l'équipe qui est comptabilisée.
- ✳ La victoire se fête avec 6 disques dans une équipe.
- ✳ Si 3 dés d'une même équipe sont posés sur le disque « Le JackPop », la partie est remportée par cette équipe. Soyez doublement vigilants, ça devient beaucoup plus courant.

NOTE Les doubles ne concernent toujours que les dés d'une même couleur.



REMERCIEMENTS



Remerciements des auteurs :

Un grand merci à Thibaut pour sa confiance, son enthousiasme et sa bonne humeur contagieuse, à Quentin pour sa patience, son écoute et son suivi, à Ophélie pour ses visuels percutants, colorés et pop. Merci à tous les testeurs et notamment à nos 3 cocos : Lola, Lenny, Lilian, et à nos amis : Franck, Marion, Marie, David, Vadim, Coline, Romain, Emilie... pour les rebondissantes parties de jeu. On espère que ce jeu vous provoquera à vous aussi des « Popopop » dans le cœur !

Remerciements éditeur :

Merci à Marie et à Wilfried pour leur confiance et leurs suivis toujours constructifs, dans l'édition de ce projet. Merci à Quentin pour son indéfectible soutien, sa précieuse et pertinente collaboration jusqu'ici... et au-delà. Merci à Ophélie de nous avoir accompagné de ses conseils avisés, de ses recherches et de ses propositions pour réussir, avec écoute et patience, à retranscrire visuellement ce que nous avons dans la tête. Le développement de Popopop est le fruit d'une multitude d'échanges, d'allers, de retours, et de tests. Nous remercions tout spécialement Sarah, Enola et Maeyva, Rosie, Matthieu, Catherine, Patrice, Cloé, Robin et Alice, ainsi que toutes les testeuses et tous les testeurs qui se reconnaîtront. Merci à notre distributeur Blackrock Games pour ses conseils et accompagnement.

Popopop est un jeu édité par Act in games

grâce au concours d'une talentueuse équipe rassemblant :

- ✳ une idée originale et une mécanique affinée par Marie & Wilfried Fort ;
- ✳ une direction artistique et une composition graphique originale de Ophélie « Pimgri » Pimbert-Gris ;
- ✳ une coordination de projet maîtrisée par Quentin Gourbeault de Reroll.

Tous droits réservés. ©Act in games 2026

