

Froggy Rally

*C'est la course sur l'étang ! Quelle grenouille franchira en premier la ligne d'arrivée ?
Un jeu de puces à la sauce batracienne !*

Matériel, Nombre de joueurs et durée d'une partie :

- 55 cartes nénuphars (28 nénuphars simples, 27 nénuphars à effets)
- 1 pad nénuphar
- 5 jetons grenouilles (1 jaune, 1 rouge, 1 bleu, 1 vert, 1 blanc) et 5 propulseurs (1 jaune, 1 rouge, 1 bleu, 1 vert, 1 blanc)
- 25 mouches (5 jaunes, 5 rouges, 5 bleus, 5 verts, 5 blancs)
- 5 marqueurs de progression (1 jaune, 1 rouge, 1 bleu, 1 vert, 1 blanc)
- 1 toise de 8 cm

Froggy Rally est un jeu de course et d'adresse pour 2 à 5 joueurs à partir de 6 ans.

Il propose une grande rejouabilité grâce à la totale modularité des circuits possibles.

La durée d'une partie varie de 10 à 20 minutes en fonction du nombre de joueurs, de la difficulté du parcours et de l'adresse des joueurs ☺.

But du jeu :

Etre le premier joueur à atterrir sur le nénuphar **Arrivée** après avoir ramassé toutes ses mouches sur l'étang.

Mise en place :

Les nénuphars sont positionnés par les joueurs afin de former l'étang *.

Chaque joueur choisit sa couleur, il prend ensuite son jeton grenouille, son propulseur ainsi que ses mouches (on adapte le nombre de mouches à la taille du circuit, voir en annexes).

Chaque joueur passe ensuite ses mouches au joueur qui est à sa droite.

Le joueur le plus jeune commence à placer une mouche, puis c'est au joueur suivant jusqu'à ce qu'il ne reste plus de mouches à placer.

Tous les joueurs placent leur marqueur de progression à côté du nénuphar **Départ**.

Attention ! On ne peut placer les mouches que sur les nénuphars simples et il ne peut y avoir qu'une mouche par nénuphar.

* Voir les conseils de mise en place et les configurations proposées à la fin des règles.

Tour de jeu :

Le joueur qui coasse le mieux commence.

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, le joueur va positionner le pad sur la carte où se trouve son jeton grenouille puis le faire sauter à l'aide de son propulseur sur une autre carte nénuphar*.

Attention !

- Si lors de son saut le jeton grenouille ne quitte pas le pad, on peut rejouer.
- Si un jeton retombe à cheval sur une carte nénuphar et sur l'eau, il est considéré comme étant sur la carte nénuphar.

Plusieurs cas de figures sont possibles :

- la grenouille tombe à l'eau (sur la surface de jeu mais sur aucun nénuphar), le joueur enlève le pad, la replace sur la carte nénuphar qu'il vient de quitter et son tour s'arrête.
- la grenouille retombe sur une carte nénuphar, le joueur applique les effets de cette carte (voir les effets en annexes).

Spécial : Si le jeton grenouille atterrit et reste même partiellement sur un autre jeton grenouille, il le renvoie directement sur la carte correspondant à son marqueur de progression.

- la grenouille retombe sur une carte nénuphar où il y a une mouche de sa couleur. Le joueur récupère la mouche et place le marqueur de progression sur cette carte.
- la grenouille tombe de la table. Elle retourne sur la carte nénuphar correspondant à son marqueur de progression.

* Voir en annexe

● Règles de poussée et de décalage :

Lorsqu'une grenouille arrive sur une carte nénuphar occupée, elle peut en dépensant l'une des mouches qu'elle a ramassées (*on retourne le jeton pour montrer son utilisation*) pousser la grenouille qui s'y trouve sur une carte **nénuphar voisine**.

- Est considéré comme carte **nénuphar voisine** une carte située à moins de 8 cm. En cas de doute utiliser la toise fournie.

- Toute grenouille poussée sur une carte nénuphar en subit les effets (*à l'exception du nénuphar rebondissant*).

Fin du Jeu et Conditions de Victoire :

La course se termine lorsqu'un joueur parvient à faire atterrir son jeton grenouille sur la carte nénuphar **Arrivée** après avoir récolté toutes les mouches de sa couleur.

Ce dernier est déclaré grand vainqueur de la course de l'étang !

