

Les Sauterelles

Deux familles de sauterelles viennent de repérer un beau champ de fleurs. Très vite, les sauterelles tentent de sauter en haut des fleurs, pour atteindre les feuilles les plus croquantes et les plus juteuses ! Mais parfois, certaines sauterelles ont tellement faim qu'elles dévorent quelques feuilles... ce qui peut faire tomber d'autres sauterelles ! Et puis il faut faire vite, car l'oiseau se rapproche, et les sauterelles pourraient à leur tour devenir son repas !

Caractéristiques :

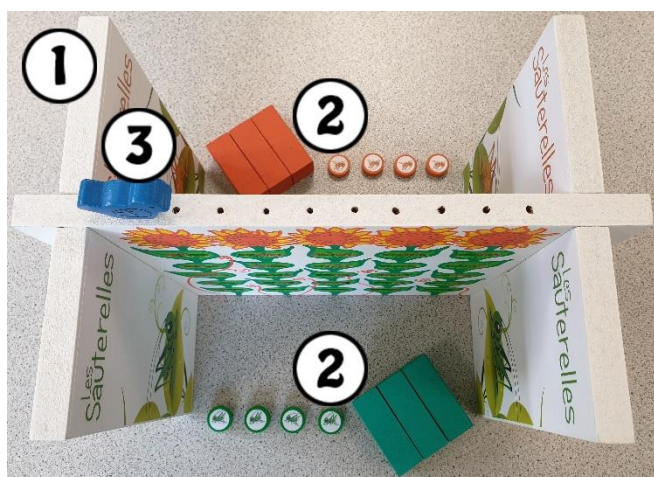
Nombre de joueurs : 2-4

Âge minimum : 6 ans

Durée : 10-15 minutes

Matériel et installation :

- 1 Assemblez les 3 éléments principaux du jeu et déposez l'ensemble au centre de la table.
- 2 Séparez les joueurs en deux équipes, qui doivent être face-à-face (une équipe s'installe du côté vert, et l'autre du côté orange). Chaque équipe récupère le matériel de sa couleur, à savoir 4 sauterelles et 9 feuilles.
- 3 Tirez au hasard quelle équipe commencera à jouer. Cette équipe place l'oiseau sur le premier cran, en haut à gauche. Dans l'exemple ci-dessous, ce sont les sauterelles vertes qui commenceront à jouer :



But du jeu :

Chaque équipe va essayer d'obtenir plus de points que l'équipe adverse. Pour cela, les équipes devront faire pousser des feuilles, et faire sauter leurs sauterelles le plus haut possible. La partie s'arrêtera au bout de 10 tours de jeu.

Règles du jeu :

En commençant par l'équipe qui a été tirée au hasard, chaque équipe joue jusqu'à 4 actions à tour de rôle.

Les équipes peuvent choisir leurs actions, et les jouer dans l'ordre qu'elles souhaitent.

Pendant qu'une équipe joue, l'autre équipe ne doit pas regarder ce qu'il se passe en jeu. Pour cela, il suffit de regarder ailleurs, ou de fermer les yeux.

A chaque fois qu'elle rejoue, la première équipe doit faire progresser l'oiseau d'un cran, ce qui permet de comptabiliser les 10 tours de jeu.

Exceptions :

- L'équipe qui commence à jouer est limitée à 2 actions lors de son premier tour de jeu.
- Pour compenser, cette même équipe pourra jouer une action « manger une feuille » après le tout dernier tour de jeu, juste avant le comptage des points !

Les différentes actions sont : Faire pousser une feuille, déplacer une sauterelle, manger une feuille, et passer.

- Faire pousser une feuille

Pour faire pousser une feuille, il suffit d'insérer l'une des feuilles de votre équipe dans un emplacement libre d'une fleur. Pour insérer les feuilles correctement, vous pouvez vous aider des deux traits situés sur les feuilles, qui représentent la largeur de la paroi où se trouvent les fleurs.

Note : il est possible de jouer plusieurs fois cette action par tour de jeu.

- Déplacer une sauterelle

Pour déplacer une sauterelle, il faut suivre plusieurs règles :

- Une sauterelle commence toujours par sauter sur une feuille qui se situe tout en bas d'une fleur.
- Une sauterelle ne se déplace qu'à une feuille de distance pour chaque action.
- Il est possible de déplacer plusieurs fois la même sauterelle... Mais cela coûte à chaque fois une action.
- Une sauterelle ne se déplace qu'à droite, à gauche, en haut à droite, ou en haut à gauche.
- A chaque tour, les sauterelles d'une équipe peuvent sauter sur une (et UNE SEULE) feuille de l'équipe adverse. En utilisant plusieurs actions, il est possible de faire passer plusieurs sauterelles différentes sur cette même feuille.

Voici ce que les sauterelles ne PEUVENT PAS faire comme déplacement :

- Une sauterelle ne peut pas descendre sur une feuille qui se trouve plus bas que la feuille où cette même sauterelle se trouve.
- Une sauterelle ne peut pas sauter sur une feuille qui se trouve juste au-dessus d'elle.
- Une sauterelle ne peut pas se déplacer sur une feuille où se trouve déjà une sauterelle de son équipe.

Note : il est possible de jouer plusieurs fois cette action par tour de jeu.

Dans l'image ci-dessous, les flèches jaunes indiquent les seuls déplacements possibles pour cette sauterelle :



- Manger une feuille

Pour manger une feuille, il suffit de retirer l'une des feuilles qui a poussé sur une fleur. Il peut s'agir d'une des feuilles de son équipe, ou d'une feuille des adversaires. Dans un cas comme dans l'autre, après avoir retiré une feuille, il faut la rendre à son équipe.

Grâce à cette action, vous pourrez peut-être faire tomber une sauterelle des adversaires ! Attention, il est possible qu'une sauterelle tombe sur une feuille qui était située juste en dessous d'une autre feuille qui vient d'être mangée. Si cette feuille était déjà occupée par une autre de vos sauterelles, à votre tour de jeu vous avez obligation de déplacer l'une de ces sauterelles pour les séparer.

Note : cette action est limitée à UNE TENTATIVE par tour de jeu.

- Passer

Ne pas jouer une action permet de bluffer ! Ainsi, vos adversaires auront des difficultés à faire tomber vos sauterelles en mangeant des feuilles.

Note : il est possible de jouer plusieurs fois cette action par tour de jeu.

Comptage des points :

Rappel : lorsque les 10 tours de jeu ont été joués, la première équipe peut jouer une action « manger une feuille ». Ensuite, chaque équipe comptabilise ses points.

Les sauterelles qui se trouvent sur les premières feuilles tout en bas des fleurs rapportent 1 point. Sur les secondes feuilles, les sauterelles rapportent 2 points. Et ainsi de suite, jusqu'aux dernières feuilles qui rapportent 5 points. L'équipe qui cumule le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs sont considérés comme vainqueurs !

Remerciements :

Merci à Benoît Toullec pour l'aide apportée lors de la découpe du prototype. Merci à tous les testeurs de ce jeu. Merci aussi à Mickael Beluet, Maxime L'Héritier, Xavier Moal, Guillaume Sandance, Benoît Toullec et Sophie Hernandez pour la relecture de ce livret de règles !