

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



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.