



Vous venez de trouver une règle de jeux mise en ligne par baby'tems, location de jeux et jouets.

<https://www.location-jeux.babytems.fr> vous propose des **centaines de jeux** disponibles à la location, pour les enfants, pour les ados et pour les familles.

Pour toutes nos locations :

- 👉 **Hygiène** maximale + quarantaine de tous les jeux.
- 📦 **Livraison & retour** par Mondial Relay ou Colissimo.
(ou retrait & restitution à notre adresse)
- ▶ **Location à partir de 2€ / mois**, sans engagement !

🔓 Louer, jouer, tout simplement.

Infos & réservations :

<https://www.location-jeux.babytems.fr>

✉ Pour être informé(e) des jeux ajoutés au catalogue, abonnez-vous à la newsletter :

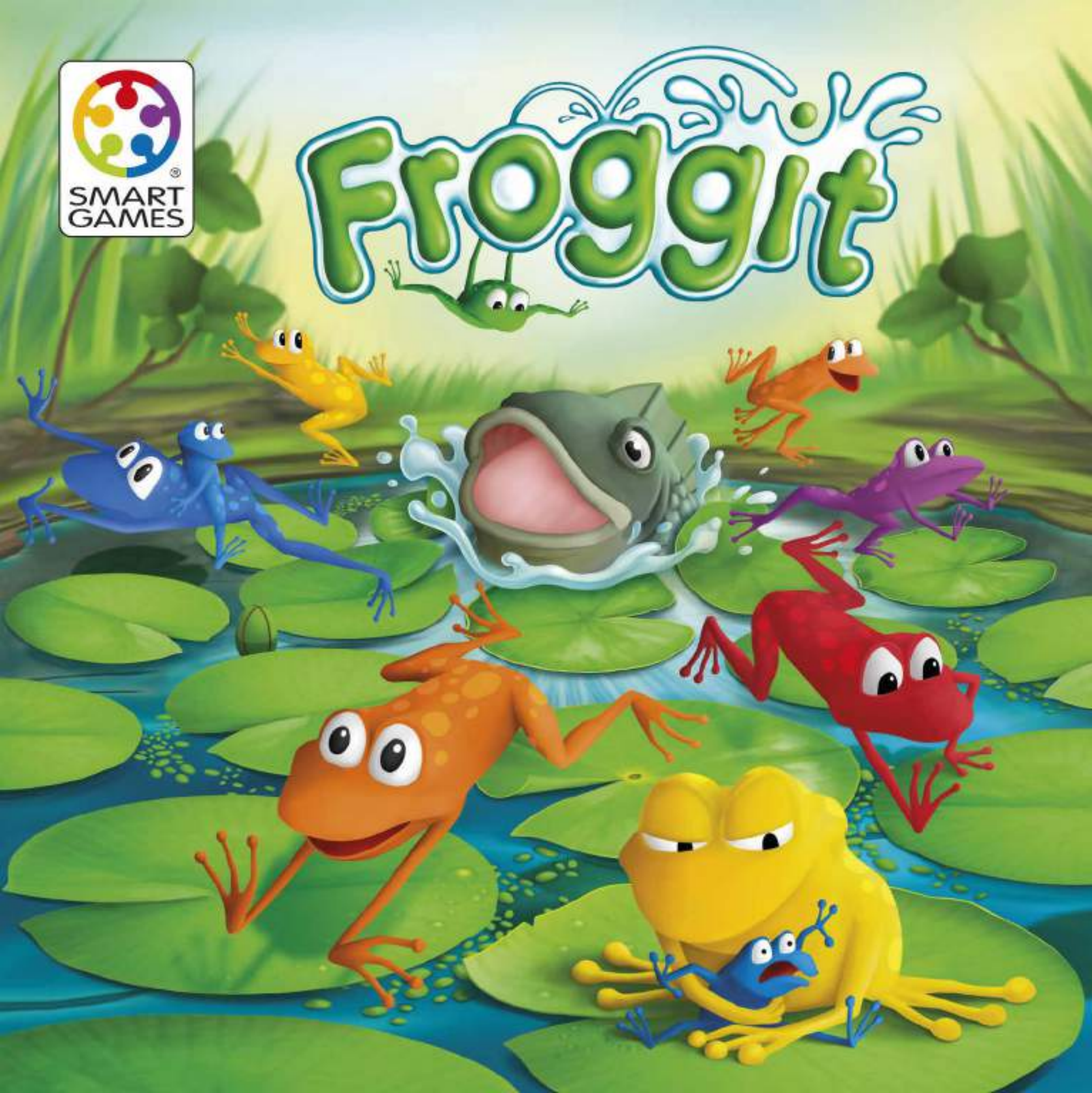
<https://www.location-jeux.babytems.fr/inscription-newsletter>

