

***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**



# HOP HOP..



Qui le premier des animaux traversera la rivière sans se mouiller? Lapins, hérissons, tortues ou cochons? Qui d'entre eux bondiront, agiles, de pierre en pierre, et arriveront les premiers de l'autre côté de la rivière?

Le premier couple d'animaux à atteindre l'autre rive...gagne! Alors ne rate pas ton prochain...bond!

## Contenu du jeu:

- 1 plateau de jeu
- 8 animaux (2 lapins, 2 tortues, 2 cochons et 2 hérissons)
- 1 "île" cartonnée
- 10 "cailloux" cartonnés
- 1 dé (couleurs: marron, vert, rouge et blanc, + et -)

## Préparation du jeu:

Place l'île et les cailloux sur le plateau de jeu de façon à ce qu'ils forment un passage allant d'un bout à l'autre de la rivière. Tu peux changer l'île et les cailloux de place à chaque nouvelle partie.



Par exemple:



ou

## Déroulement du jeu:

Le plus jeune joueur commence puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lance le dé et déplace l'animal de la couleur indiquée par le dé. L'animal "saute" sur le prochain caillou ou île inoccupé du plateau.

Attention! Il ne peut y avoir qu'un seul animal sur un caillou mais un ou plusieurs sur l'île. Les animaux ne peuvent pas "sauter" par dessus l'île, ils doivent s'y arrêter avant de continuer leur traversée.

Si le dé indique le cercle ( ), tu peux déplacer l'animal de ton choix. Réfléchis bien, il serait peut-être astucieux de déplacer un de tes animaux pour essayer de l'amener le plus vite possible de l'autre côté de la rivière.

Si le dé indique la flèche ( ), choisis un des animaux du jeu et déplace le vers l'arrière jusqu'au précédent caillou ou île inoccupé du plateau.

Note! Si l'animal que tu choisis n'a pas encore dépassé l'île ou si tous les cailloux situés avant lui sont occupés, tu le replaces sur la ligne de départ. Une fois qu'un animal a traversé la rivière et atteint l'autre rive, il est sain et sauf et ne peut plus être déplacé vers l'arrière.



Le gagnant:

Le gagnant du jeu est le joueur qui a amené le premier ses deux animaux de l'autre côté de la rivière.

Allez "hop hop", en avant et bonne chance!

---

