

FR



Dès 4 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 1 plateau, 1 dé, 4 pions en bois, 4 jetons en carton.



But du jeu : être la première grenouille à atteindre la mare.



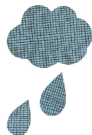
Règle du jeu :

Chaque joueur choisit un pion grenouille, et place devant lui un jeton correspondant à la grenouille choisie. Il pourra ainsi se rappeler tout au long de la partie quelle est la couleur de son pion, même lorsqu'il sera «couvert».



Tous les joueurs commencent le parcours en positionnant leur pion côté grenouille visible.

Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et déplace sa grenouille du nombre de cases indiqué. Il agit aussitôt en fonction de l'image présente sur cette case :



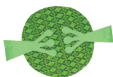
- Si un joueur arrive sur une case «pluie», il retourne son pion côté parapluie, et continue à jouer ainsi tant qu'il ne s'arrête pas sur une case «soleil». chacun des joueurs dans cette situation doit mémoriser l'emplacement de son pion dont la couleur est cachée.



- Lorsqu'un joueur arrive sur cette case, soit son pion est côté grenouille, et il ne se passe rien, soit son pion est côté parapluie, et il le retourne pour faire apparaître sa grenouille à nouveau.



- En arrivant sur une case «orage», la grenouille va directement sur la case dont le numéro est indiqué sur l'éclair.



- La case «échange» oblige à la grenouille qui arrive sur cette case d'échanger sa place avec le pion de son choix, devant ou derrière, en position grenouille ou parapluie.

Au cours de la partie, lorsque les grenouilles sont cachées sous leur parapluie, il peut arriver que les joueurs se trompent et fassent avancer un pion qui appartient à un autre joueur. Dans ce cas, la partie continue normalement, et aucun joueur ne doit s'y opposer.

Le gagnant est le joueur dont la grenouille arrive en premier à l'étang. Il peut arriver que ce soit un autre joueur qui le fasse gagner sans le vouloir !

DJECO