

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





Traduction par Fred Bizet pour Jeux en boîte

BUT DU JEU

Avoir le plus fort total de points en plaçant ses grenouilles sur les bonnes cases.

MATERIEL

20 grenouilles (5 par couleur)

20 autocollants numérotés de 1 à 5

1 dé

1 plateau

MISE EN PLACE

Pour la 1ère partie, il faut poser les autocollants sur le dos des grenouilles. Dans chaque couleur, les grenouilles doivent avoir les numéros 1 à 5. Chaque joueur prend les 5 grenouilles d'une couleur et les pose près de la case de départ. La case de départ change selon le nombre de joueurs. Les cases de départ sont les cases indiquées par un drapeau blanc et on utilise celle qui correspond au nombre de joueurs (ex : à 3 joueurs, le jeu se fait à partir de la case drapeau 3). Le joueur le plus jeune commence et prend le dé.

DEROULEMENT

Le jeu se fait dans le sens horaire. A son tour de jeu, le joueur lance le dé et avance une ou deux grenouilles de sa couleur puis c'est au joueur suivant.

Le dé indique la grenouille que l'on doit déplacer, c'est celle qui a un numéro correspondant au dé. Ex : le joueur lance le dé et obtient 2. Le joueur doit déplacer sa grenouille n°2. La grenouille avance alors jusqu'à la première case libre du plateau. Il ne peut y avoir qu'une grenouille par case. La grenouille déplacée peut ainsi passer par-dessus une ou plusieurs grenouilles.

Selon le résultat du dé, le joueur peut avancer une ou deux grenouilles :

- Dé = 1, le joueur avance sa grenouille 1
- Dé = 2, le joueur avance sa grenouille 2
- Dé = *, le joueur avance la grenouille de son choix
- Dé = 3, le joueur avance sa grenouille 3 ou ses grenouilles 1 et 2 (dans l'ordre désiré)
- Dé = 4, le joueur avance sa grenouille 4 ou ses grenouilles 1 et 3 (dans l'ordre désiré)
- Dé = 5, le joueur avance sa grenouille 5 ou ses grenouilles 2 et 3 (dans l'ordre désiré) ou ses grenouilles 1 et 4 (dans l'ordre désiré)

Quand trois grenouilles ou plus de sa couleur se suivent après le déplacement, le joueur a le droit de rejouer. Il peut jouer plusieurs fois de suite mais l'ensemble des 3 (ou plus) grenouilles doit avoir été formé grâce au dernier déplacement.

FIN DU JEU

Lorsqu'une grenouille atteint la case de la Princesse (valeur 5), la fin du jeu approche. A partir de cet instant, dès qu'un joueur ne peut plus déplacer de grenouille, le jeu est fini et on compte les points. Sur les jets 3, 4 ou 5 il faut pouvoir avancer une grenouille ou les deux (mais pas une seule sur les deux). Chaque grenouille rapporte sa valeur multipliée par la valeur de sa case.

Case rouge : x 1

Case bleu : x 2

Case 3 : x 3

Case 4 : x 4

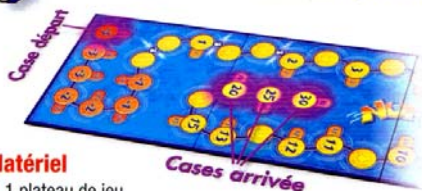
Case 5 : x 5

Les autres cases ne rapportent rien.

On additionne les points rapportés par ses différentes grenouilles. Le joueur avec le plus fort total a gagné.

NUMERI

Une passionnante
bousculade de dés
de Rudi Hoffmann
pour 2 à 4 joueurs
dès l'âge de 8 ans



Matériel

- 1 plateau de jeu
- 20 jetons (5 jetons de 4 couleurs différentes)
- 1 dé (1, 2, 3, 4, 5, ☆)

But du jeu

Chaque joueur essaie de placer astucieusement ses jetons sur des cases à chiffres le plus élevés possible. A la fin du jeu, les valeurs des jetons sont multipliées par les chiffres figurant sur les cases du plateau de jeu sur lesquelles figurent les jetons. Le joueur ayant marqué le plus de points est déclaré vainqueur.

Préparation

Chaque joueur choisit 5 jetons d'une couleur et les dépose devant lui. Si la partie est jouée à moins de quatre joueurs, les autres jetons sont déposés dans la boîte.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune obtient le dé et commence la partie. Il lance les dés et pose le jeton avec le nombre de points obtenus au dé sur la case Départ rouge foncée. Une fois qu'il a joué, la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour, lance les dés et prend un de ses jetons.


Le nombre de points obtenus au dé détermine alors quel jeton doit être pris. Le jeton est toujours placé sur la **prochaine case vide** vu qu'un seul jeton peut figurer sur une case. Il est de la sorte donc possible de sauter plusieurs cases occupées (ceci peut par exemple être 1 case ou même 15 cases).

Si le joueur obtient une étoile (☆) à son lancer de dés, il a le droit d'avancer **un jeton** quelconque de ses propres jetons sur la prochaine case libre.

