

***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**



# Minifrog



3-6



2-4

**Contenu :** 4 plateaux « mare » + 1 dé « libellules » + 1 dé « couleurs » + 28 libellules

**But du jeu :** Réunir sur son plateau les 4 libellules indiquées par le dé « libellules »

**Préparation du jeu :** Chaque joueur prend un plateau « mare ».

Les libellules sont placées au centre de la table côté face.

**Déroulement du jeu :** Le plus jeune joueur lance le dé « libellules ». Ce dé indique la combinaison de libellules que tous les joueurs doivent poser dans leur mare.

Le plus jeune joueur commence et lance le dé « couleurs »

**Le dé indique une couleur :**

- Si cette couleur fait partie de la combinaison de libellules : il prend au centre de la table une libellule de la couleur correspondante et la pose dans sa mare. Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé « couleurs ».
- Si la couleur indiquée par le dé ne fait pas partie de la combinaison c'est au joueur suivant de lancer le dé « couleurs ».

**Le dé représente une tête de grenouille :** Il prend dans la mare d'un de ses adversaires la libellule de la couleur de la grenouille et la pose dans sa mare. (Si aucun adversaire ne possède la libellule de la couleur demandée alors le joueur prend au centre de la table une libellule correspondant à la couleur).

**Fin de la partie :** Le gagnant est le joueur qui réunit le premier les 4 libellules de la bonne combinaison.

• **Variante pour les plus grands**

Lors de la préparation du jeu, les libellules sont placées face cachée au centre de la table. Mini frog devient alors un jeu de mémoire !