

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**





Toni Tümpel

For 2 to 6 young frogs, ages 5 and up
Including a game variation
for ages 4 and up

Frog jumping in Cavalierious County

The idyllic pond of Cavalierious County has always been an attraction for frogs from near and far. Displayed on a sparkling lily pad lie the sunglasses of Freddy Frog, the famous pond tenor. He once won the heart of every toad with his famous song „Kiss me, I'm a Prince“. So the toads built a memorial to him on the glistening lily pad. Now every frog can marvel at the singer's famous sunglasses.

If only Freddy's grandchildren, Toni Tümpel, James Pond, and Sarah Slop, didn't enjoy jumping from lily pad to lily pad in order to grab Freddy's sunglasses and wear them while they raced around the pond. The watchful toads are always disturbed by that; they don't like to see those antics of the little frogs at all. Fortunately, the toads' vision has become worse over time...

You can play TONI TÛMPEL in two ways. The first game variation called FROG GRANDCHILDREN ON THE RUN is recommended for young frogs ages 5 and up. THE FROG RACE, the second game variation, is readily suitable for tadpoles aged 4 and up. You'll find the rules for the latter game on page 8.

Game Materials

Starting lily pad tile
Nénuphar de départ



6 little frogs in the colors
of the players
6 petites grenouilles dans
les couleurs des joueurs



12 lily pad tiles (10 small ones and two
big ones)
12 tuiles de nénuphar (10 petites
et 2 grandes)

Memorial Lily Pad tile
1 nénuphar avec la statue
de Gérard Grenouille



1 sunglasses
1 paire de lunettes
de soleil

Le matériel



Toni Tümpel

Pour 2 à 6 jeunes grenouilles à partir de 5 ans.
Avec une variante pour des enfants à partir
de 4 ans.

Le joyeux sautaillement des grenouilles

La merveilleuse mare du village est depuis longtemps une attraction pour toutes les grenouilles des alentours. On peut y admirer, sur une feuille de nénuphar scintillante, les lunettes de soleil de Gérard Grenouille. Autrefois, ce fameux ténor de la mare a fendu le cœur de tous les crapauds avec son « Hymne à l'amour ». C'est pourquoi les crapauds lui ont érigé une statue sur la feuille de nénuphar scintillante et les grenouilles peuvent venir admirer les lunettes de soleil du fameux chanteur.

Mais c'est compter sans les petit-fils de Gérard : rien n'amuse autant Toto Flaque d'Eau, Marion Ptit's Bonds et Léon Plongeon que de sauter d'une feuille de nénuphar à l'autre pour aller chiper les lunettes de soleil de Gérard et faire des tours de la mare. Bien sûr, cela ne plaît pas du tout aux crapauds et ils font de grands yeux ! Mais heureusement, la plupart d'entre eux n'y voient plus grand-chose...

Il y a deux variantes pour jouer à LA MARE AUX POLISSONS. La première s'appelle L'ESCAPADE DES PETITS-ENFANTS et convient aux jeunes grenouilles à partir de 5 ans. La deuxième variante, LA COURSE DES GRENOUILLES, convient déjà aux têtards à partir de 4 ans et est expliquée à la fin de ces règles.

9 big toads, each with two
bulging eyes

9 grands crapauds avec
chacun deux
grands yeux



2 multi-colored dice
2 dés de couleurs



Game Variation 1 (ages 5 and up):

FROG GRANDCHILDREN ON THE RUN

For this game variation you can leave three small lily pads and the two multi-colored dice in the game box.

Aim of the Game

With your frog, you jump from lily pad to lily pad until you reach Freddy Frog's sunglasses on the Memorial Lily Pad. The player who manages to do so first puts the sunglasses on his frog and then tries to be the one to bring them back to the Memorial Lily Pad after the sunglasses have completed one lap around the pond.

Game Preparation

Have a look at the bottom sides of the toads' bulging eyes: There are nine eyes featuring a **two-colored toad symbol**, whereas the other nine eyes have a **blank bottom side**. Now, equip each toad with one blank eye. The other eyes are then distributed among the toads as well - but don't insert an eye whose symbol has the same colors as the toad. A red-green toad, therefore, may not wear an eye that shows a red-green toad, and so on. Now, form a circle with the nine toads, seven of the small lily pad tiles, and the two big lily pad tiles (fig. 2).

In a clockwise direction, lay five toads and four little lily pad tiles between the Start lily pad and the Memorial Lily Pad.

Entre le nénuphar de départ et le nénuphar avec la statue, on doit avoir (dans le sens des aiguilles d'une montre) cinq crapauds et quatre petites feuilles de nénuphar.

