

Dans ce petit jeu (mais dans une grande boîte) de parcours, vous dirigez 5 grenouilles numérotées de 1 à 5. Chaque tour vous lancez un dé.

Sur un 1 ou 2 ; vous avancez la grenouille correspondante.

Sur un 3,4 ou 5 ; vous avancez la grenouille correspondante ou deux grenouilles dont la somme est égale au tirage du dé.

Avec un X (la face habituellement réservée au 6) ; vous avancez la grenouille de votre choix.

Quand vous avancez une grenouille, elle se déplace sur la prochaine case libre. Ainsi, si vous êtes en queue d'une longue file de grenouille ininterrompue, vous pouvez avancer très vite.

Le jeu s'arrête quand un des joueurs ne peut plus jouer (par exemple il fait 1 et sa grenouille numéro 1 est au bout du parcours).

Sur le plateau, les dernières cases sont numérotées. Sur le reste du parcours, certaines cases sont fleuries (une fleur rouge ou deux fleurs bleues).

Si vos grenouilles se retrouvent sur une case numérotée, on multiplie la valeur de la grenouille par la valeur de la case. Les fleurs bleues multiplient par 2, les rouges par 1. Toutes les autres cases ne marquent rien.

Toute la stratégie consiste à ne pas perdre de grenouille en cours de route en se faisant distancer par le peloton qui permet d'avancer plus vite. D'autre part, il faut en fin de partie savoir évaluer l'intérêt de déplacer une grenouille qui se trouve sur une case permettant de marquer des points.

(source : TricTrac)