

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



Jeu Habermas n° 4427

Saute, grenouille !

Une course tactique pour 2 à 4 joueurs, de 5 à 99 ans.

Idée : Heinz Meister
Illustration : Hartmut Bieber
Durée d'une partie : env. 15 minutes

Quatre grenouilles sautent autour de la mare tout en coassant bruyamment. Elles ont découvert des mouches posées sur l'eau et veulent en faire leur repas. Mais seule celle qui aura de la chance et aura fait bien attention pourra attraper une mouche avant que le héron ne vienne la faire déguerpir.

Contenu :

- 1 plateau de jeu en quatre parties
- 1 mare en feutre
- 1 héron
- 4 grenouilles
- 5 mouches
- 1 dé multicolore
- 1 dé aux points
- 1 règle du jeu



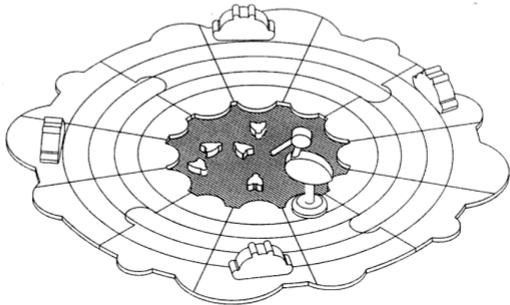
But du jeu :

Quelle grenouille va avoir de la chance avec les dés et pouvoir attraper la première deux mouches posées sur la mare ?

Préparatifs :

Poser le morceau de feutre bleu représentant la mare au milieu de la table. Emboîter les quatre parties du plateau de jeu pour les assembler en un cercle. Poser le plateau de jeu de manière à ce que la mare soit placée au milieu.

Poser les cinq mouches sur la mare. Poser le héron sur n'importe quelle fleur. Chaque joueur prend une grenouille et la pose sur n'importe quelle case d'herbe du cercle extérieur.



7

attraper deux mouches

mare en feutre, poser le plateau de jeu

mouches dans la mare, poser le héron sur une fleur, choisir une grenouille, la poser sur une case d'herbe

préparer les dés

lancer les deux dés

avancer la grenouille selon le nombre de points, case d'herbe : rester là, tas de terre : avancer d'une case vers l'intérieur, dé multicolore : poser le héron sur la fleur de la même couleur

le héron fait déguerpir la grenouille !

grenouille sur cercle intérieur : prendre une mouche, remettre la grenouille à l'extérieur

2 mouches = victoire

S'il y a moins de quatre joueurs, remettre les grenouilles en trop dans la boîte.

Préparer les deux dés.

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur-grenouille le plus jeune commence et lance les deux dés en même temps.

Regarde sur quel nombre de points le dé est tombé et déplace d'abord ta grenouille : Fais-la sauter d'une case, de deux cases ou de trois cases vers la droite ou vers la gauche.

Les cases occupées ne comptent pas et on saute par-dessus.

- **Ta grenouille atterrit sur une case d'herbe ?** Tu la laisses là.
- **Ta grenouille atterrit sur un tas de terre marron ?** Elle a le droit d'avancer tout de suite d'une case en direction de la mare. Ici aussi, on saute par-dessus les cases occupées.

Ensuite, regarde le dé multicolore et déplace le héron : pose-le sur la prochaine fleur dont la couleur correspond à la couleur du dé.

Attention : le héron se déplace seulement dans le sens des aiguilles d'une montre.

Prudence : le héron fait déguerpir les grenouilles !

Est-ce qu'il y a une grenouille dans le même rayon de cercle que celui sur lequel le héron est posé ? Cette grenouille doit sauter **en arrière d'une case** (donc s'éloigner de la mare). Si des cases sont occupées, sauter par-dessus. La grenouille est déjà sur le bord extérieur ? Elle a le droit d'y rester.

Conseil : réfléchis bien avant de jouer. En déplaçant ta grenouille, regarde bien la couleur du deuxième dé et calcule sur quelle fleur le héron va atterrir.

Une grenouille arrive dans le cercle intérieur situé juste devant les fleurs et atterrit sur un tas de terre ? Elle a le droit de sauter tout de suite dans la mare et d'y attraper une mouche.

Pose la mouche devant toi et mets ta grenouille dans le cercle extérieur sur n'importe quelle case d'herbe.

Les autres grenouilles restent toutes à leurs places.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'une grenouille a attrapé la deuxième mouche : le joueur gagne la partie.

8