

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion 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 Lyon ou Châlon-sur-Saône, 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 \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# LEAPFROG

## Saute-grenouilles

**Un jeu de Gordon et Fraser Lamont**  
pour 1 à 6 joueurs âgés de 7 ans et plus  
durée : 20 à 30 minutes

© 2004 Fragor Games Limited - www.fragorgames.com

Traduction : François Haffner

### Contenu

Les règles  
6 grenouilles (rouge, jaune, verte, bleue, orange et violette)  
1 grand nénuphar vert  
36 pions numérotés de 1 à 6 (6 de chaque couleur)  
6 marqueurs (billes de verre plates)  
1 assiette

### Vue d'ensemble

Chaque année, les grenouilles de Fragor se rendent à l'étang royal pour participer aux jeux annuels des grenouilles. Les concours de vitesse, de perfidie et de courage assureront que seule la grenouille la plus forte gagnera le tournoi.

Le but du jeu est de marquer le plus de points. On marque des points lors de trois courses. Chaque course se joue en 6 tours. Chacune des courses est légèrement différente – la première course récompense la vitesse, la seconde récompense la perfidie et la troisième récompense le courage. On marque des points de deux façons : par les places obtenues à la fin des courses et par les marqueurs récoltés en fin de tournoi.

Comme mentionné plus haut, chaque course se joue en 6 tours. A chaque tour, chaque joueur choisit un de ses pions numérotés et le place à droite de sa grenouille (lors des tours suivants il sera placé à côté du jeton précédemment joué). Les grenouilles n'appartenant à personne joent un jeton au hasard et le placent également à leur droite. Tous les jetons sélectionnés sont simultanément révélés. Selon les valeurs des jetons, les grenouilles peuvent alors sauter les unes par-dessus des autres.

### Première course : vitesse

#### a) Préparation

Chaque joueur choisit une couleur et prend les six jetons de cette couleur. Les jetons des grenouilles qui ne sont à personne sont mélangés face cachée, puis placés en pile toujours face cachée à

côté du terrain de course. Afin de déterminer les positions de départ des grenouilles, on prend les six jetons d'un joueur et on les place aléatoirement à côté des six grenouilles. Le numéro qui apparaît indique la position de départ de cette grenouille pour la première course. Placez les grenouilles en colonne avec le numéro 1 en tête, le numéro 2 à la suite, etc. jusqu'au numéro 6 qui est donc placé en dernier. Les jetons qui ont servi à déterminer l'ordre de la course retournent dans la main du joueur à qui ils appartiennent.

La première course est la course de vitesse. Placez le grand nénuphar sur la table en haut de la colonne des grenouilles. Le nénuphar signale la direction de la course. La grenouille qui suit directement le nénuphar est en tête et ainsi de suite jusqu'à celle en 6<sup>ème</sup> position. À gauche des grenouilles en 4<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> position, on place un marqueur en verre.

Comme mentionné plus haut, on mélange bien tous les jetons de chaque couleur n'appartenant à personne. Puis on place les six jetons de chaque couleur en une pile face cachée à proximité du terrain de jeu.

Vous êtes maintenant prêt à jouer. La position doit ressembler à celle de la photo n°1.

Chaque joueur choisit alors un jeton numéroté et le place face cachée à droite de sa grenouille (lors des prochains tours, le jeton sera posé à côté du dernier jeton joué). On place également face cachée le premier jeton de la pile de chaque grenouille non contrôlée à droite de cette grenouille.

#### b) Mouvement

Tous les jetons sont maintenant retournés simultanément. Selon les nombres, les jetons vont changer de position. Une fois que tous les jetons auront été résolus, on déplacera les grenouilles pour les mettre en face de leur jeton.

Les mouvements sont résolus en partant de la tête de colonne et en allant vers le bas. La première grenouille ne peut pas gagner de place. Donc, c'est en pratique le nombre du deuxième jeton qu'on examine d'abord.

Les nombres ont 2 fonctions - premièrement, ils indiquent la force du saut et, deuxièmement, ils déterminent le nombre maximum de places que la grenouille peut gagner ou perdre. Si le jeton possède un nombre plus grand (et pas simplement égal) que le jeton au-dessus de lui, alors ce jeton saute par-dessus le précédent (au sujet d'une grenouille s'étant déjà déplacée de son maximum, voir plus loin). On continue ainsi jusqu'à ce que le jeton se soit avancé au maximum d'un nombre de place égal à sa valeur.



Photo n°1

Par exemple, une grenouille en 6<sup>ème</sup> position qui a joué le jeton 2 alors que les grenouilles placées de la 1<sup>ère</sup> à la 5<sup>ème</sup> position ont joué 1, ne pourra toutefois avancer que de deux places et passer en 4<sup>ème</sup> position.

