

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>  
09 72 30 41 42  
06 60 35 28 54  
[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# LE JARDIN DE LA GRENOUILLE

Un jeu de Gérard Vignacq pour 2 à 4 joueurs âgés de 5 ans et plus © GV 2013

## **COMPOSITION**

- 1 plateau à assembler
- 4 jetons "Coccinelle" numérotés 1, 2, 3 ou 4
- 4 jetons "Abeille"  
caractérisés par une couleur rouge, jaune, bleu ou violet
- 1 jeton "Grenouille"
- 1 dé avec deux faces abeille, deux faces coccinelle,  
une face grenouille et une face fleur
- 1 dé marqué 1, 2 ou 3

## **BUT DU JEU**

Acquérir le maximum d'insectes (abeille ou coccinelle).

## **PREPARATION**

Le plateau est assemblé puis posé au centre de la table. Les 4 coccinelles sont positionnées face visible sur le premier nénuphar zébré de la mare, les 4 abeilles sur le second et enfin la grenouille sur le troisième.

## **MARCHE DU JEU**

Les insectes se déplacent de case en case dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. La grenouille saute de case en case dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les insectes ainsi que la grenouille démarrent du nénuphar zébré. Les cases du plateau « fleurs » sont considérées comme des cases normales et la fleur qu'elle porte se différencie par une couleur (la même que celle des abeilles) et par un nombre de points (le même que celui des coccinelles).

## **TOUR DU JEU**

Les insectes et la grenouille n'appartiennent à aucun joueur et peuvent être déplacées par n'importe quel joueur. De même il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. On ne décompte que les cases libres.

### **Jet de dés**

Le premier joueur (le plus jeune puis celui situé à sa gauche) jette les 2 dés. Suivant les cases sorties, plusieurs possibilités :

- Face abeille :  
Le joueur déplace l'abeille de son choix du nombre de cases indiqué par le deuxième dé.
- Face coccinelle :  
Le joueur déplace la coccinelle de son choix du nombre de cases indiqué par le deuxième dé.
- Face grenouille :  
Le joueur déplace la grenouille du nombre de cases indiqué par le deuxième dé.
- Face fleur :  
Le joueur déplace l'insecte de son choix ou la grenouille directement sur le plus proche pot de fleurs libre. Sinon, le tour est perdu.

### **Comment acquérir un insecte ?**

- 1) Si une abeille se pose sur une case pot de fleurs de la même couleur qu'elle, elle est acquise par le joueur. De même pour la coccinelle si le nombre de points est le même.
- 2) Quand la grenouille saute un insecte, celui-ci est acquis par le joueur qui a déplacé la grenouille.
- 3) Si un insecte fait le tour complet du jardin en revenant sur la case de départ, il est acquis par le joueur qui l'a déplacé.

## **LE VAINQUEUR**

La partie prend fin quand le dernier insecte a été acquis. Le vainqueur est le joueur qui a gagné le plus d'insectes.