

ATTENTION, GRENOUILLE MALICIEUSE ! (Achtung, frecher Frosch ! - Bookmark Verlag - s.d.)

Traduction française de Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas.

Jeu de dé pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans.

Contenu

4 grenouilles + supports transparents ; 9 mouches (+ 1 de réserve) ; 15 feuilles de nénuphar ; 1 plan de jeu ; 1 dé spécial (1/2/3/4/4/feuille) ; 1 règle de jeu.

L'étang aux nénuphars grouille d'insectes. Hélas, malheureusement, il n'y a que 9 de ces mouches merveilleuses, pour lesquelles l'eau monte à la bouche des grenouilles ! Il est évident que tout le monde veut en attraper. Et tout le monde essaie de voler à l'autre la mouche obtenue en butin, sur le retour à son buisson.

Donc, n'hésitez pas, prenez le dé et... en avant pour la chasse !

Tenez -vous prêts pour le départ !

- chacun choisit une grenouille avec support et la met sur sa case de départ : une passerelle de même couleur, située au bord de l'étang.
- on place les 9 mouches dans l'étang aux nénuphars, à l'extrémité du plan de jeu ;
- on met les feuilles de nénuphar à côté du plan de jeu.

Pour 2 ou 3 joueurs : 12 nénuphars ; pour 4 joueurs : les 15 feuilles.

Prêts ?? Un dé d'enfer !

Votre dé de chasse à la mouche possède comme chaque dé, 6 faces. Mais quelles faces !

- = sautez d'1 case
- = sautez de 2 cases
- = sautez de 3 cases
- = sautez de 4 cases (2 x sur le dé)

Le symbole de la **feuille** signifie qu'une feuille déjà placée peut changer de place comme on veut.

Les règles de base : sautillez de feuille en feuille

Votre chemin va de votre passerelle à l'étang aux nénuphars, vers les mouches, et revient vers votre buisson, et ce, avec une mouche en gueule.

On saute de feuille en feuille. A chaque lancer de dé, on met une feuille sur les cases rondes de « saut », tant que le stock le permet.

Le plus jeune commence (ensuite, on continue dans le sens des aiguilles d'une montre).

- on procède comme suit : vous lancez le dé et obtenez par ex. un 4, vous prenez une feuille sur la table et vous la mettez à 4 cases de votre passerelle. Puis vous sautez dessus avec votre grenouille.
 - sautez vers l'avant, l'arrière, et en oblique, en chassé –croisé, mais pas en diagonale !
- Note de l'adaptatrice : je comprends cela comme suit : on peut avancer en tous sens d'une case mais si le dé indique davantage, on ne peut aller qu'en avant ou en arrière (donc pas en diagonale). A tester par le jeu !
- sautez à chaque fois du nombre exact indiqué sur le dé, même si vous vous éloignez du but.

. si vous atteignez un nénuphar occupé par une autre grenouille, vous la renvoyez sur sa passerelle de départ.

Exceptions :

a) si la grenouille adverse se trouve sur sa passerelle : vous ne pourrez pas prendre sa place et donc éventuellement vous devrez passer votre tour ;

b) ou dans l'étang aux nénuphars (il y a bien assez de place pour tous).

•s'il n'y a plus de feuilles à introduire dans le jeu, vous devez sauter sur les feuilles disponibles dans le grand étang (sinon, votre grenouille coulerait : clair ? ok !). Si vous n'atteignez pas de feuille avec le nombre indiqué sur le dé, votre lancer ne compte pas (autrement dit, vous passez votre tour).

En chemin , vite, vite, ou ... attendre !

Bien sûr, tout le monde se presse fort pour obtenir rapidement une des mouches convoitées.

Quand, par malchance au dé, toutes les autres grenouilles sont plus rapides que la vôtre, rien n'est encore perdu !

Dans l'étang aux nénuphars

Pour y accéder, il faut obligatoirement passer par la case cerclée de bleu foncé puis les 2 petits triangles (qui comptent pour une case). Note de l'adaptatrice : si je comprends bien, il faut d'abord arriver sur la case bleue puis le tour suivant, espérer faire un pour se mettre sur les 2 petits triangles puis le coup suivant entrer librement dans l'étang aux nénuphars (vu que les points en trop tombent, on est assuré alors d'y entrer).

Une fois entré dans l'étang aux nénuphars (les points du dé en trop sont perdus), mettez une mouche en gueule et attendez le prochain coup pour quitter l'étang en direction de votre buisson.

De retour ! attention !

Maintenant, il s'agit d'amener la mouche dans son propre buisson en passant devant les autres. Sur ce chemin, d'autres grenouilles, qui n'ont pas de mouche dans leur gueule, peuvent chiper la mouche d'une grenouille qui possède une mouche. La grenouille qui a été dépouillée est renvoyée du même coup à sa case départ.

Dans le buisson, dépôt de la mouche et court repos

Si vous avez atteint votre case de départ (la passerelle de votre couleur), vous déposez la mouche dans le buisson contigu, en disant "croà".

Les points en surnombre tombent et, au coup suivant, une nouvelle chasse à la mouche commence.

A la fin du jeu : vive la reine grenouille !

Le vainqueur (et donc la reine grenouille) est celui qui a le plus de mouches dans le buisson à la fin du jeu .

Si des joueurs ont le même nombre de mouches, il y aura plusieurs reines grenouilles.

Bon amusement !

Note de l'adaptatrice : si des parties de cette règle vous paraissent obscures, n'hésitez pas à vous mettre d'accord sur une interprétation commune, voire une simplification du jeu.

L'objectif d'un jeu de société est de passer un bon moment ensemble !