

Attrape-grenouilles (Simba)

Règle adaptée.

Jeu d'adresse pour 3 à 6 joueurs.

Contenu

1 carton où les grenouilles seront déposées

6 grenouilles avec ficelle

1 dé spécial (bleu, rouge, jaune, vert, blanc, noir)

des jetons rouges

1 gobelet rouge

Le jeu

Les jetons sont placés en tas, sur la table.

Les grenouilles sont réparties entre les joueurs.

Chacun, sauf un, dépose la sienne sur le carton (mis avec la face rouge au dessus) et tient la ficelle.

Celui qui n'a pas de grenouille en jeu prend le gobelet et lance le dé.

Quand le dé s'arrête, ce joueur doit essayer d'attraper celle de même couleur.

S'il y arrive, il reçoit un jeton et passe le gobelet et le dé au suivant.

S'il attrape une autre grenouille, il doit lui donner un jeton.

Le joueur qui enlève sa grenouille avant que le dé soit arrêté, doit remettre un jeton sur le tas.

Le premier joueur à obtenir 5 jetons a gagné la partie.

Variantes possibles

- 1) Chaque joueur joue 3 fois de suite. Et peut gagner un jeton à chaque fois.
- 2) Le joueur doit attraper n'importe laquelle des grenouilles sauf celle du dé.
- 3) On peut convenir d'un autre nombre de jetons à gagner. Et bien sûr, se servir de boutons, allumettes ou autres menus objets, en guise de jetons.

Si l'on joue à moins de joueurs : variantes possibles

- 1) On peut retirer du jeu les grenouilles en trop.
- 2) On peut en donner 2 à chaque joueur qui en tiendra une dans chaque main.
- 3) On peut décider que les couleurs non attribuées donneront lieu à d'autres actions.

Ex. On joue avec 4 grenouilles. La noire et la blanche sont mises de côté.

Si le dé joue « noir », le joueur ne fait rien (et doit donner un jeton s'il pose le gobelet sur le plan de jeu).

Si le dé joue « blanc », le joueur rejoue immédiatement et essaie d'attraper la grenouille de son 2^e lancer.