

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



ROLF VOGT'S MURMEL FIFF

F

Le délirant jeu où l'on ramasse et échange des pommes tout en courant

Joueurs : 2-4
Age : 5-99 ans
Durée : 20-30 minutes.

CONTENU

- 4 marmottes de 4 couleurs
- 16 pommes de 4 couleurs
- 2 bâtonnets-dés avec symboles et points
- Plan du jeu
- Règle du jeu

IDEE DU JEU ET BUT

«Murmel Fiff» est le nom de la sympathique marmotte, qui avec ses amis, fait de la récolte des pommes un jeu des plus amusants.

Sur le Mont de la marmotte, se trouve un pommier, d'où brillent de loin des fruits aux multiples couleurs – comme les marmottes. Chacune d'entre eux apprécie particulièrement les pommes qui ont la même couleur qu'elle et veut récolter les quatre d'une même couleur pour faire des réserves dans son terrier. Qui y parviendra en premier ? Celle, qui au début ramasse consciencieusement, qui au cours de la 2ème phase, avec un peu de chance aux dés et une bonne vision d'ensemble, offre, chipe et met en sécurité ses pommes ... remportant ainsi cette course passionnante.

La marmotte vainqueur, est celle qui la première, a rassemblé ses quatre pommes – et seulement celles-là –, les a rangées dans son terrier et qui se trouve elle-même à l'intérieur !

PREPARATION DU JEU

Chaque enfant choisit une marmotte et les pommes assorties.

Si moins de quatre joueurs participent, il y a deux possibilités de jouer :

1. Les marmottes ne participant pas au jeu restent dans leur terrier, elles sont «malades». Leurs pommes doivent cependant être récoltées et réparties par les autres marmottes dans leurs

terriers. (le symbole de dé «Murmel Fiff» ou à la fin lors de la course). Les marmottes «malades» ne peuvent évidemment pas gagner.

2. Lorsque deux joueurs participent à la récolte, chacun peut jouer avec deux marmottes.

Alors : Pose ta marmotte sur la «case-terrier» correspondant à ta couleur (les case de départ et d'arrivée font partie du terrier). Pose tes pommes avec la queue en haut, dans l'arbre sur les cases correspondant à ta couleur.

Les bâtonnets-dés reviennent à l'enfant, qui est le prochain à fêter son anniversaire – et c'est parti !

DEROULEMENT DU JEU

1ère phase :

Récolter les pommes

Lorsque vient ton tour, lance les deux bâtonnets-dés en même temps. Le plus simple est de les laisser tomber d'une hauteur de 10 à 15 cm sur la table.

Au cours de la phase de récolte, tu déplaces ta marmotte vers l'avant – à droite ou à gauche – du nombre de cases correspondant au nombre de points indiqués sur les bâtonnets. Les symboles ne comptent pas au cours de cette phase!

Après avoir déplacé ta marmotte, tu as le droit d'enfiler une pomme sur ta marmotte – de la couleur des fleurs représentées sur la case où tu te trouves. La pomme enfilée peut ainsi souvent avoir une couleur différente de celle de ta marmotte.

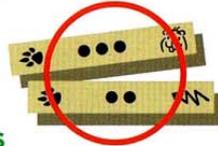
Obligation de collecte : les marmottes doivent se rendre sur une case, sur laquelle une pomme peut être récoltée, quand cela est possible.

En cas de doublet, tu as le droit de relancer les bâtonnets et éventuellement de ramasser encore plus de pommes.

Vient ensuite le tour du joueur suivant, ton voisin de gauche.

Si les bâtonnets-dés n'indiquent aucun point, la marmotte doit rester à sa place et ne reçoit aucune pomme. Si une marmotte parvient sur une case, dont la pomme correspondante a déjà été ramassée, elle ne reçoit naturellement aucune pomme.

Une fois toutes les pommes ramassées, la 2ème phase du jeu peut commencer.



2ème phase :

Echanger, offrir, chiper et zou, dans le terrier !

Lorsque vient ton tour, lance les bâtonnets – mais attention : désormais les points et les symboles des bâtonnets comptent !

