

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



De bons amis

Un concours de saut acharné entre petits pêcheurs de trésors.

2 à 4 Joueurs à partir de 5 ans

Durée : 25-30 minutes

Contenu : 9 feuilles de nénuphar
4 grenouilles en bois d'érable de 4 couleurs. (textures, vert / poilu vert, bleu / trait bleu relief, rouge / rondelle mousse, jaune / sable granuleux)
4 dés numérotés de 1 à 3 en relief
15 pièces d'or en bois (repère tactile rugueux)
30 pièces d'argent en bois
1 anneau d'or en bois
1 sac en tissu
1 règle du jeu

Au début, c'est l'histoire de quatre bons amis, d'une mystérieuse princesse et d'un trésor.

Pas loin du tout, mais si bien caché que pratiquement personne ne peut le trouver, au milieu des bois, il y a un adorable petit étang, sur lequel brillent de frêles nénuphars.

Quatre bons amis vivent cachés là : un rouge fraise, un bleu ciel, un jaune citron et un vert gazon.

Un jour, comme directement tombée du ciel, une jolie princesse se trouve au bord de l'étang. Mais à peine nos quatre amis remarquent leur discrète observatrice que déjà elle a disparu.

La princesse était si belle que toutes les grenouilles en tombèrent immédiatement amoureuses.

Mais puisque seul l'un d'entre eux pouvait l'épouser, elle devint un sujet de grande dispute.

C'est alors qu'ils se souvinrent de leur merveilleux secret : la découverte, il y a très longtemps, d'un trésor au fond de l'étang.

Ils décident d'une compétition : une pêche aux pièces d'or et d'argent, où celui qui ramènerait le plus gros trésor pourrait demander la main de la princesse.

Ils jouent sans cesse à ce jeu, mais au jour d'aujourd'hui n'ont toujours pas revu la belle, et de toute façon, une princesse épouserait-elle jamais une grenouille ?

Préparation du jeu:

Les 9 nénuphars sont disposés en cercle sur la table.

Dans le jeu à quatre, 4 dés, 4 grenouilles, l'anneau d'or ainsi que 30 pièces d'argent et 15 d'or sont utilisés.

Dans le jeu à trois, 3 dés, 3 grenouilles, l'anneau d'or, 24 pièces d'argent et 12 d'or.

Dans le jeu à deux, 2 dés, 2 grenouilles, l'anneau d'or, 18 pièces d'argent et 9 d'or.

Les pièces choisies sont mises dans le sac. L'anneau d'or est tenu à disposition.

Le plus jeune choisit la grenouille de la couleur qu'il préfère, la place sur n'importe lequel des nénuphars et lui passe l'anneau d'or. (Dans la suite du jeu, l'anneau revient à chaque fois à la grenouille placée en tête).

Les autres joueurs choisissent leur grenouille les uns après les autres (le plus âgé en dernier) et les placent sur les feuilles de nénuphar situées à la suite de la première grenouille. Au début, chaque grenouille est seule sur son nénuphar.

Les grenouilles, dés et pièces non utilisés sont remis dans la boîte.

Le joueur dont la grenouille est dernière dans la file plonge sa main dans le sac et en sort, sans regarder, 3 pièces qu'il place sur le nénuphar se trouvant derrière sa grenouille.

Déroulement du jeu :

Lancer les dés et avancer

On lance les dés et on avance les grenouilles chacun à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Première grenouille :

L'enfant dont la grenouille est en tête commence et lance un dé. Si le dé fait trois, la grenouille doit avancer de trois nénuphars dans le sens des aiguilles d'une montre ; de deux nénuphars s'il fait deux, d'un s'il fait un; et s'il fait zéro (aucun point), la grenouille reste sur place.

Deuxième grenouille :

L'enfant dont la grenouille est en deuxième position doit lancer deux dés, afin de mieux rattraper la première grenouille. L'enfant additionne les points des deux dés et avance sa grenouille du résultat.

Troisième grenouille :

Celui dont la grenouille est troisième lance trois dés, additionne les points obtenus et se déplace en conséquence.

Quatrième grenouille : Les quatre dés sont utilisés.

Pour les tours suivants :

Le premier de la file ne lance qu'un dé, le deuxième deux, le troisième trois, et le quatrième quatre.

L'anneau doit toujours désigner la grenouille qui est en tête. Par conséquent, le joueur qui dépasse le porteur de l'anneau doit prendre l'anneau et le passer sur sa grenouille !

A qui revient le trésor ?

Lorsqu'un joueur atterrit directement sur un nénuphar sur lequel se trouvent les trois pièces, il les prend. L'enfant qui occupe à ce moment la dernière position, prend de nouveau trois pièces du sac et les place sur le nénuphar placé derrière sa grenouille. Le premier qui tombe de nouveau par un compte exact sur ce nénuphar remporte les trois nouvelles pièces, etc...

Dès qu'il reste moins de 6 pièces dans le sac, elles sont toutes placées sur la feuille située derrière la dernière grenouille, et en avant pour le dernier tour!

Bons amis :

A chaque fois qu'une grenouille arrive sur un nénuphar déjà occupé par une ou plusieurs grenouilles, tous se rappellent qu'ils sont de «bons amis». Ils se serrent la main, peuvent se prendre dans les bras (ou s'embrasser, s'ils le souhaitent) et chacun prend une

pièce du sac, sans regarder, bien entendu, pour l'offrir à son ami. Si plus de deux grenouilles se retrouvent sur une feuille, on distribue les pièces aux autres propriétaires dans le sens des aiguilles d'une montre.

Important :

Les «bons amis» sont toujours placés sur le nénuphar dans l'ordre de leur arrivée.

Fin du jeu :

Quand toutes les pièces d'or et d'argent ont été collectées, le jeu est terminé et le trésor est estimé:

Chaque pièce d'or rapporte trois points, chaque pièce d'argent un point. L'enfant qui a le plus de points remporte la partie.

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, ils gagnent ensemble.

Et maintenant aux bons amis de bien s'amuser !