On peut, pour la beauté de la course, laisser la partie se poursuivre jusqu'à l'obtention d'un podium.

Annexes :

Détail des cartes nénuphars et de leurs effets :

Attention ! Les effets ne s'appliquent pas si la grenouille revient sur ce nénuphar parce qu'elle est tombée à l'eau. Sauf mention contraire dans le détail des nénuphars.



Carte Nénuphar Départ (1) : C'est là que tout commence ! Aucune poussée possible sur ce nénuphar.



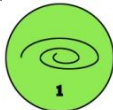
Carte Nénuphar Simple (28) : le tour s'arrête



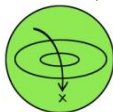
Carte Nénuphar Rebondissant (4) : le joueur peut jouer à nouveau



Carte Nénuphar Sanctuaire (4) : le tour s'arrête. Un joueur qui arrive sur ce nénuphar peut y déplacer son marqueur de progression.



Carte Nénuphar Tourbillon (5) : la grenouille est envoyée sur le nénuphar tourbillon suivant (1 -> 2 ; 2-> 3 ; 3-> 4 ; 4-> 5 ; 5-> 1) effectuée éventuellement une poussée et le tour s'arrête.



Carte Nénuphar Marécage (3) : le tour s'arrête et le joueur ne jouera pas le tour suivant. Pour symboliser ce tour de pénalité son jeton grenouille est placé à cheval entre le nénuphar et l'eau.



Carte Nénuphar Eblouissement (2) : le tour s'arrête. Lorsque le joueur devra quitter ce nénuphar il devra fermer les yeux dès le propulseur entrera en contact avec le jeton grenouille.
(Spécial : l'effet de ce nénuphar s'applique tout le temps)



Carte Nénuphar Mauvais appui (2) : le tour s'arrête. Lorsque le joueur devra quitter ce nénuphar il devra tenir le propulseur de sa main non directrice. *(Spécial : l'effet de ce nénuphar s'applique tout le temps)*



Nénuphar Gros poisson (5) : le joueur replace sa grenouille sur le nénuphar correspondant à son marqueur de progression.

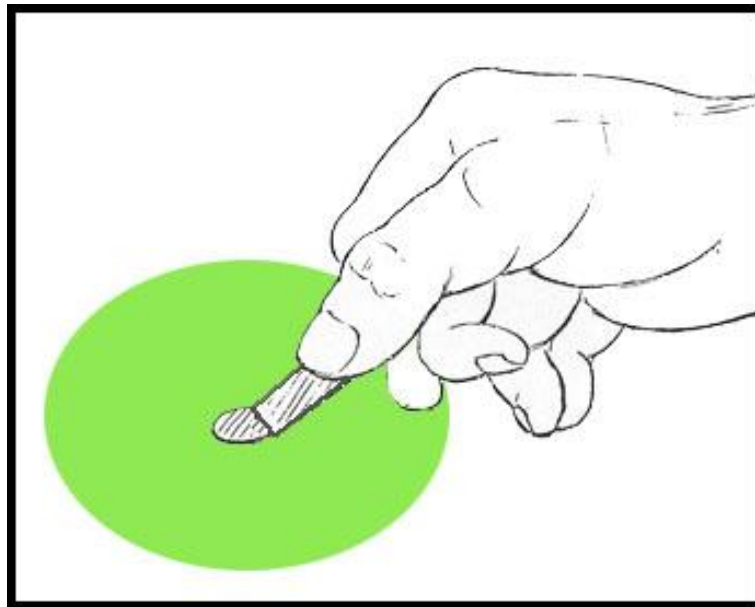


Carte Nénuphar Arrivée (1) : C'est gagné !

Attention ! Si la grenouille atterrit sur cette carte alors que le joueur n'a pas récolté toutes ses mouches. Il est pénalisé et replace sa grenouille sur la carte nénuphar correspondant à son marqueur de progression.

