

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**





















# CROCODILE



No 319.



spelregels • règles du jeu • Spielregeln  
rules of the game • spelregler  
spilleregler • regole del gioco

B													M
													
													
													
													
													

Nombre de joueurs: 2 à 4

Age: à partir de 8 ans

## Introduction

Par suite d'une inondation, les membres des 'familles' du singe, du lion, de l'éléphant et du tigre, se composant du père, de la mère et de 2 jeunes animaux, sont séparés les uns des autres. Les animaux essaient, comme on le comprendra, de se retrouver. Mais la grande difficulté est qu'ils voient toujours leur chemin barré par un crocodile. Ces obstacles, les membres des familles devront les vaincre pour pouvoir s'atteindre mutuellement.

## Préparatifs

Chaque joueur reçoit les quatre animaux qui constituent une famille. On pose ces animaux dans les coins du plateau, que l'on place au milieu de la table; ce faisant, on pose les pères (N° 4) chacun sur l'une des cases P (papa), les mères (N° 3) chacune sur l'une des cases M (maman), les jeunes animaux (N° 2) pour chaque famille dans 2 des cases marquées du B de 'bébé', voir croquis de la couverture. Commencer alors par lâcher les crocodiles, et faire prendre à chaque joueur un nombre égal de crocodiles: pour 2 joueurs 6 crocodiles, pour 3 joueurs 4 et pour 4 joueurs 3. On les place ensuite sur le plateau. A chaque tour, les joueurs posent chacun un crocodile. Ceci se fait proprement dans les cases et il faut veiller à ce que les crocodiles ne soient pas en partie l'un sur l'autre. Les autres animaux non plus ne doivent pas être recouverts par les crocodiles.

Naturellement, les joueurs essaient de placer les crocodiles de telle sorte que leurs propres animaux en soient gênés le moins possible et que les autres animaux trouvent le moins possible de sorties pour aller se retrouver.

Lorsque tous les crocodiles ont trouvé une place sur le plateau, le jeu proprement dit peut commencer.

## Règles du jeu

Chaque joueur jette, lorsque c'est son tour, le dé spécial. Lorsque qu'il fait 3 crocodiles, il doit déplacer 3 crocodiles, pour 2 crocodiles il doit en déplacer 2, et pour 1 crocodile il doit déplacer 1 crocodile. Il doit le faire en réfléchissant beaucoup, car cela lui donne la chance de dégager un ou plusieurs chemins par lesquels les membres de sa famille d'animaux pourront se rapprocher. On ne peut pas poser des crocodiles sur l'une des cases P, M ou B.

Si le joueur fait zéro avec le dé, il n'a aucune chance de placer un crocodile d'une manière favorable.

**Dans le même tour**, le joueur doit déplacer ses 4 animaux horizontalement ou verticalement, donc **jamais** diagonalement; le père de 4 cases au maximum, la mère de 3 cases au maximum, et les bébés de 2 cases au maximum. Les animaux ne doivent pas passer par dessus un crocodile ou un autre animal, ni changer de direction en cours de déplacement. Le **gagnant** est celui qui, le premier, réussit à réunir sa famille d'animaux, c'est-à-dire à ce qu'ils soient rassemblés sur l'un des côtés ou à un angle quelque part sur le plateau.