



Les sauterelles

Jeu de cartes amusant pour 2 à 4 joueurs dès 4 ans.

Auteur: Heinz Meister

Matériel

- 1 plan de jeu
- 4 pions
- 24 petites cartes de légumes
- 1 règle de jeu

Idée directrice

Chaque joueur essaie de planter adroitement ses légumes dans les plates-bandes du jardin. Pour cela, il a uniquement le droit d'avancer et non de reculer. La victoire revient à celui qui le premier aura déposé toutes ses petites cartes de légumes.

Préparatifs

Dégager délicatement les 24 petites cartes de la planche ci-jointe et poser le plan de jeu au milieu de la table. Chaque joueur choisit un pion dans sa couleur préférée.

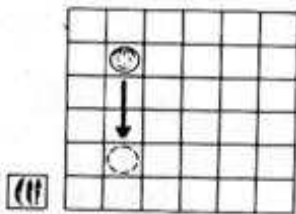
Règle de jeu

Déposer les petites cartes à l'envers et les mélanger soigneusement avant d'en distribuer un nombre égal à chaque participant. Chaque joueur les empile à l'envers

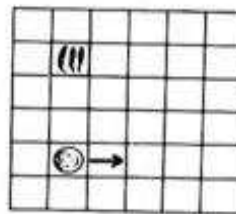
devant lui et place son pion sur la case de son choix sur le plan de jeu.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune des joueurs ouvre la partie. Il découvre sa première petite carte et déplace son pion conformément au nombre de légumes représentés. Si sa petite carte montre par exemple trois carottes, il avancera son pion de trois cases. Il dépose ensuite sa petite carte de légumes sur la case de départ et dirige la face de son pion dans la direction de son choix pour le prochain tour, où il découvrira sa deuxième petite carte de légumes et ainsi de suite.

1 mouvement:

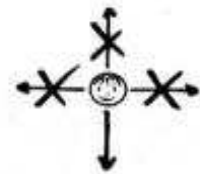


2 mouvement:



Important!

Il est uniquement permis d'avancer (et ceci toujours dans la direction indiquée par la face de son pion) et non de reculer ni de se déplacer latéralement ou diagonalement.



Le joueur a le droit d'enjamber les pions et les petites cartes de légumes de ses adversaires.

Si le pion d'un joueur aboutit sur une case déjà occupée par une petite carte de légumes, il s'empare de cette dernière, la glisse sous sa pile de cartes et dépose sa petite carte comme d'habitude sur la case de départ.

Si un joueur atterrit sur une case où se trouve déjà un pion, il n'a pas le droit d'avancer. Il doit rester sur place et glisser sa petite carte de légumes sous sa pile de cartes.

Le joueur n'a pas plus le droit d'avancer s'il devait dépasser le cadre du jardin (plan de jeu) avec son pion. Dans ce cas-là, il remet sa petite carte de légumes sous sa pile de cartes et change la direction de son pion pour le prochain tour de jeu.

Fin du jeu

La victoire revient à celui qui le premier aura déposé toutes ses petites cartes de légumes.

Pour déterminer le 2^e et le 3^e vainqueur, sortir le pion gagnant du jeu et poursuivre la partie.