

Reine Rainette

Embrouilles chez les grenouilles

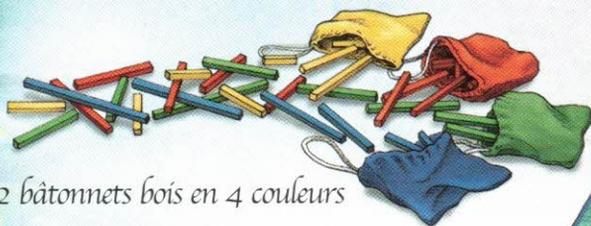
Toutes les grenouilles veulent rejoindre la jolie princesse Reine Rainette de l'autre côté de la mare. Mais pour l'atteindre, il faut d'abord gober les mouches!

A chaque tour, les joueurs-grenouilles estiment la longueur entre le pont de départ et les mouches à gober. Puis, en tâtonnant dans son sac sans en regarder le contenu, chacun essaye de trouver deux bâtonnets qui, disposés bout à bout, approchent le plus possible de cette distance. Attention, celui qui la dépasse est hors course! Les 2 joueurs qui font la meilleure estimation ont le droit d'allonger la langue de leurs grenouilles vers la princesse. Et la première grenouille qui atteindra la princesse Reine Rainette gagnera la partie!

CONTENU :

4 sachets en tissu

1 pont en bois



72 bâtonnets bois en 4 couleurs



1 princesse



1 plateau de jeu



4 grenouilles



8 feutrintes auto-adhésives



Avant la première partie

Fixez quatre feutres anti-dérapants dans les coins sur le dessous du plateau de jeu. Fixez les quatre feutres restants sous le pont, de manière à ce qu'il ne se déplace pas pendant la partie (voir illustration 2).

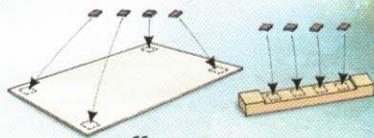


Illustration 2

Les préparatifs

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit la grenouille et le sac correspondants. Les 18 bâtonnets d'une couleur se trouvent dans le sac de cette couleur. Placez les grenouilles en rang à côté du plateau de jeu de manière à ce qu'elles forment une ligne de départ (voir illustration 3). Assemblez la princesse et placez-la en face des grenouilles à une distance quelconque. Dans les premières parties, la distance doit correspondre à peu près au double de la longueur du plateau de jeu. Plus tard, vous pourrez varier la distance pour faire des parties plus ou moins longues.

Lors de la première manche de la partie, le pont traverse le plateau de jeu à hauteur de la ligne jaune (voir l'illustration 4).

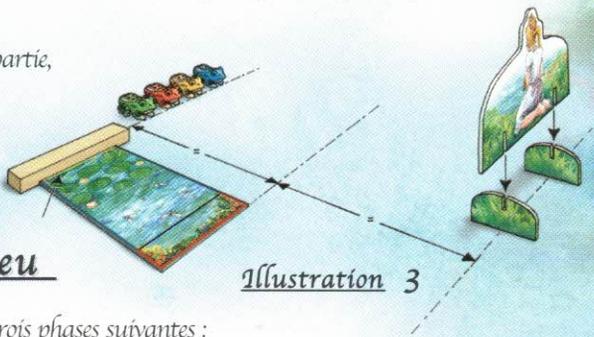


Illustration 3

Déroulement du jeu

Chaque tour de jeu comprend les trois phases suivantes :

1. Choisir et placer deux bâtonnets
2. Rallonger la « langue » des 2 meilleurs joueurs
3. Déplacer le pont pour le prochain tour

Au début, chacun peut choisir et placer **DEUX** bâtonnets.

Avant de choisir les bâtonnets, chaque joueur estime la distance entre le pont et la ligne des mouches en regardant le plateau de jeu. Dans la première manche, le pont se trouve à un endroit fixe (voir l'illustration 4). Avant chaque nouvelle manche, on le déplace de manière à ce qu'il soit nécessaire d'estimer une nouvelle distance.

