

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 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)



# TAP THE FROG

F

Jeux Ravensburger® n° 23 379 3

Un jeu d'adresse riche en rebondissements  
pour 1 à 4 joueurs de 6 à 99 ans

Conception : Heinz Meister

Illustrations : Mentals LLC.

Rédaction : Monika Gohl



## **Contenu :**

1 grille

1 plateau double-face représentant l'étang des grenouilles  
16 balles de 4 couleurs



*Vous avez également besoin d'une feuille et d'un crayon*

Aujourd'hui, c'est water-polo chez les grenouilles et c'est à vous de leur lancer les balles de couleur. Mais attention de ne pas les envoyer dans l'eau ou à la grenouille pirate ! Le plus adroit pour envoyer ses balles aux grenouilles marquera le plus de points.

## **Comment lancer les balles**

**Valable pour toutes les variantes de jeu !**

Commencez par jouer avec la face du plateau au milieu duquel figure une grenouille pirate. Placez-la dans le fond de la boîte avec la grille par-dessus. La face « pro » est légèrement plus difficile : il y a deux grenouilles pirates et davantage de

cases Eau. Jouez sur une surface dure et lisse pour que les balles rebondissent bien. Prenez une balle et lancez-la de manière à ce qu'elle rebondisse une ou plusieurs fois avant la boîte.

*Le mieux est de s'entraîner un peu !*



## Soloballe

Pour 1 joueur



**Le but du jeu** consiste à lancer les balles de couleur aux grenouilles de l'étang.

Tu as droit au maximum à **3 essais** par balle pour la faire atterrir dans l'étang, comme expliqué ci-dessus. Sinon, la balle est éliminée du jeu et tu dois essayer avec la balle suivante.

### Décompte des points

Dès que tu as lancé toutes les balles, compte les points :

Balles dans une case Grenouille de la **même couleur**  
(exemple : balle verte sur une grenouille verte) : 2 points

Balles dans une case Grenouille d'une **autre couleur**  
(exemple : balle verte sur une grenouille jaune) : 1 point

Balles dans l'**eau** : 0 point

Balles sur la **grenouille pirate** : -2 points

Additionne tes points et note ton résultat sur une feuille de papier. Essaie de battre ton record à chaque partie.

## Balle aux grenouilles



Pour 2 à 4 joueurs

**Le but du jeu** consiste à lancer leurs balles aux grenouilles. À la fin, toutes les balles qui auront atterri dans des cases compteront. Chaque joueur prend les 4 balles d'une couleur. Vous jouez à tour de rôle en commençant par le plus jeune d'entre vous. Il dispose de **3 essais** pour lancer sa balle dans l'étang, sinon elle n'est pas comptabilisée. C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Une fois que toutes les balles ont été lancées, comptez les points comme dans le jeu « Soloballe ». Notez les scores sur une feuille de papier, en ajoutant la couleur des balles à côté des noms. Celui qui totalisera le plus de points après 5 manches remportera la partie.

**Variante « Salade ! » :**

Lancez vos balles tous **en même temps** dans l'étang. Mais vous n'avez droit qu'à **1 essai** par balle. Si vous n'atterrissez pas dans une case de l'étang, la balle est éliminée.

## Pousse-balle



Pour 2 à 4 joueurs

**Le but du jeu** consiste à lancer leurs balles aux grenouilles. Mais il faut essayer de se retrouver **seul** dans une case !

Chaque joueur prend les 4 balles d'une couleur. Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur dispose de **3 essais** pour faire atterrir sa balle dans l'étang, sinon elle est éliminée. Essayez surtout d'atterrir dans une case dans laquelle ne se trouve encore **aucune autre balle**, car, à la fin, seules les balles se retrouvant **toutes seules** dans une case seront comptabilisées. Parfois il est donc judicieux d'essayer d'éjecter une balle vers une autre !

## Décompte des points

Dès que toutes les balles ont été lancées, la tension monte : si deux ou plusieurs balles **de couleurs différentes** se retrouvent dans la même case, elles ne comptent pas. Retirez-les immédiatement de l'étang et mettez-les de côté.

Si deux balles ou plus **de la même couleur** se retrouvent dans la même case, elles comptent comme des balles seules ! Toutes les balles seules sont comptabilisées comme dans le jeu « Soloballe ».

Celui qui totalisera le plus de points après 5 manches remportera la partie.

## Bingo balle



Pour 2 à 4 joueurs

**Le but du jeu** consiste à aligner 3 balles de sa couleur dans l'étang. Cette ligne peut être horizontale, verticale ou diagonale. Dans ce jeu, peu importe que vous atterrissez sur une grenouille, une grenouille pirate ou dans l'eau. Il peut y avoir plusieurs balles par case.

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur dispose de **3 essais** pour faire atterrir sa balle dans l'étang. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.

Si vous avez joué toutes vos balles sans que personne ne réussisse à former une ligne, vous pouvez en relancer une au choix.

Dès qu'un joueur réussit à aligner 3 balles, le jeu est terminé et il est déclaré vainqueur. En avant pour une nouvelle partie !

© 2014 Mentals LLC. All Rights Reserved.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag