

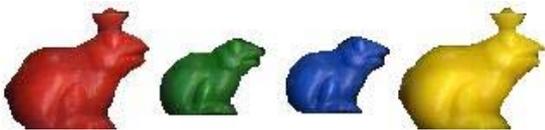
CROA !

DARWIN PROJECT

A PARTIR DE 6 ANS

2 à 4 JOUEURS

Le jeu comporte 64 cartes qui sont étalées faces cachées sur un carré de 8 cartes de côté, ce carré représente la mare à conquérir ! Chaque joueur dispose d'une Reine et de Servantes de la même couleur, ainsi que de pions "mâles".



retourne la carte et obéit à ses effets.

Au départ chacun place à un coin de la "mare" sa Reine et deux de ses Servantes. A son tour de jeu, le joueur déplace une de ses grenouilles vers une carte adjacente, puis



Sur la case "Feuille" il ne se passe rien (hélas le seul cas!); sur la case "Brochet" toute grenouille qui s'y trouve est mangée et éliminée du jeu; sur la case "Vase" votre grenouille est immobilisée 1 tour; sur la case "Moustique" vous pouvez déplacer une autre de vos

grenouilles; sur la case "Rondin" 2 grenouilles peuvent s'y poser (mais si une Reine s'y pose elle peut manger une grenouille adverse, et l'inverse est valable!); sur la case "Nénuphar" une grenouille doit y rebondir et se déplacer sur une carte adjacente. Enfin sur une carte "Mâle" la Reine qui s'y pose (pas les Servantes) s'accouple et donne naissance à un nouveau pion "Servante" que le joueur dépose sur la carte.

Les joueurs disposent de 6 pions "Mâles" donnant droit à 6 naissances possibles en cours de jeu, car l'accouplement n'est possible que si vous possédez le jeton correspondant au mâle de la carte retournée (le jeton est éliminé après la naissance).



Il ne peut se trouver qu'une grenouille par carte (sauf sur la carte "Rondin"), toute arrivante mange le batracien adverse présent !

Un joueur est éliminé si sa Reine est éliminée par un autre joueur ou mangée par le brochet ! Le joueur éliminé donne 2 servantes à son vainqueur.

Le dernier à rester sur le plan de jeu remporte la partie.