- Les points déterminent de combien de cases ta marmotte peut avancer (la règle de doublet s'applique également ici)
- les symboles déterminent l'action, qui doit être effectuée après le déplacement
- et c'est toi qui décide de la direction dans laquelle tu veux aller. (Il vaut mieux laisser les bâtonnets dans la position où tu les as lancés jusqu'au tour du prochain joueur.)

Si en te déplaçant, tu parviens sur une case où se trouve déjà une autre marmotte, la première chose à faire est toujours la même : les deux marmottes échangent toutes leurs pommes !

Si plusieurs marmottes se trouvent sur cette case, la dernière arrivée a le droit de décider avec qui elle veut échanger ses pommes. Si tu tombes sur une marmotte qui n'a aucune pomme, tu lui donnes les tiennes, mais ne reçois rien en échange.

Que signifie les symboles ?

Lorsque tu t'es déplacé et que tu as éventuellement échangé tes pommes comme décrit précédemment, tout le monde vérifie quel symbole se trouve en double sur les faces tournées vers le haut des bâtonnets-dés. Ce symbole s'applique et l'action correspondante doit être effectuée (voir ci-dessous pour les exceptions).

Symbole : deux fois un «éclairer»
Action : zou, dans le terrier !

Celui qui a lancé les bâtonnets saute dans son terrier avec toutes ses pommes.

Les autres joueurs rentrent aussi dans leur terrier mais perdent chacun leur pomme la plus haute.

La pomme reste sur la case sur laquelle se trouvait le joueur au moment où les éclairs sont apparus ... et sera ramassée par la prochaine marmotte à venir sur cette case.

Dans le terrier :

- déposer une de ses propres pommes (si la marmotte en déjà ramassées)



- les pommes y sont toujours en sécurité
- les marmottes continuent le jeu et prennent part aux actions (à l'exception des éclairs, voir ci-dessous)

Par ailleurs :

- Si l'éclair frappe à nouveau lorsque tu es dans ton terrier, il ne se passe rien.
- Si pendant que tu es dans ton terrier, tu reçois une pomme offerte par un autre joueur, tu peux la ranger et revenir sur les cases-prairie !

Comme cela se passe-t-il quand ton tour arrive de nouveau ?

- De une à trois pommes dans le terrier tu ressorts de ton terrier et de la case-terrier, tu retournes sur les cases-prairie et le jeu continue comme auparavant.

Lorsque tu ressorts de ton terrier :

Tu décides toi même de la direction dans laquelle tu veux te déplacer, en utilisant soit la sortie de gauche, soit la sortie de droite du terrier, avant d'avancer dans cette direction. Bien entendu, tu peux changer de direction, lors de ton prochain tour.

- Toutes les quatre pommes dans le terrier, mais encore des pommes d'une autre couleur voir phase 3 – Course.

Symbole : deux fois «Murmel Fiff» (symbole de l'amitié)

Action : offrir

Celui qui a lancé les bâtonnets offre sa pomme la plus haute à la marmotte de couleur correspondante. Si la pomme supérieure est de la couleur de ta marmotte, tu ne l'offres pas et tu la gardes pour toi !



Symbole : deux fois une «pomme»

Action : changer l'ordre des propres pommes – seulement, si tu le veux

Celui qui a lancé les bâtonnets enfila la pomme la plus haute à un autre endroit, plus bas, si cela est possible et s'il en a envie.



Symbole : deux fois une «griffe»

Action : chiper

Celui qui a lancé les bâtonnets prend une pomme. Soit la pomme la plus haute de la marmotte de son choix, soit sur une pomme qui se trouve sur une case.



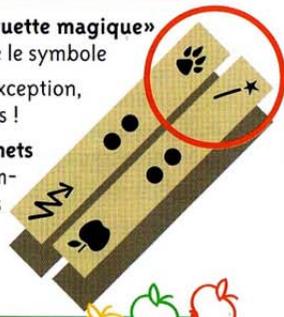
Symbole : une fois la «baguette magique»

Action : choisir soi-même le symbole

La baguette magique est l'exception, elle existe seulement une fois !

