

# SAUTE-GRENOUILLE



10 min



2 à 4  
joueurs



Dès 3 ans



Niveau 1

4 plateaux recto verso

Niveau 2

• **Avancer sur l'étang**  
Une grenouille se déplace du chiffre exact de cases indiqué par le dé (1, 2, 3 ou 4 nœuphars – pour le Héron, voir plus bas). Une grenouille se déplace horizontalement ou verticalement, mais jamais en diagonale. Une grenouille ne peut jamais s'arrêter sur l'eau, excepté sur les Tourbillons (au niveau 2, voir plus bas).

• **Sauter par-dessus une grenouille**  
Une grenouille ne peut jamais s'arrêter sur une case déjà occupée par une autre grenouille.

Une grenouille peut sauter par-dessus une autre grenouille se trouvant sur son chemin ; elle fait alors tomber cette dernière à l'eau. La grenouille tombée doit être immédiatement ramenée sur sa rive de départ.

Une grenouille ne tombe pas à l'eau si elle est sautée par une grenouille de même couleur ou si elle est placée sur une case Roseaux. On ne peut pas sauter 2 grenouilles côte à côte d'un seul saut. Mais on peut sauter plusieurs grenouilles lors d'un même tour de jeu.

• **Sortir de l'étang**  
Une grenouille peut sortir de l'étang par n'importe quelle case située le long de sa rive d'arrivée, par un lancer de dé. Il n'est pas obligatoire d'avoir le nombre exact de cases indiqué par le dé pour sortir de l'étang. Une fois la grenouille sortie, le joueur la dépose sur sa réglette. C'est alors au joueur suivant de jouer.

Une grenouille ne peut accéder à d'autres rives que sa rive de départ ou d'arrivée.

## LES CASES SPÉCIALES



Les Tourbillons (niveau 2)

Les Tourbillons sont des raccourcis. Pour les utiliser, on doit faire le nombre exact de cases indiqué par le dé pour s'arrêter sur un Tourbillon libre. La grenouille peut alors se rendre directement sur le Tourbillon libre de son choix sur le plateau. Elle ne sortira de ce Tourbillon que lors d'un prochain lancer de dé.

On peut sauter par-dessus une grenouille située sur un Tourbillon : si celle-ci est de la même couleur, elle reste sur le Tourbillon ; si elle est de couleur différente, elle tombe à l'eau et retourne sur sa rive de départ. On peut s'arrêter sur un Tourbillon après avoir sauté par-dessus une autre grenouille. On peut alors se rendre sur le Tourbillon libre de son choix.

Contrairement aux Nœuphars, aux Lotus ou aux Roseaux, le Tourbillon n'est pas une case : il est interdit de passer par un Tourbillon pour atteindre une autre case.

## BUT DU JEU

Être le premier à avoir fait traverser l'étang à ses bébés grenouilles.

## PRÉPARATION DU JEU

- Choisir le niveau de difficulté et disposer les 4 plateaux correspondants de manière à former un carré.
- Chaque joueur choisit une couleur de pions et s'attribue l'un des 4 côtés de l'étang. Cela constitue sa rive de départ. Chacun vient ensuite y placer ses 3 bébés grenouilles.
- Chaque joueur place sa réglette sur la rive opposée à ses bébés grenouilles. Cette carte sert de rive d'arrivée et constitue le repère qui ne bougera pas pendant toute la partie du jeu.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

- Chacun son tour, on lance le dé et on joue une de ses grenouilles située soit sur sa rive de départ, soit sur le plateau (l'étang).
- Le jeu continue ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait fait traverser toutes ses grenouilles.

## COMMENT AVANCER ?

- **Entrer dans l'étang**  
Les grenouilles peuvent entrer dans l'étang par n'importe quelle case située le long de la rive de départ du joueur. Les joueurs peuvent faire entrer une nouvelle grenouille à chaque nouveau lancer de dé.

## Les Lotus



Quand une grenouille atterrit sur un Lotus, le joueur peut relancer le dé et jouer une seconde fois, mais uniquement avec cette même grenouille.

## Les Roseaux



Lorsqu'une grenouille est située sur la case Roseaux, elle est protégée des attaques du Héron, ainsi que du saut d'une grenouille d'une autre couleur.

## Le Héron (voir le dé)



Le Héron fait tomber à l'eau toutes les grenouilles non protégées du joueur qui a lancé le dé ! Elles doivent alors recommencer leur traversée depuis leur rive de départ.

Cela ne s'applique pas aux grenouilles qui sont situées sur un nœuphar de même couleur que celle du joueur ou sur une case Roseaux.

## FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur a réussi à faire traverser la totalité de ses bébés grenouilles.

## QUE SE PASSE-T-IL SI... ?

- ... on veut changer de niveau de difficulté ? Les plateaux avec 3 nœuphars par côté sont accessibles aux enfants à partir de 3 ans, ceux avec 5 nœuphars par côté peuvent être joués à partir de 5 ans. Les règles du jeu ne changent pas entre les deux versions, sauf pour le Tourbillon.
- ... on joue pour la première fois avec des tout-petits ? Sur le côté facile du plateau, on joue sans le Héron (on considérera qu'il permet de rejouer). On introduira ces règles lors des prochaines parties, lorsque la mécanique sera bien comprise.

Pour Séraphine.