🎯 Pour découvrir les tests de jeux et profitez d'offres spéciales, rejoignez le groupe Facebook ici :

<https://www.facebook.com/groups/babytems.jeux/>



Frogggit

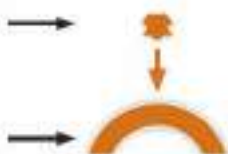


Contenu

- 1 étang, le plan de jeu, scindé en 31 nénuphars et 6 zones de départ et d'arrivée pour les grenouilles
- 1 figurine de poisson : le «Brochet»
- 6 familles de grenouilles de couleurs différentes. Chaque famille est composée de 2 grandes et 3 petites grenouilles (les parents et les enfants).

Mise en place

- Placez l'étang au milieu de la table ;
- Placez le brochet (A) au milieu de l'étang ;
- Placez les familles de grenouilles en jeu (B), chaque joueur choisit UNE famille de la même couleur, à côté de leur zone de départ, à l'extérieur de l'étang :
 - Chaque famille de grenouilles possède sa **zone de départ** obligatoire signalée par le dessin d'une petite grenouille de sa couleur.
 - La **zone d'arrivée** d'une famille de grenouilles est signalée par un demi-cercle également de sa couleur toujours situé à l'opposé de sa zone de départ.



Note: Le nombre de joueurs détermine les positions des familles en début de partie.

**But du jeu**

Le premier joueur à faire traverser l'étang à toute sa famille l'emporte.

«L'Odysée des grenouilles» se joue soit au niveau **JUNIOR** soit au niveau **EXPERT** au regard de l'âge et de l'expérience des joueurs.

RÈGLES DE JEU JUNIOR**Déroulement d'une partie**

Le joueur le plus jeune débute. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, dans le sens horaire. A chaque tour ils doivent déplacer l'une de leur grenouille. Cette grenouille peut déjà être dans l'étang ou dans sa zone de départ. Lorsqu'une grenouille quitte sa zone de départ, elle ne peut plus y revenir. Elle ne peut sortir de l'étang que par sa zone d'arrivée. Elle peut toutefois être renvoyée dans sa zone de départ par l'effet du brochet (voir «Déplacement du brochet»). Une grenouille ayant quitté l'étang ne peut plus y revenir.

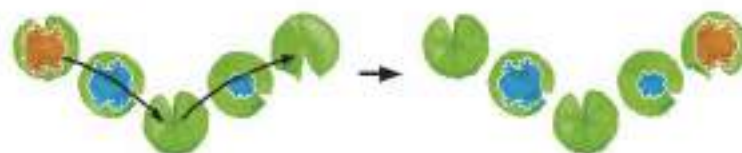
Déplacement des grenouilles

Un tour de jeu consiste à déplacer l'une de ses grenouilles sur un nénuphar vide en effectuant des sauts. Le nombre de sauts qu'une grenouille peut réaliser dépend de sa taille :

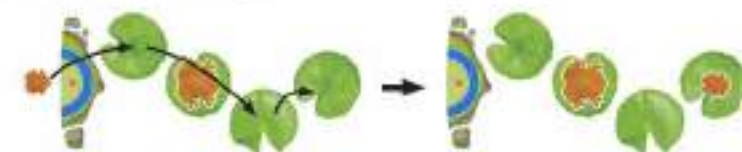
- une **grande** grenouille peut sauter 1 ou 2 fois.
- une **petite** grenouille peut sauter 1, 2 ou 3 fois.

