

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



GO GECKO GO!

C'est parti pour cette grande course aquatique ! Chaque équipe de nageurs est composée d'un grand crocodile, d'une tortue, d'une grenouille et d'un petit gecko. Les plus petits peuvent se laisser porter sur le dos des plus forts. Mais attention de bien baisser la tête au moment de passer sous les ponts pour ne pas se retrouver à l'eau. Le meilleur maître nageur sera celui qui atteindra le tronc d'arbre le premier avec ses 4 animaux. Go Gecko, Go!



CONTENU :
1 plateau de jeu
4 crocodiles
4 tortues
4 grenouilles
4 geckos
54 tuiles Rivière
4 piles de pont
2 poutres de pont
1 tronc d'arbre
2 fixations
2 dés Couleurs
1 dé Météo
2 autocollants

Bloquez le **tronc d'arbre** à l'extrémité du plateau de jeu, à l'aide des deux **fixations**.

Mise en place

tronc d'arbre

Placez les 4 piles de **pont** dans les 4 trous, l'encoche vers le haut.

Choisissez 2 **poutres**. Insérez-les dans les encoches des piles pour former 2 ponts. **Remarque :** Selon les poutres choisies, les ponts sont plus ou moins hauts.

plateau de jeu

Remplissez les 4 cours de la **rivière de tuiles** en ne laissant visible que la pierre de départ.

Gardez les **dés** et les tuiles Rivière restantes à portée de main à côté du plateau.

dé Météo

dés Couleurs

pierre de départ

poutres de pont

tuiles Rivière

Avant la première partie, collez les deux **autocollants** sur les deux faces vierges du dé Météo.

Prenez chacun un **crocodile**, une **tortue**, une **grenouille** et un **gecko**. Placez-les à la queue leu leu devant l'un des cours d'eau : c'est votre ligne d'eau.

Principe du jeu

Soyez le premier à atteindre le tronc d'arbre à l'autre extrémité du plateau avec vos 4 animaux !



Déroulement du jeu

Le dernier à avoir été dans l'eau commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

Quand vient votre tour, regardez si (au moins) un de vos animaux se trouve **directement** devant un pont.

OUI ! – Un de vos animaux se trouve **directement** devant un pont.

Vous devez alors **choisir** entre **lancer les dés** ou **pousser**. Vous ne pouvez **jamais** faire les deux à la fois.



Illus. : Votre crocodile se trouve devant le pont. Vous pouvez pousser. Si vous ne voulez pas, lancez les dés.

NON ! – **Aucun** de vos animaux ne se trouve **devant** un pont.

Lancez les dés.



Illus. : Aucun de vos animaux ne se trouve devant un pont. Vous ne pouvez pas pousser. Vous lancez les dés.

1. Si vous lancez les dés, vous devez lancer les 3.

Commencez par regarder le **dé Météo** :

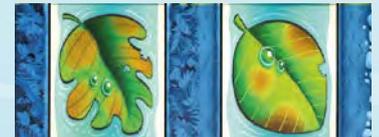


Si le dé Météo indique « **Soleil** », **tout le monde** en profite !

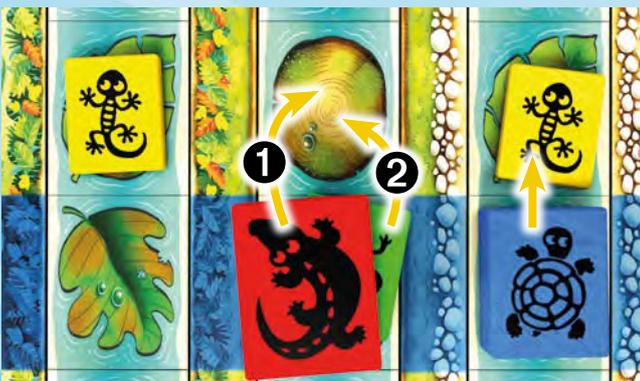
Chaque joueur avance ses animaux qui se trouvent à **l'ombre** d'1 case.

✿ Celui qui laisse des animaux à l'ombre a raté le rayon de soleil. Dommage !

Les animaux **empilés** à l'ombre sautent **l'un après l'autre**. Ils atterrissent sur la case suivante dans **l'ordre inverse**.



Illus. : Toutes les cases situées entre les deux rives bleues sont à l'ombre.



