

Saut d'îles

Un jeu stratégique amusant pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

Matériel:

1 plateau	1 dé
16 jetons	20 pièces de pont

Idée de jeu:

Sur les îles, en plein milieu de la mer, vivent des indigènes qui aimeraient bien aller visiter enfin une autre île. Etant donné qu'ils ne savent pas nager aussi loin et qu'ils n'ont pas de bateau, ils veulent bâtir un passage flottant jusqu'à la prochaine île. Comme le bois ne suffit cependant pas pour tous les passages, il faut constamment défaire un passage pour en construire un autre et atteindre son but.

Début du jeu:

- Chaque joueur place ses 4 jetons sur les cases départ dans un coin du plateau.
- Ensuite on tire aux dés qui sera le premier à jouer.
- On jette le même dé deux fois.
- Le premier dé décide uniquement du fait si l'on est autorisé à déplacer un élément du pont. Un 1 ou un 6 donnent la possibilité de déplacer un élément!
- Ensuite, on jette à nouveau les dés et le jeton avance du nombre de cases indiqué par le dé
- Il est uniquement possible d'avancer sur des jetons à champs ou ponts. Il est impossible de placer un jeton dans l'eau!

But du jeu:

Le gagnant est le joueur qui réussit à mener ses quatre jetons sur l'île se trouvant dans le coin opposé du plateau.

Pièces de pont:

- Chaque joueur ayant obtenu un 1 ou un 6 lors de son premier jet de dé, place un nouvel élément de pont sur le plateau. Bien entendu, chaque joueur essaiera de placer ces éléments de pont de telle manière que ses jetons puissent continuer leur route.
- Lorsque tous les éléments de pont sont déjà sur le plateau, alors on a le droit, lorsque l'on a jeté un 1 ou un 6, de déplacer un élément à volonté du plateau et de le mettre dans un autre endroit. Il est ainsi possible de barrer la route aux autres joueurs et d'avancer plus rapidement.

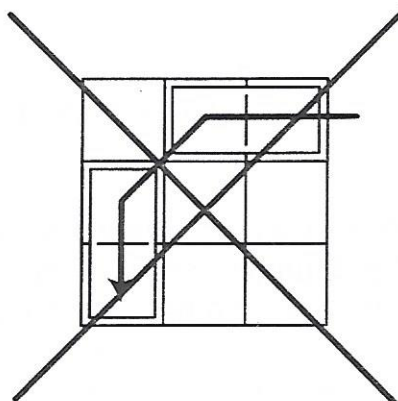
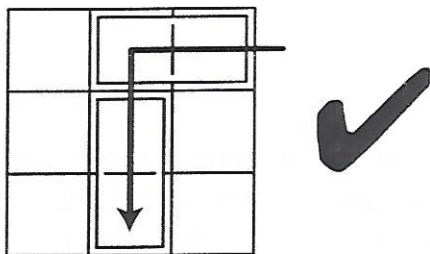
Veiller à ce qui suit:

On ne peut pas déplacer d'élément sur lequel se trouve un jeton.

Jeu:

- Le joueur à qui s'est le tour jette son dé pour la deuxième fois et avance l'un de ses jetons du nombre indiqué par le dé. On peut sauter des jetons, mais la case doit être comptée avec.
- C'est toujours le nombre complet indiqué sur le dé que l'on doit avancer.
- Si l'on ne peut avancer du nombre exact indiqué sur le dé avec aucun de ses jetons, on passe son tour et c'est au tour du prochain joueur.

- Un seul jeton peut être sur une case!
- On peut uniquement se déplacer par les bords longitudinaux des cases ou des éléments de ponts, jamais par les coins (cf. croquis)!



Bien du plaisir!