

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 (Saône-et-Loire), 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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**  
**06 24 69 12 99**  
**escaleajeux@gmail.com**



# Les 4 jeux des P'tits Fripons

Saute-mouton, cache-cache, chat perché, cache-tampon... les jeux préférés des enfants, adaptés ici en jeux de société.

Les "p'tits fripons", adorables personnages, sont les animateurs de ces jeux simples et charmants pour faire des parties toujours très amusantes.



## Saute-mouton

2 à 4 joueurs

### MATÉRIEL UTILISÉ

- Le plan de jeu "saute-mouton"
- Le plateau de jeu transparent
- 1 personnage et 1 socle transparent par joueur
- 8 moutons
- 1 dé

### PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Placer le plan de jeu sous le plateau.
- Placer les moutons sur le plateau en fixant leur base dans chaque rainure située devant les moutons du plan de jeu
- Chaque joueur choisit un personnage, le fixe sur un socle et le place au départ.

## BUT DU JEU

Faire arriver son personnage le premier, en parcourant un ou plusieurs tours de circuit et en passant par-dessus les moutons.

## COMMENT JOUER

- Avant de jouer, les joueurs décident du nombre de tours de circuit que comportera la partie.
- Le circuit se compose de 29 cases (celles du pourtour).
- Les joueurs jouent à tour de rôle.
- Ils déplacent leur personnage dans le sens des aiguilles d'une montre, en partant du départ.

## Déplacement des personnages

- Chaque joueur à son tour lance le dé.
- Il déplace son personnage du nombre de cases indiqué par le dé.
- Une case ne peut être occupée que par 2 personnages. Si un personnage arrive sur une case déjà occupée par deux autres personnages, il retourne sur la case qu'il vient de quitter.
- La case située immédiatement après chaque mouton que l'on saute compte normalement, mais les joueurs n'ont pas le droit de s'y arrêter. Un joueur qui arrive sur une telle case doit retourner à sa place précédente.

## L'arrivée

- Pour arriver, un personnage doit avoir effectué les tours de circuit prévus.
- Il doit obtenir avec le dé un chiffre lui permettant d'atteindre ou de dépasser la case départ.

## LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui arrive le premier.

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que les autres joueurs arrivent 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup>.

---

# Cache-cache

2 joueurs

## MATÉRIEL UTILISÉ

- Le plan de jeu "cache-cache"
- Le plateau de jeu transparent
- 8 personnages
- 2 grenouilles
- 8 socles transparents
- 1 socle bleu, 1 socle rouge
- 10 arbres
- 1 dé

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Placer le plan de jeu sous le plateau et le mettre entre les joueurs.
- Chaque joueur choisit un camp (case départ), prend 5 arbres et les fixe dans les rainures situées devant chaque parterre de fleurs
- Il prend un personnage "chercheur" (doigt tendu), le fixe sur un socle de couleur et le pose sur la case "départ".
- Un plan de jeu est placé dans une rainure centrale et sert de cache.
- Chaque joueur prend 3 autres personnages et 1 grenouille, les fixe sur un socle transparent et les place derrière 4 arbres, au choix, sans que l'autre joueur le voit (Deux personnages ne peuvent occuper la même case derrière un arbre).  
Puis, le plan de jeu qui sert de cache est ôté.

## BUT DU JEU

Grâce à son personnage "chercheur", découvrir derrière les arbres les trois personnages cachés de l'adversaire.

## COMMENT JOUER

- Chaque joueur lance à son tour le dé et déplace son "chercheur" vers le camp adverse du nombre de cases indiqué par le dé.
- Le chercheur se déplace dans tous les sens sauf en diagonale.
- Au cours d'un même déplacement, il ne peut repasser deux fois sur la même case.
- Il n'a pas le droit de passer sur les cases cachées par les arbres (cases immédiatement derrière).
- Le chercheur doit arriver sur une case située à droite ou à gauche d'un arbre pour que le joueur puisse interroger. Il pointe le doigt de son "chercheur" dans la direction de l'arbre concerné et demande "qui est là ?".
- Son adversaire abaisse alors l'arbre sur le côté :
  - s'il n'y a rien : l'arbre est remis en place et le "chercheur" reste où il est jusqu'au prochain tour.
  - s'il y a un personnage : le joueur qui l'a trouvé le prend et le place devant lui. Le "chercheur" reste où il est et l'arbre est remis en place.
  - s'il y a la grenouille : le "chercheur" retourne à sa case départ. L'arbre est remis en place. Le cache est à nouveau placé au milieu du plateau et chaque joueur peut, à ce moment, changer ses personnages et sa grenouille de cachette s'il le désire (sauf ceux déjà pris).
- Le cache est enlevé et la partie se poursuit comme précédemment, chaque joueur déplaçant à son tour son "chercheur".

## LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui, le premier, a pris les 3 personnages de son adversaire.

# Chat perché

3 à 5 joueurs

## MATÉRIEL UTILISÉ

- Le plan de jeu "chat perché"
- Des personnages et des socles
- Le plateau de jeu transparent
- Le dé
- 6 socles ronds
- La pince

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Placer le plan de jeu sous le plateau.
- Placer chaque socle (creux en dessous) sur les cases reflétant les bûches, les rochers, les troncs.
- Prendre autant de personnages qu'il y a de joueurs et les fixer chacun dans un socle.
- Mettre la pince à l'un des personnages : il sera le chat.
- Poser le chat sur la case "chat perché".
- Poser les autres personnages, chacun sur un socle perchoir, au choix.