Important : un jeton NE PEUT PAS sauter par-dessus un jeton directement au-dessus de lui si ce jeton est déjà descendu de son maximum. Par exemple, une grenouille qui a joué le jeton 1 et s'est déjà fait dépasser ne peut plus être dépassée puisqu'elle est déjà descendue de 1. Pour marquer cela, chaque fois qu'un jeton est descendu de son maximum, ce jeton est retourné face cachée pour montrer qu'on ne peut plus le dépasser.

#### Exemple

Sur la photo n°2, les jetons ont été placés pour le 1<sup>er</sup> tour. Ils sont alors retournés et montrent les nombres suivants : rouge 1, jaune 2, violet 2, orange 3, bleu 6, et vert 5. Le mouvement est maintenant résolu.

À partir du haut et en allant vers le bas, les jetons sont résolus comme suit :

- Le jaune saute par-dessus le rouge (2 contre 1). Le jeton rouge qui est descendu de son maximum est retourné.
- Bien que le violet (2) ait un nombre plus grand que le rouge (1), il ne peut pas le dépasser car le rouge est déjà descendu de son maximum
- Le jeton orange est plus important que le violet (3 contre 2) et saute donc le violet. Il ne peut toutefois pas dépasser le rouge, lui non plus.
- Le bleu a joué 6. Il saute le jeton violet et orange avant d'être bloqué à son tour par le rouge. Le violet étant descendu de deux places, ce qui est son maximum. Le jeton violet est donc retourné pour signaler ce fait.
- Bien que le vert ait joué 5, il est immédiatement bloqué par violet dont le jeton est retourné.



Photo n°2

La photo n°3 montre la disposition des jetons après que les mouvements aient été résolus.

Les grenouilles sont alors réarrangées pour refléter le nouvel ordre des jetons.

La photo n°4 montre la situation après le déplacement des grenouilles pour refléter leur nouvelle position dans la course.



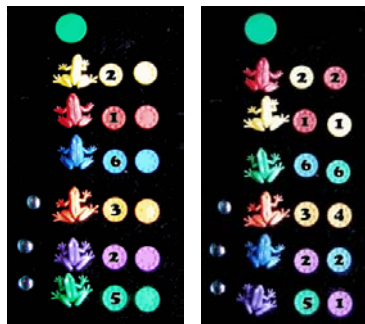
Photos n°3 et n°4

### c) Fin du tour

Lorsque le tour est terminé, tous les jetons sont retournés face visible. Les jetons restent visibles jusqu'à la fin de la course.

Le deuxième tour commence. Chaque joueur choisit son prochain jeton et le place à droite de jeton du tour précédent (voir la photo n°5).

A nouveau, on joue le jeton du dessus de la pile pour les grenouilles non contrôlées.



Photos n°5 et n°6

Les jetons sont ensuite révélés et les positions sont à nouveau modifiées selon les nombres joués. Les grenouilles sont ensuite déplacées comme au tour précédent pour refléter les nouvelles positions des jetons (voir la photo n°6).

Les tours 3 à 6 sont également joués de la même façon, jusqu'à ce que chaque joueur (et même non joueur !) ait joué chacun de ses 6 jetons. Puisque les nombres restent visibles, les joueurs peuvent savoir quels jetons restent à chacun de leurs adversaires. À la fin d'une course, il y aura une grille de 6x6 jetons à droite des grenouilles, chaque colonne de jetons représentant un tour de la course.

### Score

À la fin de chaque course, on marque les points gagnés. Il est nécessaire de se munir d'un papier et d'un stylo. La 1<sup>ère</sup> grenouille, c'est-à-dire la plus proche du nénuphar, marque 6 points, la 2<sup>ème</sup> marque 5 points et ainsi de suite jusqu'à la 6<sup>ème</sup> qui marque 1 point. Les grenouilles non contrôlées par un joueur marquent également leurs points (une feuille de marque est disponible sur le site web). Des points seront attribués à la fin des trois courses aux joueurs possédant des marqueurs en verre. Si votre grenouille termine la course en face d'un marqueur en verre, vous gagnez ce marqueur. Inscrivez-le sur la feuille pour vous en souvenir. Cela peut servir de preuve si les marqueurs viennent à se mélanger.

Dans la première course, les marqueurs sont déposés en face des 4<sup>ème</sup>, 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> places. Dans la deuxième course, les marqueurs sont déposés en face des 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> places. Dans la course finale, un seul marqueur est déposé en face de la 6<sup>ème</sup> place. Les marqueurs sont scorés après la dernière course (voir la section « Score final » pour les détails).