Illus. : Si le dé Météo indique « **Soleil** », le crocodile, la grenouille et la tortue peuvent avancer chacun d'une case et sortir de l'ombre. Le crocodile dans la ligne d'eau du milieu saute de la grenouille sur la case suivante, puis la grenouille saute sur son dos. Les geckos restent où ils sont car ils ne sont pas à l'ombre.

Utilisez ensuite les dés Couleurs. (Vous les avez lancés.)

Voir page 13 pour savoir quoi faire du résultat de votre lancer.



Si le dé Météo indique « **Éclair** »...

Vous avez alors 2 options. Vous devez en choisir **1** :

✿ Vous pouvez **avancer 1** animal au choix jusqu'à la case située juste derrière l'animal qui vous **précède**. Dans ce cas, vous n'utilisez pas vos dés Couleurs (exceptionnellement).

ou

✿ Vous n'utilisez pas l'éclair et effectuez votre tour normalement **en vous servant des dés Couleurs**. Voir ci-dessous pour savoir quoi faire du résultat de votre lancer.



Illus. : L'éclair vous permet d'avancer votre gecko jusqu'à la tortue devant lui ; il reste juste derrière.



Si le dé Météo indique « **Arc-en-ciel** »...

Utilisez les dés Couleurs. Vous pouvez vous servir de l'arc-en-ciel comme étant de la couleur de votre choix.



Les dés Couleurs : en avant !

Avancez un animal. Choisissez **1 des couleurs** obtenues à votre lancer.

Avancez votre animal de **cette** couleur. **Chaque dé de cette couleur** vous permet d'avancer cet animal d'**1 case**. Si le dé Météo indique « **Arc-en-ciel** », vous pouvez, si vous le souhaitez, l'ajouter à la couleur choisie. Vous pouvez également choisir une couleur **indiquée seulement par l'arc-en-ciel**.

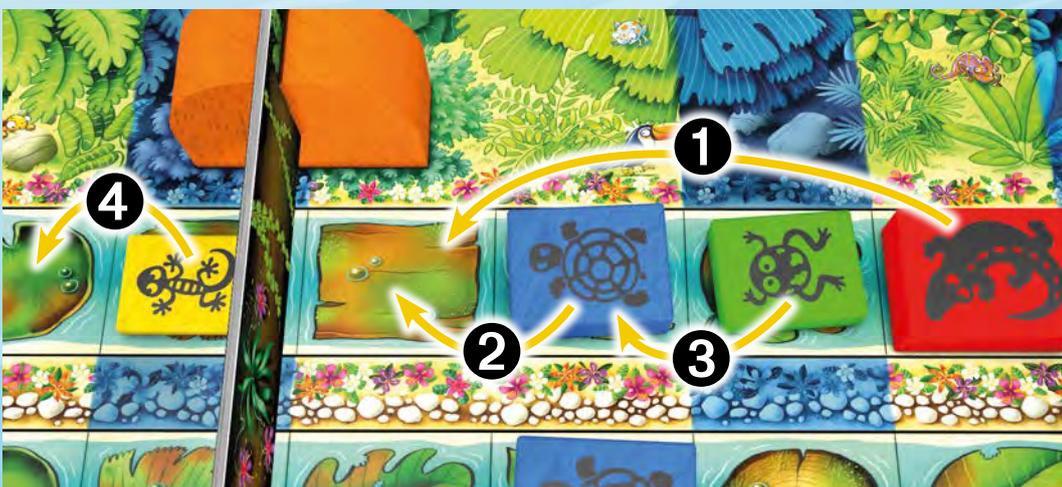


Illus. : Vous avez obtenu « Vert », « Jaune » et « Arc-en-ciel » aux dés. Si vous choisissez « Vert », vous pouvez avancer la grenouille jusqu'à 2 cases.

Illus. : La grenouille avance de 2 cases.



Respectez toujours les 7 règles d'or du fleuve (page suivante) !



Illus. : Les 3 dés indiquent « Rouge ». Vous pouvez avancer votre animal rouge (crocodile) de 3 cases **1**. Mais comme toutes les couleurs sont présentes sur l'arc-en-ciel, vous pouvez aussi choisir d'avancer la tortue **2**, la grenouille **3** ou le gecko **4** d'1 case, à la place du crocodile.

Les 7 règles d'or du fleuve :

Règle n° 1 :

Les animaux ne peuvent passer sous un pont que par une poussée, jamais par le résultat des dés.