Maintenant, chacun tâtonne et compare les bâtonnets qui se trouvent dans son sac pour en trouver deux dont la longueur totale correspond à la distance entre le pont et la ligne des mouches. Au moment où vous choisissez les bâtonnets, vous n'avez pas le droit de regarder dans le sac. Après avoir choisi vos bâtonnets, vous les gardez secrets jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi les leurs. Ensuite, chacun met ses bâtonnets bout à bout, en partant du pont, de manière à ce qu'ils se dirigent tous vers la ligne des mouches. Et voilà ... vous voyez la distance qui sépare vos bâtonnets de la ligne des mouches (voir l'illustration 5) !

Ah oui ! L'un des joueurs devrait retenir le pont pour éviter qu'il se déplace. En outre, il est recommandé de placer vos bâtonnets près de ceux de vos camarades de jeu, pour pouvoir comparer plus facilement les différentes longueurs atteintes par chaque joueur.

Et maintenant, qui a le droit de rallonger sa langue?

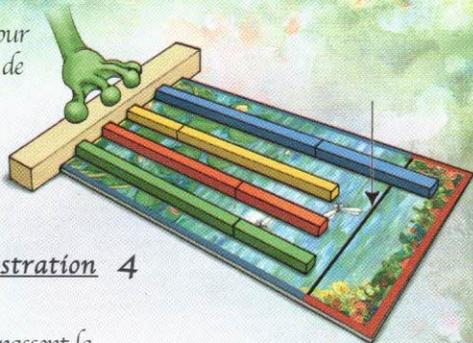


Illustration 4

Tous les joueurs dont les bâtonnets touchent ou dépassent la ligne noire, c'est à dire la ligne des mouches, n'ont pas de chance : ils doivent enlever leurs bâtonnets du plan du jeu et les placer devant eux.

Ensuite, vous regardez quel joueur est arrivé le plus près de la ligne des mouches. Ce veinard a le mieux estimé la distance et peut maintenant enlever le plus long de ses 2 bâtonnets du plan du jeu. Il l'utilise pour rallonger sa langue en plaçant ce bâtonnet devant la pointe de la langue de sa grenouille. Ainsi, il se rapproche de la princesse (voir l'illustration 5).

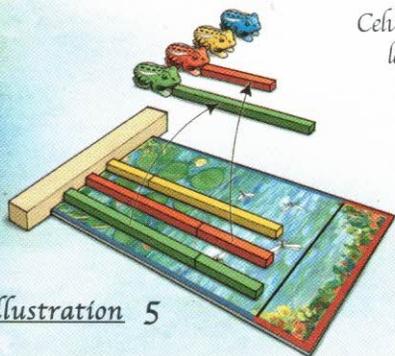


Illustration 5

Celui qui a fait la deuxième meilleure estimation a aussi de la chance ! Il enlève du plan du jeu le plus court de ses 2 bâtonnets et l'utilise lui aussi pour rallonger la langue de sa grenouille.

Malheureusement pour eux, les autres joueurs sont bredouille et ne peuvent pas rallonger la langue de leur grenouille...

Ensuite, on enlève du plateau de jeu les bâtonnets restants et leurs propriétaires les posent devant eux sur la table.

Cas particuliers :

Il se peut qu'il y ait deux ou plusieurs joueurs dont l'estimation de distance soit identique, si une distance égale les sépare de la ligne des mouches. Dans ce cas, vous devez appliquer les règles suivantes :

- S'il y a plusieurs joueurs dont les bâtonnets sont les plus proches de la ligne des mouches, ceux-ci ont tous le droit de rallonger la langue de leur grenouille avec leur bâtonnet le plus long (voir ill.6). Dans ce cas-là, il n'y a plus de deuxième(s) joueur(s) ! Enlevez du plateau de jeu tous les bâtonnets restants et placez-les devant les joueurs correspondants sur la table.