Fig. 2:
Ill. 2 :



Course of the Game

The player who can croak loudest starts. He takes one eye out of the toad that sits in front of his frog in a clockwise direction, looks at the bottom side, and shows it to the other players as well. If the eye is **blank** underneath he puts it back into the toad and then jumps with his frog over the toad onto the next lily pad. He continues to play and picks an eye out of the next toad. As long as the eyes drawn have blank bottom sides, the player may keep on jumping with his frog. However, if the eye picked shows a two-colored **toad symbol**, the player's frog may not jump over the toad. Instead, the toad changes its position with the toad whose colors are indicated by the toad symbol. The player's turn ends, and the next player in a clockwise direction starts his turn.

Variante 1 (à partir de 5 ans) :

L'ESCAPADE DES PETITS-ENFANTS

Pour cette variante du jeu, trois des petites tuiles de nénuphars et les deux dés de couleurs restent dans la boîte du jeu.

But du jeu

Avec votre grenouille, vous sautez d'une feuille de nénuphar à l'autre pour arriver jusqu'aux lunettes de soleil de Gérard Grenouille placées sur la feuille de nénuphar avec la statue. Le premier arrivé met les lunettes de soleil à sa grenouille et essaie de faire un tour de la mare avec ces lunettes pour revenir de nouveau sur le nénuphar avec la statue.

Les préparatifs

Commencez par regarder sous les yeux des crapauds : sous neuf de ces yeux, vous verrez un **symbole de crapauds en deux couleurs**, tandis que les autres yeux ont le **dessous blanc**. Placez sur chaque crapaud un œil avec un dessous blanc. Répartissez ensuite les yeux avec un symbole de crapauds de manière à ce que les couleurs ne soient pas les mêmes que les couleurs des crapauds. Ainsi, un crapaud rouge et vert ne peut pas avoir un œil avec un crapaud rouge et vert, et ainsi de suite. Formez ensuite un cercle en utilisant les neuf crapauds, les sept petites feuilles de nénuphar et les deux grandes feuilles de nénuphar (illustration 2).

Place Freddy's sunglasses on the **Memorial Lily Pad**.

Placez les lunettes de soleil de Gérard sur le **nénuphar avec la statue**.

Each of you chooses a frog and puts it on the Starting lily pad. The other frogs don't join the game.

Chacun choisit une grenouille et la place sur le **nénuphar de départ**. Les grenouilles restantes ne participent pas au jeu.

Déroulement de la partie

Le joueur qui sait coasser le plus fort commence la partie.

Il soulève un œil du crapaud qui se trouve devant sa grenouille dans le sens des aiguilles d'une montre, regarde le dessous de l'œil et le montre aux autres joueurs. Si le dessous de l'œil est **blanc**, il peut replacer l'œil et sauter avec sa grenouille, par-dessus le crapaud, sur le nénuphar suivant. Son tour continue et il peut soulever un œil du crapaud suivant. Aussi longtemps que les yeux qu'il soulève ont un dessous blanc, le joueur peut continuer à sauter de nénuphar en nénuphar avec sa grenouille.

Mais s'il soulève un œil avec un **symbole de crapauds en deux couleurs**, la grenouille de ce joueur ne peut pas sauter par-dessus le crapaud. Par contre, ce crapaud échange sa place avec le crapaud dont les couleurs sont indiquées sur le dessous de l'œil. Le tour du joueur est fini, et c'est à son voisin de gauche.



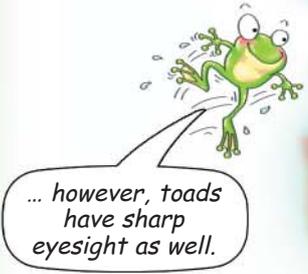
Sometimes the toads turn a blind eye to you ...



Fig. 3: The player draws a blank eye. His frog jumps over the toad.
Ill. 3 : Le joueur soulève un œil blanc. Sa grenouille continue à sauter.



Parfois, les crapauds ferment les yeux, ...



... however, toads have sharp eyesight as well.



Fig. 4: The player draws a toad symbol. The toads switch positions.
Ill. 4 : Le joueur soulève un œil avec un symbole de crapauds. Les crapauds échantent leurs places.



... ce qui ne les empêche pas d'avoir la situation à l'œil.

The Sunglasses

The first frog to jump onto the Memorial Lily Pad puts the sunglasses on. Then, the frog can jump onto the next lily pad - provided that the player picks the blank, weak eye of the toad.