Il existe **deux** types de sauts différents qui peuvent être combinés dans le même tour de jeu par une grenouille :

- la grenouille saute **directement** sur un nénuphar vide adjacent, et/ou
- la grenouille saute **en ligne droite** par-dessus une seule autre grenouille adjacente, quelle que soit sa couleur ou sa taille, pour se déplacer sur le nénuphar se trouvant juste derrière cette grenouille. Une grenouille ne peut jamais sauter par-dessus le brochet (voir «Déplacement du brochet»).



Exemple: La grande grenouille orange saute par-dessus la grande grenouille bleue puis saute par-dessus la petite grenouille bleue. La grenouille orange a atteint son maximum de déplacements (deux sauts) et a donc fini son tour de jeu.



Exemple: La petite grenouille orange entre dans l'étang en sautant depuis sa zone de départ sur un nénuphar adjacent, puis saute par-dessus la grande grenouille orange, puis effectue un dernier saut sur un nénuphar directement adjacent pour atteindre son maximum de déplacements de trois sauts.

Remarque: Si un joueur ne peut jouer aucune de ses grenouilles lors de son tour de jeu, il doit déplacer le brochet (voir «Déplacement du brochet»).

Déplacement du brochet

Lorsqu'un joueur déplace l'une de ses grenouilles sur sa zone d'arrivée (C) il **doit** déplacer le brochet sur un nénuphar situé dans son rayon d'action: à 1 ou 2 nénuphars de distance de sa position d'origine. Si le brochet est déplacé sur un nénuphar occupé par une grenouille (D), son déplacement s'arrête aussitôt et il effraie cette grenouille qui est **renvoyée** dans sa zone de départ (E).



Exemple: La petite grenouille orange atteint sa zone d'arrivée en 1 saut. Le joueur déplace le brochet sur le nénuphar occupé par la grande grenouille bleue à 2 nénuphars de distance. La grande grenouille bleue, effrayée, est alors renvoyée dans sa zone de départ.

Remarque: Lorsque le brochet se déplace sur un nénuphar, considérez qu'il se déplace en plongeant sous l'eau. Il n'affecte donc pas les grenouilles qui se trouvent entre son nénuphar d'origine et le nénuphar de destination.

Si un joueur se voit dans l'impossibilité de déplacer n'importe laquelle de ses grenouilles durant son tour de jeu, il devra alors déplacer le brochet vers un nénuphar occupé par une (ou plusieurs) grenouilles qui bloquent son prochain déplacement. Son tour de jeu s'arrête là. Si le brochet lui-même empêche ce déplacement, déplacez-le sans limite de distance sur le nénuphar de votre choix. Ce déplacement devra autoriser le déplacement de votre grenouille lors de votre prochain tour.

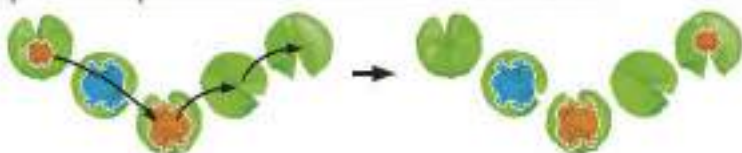
Fin de partie

Le gagnant est le premier joueur qui réussit à faire traverser l'étang à toute sa famille de grenouilles. Dès que cette condition est remplie, la partie s'arrête immédiatement.

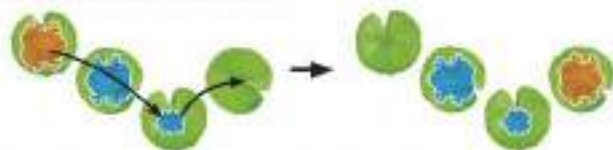
REGLES DE JEU EXPERT

Les règles de jeu **EXPERT** complètent les règles **JUNIOR** en donnant la possibilité aux grenouilles de se déplacer sur un nénuphar déjà occupé par une autre grenouille afin de poursuivre leur déplacement. Par conséquent, dans les règles expert, deux grenouilles (une petite et une grande uniquement) pourront au maximum être présentes sur le même nénuphar.