## BUT DU JEU

**Pour le chat :** attraper un personnage quand il n'est pas perché sur un socle.

**Pour les personnages :** se percher sur les socles pour échapper au chat.

## COMMENT JOUER

- Chaque joueur lance le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé joue avec le chat.
- Les autres joueurs jouent chacun avec un personnage.
- Chaque joueur, à son tour, lance le dé et déplace son personnage du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu.

## Déplacement des personnages

- Le chat et les personnages se déplacent dans tous les sens, sur toutes les cases du plateau, mais jamais en diagonale.
- Le nombre de cases de déplacement doit correspondre au chiffre exact indiqué par le dé.
- Les personnages peuvent passer ou s'arrêter sur toute case ou perchoir libre.
- Le chat peut passer ou s'arrêter sur toute case libre, mais n'a pas le droit de passer ni de s'arrêter sur un perchoir.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Un des joueurs ayant un personnage joue le premier.
- Le joueur qui a le chat joue ensuite.
- Puis, le deuxième joueur avec un personnage, puis le chat, et ainsi de suite. Le joueur qui a le chat doit donc toujours jouer après chacun des autres joueurs.

### **Le chat attrape un personnage**

- Pour attraper un personnage, le chat doit arriver exactement sur la case où se trouve celui-ci.
- Le personnage attrapé devient le chat.
- Il prend la pince et va se placer sur la case "chat perché".
- Le chat redevenu personnage reste sur la case où il était arrivé.
- C'est alors lui qui joue le premier et la partie se poursuit comme précédemment.

Les joueurs décident eux-mêmes quand ils veulent s'arrêter de jouer.

**Comme au vrai jeu du chat perché, il n'y a ni gagnant, ni perdant... L'important, c'est que tout le monde se soit bien amusé!**



## *Cache-tampon*

2 à 5 joueurs

### **MATÉRIEL UTILISÉ**

- Le plan de jeu "cache-tampon"
- Le plateau de jeu transparent
- 6 socles creux
- La pastille "tampon"
- Des personnages et des socles transparents
- Le dé

### **PRÉPARATION DE LA PARTIE**

- Placer le plan de jeu sous le plateau.
- Tous les joueurs lancent une fois le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé est nommé meneur de jeu.
- Le meneur de jeu dispose les socles (côté creux en dessous) sur les cases du plateau reflétant les rochers.
- Il place un plan de jeu dans une rainure centrale du plateau pour cacher les socles aux joueurs.
- A l'insu des joueurs, le meneur de jeu met le tampon sous l'un des socles puis il enlève le cache.
- Tous les joueurs, sauf le meneur de jeu, prennent un personnage, le fixent sur un socle et le posent sur une case de la ligne de départ (rochers alignés).

### **BUT DU JEU**

Trouver le tampon caché sous l'un des socles. Pour cela, il faut déplacer les personnages vers les socles en interrogeant le meneur de jeu qui répond : froid, chaud, etc.

## COMMENT JOUER

- Chaque joueur à son tour lance le dé et déplace son personnage du nombre de cases indiqué par le dé pour se rapprocher des socles et y monter.

### Déplacement des personnages

- Les personnages se déplacent dans tous les sens, sauf en diagonale, du nombre de cases exact indiqué par le dé.
- Ils peuvent passer sur n'importe quelle case ou sur un socle, occupés ou non.
- Il ne peut y avoir qu'un seul personnage sur un socle.
- Il ne peut y avoir que 2 personnages sur une même case.
- Après chaque tour – chacun des joueurs ayant joué une fois – le meneur de jeu commente les déplacements des personnages par rapport au socle sous lequel le tampon est dissimulé:
  - à une case du socle ou sur le socle : un personnage "brûle".
  - à deux ou trois cases du socle : un personnage "à chaud".
  - à plus de trois cases : un personnage "à froid".

**Exemple :** un personnage est à une case du socle qui cache le tampon, deux personnages sont à plus de trois cases, le meneur de jeu dit : un personnage "brûle", deux personnages "froids" sans préciser de quel personnage il s'agit.

### Pour trouver le tampon

- Quand un joueur pense savoir sous quel socle se trouve le tampon, il essaye d'y faire monter son personnage. Pour cela, il doit obtenir au dé les points qui lui permettent d'arriver exactement sur le socle.
- A chaque fois qu'un personnage monte sur un socle, le meneur de jeu commente normalement le déplacement. Puis il soulève le socle
  - si le tampon n'est pas dessous, le personnage qui s'y trouvait retourne au départ et tout le monde continue à chercher.
  - si le tampon est dessous, le joueur qui l'a trouvé devient meneur de jeu. Il cache à nouveau le tampon comme indiqué dans la préparation du jeu. Les autres joueurs prennent un personnage chacun, les placent au départ, et la partie se poursuit.
- La partie se termine quand chaque joueur a été au moins une fois meneur de jeu.

**LE GAGNANT** est le joueur qui a trouvé le tampon le plus souvent.

### Règle simplifiée

- La partie se déroule comme ci-dessus, mais le meneur de jeu précise à chaque fois la position de chaque joueur. Exemple : le personnage de A... est froid, le personnage de B... est chaud...