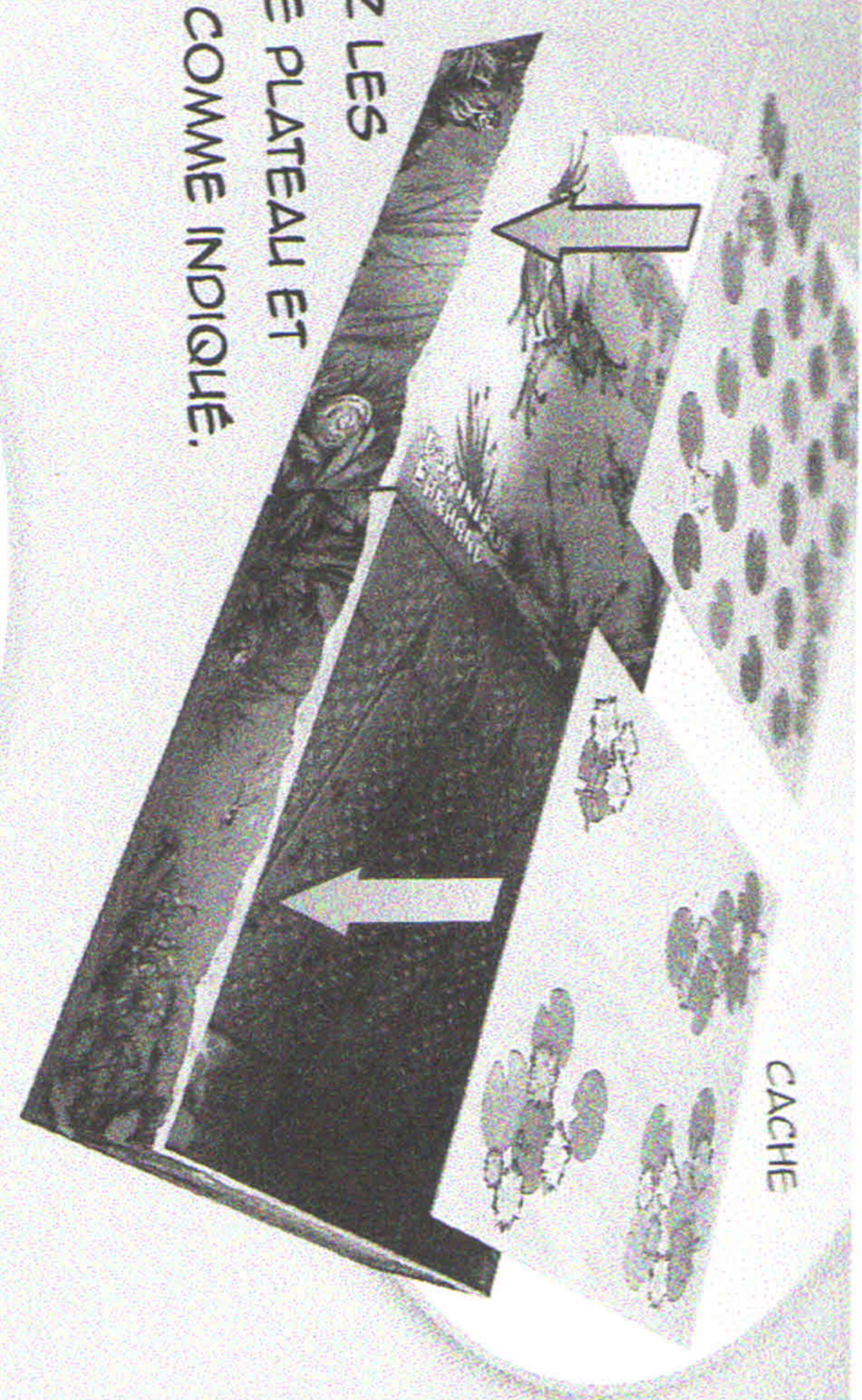


1

INSTALLEZ LES
BOÎTES, LE PLATEAU ET
LE CACHE COMME INDIQUE.



3

CHAQUE JOUEUR PREND AU HASARD ET EN SECRET UN
JETON NÉNUPHAR/GRENOUILLE QUI INDIQUE SA COULEUR
POUR LA PARTIE. ON LES POSE ENSUITE SUR LE CACHE,
SANS MONTRER LES COULEURS.