Exemple : le jaune commence et lance un 2. Le joueur place donc son 2 sur la case Départ (A). Le bleu lance un 4 et pose son 4 sur la prochaine case libre (B). Le vert lance ensuite un 1 et pose son 1 sur la prochaine case libre (C). Puis le jaune lance de nouveau un 2 et le place (D). Le bleu lance un 3. Il doit replacer le jeton sur la case Départ (A) vu qu'elle est maintenant la prochaine case libre pour ce jeton.



Au-dessus de la barrière

Le plateau contient trois barrières. Le nombre de joueurs détermine quelle barrière doit être utilisée. La barrière  est donc active si la partie est jouée à 2 joueurs. Dès que le premier jeton a passé la barrière active, **tous les joueurs ont le droit de répartir sur deux de leurs jetons** leur résultat au dé de 3, 4 ou 5 :

- si un 5 est lancé, les jetons 1 + 4 ou 2 + 3 peuvent être placés
- si un 4 est lancé, les jetons 1 + 3 peuvent être placés
- si un 3 est lancé, les jetons 1 + 2 peuvent être placés
- par contre si un 1, 2 ou une ☆ sont lancés, il est interdit de répartir le résultat.

La répartition est uniquement autorisée si le joueur peut réellement déplacer deux jetons – l'ordre dans lequel ils sont placés ne jouent toutefois aucun rôle. Il est impossible de ne pas placer de jeton pour un chiffre. Un 5 peut par exemple être placé sous forme de 1 + 4 ou de 4 + 1.

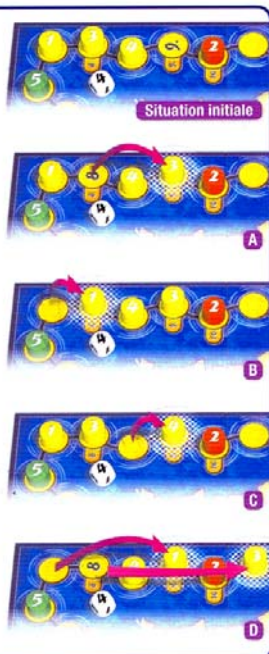
Tour supplémentaire

Exemple :

c'est au tour du jaune et il lance un 4 (voir situation initiale).

Si le jaune répartit maintenant le nombre de points obtenus au lancer en 3 et 1 et qu'il place d'abord le 3 (A) et puis le 1, les trois jetons jaunes forment ensuite de nouveau une rangée de trois (B) et le jaune a donc le droit de rejouer.

Le jaune aurait également pu avancer le 4 d'une case (C), ou bien répartir le nombre de points obtenus au lancer en plaçant tout d'abord le 1 et puis le 3 (D). Aucun de ces deux derniers exemples de placement n'aurait toutefois permis de réaliser une rangée de trois et le joueur suivant aurait alors joué.



Exemple : le vert a placé le 2 sur la case 25 (50 points), le 3 sur la case 9 (27 points) et le 5 sur la case -1 (-5 points). Il n'a par contre pas encore placé le 4 ($4 \times -5 = -20$ points) et le 1 figure sur une case sans chiffre (0 point).

Le vert remporte donc en tout $50 + 27 - 5 - 20 + 0 = 52$ points.



Trois jetons d'une même couleur directement les uns derrière les autres : tour supplémentaire

Si à la fin d'un tour, un joueur a formé une chaîne composée de **trois ou plus de ses jetons**, il obtient un tour supplémentaire et peut immédiatement **relancer le dé**. Les jetons doivent alors toutefois être placés directement les uns derrière les autres, sans case libre entre les jetons. Une chaîne qui existait déjà avant le lancer de dé et laquelle n'a pas été modifiée, **ne donne pas droit à un tour supplémentaire**. La chaîne formée doit donc toujours être nouvelle ou bien autrement agencée. Si un joueur réussit avec son tour supplémentaire à former de nouveau une chaîne, il a de nouveau le droit de lancer les dés. Ceci peut être le cas plusieurs fois consécutivement.

Il peut arriver qu'un joueur ne puisse placer aucun de ses jetons tout juste avant la fin de la partie (par exemple si son 1 figure sur la dernière case et qu'il lance un 1). Dans ce cas, le joueur ne peut placer aucun de ses jetons et c'est au tour du prochain joueur.

Fin du jeu

La partie est finie dès que les trois dernières cases (cases jaunes) sont occupées. Les points remportés par les différents joueurs sont maintenant déterminés.

Répartition des points

Chaque joueur marque des points pour chacun de ses jetons. Le nombre de points sur le jeton est alors multiplié par le chiffre inscrit sur la case sur laquelle se trouve le jeton. Des jetons figurant sur des cases négatives rouges donnent des points négatifs. Si à la fin de la partie, les joueurs ont encore des jetons qu'ils n'ont pas placés, ces jetons sont multipliés par la valeur -5 . Des jetons sur des cases sur lesquelles aucun chiffre n'est inscrit sont évalués avec la valeur zéro.

Les résultats obtenus pour tous les jetons sont ensuite additionnés. Le joueur avec la somme totale la plus élevée gagne la partie.