### Deuxième course : lenteur

Important : le grand nénuphar est maintenant disposé en queue de course, derrière la 6<sup>ème</sup> grenouille. Les grenouilles font toujours face vers le haut de la colonne, tournant maintenant le dos au nénuphar.

Les grenouilles restent dans l'ordre où elles étaient à la fin de la première course. Chaque joueur reprend en main tous ses jetons. On mélange les jetons des grenouilles non contrôlées et on les place à nouveau en pile face cachée à côté du terrain de course.

On dispose les marqueurs en face des grenouilles ayant terminé 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> de la course précédente, et qui sont maintenant en 6<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> position de la course de lenteur.

Voyez la photo n°7.



Photo n°7

Le mouvement est résolu exactement de la même manière que lors de la première course. Le but est toujours de finir le plus prêt possible de du nénuphar. Cette fois les grenouilles essayent de se déplacer lentement et de descendre le long de la colonne.

Chaque joueur jouera à nouveau un de ses jetons à droite de sa grenouille (mais peut-être qu'un 1 est meilleur qu'un 6 si on veut se faire dépasser et descendre le long de la colonne vers le grand nénuphar). Les grenouilles non contrôlées par un joueur agissent également comme lors de la première course.

IMPORTANT - notez que les jetons numérotés continuent à être résolus en partant du haut de la colonne de grenouille. Par exemple, sur la photo n°7, bien que la grenouille rouge soit en 6<sup>ème</sup> position, il faut toujours résoudre son jeton en premier, puis le jaune, le violet, etc.

À la fin du 6<sup>ème</sup> tour, on marque les points comme lors de la première course, à savoir 6 points pour la grenouille la plus proche du nénuphar, 5 points pour la deuxième, ... 1 point pour la sixième. Cette fois, les grenouilles en 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> position reçoivent un marqueur en verre.

### Troisième course : bravoure

On laisse les grenouilles dans l'ordre où elles ont terminé la deuxième course. Chaque joueur reprend ses jetons en main. On mélange à nouveau et on empile les jetons des grenouilles non contrôlées. On remet le nénuphar géant à sa place initiale, en tête de la course, soit immédiatement devant la grenouille qui vient de terminer 6<sup>ème</sup>. Les grenouilles font toutes face au grand nénuphar. On dispose un dernier marqueur en face de la grenouille maintenant en 6<sup>ème</sup> position (celle qui vient de gagner la deuxième course).

On place l'assiette sous la grenouille en deuxième position ! (Voir la photo n°8).

La course est identique à la première course. Cependant, cette fois les grenouilles doivent faire preuve de bravoure pour éviter d'être servies de force au restaurant gastronomique voisin. Si votre grenouille finit la course dans l'assiette (c'est-à-dire en deuxième position) à la fin du sixième tour, elle est dégustée et ne peut donc plus gagner la partie.

Seule une grenouille saine et sauve peut gagner la partie. (Variante - les âmes sensibles ou les végétariens peuvent jouer sans l'assiette. Aucune grenouille n'a été maltraitée durant les tests du jeu).



Photo n°8

### Score final

À la fin de la troisième course, chaque grenouille vivante additionne ses scores des trois courses. On ajoute ensuite les primes de marqueurs comme suit : 1 marqueur = 0 points, 2 marqueurs = 5 points, 3 marqueurs = 10 points. La grenouille qui totalise le plus de points gagne la partie. Ce peut être une grenouille de non joueur ! En cas d'égalité, la grenouille avec le plus de marqueurs gagne. S'il y a toujours égalité (vous le faites exprès !) c'est alors la grenouille qui a fini à la meilleure place dans la dernière course qui gagne.

### Conclusion

Nous avons eu beaucoup de plaisir à concevoir et produire ce jeu. Nous espérons que vous vous amusez en y jouant. Si vous avez une question sur les règles, envoyez s'il vous plaît un courriel à [glamont@ntlworld.com](mailto:glamont@ntlworld.com) avec "Leapfrog" dans l'objet.

Visitez également notre site [www.fragorgames.com](http://www.fragorgames.com) pour trouver les dernières informations sur ce jeu, feuille de score, variantes et informations sur le championnat du monde de Leapfrog en 2005 !

Remerciements sincères à l'équipe Leapfrog (Judi, Tabby, Sheena, Iona, Glenn, Joy et Sandy) sans qui ce jeu n'existerait pas aujourd'hui. Des remerciements spéciaux sont également dus à Mark Higgins, Ellis Simpson, Angus Keys et Ruth Baldry pour leur appui, conseil et enthousiasme constants.

**Gordon et Fraser Lamont**

*Traduction par François Haffner – novembre 2004  
pour les lecteurs de <http://jeuxsoc.free.fr>*