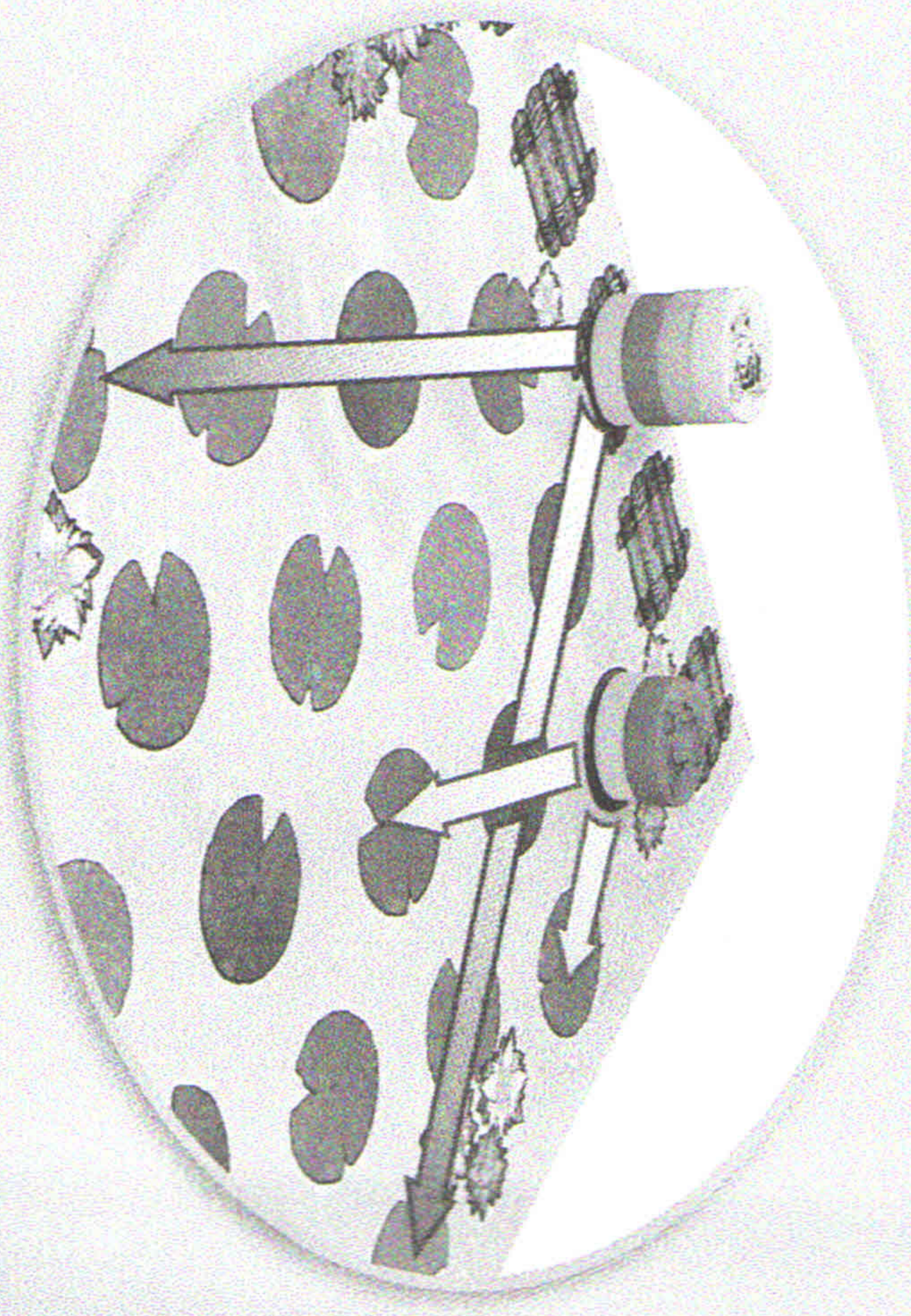
2

EMPILEZ TOUTS LES PIONS GRENOUILLES SUR LES
5 RADEAUX DE DÉPART, EN UTILISANT LA COULEUR
DES CORDES POUR DÉFINIR L'ORDRE D'EMPILEMENT.



