

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Fin du jeu

✿ Le jeu se termine dès qu'une des grenouilles a sauté dans ou par-dessus l'étang. L'enfant à qui appartient cette grenouille est le vainqueur.

Variante de jeu

- ✿ On ne remet pas le bâton dans la boîte après chaque tour.
- ✿ C'est seulement une fois que les huit bâtons ont été tirés, que le joueur qui a tiré le dernier bâton, les remet tous dans la boîte. On fait tourner la boîte plusieurs fois avant de la présenter au joueur suivant.

©2002 KOSMOS Verlag

©2003 TILSIT Editions

Développement du jeu en français : TILSIT Team

Maquette pour la version française : TILSIT Studio

Fabriquée en Allemagne

Ce jeu est édité par TILSIT Éditions 8, place Marcel Rebuffat / ZA N°7 - Villejust 91 971 Courtabœuf cedex France / e-mail : contact@tilsit.fr / Infos en direct : www.tilsit.fr
Ticado a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Ticado

TILSIT
EDITIONS

LAQUELLE DES GRENOUILLES SAUTERA LE PLUS LOIN ?

PLOUF! PLOUF! GRENOUILLE!

Un concours de sauts entre de rusées
petites grenouilles.

Pour 2 à 4 grenouilles à partir de 3 ans.

Auteur : Steffen Schulz ✿ Illustration : Nick Dingbaum
Réalisation : Bluguy Grafik-Design

Les petites grenouilles s'amuse à faire un concours de saut : de bâton en bâton, elles bondissent en coassant gaiement le long de la rive, mais leurs sauts ne sont pas tous de la même longueur.

Contenu de la boîte

4 grenouilles en bois

8 bâtons en bois de longueurs
différentes

1 boîte cylindrique

1 règle de jeu

But du jeu

Sauter le plus loin et arriver le premier à l'étang.

Préparation du jeu



- ✿ Sortez le matériel de jeu de la boîte.
- ✿ Chaque enfant choisit une grenouille.
- ✿ S'il y a moins de quatre joueurs, les grenouilles restantes sont mises de côté.
- ✿ Les grenouilles commencent alignées les unes à côté des autres au bord de la table.
- ✿ Décidez ensemble de l'endroit où aura lieu la course. La piste doit faire cinq fois la longueur de la boîte ; au bout, placez le couvercle transparent de la boîte, elle jouera ainsi le rôle de l'étang.
- ✿ Pour savoir qui commence, chaque enfant tire un bâton de la boîte.
- ✿ On compare les bâtons : l'enfant qui a tiré le plus long bâton commence la course.



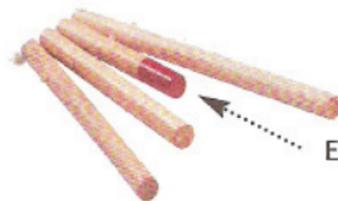
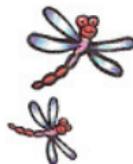
Début du jeu

- ✿ La course de sauts démarre ! Les huit bâtons sont plantés dans la boîte.
- ✿ Le premier joueur tire un bâton de la boîte.



Si l'extrémité du bâton n'est pas rouge

- ✿ Tu peux placer ce bâton en longueur devant ta grenouille.
- ✿ La grenouille saute par-dessus le bâton et atterrit juste de l'autre côté.

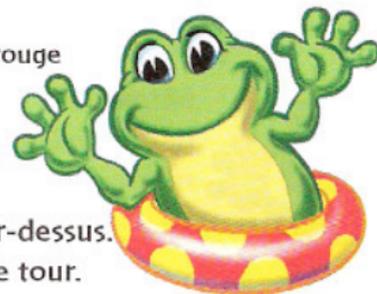


Extrémité rouge



Si l'extrémité du bâton est rouge

- ✿ Ce bâton est vieux et vermoulu, la grenouille ne peut pas sauter par-dessus.
- ✿ Celui qui l'a tiré n'avance pas à ce tour.



Fin du tour de jeu

- ✿ Le bâton, qu'il soit peint en rouge ou non, est remis dans la boîte. Avant de la présenter au joueur suivant, on fait tourner la boîte plusieurs fois sur elle-même, de façon à ce qu'aucun joueur ne sache où se trouvent les bâtons.