Lorsque vous lancez les dés, vous ne pouvez pas avancer un animal en passant sous un pont. Chaque animal ainsi déplacé doit s'arrêter sur la **case juste avant le pont** en attendant de pouvoir le faire passer en dessous en le **poussant** (lors d'un tour suivant).



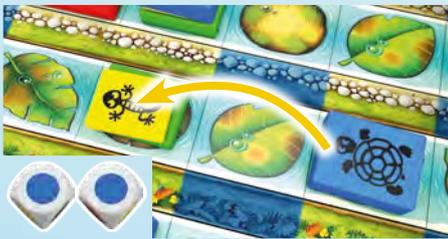
Illus. : Les deux dés bleus vous permettent d'avancer la tortue de 2 cases, mais pas de passer sous le pont. Elle ne se déplace donc que jusqu'à la case devant le pont.



Illus. : L'éclair ne permet au gecko d'avancer que jusqu'au pont car le crocodile devant lui se trouve déjà de l'autre côté. Le gecko ne peut le franchir qu'en étant poussé.

Règle n° 2 :

Si des animaux atterrissent sur une case occupée, ils sont empilés sur les animaux qui s'y trouvent.



Illus. : La tortue atterrit sur la grenouille et le gecko.

Règle n° 3 :

Les animaux peuvent sauter par-dessus d'autres animaux.



Illus. : Le crocodile saute par-dessus les autres animaux.

Règle n° 4 :

L'animal déplacé porte tous les animaux plus petits que lui sur son dos.



Illus. : La tortue emporte avec elle le gecko et la grenouille car ils sont plus petits qu'elle.

Règle n° 5 :

Un animal qui porte un ou plusieurs animaux plus gros sur son dos ne peut pas avancer (avec les dés).



Illus. : Ni la grenouille, ni le gecko ne peuvent se déplacer. La tortue plus grosse se trouve sur leur dos.

Règle n° 6 :

Vous pouvez ignorer un dé (un déplacement).



Illus. : Votre gecko pourrait sauter par-dessus la tortue. Mais vous préférez le faire sauter sur son dos. Vous ignorez donc un dé jaune.

Règle n° 7 :

L'éclair ne permet pas de rejoindre un animal déjà arrivé au tronc.



Illus. : Vous ne pouvez pas utiliser l'éclair pour avancer le crocodile car il n'y a plus d'animal devant lui dans la rivière. La tortue et la grenouille sont déjà arrivées. Vous ne pouvez utiliser l'éclair que pour avancer le gecko jusqu'au crocodile.

2. Si vous poussez ...

... prenez une tuile Rivière restante à côté du plateau et poussez-la dans votre ligne d'eau à partir de la pierre de départ. Poussez-la jusqu'à ce que la pierre de départ soit de nouveau visible et qu'une tuile soit éjectée à l'autre extrémité de la rivière.

La poussée fait avancer vos animaux sur le fleuve. Au moins un de vos animaux **pass**e ainsi **sous un pont**.

Se cogner et rester bloqué

Lors d'une poussée, il peut arriver que des animaux se cogent. Ils sont alors éjectés de l'animal sur le dos duquel ils se trouvaient et restent **devant le pont** (sur la case de rivière précédente).

✿ Contrôlez que les animaux éjectés restent bien empilés dans le **même ordre**.

(La plupart du temps, ça se passe tout seul lors d'une poussée. Sinon, intervenez.)

✿ Si d'autres animaux se trouvent déjà sur la case de rivière sur laquelle ils sont éjectés, les animaux éjectés sont empilés, sans en modifier l'ordre, **sur** les animaux qui les suivaient.

(Ça se passe rarement tout seul lors d'une poussée car les animaux éjectés se cogent contre les suivants. Remettez-les dans l'ordre vous-mêmes.)



Illus. : La tortue et la grenouille passent sous le pont. Le gecko et le crocodile sont éjectés avant le pont. Le gecko reste sous le crocodile.



Illus. : Le crocodile passe sous ce pont. La tortue éjectée atterrit sur le dos de la grenouille et du gecko.

Fin de la partie et vainqueur

Le premier qui atteint le tronc d'arbre avec ses 4 animaux (peu importe leur ordre d'arrivée) remporte la partie.

Auteur : Jürgen Adams
Illustration : Gabriela Silveira
Mise en page : Oliver Richtberg
Traduction : Eric Bouret

Art.Nr.: 601105129

©2019 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