Comment faire sauter ses grenouilles :

Pour faire sauter son jeton grenouille il convient après avoir positionné le pad sur la carte d'exercer une pression sur l'extrémité du jeton à l'aide du propulseur comme sur le schéma ci-dessous :

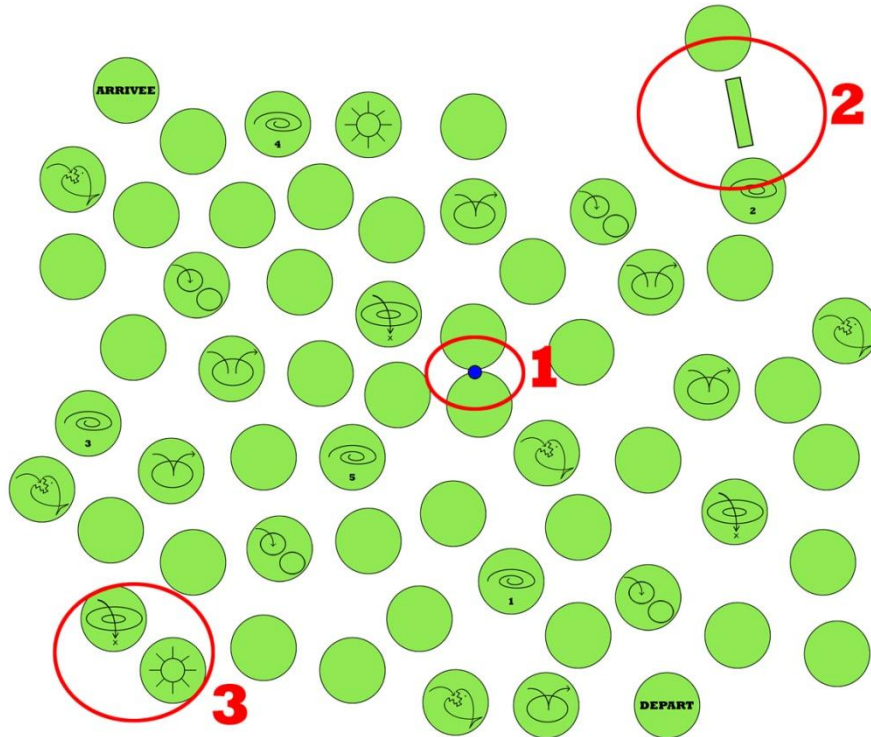


Conseils de mise en place de l'étang :

- Les nénuphars doivent être espacés au minimum d'un jeton grenouille.
- Aucun nénuphar ne doit se retrouver isolé : la distance maximum entre un nénuphar et le nénuphar le plus proche est de 8 cm (toise)
- Evitez de mettre 2 nénuphars à effets négatifs*, côte à côte. Répartissez-les sur toute la surface de l'étang.

* Nénuphars Marécage, Eblouissement, Mauvais appui, Gros poisson.

Situations à éviter :



1 les 2 nénuphars sont trop proches, ils sont espacés de moins d'un jeton grenouille.

2 le nénuphar est éloigné des autres nénuphars de plus de 8 cm

4 2 nénuphars à effets négatifs sont voisins

Proposition de répartition des nénuphars en fonction de la taille souhaitée de l'étang et du nombre de joueurs (ce ne sont que des propositions, libre à vous de créer vos propres étangs) :

- 20 cartes **nénuphar** : (1 *Départ* ; 1 *Arrivée* ; 1 *Gros poisson* ; 2 *Tourbillons 1 et 2* ; 1 *Marécage* ; 2 *Rejouer* ; 2 *Sanctuaire* ; 10 *Simple*) 4 joueurs maximum, 3 mouches maximum par joueur.
- 30 cartes **nénuphar** : (1 *Départ* ; 1 *Arrivée* ; 2 *Gros poisson* ; 3 *Tourbillons 1, 2 et 3* ; 2 *Marécage* ; 2 *Rejouer* ; 2 *Sanctuaire* ; 1 *Mauvais appui* ou *Eblouissement* ; 16 *Simple*) 4 joueurs maximum, 4 mouches maximum par joueur.
- 40 cartes **nénuphar** : (1 *Départ* ; 1 *Arrivée* ; 3 *Gros poisson* ; 4 *Tourbillons 1, 2, 3 et 4* ; 2 *Marécage* ; 3 *Rejouer* ; 3 *Sanctuaire* ; 1 *Mauvais appui* ; 1 *Eblouissement* ; 21 *Simple*) 5 joueurs maximum, 4 mouches maximum par joueur.
- 55 cartes **nénuphar** : (Toutes les cartes) 5 joueurs maximum, 5 mouches maximum par joueur.

NB : Plus on utilise de mouches par joueur plus la durée de la partie s'allonge.

Par Lionel BORG / lioborg@free.fr