- Une petite grenouille peut sauter sur le dos d'une autre grenouille à la condition qu'elle soit grande et de la même couleur.
- Une grande grenouille peut sauter sur une petite grenouille pour la capturer uniquement si elle est d'une autre couleur.



Exemple: La petite grenouille orange saute par-dessus la grande grenouille bleue et atterrit sur le dos de la grande grenouille orange. Ensuite, elle effectue ses deuxième et troisième déplacements en sautant sur des nénuphars adjacents inoccupés.



Exemple: La grande grenouille orange saute par-dessus la grande grenouille bleue et atterrit sur la petite grenouille bleue, la capturant immédiatement. Ensuite, elle effectue son deuxième déplacement en sautant sur le nénuphar adjacent inoccupé.

Former une «Équipe»

Une petite grenouille peut sauter sur le dos d'une autre grenouille à la condition qu'elle soit grande et de la même couleur afin de former une «Équipe». Lorsqu'une «Équipe» est formée, elle ne peut être renvoyée dans sa zone de départ par le brochet. Dès que la petite grenouille quitte le dos de la grande, l'«Équipe» n'existe plus.



Exemple: La petite grenouille orange saute par-dessus la grande grenouille bleue et atterrit sur le dos de la première grande grenouille orange. Elle poursuit son déplacement en deux sauts afin de l'achever sur le dos de la deuxième grande grenouille orange pour former une «Équipe». Cette «Équipe» sera invincible contre le brochet ne pourra la renvoyer dans sa zone de départ!

Règles de déplacement d'une «Équipe»

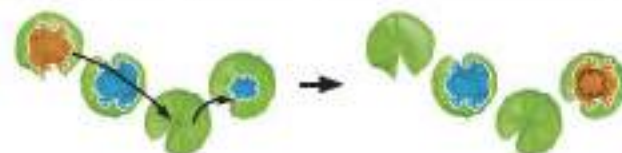
- Elle ne peut sauter qu'une seule fois en se déplaçant sur un nénuphar libre adjacent.
- Elle ne peut pas sauter par-dessus d'autres grenouilles ou par-dessus le brochet.
- Elle ne peut pas entrer ou quitter l'étang ensemble. Les grenouilles composant l'«Équipe» devront quitter l'étang séparément en débutant toujours par la petite grenouille.



Exemple: L'«Équipe» orange ne peut pas quitter l'étang ensemble. Les deux grenouilles devront se déplacer séparément vers leur zone d'arrivée. Dans cet exemple, la petite grenouille quitte l'étang en premier. Lors du tour suivant seulement, la grande grenouille pourra alors également quitter l'étang.

Capter une petite grenouille

Une grande grenouille peut sauter sur une petite grenouille pour la capturer uniquement si elle est d'une autre couleur, c'est à dire si elle appartient à un autre joueur. Une petite grenouille capturée ne peut plus jouer tant que la grande grenouille qui la recouvre n'est pas partie.



Exemple: La grande grenouille orange saute par-dessus la grande grenouille bleue sur un nénuphar libre. Ensuite elle saute sur la petite grenouille bleue qui est alors capturée. La petite grenouille bleue ne pourra plus se déplacer tant que la grande grenouille orange restera sur ce nénuphar.

Si le brochet est déplacé sur un nénuphar contenant une grande grenouille qui en a capturée une petite, les deux grenouilles sont renvoyées dans leur zone de départ respective.

PARTIE RAPIDE ET DE DÉCOUVERTE

Un partie rapide et de découverte se joue en respectant les règles du jeu **JUNIOR** ou **EXPERT**. Chaque joueur ne prend qu'une grande grenouille et deux petites.