Celui qui a lancé les bâtonnets

choisit lequel des quatre symboles s'applique (même s'ils ne sont pas tous visibles) et effectue l'action correspondante.



3^{ème} phase :

La course

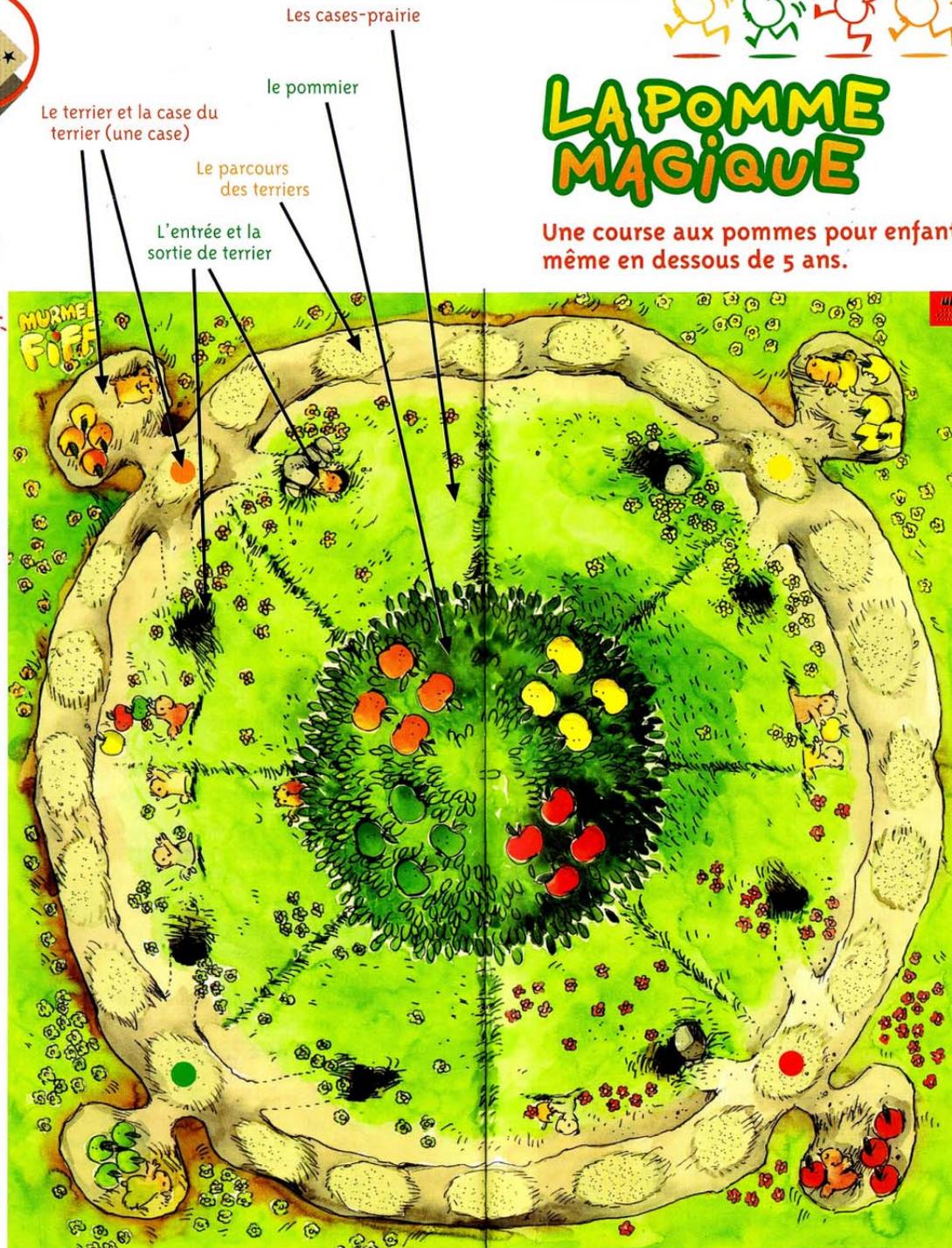
Dès qu'une marmotte a rangé ses quatre pommes dans son propre terrier, commence la course sur le parcours des terriers (voir l'image). Le départ pour toutes les marmottes est la case du terrier. Les marmottes, dont l'entrée de terrier leur permet un accès direct à des cases, où éventuellement se trouvent encore des pommes, ont le droit de les ramasser (s'il y a plusieurs pommes, l'ordre importe peu).

