

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## Sur le chemin du retour - Attention, les voleurs rôdent !

C'est le moment de rapporter l'une des 10 délicieuses mouches vers ton ponton.

Mais en chemin, une autre grenouille qui n'a pas de mouche dans sa gueule peut te voler la tienne si elle parvient à sauter sur la feuille où tu te trouves. Si c'est le cas, ta grenouille dépouillée revient immédiatement sur son ponton de départ. Cela ne compte pas pour ton tour de jeu.

## Dans le buisson, dépose la mouche et repose-toi !

As-tu atteint ton ponton de départ ? Si oui, tu poses la mouche dans le buisson. Les points de déplacement excédentaires sont perdus. Dès le tour suivant, la chasse d'une nouvelle mouche commence.

## Fin de la partie - Vive le roi des grenouilles

Lorsque la dernière mouche a été rapportée, celui qui en a gagné le plus gagne la partie et devient Roi des grenouilles !

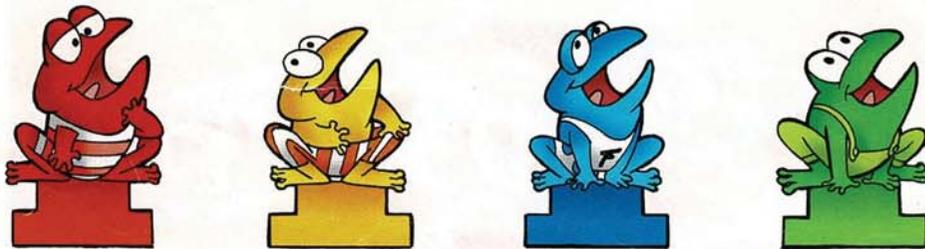
En cas d'égalité, les ex æquo partagent le trône !

Votre éditeur vous souhaite beaucoup de plaisir à jouer.

Mouche capturée



Buisson de dépôt



Traduction : François Haffner pour l'Escale à jeux - //escaleajeux.fr  
Avec l'aide précieuse de Geneviève Hubinon, Claudine Oger-Maas et... Google Traduction

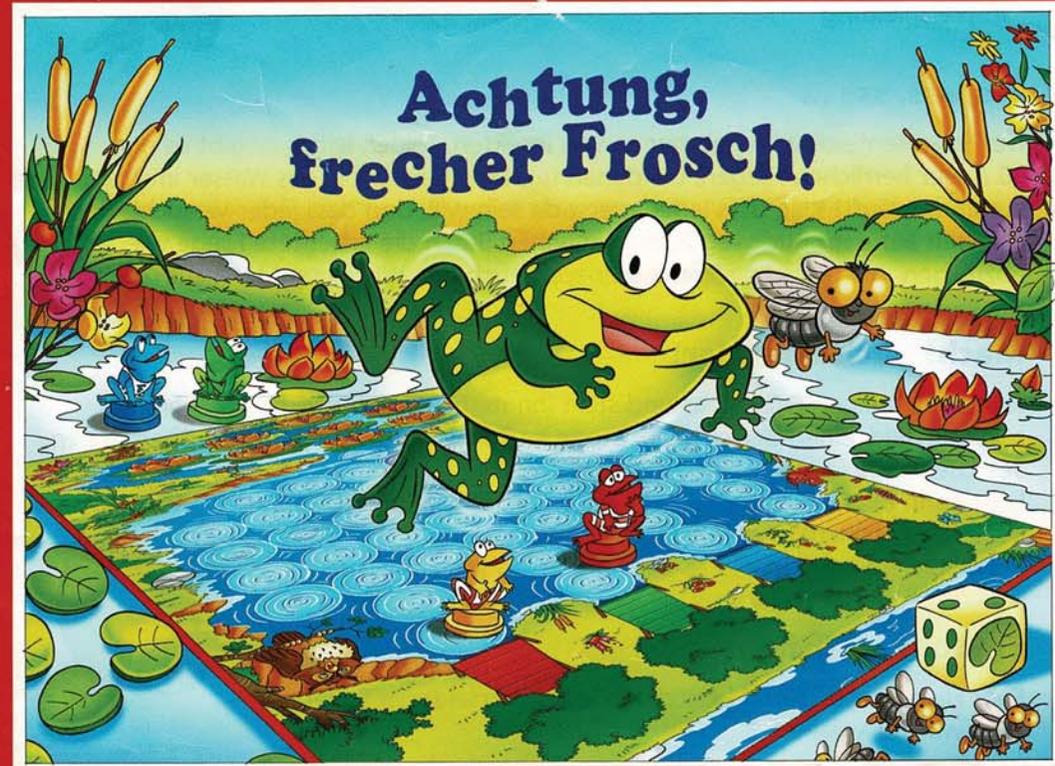
Autor / Konzeption: Thomas Schuster  
Illustration: COMICON S.L., Barcelona

© Bookmark Verlag  
Adolf-Kolping-Str. 3 · 53340 Meckenheim  
Germany  
info@bookmark-service.de



Warnung! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet. Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

227077



## Attention, grenouille effrontée !

Un jeu de dés passionnant  
pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans

## Contenu

- 4 grenouilles debout
- 10 mouches
- 15 feuilles
- 1 dé symbole
- 1 plateau de jeu
- 1 notice de jeu



## Sss, sss, sss..

Le bassin aux nénuphars fourmille d'insectes. Malheureusement, malheureusement... il n'y a que 10 de ces magnifiques mouches qui mettent immédiatement l'eau à la bouche de nos grenouilles ! Bien sûr, tout le monde veut être là en premier. Et chacun essaie de voler à l'autre la mouche capturée sur le chemin du retour vers la maison. Alors, n'hésitez pas, attrapez les dés et que la chasse commence !

