



Frog Hop

1 Co-operate

2 Compete



Spelregels / Règles du jeu / Rules of the game / Spielregeln

Hop, hop ! Freddie avale tous les insectes !

Freddie est une grenouille affamée. Mais Freddie est bien élevée et attend sagement son tour. Elle donne aux autres grenouilles une minute pour trouver le plus d'insectes possible. Qui réussit à attraper le maximum d'insectes avant que Freddie ne saute dans la mare ?

Dans la variante de jeu coopérative, les lucioles partent ensemble à la recherche des autres insectes, avant que Freddie n'avale leurs amies. Combien d'insectes les lucioles réussiront-elles à sauver ?

Déroulement du jeu ?

Frog Hop peut être joué de deux manières différentes : **1** coopérative (les uns avec les autres) ou **2** compétitive (les uns contre les autres).

1 Jouer les uns avec les autres

Dans la variante de jeu coopérative, les lucioles partent ensemble à la recherche des autres insectes avant que Freddie ne mange leurs amies. Combien d'insectes les lucioles réussiront-elles à sauver ?

Pose la pierre sur la table, dans le bon sens, c'est-à-dire avec son socle posé en dessous. Place le plateau de jeu en carton sous le socle de la pierre, avec le côté noir tourné vers le haut. Place la feuille transparente par-dessus. Place ensuite Freddie sur le dessous de la pierre. Fais bien attention que les flèches des deux parties de la pierre soient orientées l'une vers l'autre. Pose les jetons autour du plateau de jeu, avec le côté nénuphar tourné vers le haut.

Chaque joueur prend une luciole.

Tous les joueurs placent le bout de la langue de leur luciole sous la feuille transparente du plateau de jeu. C'est avec elle qu'ils vont partir à la recherche des insectes dans la mare.

Attention : Pousse délicatement Freddie vers le bas, puis tourne-la dans la direction de la grande flèche jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus avancer et enclenche le chronomètre (1 minute).

Le joueur qui a vu en dernier une vraie grenouille peut commencer en retournant un jeton nénuphar de son choix.



- Si il y a un insecte illustré sur le jeton, tous les joueurs utilisent leur luciole pour rechercher l'insecte illustré sur le jeton retourné. Dès qu'un joueur a trouvé l'insecte illustré sur le jeton, il laisse ce jeton comme il est, sans le retourner, et c'est ensuite au joueur suivant de retourner un nouveau jeton, en sorte que tous les joueurs recommencent à chercher les insectes.



- Si une couronne est illustrée sur le jeton, tu as de la chance, elle te rapporte un point. Laisse ce jeton comme il est, sans le retourner. C'est maintenant au prochain joueur de retourner un nouveau jeton.



- Si une grenouille est illustrée sur le jeton, tu n'as pas de chance, la grenouille te donne un point de pénalité. Laisse ce jeton comme il est, sans le retourner. C'est maintenant au joueur suivant de retourner un nouveau jeton.

Les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que le temps soit écoulé et que Freddie saute

FRANÇAIS

Contenu:

- 1 Freddie la Grenouille
- 1 Pierre et son socle
- 1 Feuille transparente avec des insectes
- 1 Plateau de jeu double face
- 4 Langues de grenouille et lucioles (double face)
- 28 Jetons avec nénuphars et insectes (double face)
- Règles du jeu



dans la mare ! Les joueurs comptent ensuite le total des insectes (+1 point), grenouilles (-1 point) et couronnes (+1 point) qu'ils ont trouvés.

Le gagnant du jeu

Les joueurs gagnent collectivement le jeu si :

- 2 joueurs ont réussi à marquer 8 points ou plus avant que Freddie saute dans la mare.
- 3 joueurs ont réussi à marquer 10 points ou plus avant que Freddie saute dans la mare.
- 4 joueurs ont réussi à marquer 14 points ou plus avant que Freddie saute dans la mare.

Tu n'as pas réussi à gagner autant de points ? Alors c'est Freddie qui gagne !

Astuce : si les joueurs les plus jeunes ont du mal à trouver les insectes, ils peuvent à l'avance se mettre d'accord pour gagner moins de points. Une fois que le jeu est devenu moins difficile, ils peuvent augmenter le nombre de points à gagner.

2 Jouer les uns contre les autres

Dans la variante compétitive, les grenouilles rivalisent les unes contre les autres. Qui réussira à attraper le plus d'insectes avant que Freddie saute dans la mare ?

Dans cette variante de jeu, le plateau de jeu en carton est posé avec le côté en pointillés tourné vers le haut. À part ça, le jeu est installé de la même manière que décrite pour l'autre variante.

Chaque joueur prend une langue de grenouille.

Pousse ensuite délicatement Freddie vers le bas, puis tourne-la dans la direction de la grande flèche jusqu'à ce qu'elle ne puisse plus avancer et enclenche le chronomètre (1 minute).

Le joueur qui a vu en dernier une vraie grenouille peut commencer en retournant un jeton nénuphar de son choix.



- Si il y a un insecte illustré sur le jeton, tous les joueurs partent simultanément à la recherche de l'insecte qui vient d'être retourné. Le joueur qui voit l'insecte en premier pose le plus vite possible sa langue de grenouille dessus. Le joueur le plus rapide gagne le jeton. L'insecte est introuvable ? Le jeton est alors de nouveau retourné. Retiens bien quel insecte est illustré sur le jeton car tu le verras peut-être réapparaître au prochain tour ! C'est maintenant au joueur suivant de retourner un jeton.



- Si une couronne est illustrée sur le jeton, le joueur qui l'a retournée peut garder le jeton. C'est ensuite au joueur suivant de retourner un nouveau jeton.



- Si une grenouille est illustrée sur le jeton, le joueur n'a pas de chance, la grenouille lui donne un point de pénalité. Le joueur laisse le jeton comme il est, devant lui. Son tour est fini et c'est maintenant au joueur suivant de retourner un jeton.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que le temps soit écoulé ! Freddie saute ensuite dans la mare.

Les joueurs font pivoter la feuille transparente d'un quart de tour, de façon à ce que les languettes soient au même niveau que les languettes sur le plateau de jeu. De nouveaux insectes sont maintenant visibles et la minuterie peut être remise à zéro. Les joueurs continuent à jouer de cette manière jusqu'à ce que le plateau de jeu retrouve sa position de départ (après quatre tours) ou jusqu'à ce que tous les insectes aient été trouvés.

Les joueurs calculent le nombre de jetons qu'ils ont gagnés. Les insectes et les couronnes valent 1 point chacun. Un jeton donne hélas un point de pénalité (-1 point).

Le gagnant du jeu

Le joueur qui a remporté le plus de points, gagne le jeu et peut se proclamer le Roi ou la Reine des grenouilles !