Whoever manages to **pass** the frog with the sunglasses may grab the sunglasses and put them on his own frog. Therefore, it is not enough just to catch up with the wearer of the sunglasses.

Les lunettes de soleil

La première grenouille à sauter sur le nénuphar avec la statue met les lunettes de soleil qui s'y trouvent à sa grenouille. Ensuite, elle peut continuer à sauter - à condition toujours de soulever l'œil blanc du crapaud suivant, celui qui ne voit pas bien. Celui qui arrive à **doubler** la grenouille qui porte les lunettes de soleil peut lui prendre les lunettes et les mettre à sa propre grenouille. Mais il ne suffit pas d'arriver au même niveau que la grenouille avec les lunettes, il faut la dépasser.



Fig. 5: The blue frog passes the yellow one and steals the sunglasses.

Ill. 5 : La grenouille bleue double la grenouille jaune et lui chipe les lunettes de soleil.



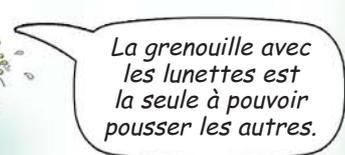
In case the frog with the sunglasses jumps onto a lily pad where other frogs sit, those frogs are immediately shoved on to the next lily pad. Consequently, **no frog can lap another**.

Si la grenouille qui porte les lunettes de soleil arrive sur un nénuphar sur lequel se trouvent déjà une ou plusieurs autres grenouilles, elle les pousse en avant sur le nénuphar suivant. Ainsi, **aucune grenouille ne peut en dépasser une autre**.



Only the frog with the sunglasses may shove another frog.

Fig. 6:
Ill. 6 :



La grenouille avec les lunettes est la seule à pouvoir pousser les autres.

End of the Game

The player whose frog is wearing the sunglasses when the sunglasses have reached the Memorial Lily Pad again, after one complete lap around the frog pond, wins.

Fin de la partie

La partie se termine quand les lunettes de soleil ont fait un tour entier de la mare et se retrouvent de nouveau sur le nénuphar avec la statue. La grenouille qui porte les lunettes a gagné.

Game Variation 2 (ages 4 and up): THE FROG RACE

You need all twelve lily pads and the two multi-colored dice for this game variation. The sunglasses stay inside the game box.

Aim of the Game

You try to move your own frog as quickly as you can to the Memorial Lily Pad.

Game Preparation

You place the ten small lily pads in a row on the table. Then, the Starting lily pad is put at the beginning of the row, whereas the Memorial Lily Pad marks its end. The Memorial Lily Pad is the goal. The toads are equipped with their bulging eyes in the same way as described on page 6. They gather arbitrarily on the left and right side of the lily pad track. You place your frogs on the Starting lily pad and put the two multi-colored dice within reach.



If you lift the correct eye, you may keep on jumping by.

Fig. 7: Game Setup
Ill. 7 : construction du jeu



Si tu soulèves le bon œil, tu fais un bond en avant !

Course of the Game

On your turn, roll the two dice. The rolled colors determine the toad from which you then draw one eye. If the eye has a blank bottom side the player moves his frog one lily pad forward. He may roll the dice again and continue.

If the eye picked has a toad symbol underneath, the player misses out. He may not move his frog and the next player begins his turn.



Déroulement de la partie

Le joueur dont c'est le tour lance les deux dés. Les couleurs indiquées par les dés déterminent le crapaud dont le joueur peut soulever un œil. Si le dessous de cet œil est blanc, le joueur avance sa grenouille sur le nénuphar suivant et peut lancer les dés une nouvelle fois.

Par contre, si par malchance l'œil soulevé montre un symbole de crapauds, il ne peut pas déplacer sa grenouille et c'est au tour du joueur suivant.

Fig. 8: The colors on the dice show the toad.

Ill. 8 : les couleurs sur les dés te montrent de quel crapaud tu soulèves un œil.

End of the Game

The player whose frog is first to reach the Memorial Lily Pad wins.

Copyright 2007
Published by Zoch Verlag
Author: Thierry Denoual
Illustration: Gabriela Silveira
Layout: Victor Boden
Translation: Marc Hardenack

Distributor in Switzerland / Distributeur en Suisse :
Carletto AG
Einsiedler Straße 31A
CH-8820 Wädenswil
Phone / Téléphone : 0041 (0) 1/789 88 33
Fax : 0041 (0) 1/760 65 32
Email : info@carletto.ch

Copyright 2007
Édité par le Zoch Verlag
Auteur : Thierry Denoual
Illustration: Gabriela Silveira
Mise en page : Victor Boden
Traduction : Birgit Irgang