Vous venez de trouver une règle qui vous est bien utile *(elle se trouve à la page suivante)*. Parfois, vous allez pouvoir évaluer un jeu avant de vous le procurer. Parfois, vous allez faire revivre un jeu qui s'endormait sous la poussière ou que vous avez dégotté sur un troc.

Cette règle n'est pas arrivée sur Internet par hasard. Elle a été sauvegardée par un collectionneur de jeux de société qui tente, depuis 1998, de partager sa passion sur son site.

Si vous appréciez de trouver cette règle sur un site gratuit, et souhaitez encourager cette initiative, vous pouvez marquer votre reconnaissance de différentes manières :

- en m'envoyant un petit courrier qui fait toujours plaisir ;
- en m'envoyant une règle qui manque à un jeu de ma collection ;
- en m'offrant un jeu absent de ma collection ;
- en faisant un don, même minime.

Vous trouverez mes coordonnées ainsi qu'un lien *Paypal* sur la page contact de mon site : **http://jeuxsoc.fr/contact**

François Haffner

Nouveau ! Découvrez ou retrouvez des milliers de jeux :

ESCALE À JEUX
12 lits et 7 000 jeux en Bourgogne du sud

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un hébergement pour **6 à 12 personnes** et une impressionnante ludothèque de **plus de 7 000 jeux** de société (ceux de la collection jeuxsoc.fr).

Chantal et François vous accueillent à **Sologny** (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny. Le gîte est composé de trois chambres (3, 4 et 5 lits), d'une pièce de vie, de sanitaires et... de la ludothèque. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

Vous pouvez louer l'Escale à jeux pour un week-end, une semaine, ou plus.

Renseignements et réservations : **http://escaleajeux.fr**

Vous pouvez aussi appeler Chantal ou François au **09 72 30 41 42**

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:

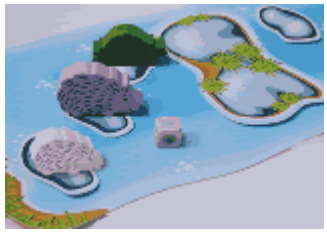
Place l'île et les cailloux sur le plateau de jeu de façon à ce qu'ils forment un passage allant d'un bout à l'autre de la rivière. Tu peux changer l'île et les cailloux de place à chaque nouvelle partie.

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. Réflêchis 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 flêche ( ), 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!

TACTIC