4

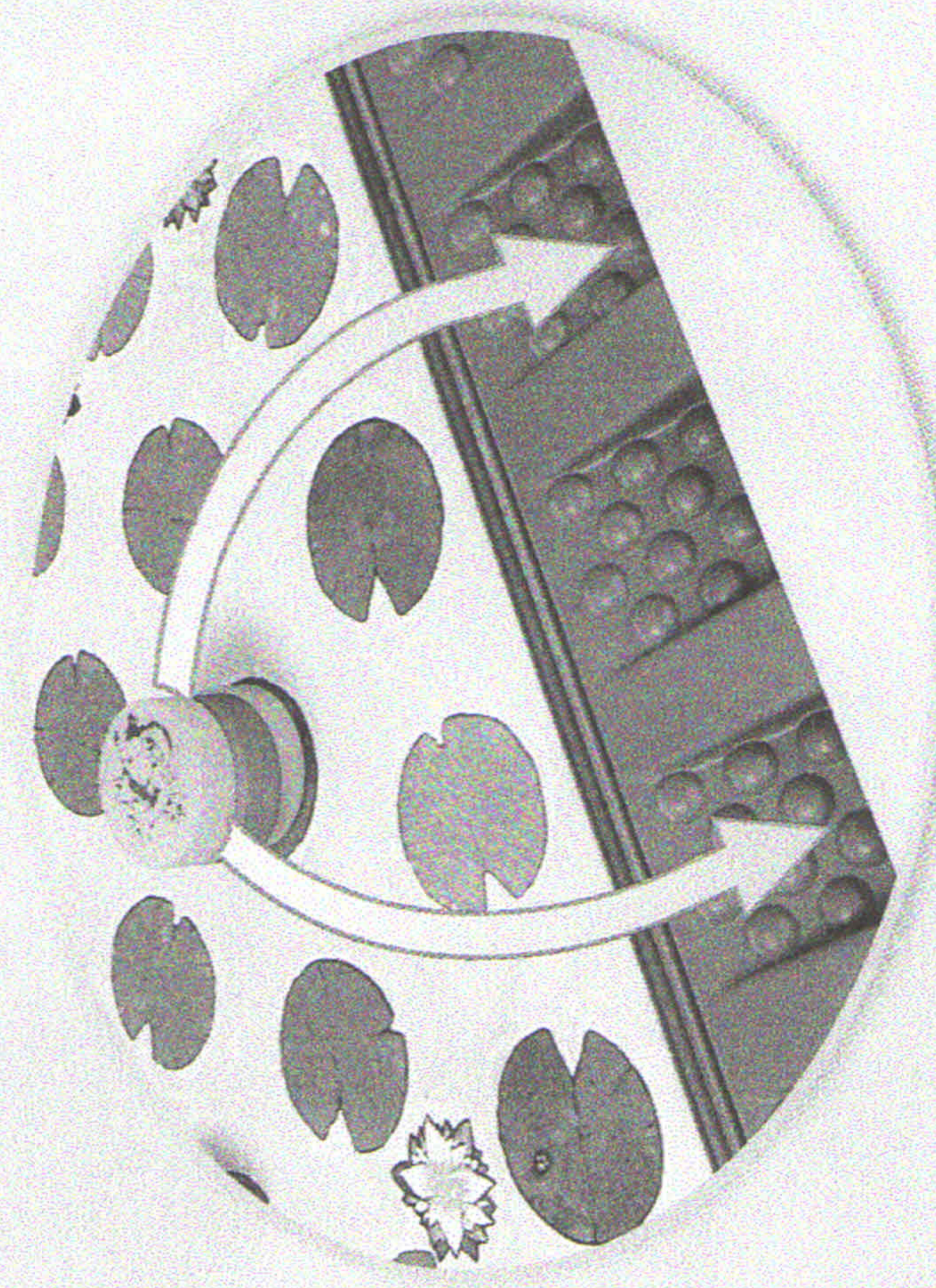
LE PLUS JEUNE COMMENCE. PUIS ON JOUE DANS
LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE. A SON
TOUR, UN JOUEUR DOIT EFFECTUER UN BOND AVEC
N'IMPORTE QUELLE GRENOUILLE LIBRE (C-QUI N'EST
PAS SOUS UNE AUTRE). UNE GRENOUILLE
BONDIT TOUJOURS EN AVANT (DIAGONALE).
ATTENTION, ON NE PEUT PAS FAIRE DE ZIG-ZAG!