Ensuite, toutes les marmottes courent une fois, selon leurs points au lancer de bâtonnets, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'elles se trouvent dans leur terrier. La marmotte, qui la première, a rassemblé toutes ses pommes dans son terrier, déclenche la course et a le droit de commencer :

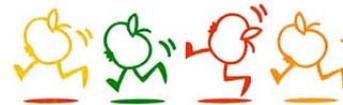
En chemin, chaque marmotte dépose les pommes qu'elle possède encore, dans les terriers correspondants, et ce dès qu'elle parvient directement sur une case-terrier ou qu'elle passe par l'une de ces cases lors de son déplacement.

- Seuls les points des bâtonnets-dés comptent. En cas de doublet, le joueur peut relancer les bâtonnets et continuer à se déplacer.
- Des symboles et des actions ne sont pas valables sur le parcours des terriers.
- Les autres marmottes sont tous simplement dépassées.
- La case où se trouve une marmotte dépassée ne compte pas.
- A la fin, il n'est pas nécessaire de tomber pile sur sa case en lançant les bâtonnets, les points en trop ne comptent pas.

Le vainqueur est le premier qui se trouve dans son terrier avec ses quatre pommes.



Variante:



LA POMME MAGIQUE

Une course aux pommes pour enfants même en dessous de 5 ans.

Chaque marmotte est dans son terrier et attend que ses pommes «roulent» jusqu'à elle. Bien entendu, les pommes ne roulent pas réellement ; elles sont prises par la queue par les enfants et déplacées comme des pions. Au début, les pommes de différentes couleurs sont «accrochées» à l'arbre.

A l'aide du symbole de dés «baguette magique», elles tombent peu à peu sur la prairie en dessous. ✨

Les règles du jeu sont :

- pour chacune de tes pommes, tu peux lancer jusqu'à trois fois les dés afin de les faire tomber de l'arbre.
- si la «baguette magique» apparaît lorsque tu lances les dés, l'une de tes pommes tombe de l'arbre – tant que l'une des pommes de ta couleur se trouve encore «accrochée» à l'arbre.
- La «baguette magique» et les points sur les dés ne comptent que s'ils sont visibles sur la face supérieure des bâtonnets !
- Les points de dés des deux bâtonnets comptent toujours ensemble ! Un doublet donne le droit de relancer et de déplacer son pion encore une fois.
- En dehors de la «baguette magique», aucun autre symbole ne compte.

Lorsque tous les enfants se sont choisis un pion selon leur couleur préférée, l'enfant le plus jeune commence à jouer et lance les deux bâtonnets.

S'il n'obtient pas de symbole de «baguette magique», l'enfant suivant joue à son tour.

Si lors de l'une des tentatives, le symbole «baguette magique» apparaît, une pomme tombe de l'arbre sur la prairie et roule par l'entrée jusqu'au parcours des terriers.

Depuis la case de terrier (voir ill. à gauche), la pomme avance en «roulant» dans le sens des aiguilles d'une montre, du nombre de cases correspondant au total des points de dés apparus lors du lancer.

Si tu as déjà une pomme dans le parcours des terriers et que c'est à toi de jouer, tu la fais «rouler» (ou une autre pomme de ta couleur) du nombre de cases correspondant au total des points de dés apparus lors du lancer.

Si tu parviens **exactement** sur une case où se trouve déjà une autre pomme, tu pousses celle-ci de sorte qu'elle avance d'une case. (le cas échéant, les pommes qui se trouvent directement devant elle, avancent également d'une case). **Une pomme ne peut pas être poussée au delà du terrier correspondant – elle roule tout simplement dans le terrier !** Les autres pommes sont simplement dépassées.

Pour rentrer dans le terrier, le nombre de points de dés du lancer doit être exact.

Celui qui parvient le premier à rassembler ses quatre pommes dans son terrier a gagné.