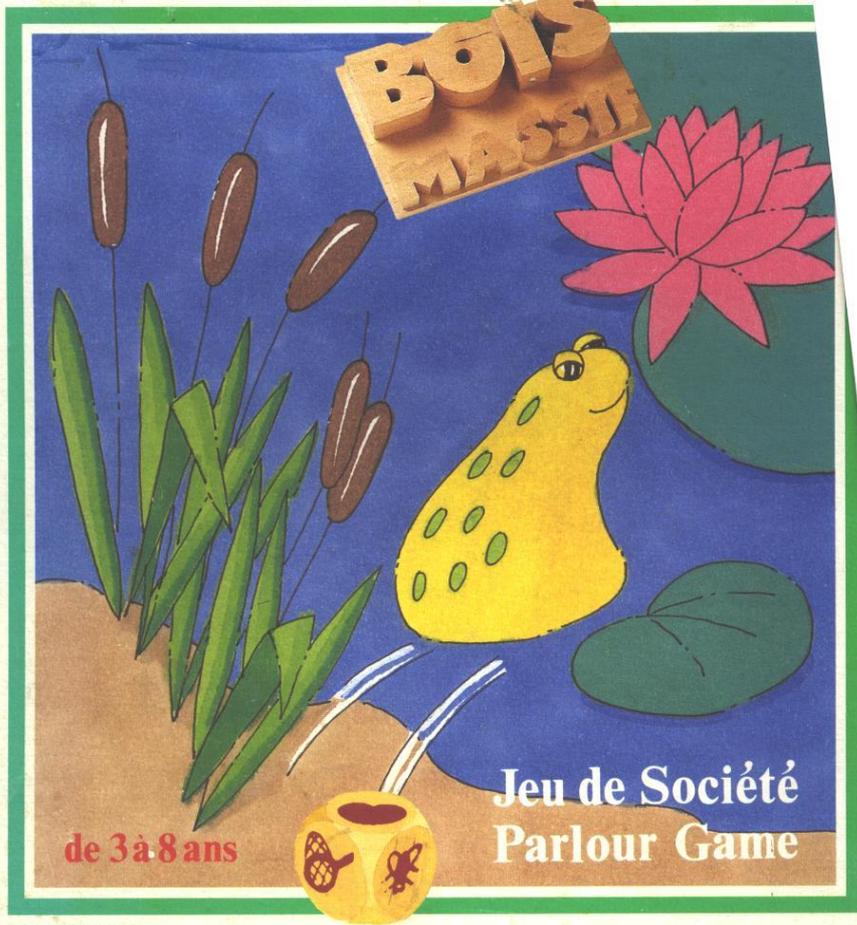


SAUTE NENUPHAR



de 3 à 8 ans

Jeu de Société
Parlour Game

REF. 0762

l'arbre à jouer



SAUTE NENUPHARS (L'arbre à jouer)

Jeu de parcours et de dé ; 2 à 4 joueurs ; 3 à 8 ans.

Contenu

1 plateau de jeu en carton repliable
4 grenouilles en bois (bleu, rouge, jaune, vert)
12 jetons en bois noir
1 gros dé spécial
= nénuphar x 2 / épuisette / mouche / grenouille / plouf

Ce jeu se joue avec 1 plateau-étang, lieu de vie des grenouilles (batraciens), plateau comportant une berge, des joncs et des nénuphars.

Le but est d'amener ta grenouille le plus rapidement possible, en sautant de feuille de nénuphar en feuille de nénuphar, pour atteindre la grosse feuille finale au centre de l'étang.

Tu peux jouer avec 1, 2 ou 3 de tes amis.

Pour cela, tu as besoin du dé de vie, d'une grenouille par joueur et de la nourriture pour les grenouilles : 12 jetons noirs (mouches).

Chaque joueur prend une grenouille de couleur différente et place cette dernière sur le départ (le bord de l'étang). Il faut aussi placer les 12 mouches noires sur l'eau. On tire au hasard l'ordre de départ.

Chaque joueur lance le dé à tour de rôle.

Si tu tires une feuille de nénuphar, tu avances d'une feuille sur l'eau.

Si tu tombes sur une épuisette, t'es piégé et hélas tu retournes à la case départ.

Si tu tires une grenouille, tu rejeues.

Pour avancer plus vite, il faut nourrir ta grenouille. Pour cela, il suffit de **tirer une mouche au dé**, et, dès que tu as 4 mouches, tu peux avancer de 2 feuilles en plus de celle que tu viens de tirer et tu remets les 4 mouches dans le pot commun.

Attention, le parcours se resserre à la fin, et si une grenouille tombe sur une autre grenouille, c'est la 1^e qui repart à la case départ.

Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la grosse feuille de nénuphar finale.

Bon appétit et bon saut.

Ajout de Cl. Oger pour dynamiser le jeu : la face « jet d'eau » (non précisée dans la règle officielle) permet de passer au-dessus d'une autre grenouille à condition que leurs nénuphars se touchent.