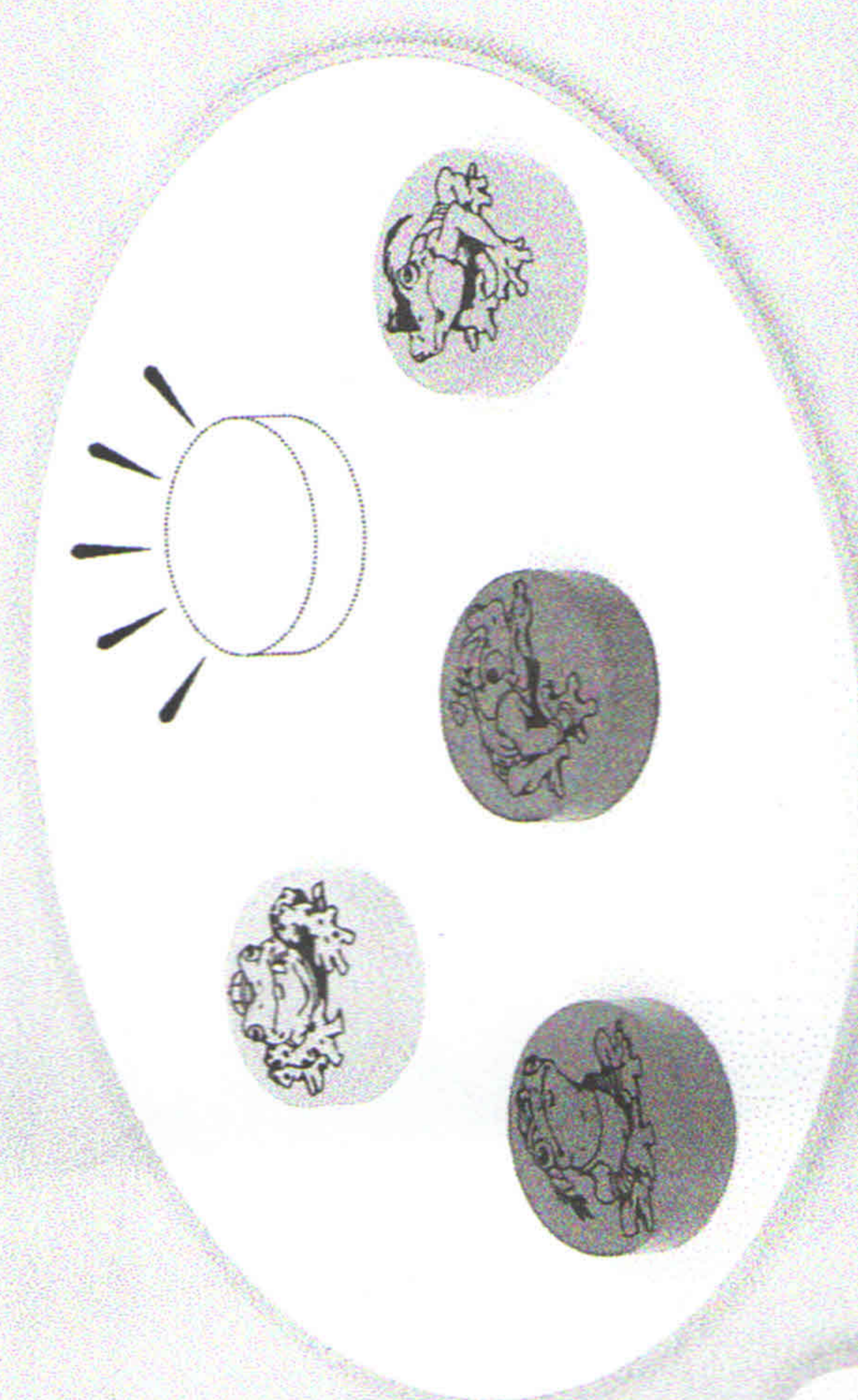
5

UNE GRENOUILLE PEUT BONDIR D'UN NOMBRE DE CASES NÉNUPHAR INFÉRIEUR OU ÉGAL À LA HAUTEUR DE LA PILE. ON PEUT AINSI ATTEINDRE SUR UNE AUTRE GRENOUILLE, MAIS ON NE PEUT PAS FAIRE DES PILES DE PLUS DE 4 GRENOUILLES.



