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.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









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 \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



http://escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 60 35 28 54 escaleajeux@gmail.com





## **POOLPARTY**

## BUT DU JEU

Toutes les grenouilles se pressent vers la piscine. Les unes après les autres, elles se jettent à l'eau pour se rafraîchir. Le joueur qui à réussi à aligner tous les membres d'une même famille grenouille de façon à former une ligne de l'îlot central au bord extérieur de la piscine gagne la partie.

#### MATERIFI

30 jetons grenouilles (cinq jetons dans six couleurs différentes) un plateau représentant un îlot central et une piscine circulaire Deux dés.

## **PREPARATION**

Le plateau est posé au centre de la table. Chaque joueur reçoit les cinq jetons grenouilles d'une même couleur qu'il empile devant lui de façon à ce qu'ils forment une tour. Le jeton ayant la plus grosse circonférence est placé en dessous et le plus petit sur le dessus. C'est le joueur le plus jeune qui commence.

## LA PARTIE

Les grenouilles vont devoir se jeter à l'eau. Pour cela, le joueur dont c'est le tour lance les deux dés. C'est toujours le jeton le plus petit qui est placé le premier sur le plateau. La piscine de forme circulaire est séparée en 5 «longueurs», chacune correspondant à une taille de jeton. Les plus petits jetons se placent sur la longueur intérieure (la plus proche de l'îlot central, donc), les plus gros sur la bordure extérieure.

Le plus petit jeton du premier joueur est placé sur la rampe de départ (ligne de 5 cases représentant des flèches orientées vers la gauche) sur la bordure intérieure.

Suivant les chiffres indiqués par les dés, les jetons vont être déplacés dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple

1<sup>er</sup> dessin, page 2

Anke jette les dés. Le premier indique 4 et le second 1. Anke va pouvoir avancer son plus petit jeton de 4 cases et le jeton directement plus gros de 1 case ou avancer le plus petit d'une case et celui qui suit de 4 cases.

Lorsque c'est nécessaire et ce, à tout moment, un joueur peut pousser les jetons des autres concurrents ou passer par-dessus. 2ème dessin, page 2

Si Bernd obtient 6 et 1 avec les dés, il avance son plus petit jeton de 6 cases à partir de la rampe de départ dans le sens des aiguilles d'une montre. Il va devoir passer par-dessus celui de Anke, qui, lui, est posé sur la quatrième case. Il laisse le jeton d'Anke à sa place puisque celui-ci ne freine pas son déplacement. Il va ensuite pousser son second jeton d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre. Or, sur la case qu'il doit atteindre se trouve déjà le second jeton d'Anke. Puisque celui-ci le gêne, il va pousser le jeton d'Anke pour y mettre le sien et poser le jeton d'Anke dans la case qui suit, toujours en respectant le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est de nouveau à son tour de jouer, chaque joueur va engager les deux jetons suivants sur sa pile. Comme pour les deux premiers, il les place sur la rampe de départ en tenant compte de la taille. Lorsque tous les joueurs ont mis à l'eau leurs 5 jetons grenouilles, ils peuvent décider de bouger à chaque tour de jeu le jeton leur appartenant de leur choix. Chaque joueur peut donc bouger le plus petit ou le plus gros de ses jetons ou encore un jeton déjà joué au tour précédant s'il le souhaite.

Une fois ses 5 grenouilles à l'eau, chaque joueur a le choix entre différentes actions. Il peut :

- faire avancer 2 jetons en attribuant à chacun le résultat d'un
- additionner les scores obtenus par les deux dés et ne faire bouger qu'un seul jeton.
- effectuer une soustraction à partir du résultat des deux dés et ne faire bouger qu'un seul jeton.

On ne peut soustraire que de façon à obtenir un résultat positif. Il est interdit de faire une soustraction du type 1-2=-1 et de reculer le jeton dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Les jetons doivent en effet toujours être déplacés dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple

3 dessins en haut, page 3

Anke a lancé les dés. L'un d'entre eux indique 2, l'autre 3. Elle a donc trois possibilités. Image A, elle avance un jeton de 3 cases et un autre de 2. Image B, elle avance le jeton de son choix de 5 (3+2) cases. Image C, elle avance un jeton d'une (3-2) case.

Si le résultat de la soustraction est 0 (lorsqu'un joueur a fait un double), il a le droit de passer son tour et peut laisser ses jetons là où ils étaient.

Lorsque les jetons d'un autre ou d'autres joueurs se trouvent sur la trajectoire du joueur dont c'est le tour, il ne doit les bouger que si ceux-ci le gênent. Un jeton peut toujours dépasser ceux placés devant lui. On ne peut bouger le jeton d'un adversaire que s'il se trouve exactement sur la case que l'on doit ou l'on veut atteindre.

Exemple

Dessin au bas de la page 3

Anke obtient un 2 et un 5 en lançant les dés. Elle bouge le plus petit de ses jetons de deux cases et passe par-dessus le jeton violet. Elle bouge ensuite son second jeton et passe par-dessus le jeton vert, le jeton rouge et le jeton violet.

Si un jeton doit être déplacé sur une case déjà occupée par le jeton d'un autre joueur, le jeton qui occupe la case est déplacé d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre. Si cette case est occupée elle aussi, on déplacera les jetons d'une case en plus.

Exemple

Page 4, trois dessins; deux petits encadrant un plus gros

Bernd (jetons verts) lance les dés et obtient 6 et 4. Il choisit de bouger son jeton de grosseur intermédiaire (situé sur la piste circulaire du milieu de la piscine) de six cases. Sur la case dans laquelle il voudrait placer son jeton se trouve déjà celui d'Anke (jetons jaunes). Il va donc pousser celui d'Anke vers la gauche. Il veut ensuite déplacer son plus gros jeton (bordure extérieure) de 4 cases. Sur la case qu'il doit atteindre se trouve là aussi une jeton (rouge). Il doit donc pousser le jeton rouge d'une case vers la gauche. Or, cette case est déjà occupée ; il va alors pousser le jeton rouge et le jeton violet situé directement à sa gauche d'une case vers la gauche.

## FIN DU JEU

Le joueur qui réussit à placer ses 5 grenouilles en parfait alignement de l'îlot à la bordure extérieure a gagné. Il est possible que pour gagner, plusieurs tours de piscines soient effectués. La rampe de départ ne sert qu'au début du jeu et un alignement de 5 jetons sur cette rampe est valable pour la victoire.

Il est également possible qu'un joueur réussisse à aligner ses 5 jetons avant d'avoir effectuer un tour entier de piscine, ce qui n'enlève rien à sa victoire. Dès qu'un joueur a aligné ses 5 jetons, la partie se termine.