

Matériel: 1 plateau de 10 cases sur 10, 1 tour bleue et 1 tour orange (= grenouilles), 1 dé, 14 hexagones découpés (=les nénuphars) :

- 7 nénuphars "banals" (hexagones vierges)
- 2 nénuphars "à moustique" (hexagones avec des pions bleus collés dessus)
- 1 nénuphar "à libellule" (hexagone avec un pion orange collé dessus)
- 2 nénuphars "troués" (hexagones avec étoiles vertes)
- 2 nénuphars "déchirés" (hexagones avec étoiles rouges)

But : Etre la 1^{ère} grenouille à manger la libellule.

Préparation : Mélanger les nénuphars face cachée et les disposer, toujours face cachée, au hasard sur le plateau. Lancer le dé et faire tourner le plateau d'autant de quart de tour qu'indiqué par le dé (ainsi cela évite d'être tenté de disposer les nénuphars en sa propre faveur).

Disposer les 2 pions "grenouilles" hors du plateau en face des lignes 2 et 9 (voir fig. 1). Lancer le dé pour savoir qui commence.

Déplacement : Les déplacements se font toujours vers l'avant ou de côté (voir fig.2). Si on souhaite revenir en arrière, il faut d'abord atteindre l'autre rive.

- Dans l'eau (cases sans nénuphar), sur terre (départ hors plateau) et à partir d'un nénuphar "déchiré" : les grenouilles ne peuvent sauter que d' 1 case à la fois.
- A partir d'un nénuphar "banal" ou "troué" : elles peuvent sauter de 1 ou 2 cases à votre guise.
- A partir d'un nénuphar "à moustique" : elles peuvent sauter de 1 à 3 cases selon votre choix.

Tour : Quand on atterrit sur un nénuphar, on le retourne. Un joueur continue à jouer tant qu'il atterrit sur un nénuphar "banal" ou "à moustique". Une fois retourné, un nénuphar "à moustique" ou "troué" est considéré comme "banal" ; par contre, les nénuphars "déchiré" retournés sont défaussés.

figure 1: Exemple de mise en place initiale

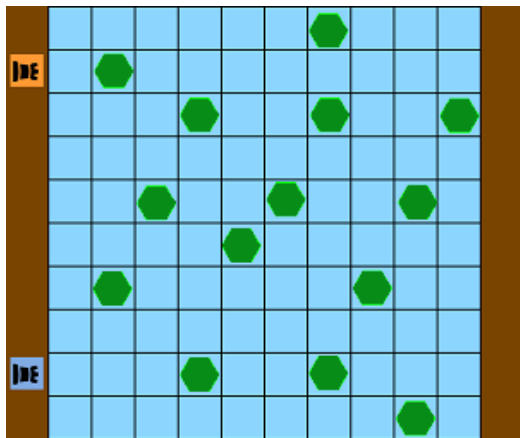
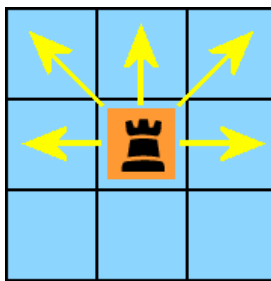
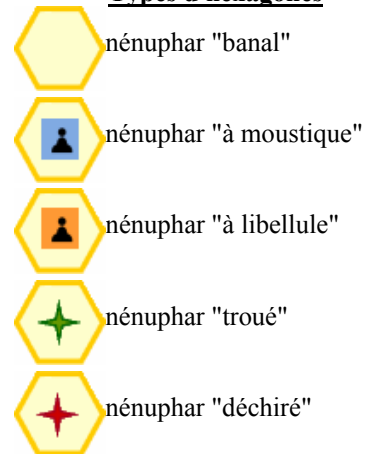


figure 2: Déplacements



Types d'hexagones



Auteur : Cécile Mandry-Dubois