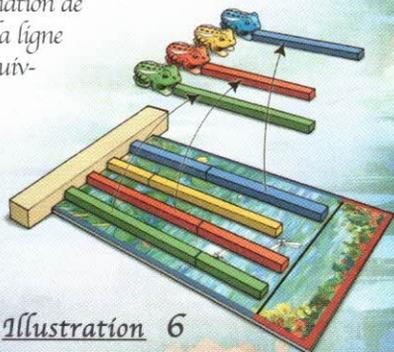


Illustration 6

- S'il y a seulement un joueur dont les bâtonnets sont les plus proches de la ligne, mais plusieurs joueurs en deuxième position, tous ces joueurs peuvent utiliser leur bâtonnet le plus court pour rallonger la langue de leur grenouille. (voir ill.7)

- Et vous devez naturellement observer aussi la règle de base : si les bâtonnets de tous les joueurs touchent ou dépassent la ligne des mouches, personne n'a le droit de rallonger la langue de sa grenouille

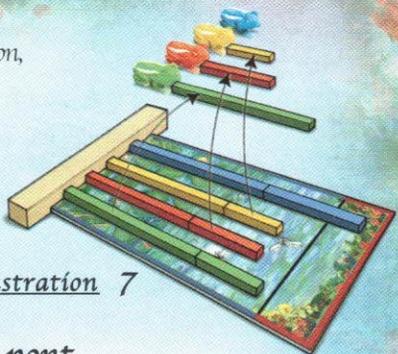


Illustration 7

L'un d'entre vous a maintenant le droit de **déplacer le pont.**

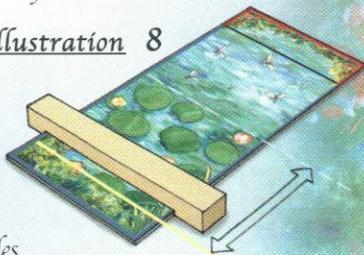
Celui dont la grenouille a la langue la plus courte peut déplacer le pont. S'il y a plusieurs ex-aequo dans ce cas, c'est le joueur dont la grenouille a la langue la plus longue qui déplace le pont. Si là aussi il y a plusieurs joueurs ex-aequo, le pont reste à sa place.

On ne peut déplacer le pont qu'entre la ligne discontinue bleu clair et la ligne jaune (voir l'illustration 8).

Dès que le pont a été déplacé, la manche suivante commence et vous choisissez à nouveau deux bâtonnets dans votre sac.

Si tous les bâtonnets sont épuisés sans qu'aucune grenouille ne soit arrivée à embrasser la princesse, vous remplissez à nouveau les sacs avec les bâtonnets posés devant vous pendant la partie. Naturellement, les bâtonnets qui servent à rallonger les langues des grenouilles restent à leur place. Ensuite, la partie reprend selon les règles normales.

Illustration 8



Fin de la partie

Au moment où une grenouille atteint la princesse avec sa langue, elle lui donne un baiser et gagne la partie.

S'il y a plusieurs joueurs qui atteignent simultanément la princesse, le gagnant sera celui dont la grenouille a la langue la plus longue. Si dans ce cas-là aussi, plusieurs joueurs sont ex aequo, c'est celui dont la langue a le plus petit nombre de bâtonnets qui gagne.

Variante pour les tout petits.

Avec les plus petits, vous pouvez observer une règle simplifiée : chaque enfant commence par placer un seul bâtonnet et décide ensuite s'il veut en placer un deuxième. Il peut regarder dans le sachet. S'il sort un bâtonnet du sachet, il doit le placer. Si le meilleur joueur (et/ou le deuxième) n'a placé qu'un seul bâtonnet, il l'utilise pour rallonger la langue de sa grenouille.

Traduction : Birgit Janka & Gigamic
auteurs : B. Lach & U. Rapp
illustrations : V. Boden
copyright 2003 ZOCH Verlag.

version française : Gigamic
BP30 - F62930 Wimereux

fabriqué en Allemagne

Zoch

Gigamic