## Préparez-vous à partir !

Chacun choisit une grenouille et son socle et la place sur sa case de départ, un des pontons colorés de la mare. Placez les 10 mouches dans la mare aux nénuphars à l'autre bout de la mare.

Ensuite, placez les feuilles à côté du plan de jeu.

À 2 ou 3 joueurs, mettez 12 nénuphars en jeu.

À 4 joueurs, les 15 nénuphars sont utilisées.

## Un grand dé

Comme tous les dés, votre dé de chasse à la mouche a six faces, quelles faces !



- Saute d'1 case
- ● Saute de 2 cases
- ● ● Saute de 3 cases
- ● ● ● Saute de 4 cases (2 x sur le dé)

Le symbole de la feuille signifie qu'une feuille déjà posée peut être déplacée à volonté. Mais pas une feuille où se trouve une grenouille, bien sûr !

## Règles de base - Sautez de nénuphar en nénuphar

Votre chemin mène votre grenouille de son ponton de départ jusqu'à l'étang aux nénuphars avec les mouches puis, une mouche dans la bouche, votre grenouille retourne à son ponton. La grenouille ne fait que sauter de feuille en feuille.

À chaque lancer, on met une feuille de la réserve en jeu, tant qu'il en reste.

Le plus jeune commence, puis on continue dans le sens horaire.



## On procède comme suit :

- Tu obtiens par exemple un quatre. Tu prends une feuille de la réserve, tu la places à quatre cases de ton ponton dans le grand bassin puis tu sautes dessus avec ta grenouille.
- Lorsqu'il n'y a plus de feuilles dans la réserve, il faut sauter sur les feuilles déjà posées dans l'étang (sinon vos grenouilles se noieraient... bien sûr !).
- Si tu ne peux pas atteindre une feuille avec le nombre obtenu, ton tour est perdu.
- Les sauts se font en avant, en arrière et de côté, jamais en diagonale !
- Dans tous les cas, tu dois sauter, même si cela t'éloigne de ton objectif !
- Tu peux sauter sur une case occupée (sauf sur les pontons et dans le bassin aux nénuphars).
- Si tu sautes sur une feuille occupée, tu renvoies la grenouille adverse à son ponton de départ.



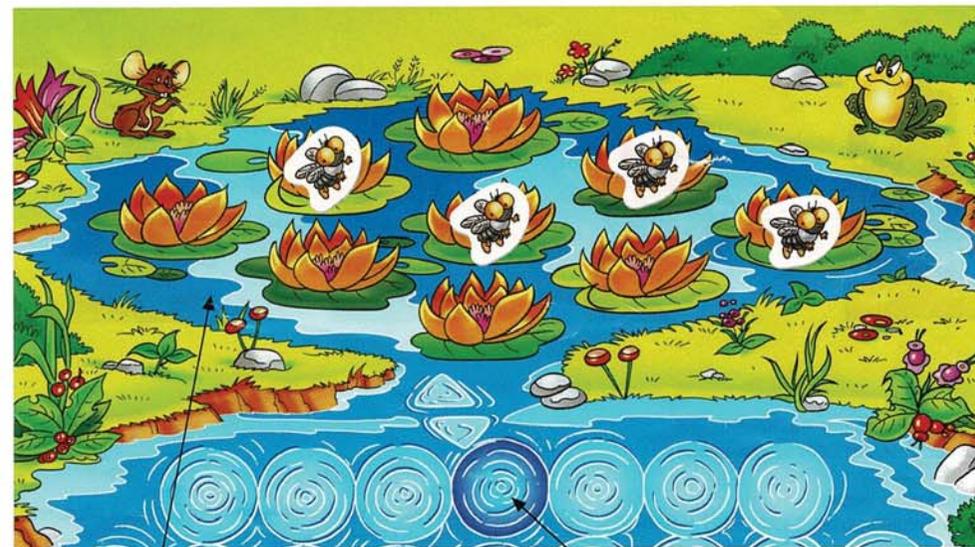
Ponton de départ



## Dans le bassin aux nénuphars - Attrape la mouche et reviens vite !

Le seul moyen d'atteindre les mouches dans le bassin aux nénuphars est d'atteindre le point de passage marqué d'une flèche dans la figure ci-dessous. Les points excédentaires sur les dés sont perdus.

Place n'importe quelle mouche dans la bouche de ta grenouille et quitte l'étang dès ton prochain tour en direction de ton ponton.



Bassin aux nénuphars

Point de passage