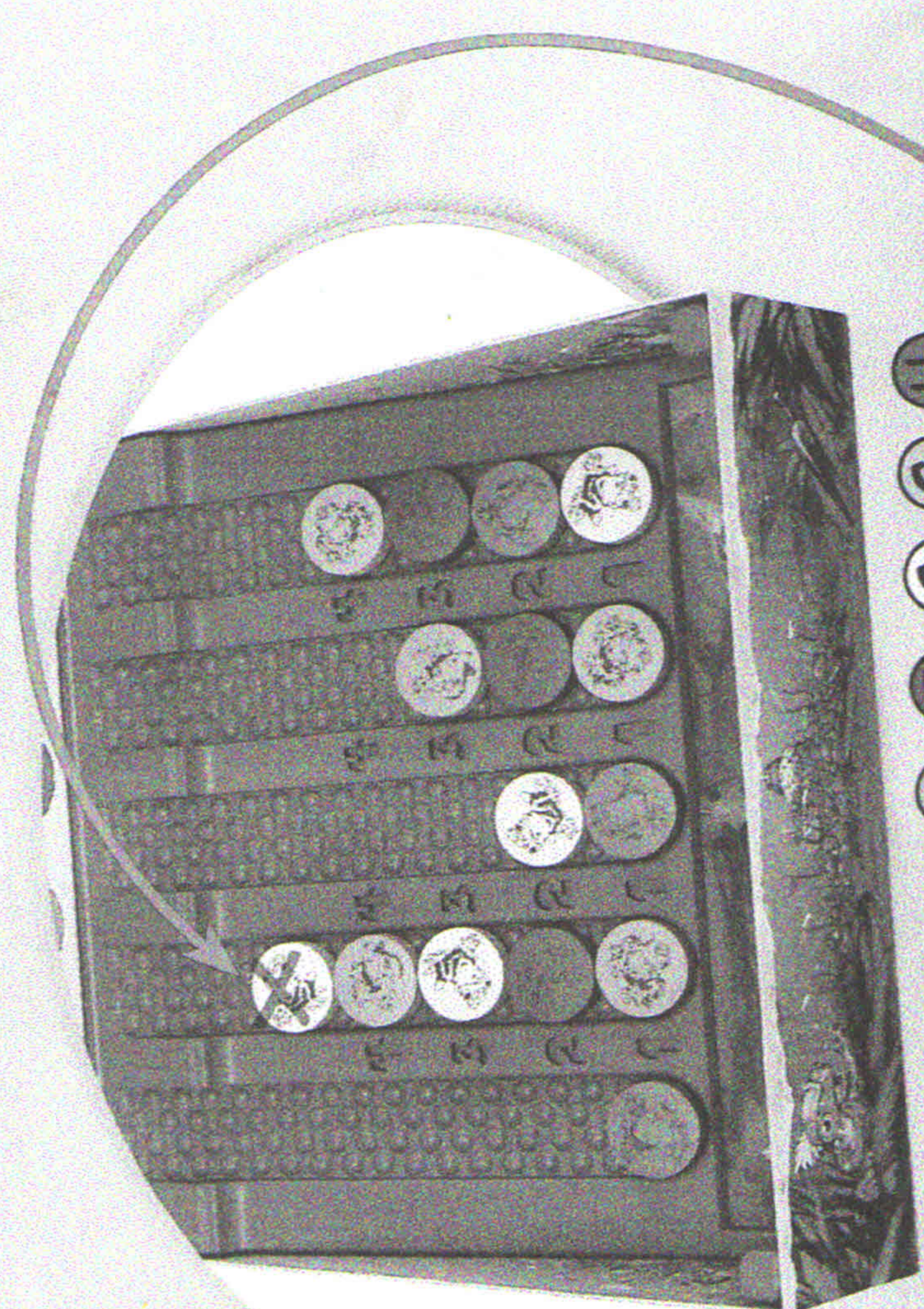
6

LE DÉBUT DE LA GLISSIÈRE COMPTE COMME UNE CASE NÉNUPHAR. LORSQU'UNE GRENOUILLE L'ATTEINT, ON LA LÂCHE, ET PLOUF, ELLE PLONGE DANS L'ÉTANG! LORSQU'UNE RAMPE EST PLEINE, ON NE PEUT PLUS Y GLISSER DE GRENOUILLE.



7

DÈS QUE LA DERNIÈRE GRENOUILLE D'UNE ÉQUIPE A DISPARU DU PLATEAU EN PLONGEANT DANS L'ÉTANG, C'EST LA FIN DU JEU.



8

TOTAL DES POINTS 7 7 6 6 4
CHACUN RÉVÈLE SA COULEUR, ON RETIRE LE CACHE ET ON COMPTE LES POINTS. ATTENTION, ARRIVÉS APRÈS LA 1^È PLACE, NE RAPPORTE RIEN DU TOUT!