

Toni Tümpel

Pour 2 à 6 jeunes grenouilles à partir de 5 ans. Avec une variante pour des enfants à partir de 4 ans.

Le joyeux sautellement des grenouilles.

La merveilleuse mare du village est depuis longtemps une attraction pour toutes les grenouilles des alentours. On peut y admirer, sur une feuille de nénuphar scintillante, les lunettes de soleil de Gérard Grenouille. Autrefois, ce fameux ténor de la mare a fendu le cœur de tous les crapauds avec son « Hymne à l'amour ». C'est pourquoi les crapauds lui ont érigé une statue sur la feuille de nénuphar scintillante et les grenouilles peuvent venir admirer les lunettes de soleil du fameux chanteur.

Mais c'est compter sans les petit-fils de Gérard : rien n'amuse autant Toto Flaque d'Eau, Marion Ptits Bonds et Léon Plongeon que de sauter d'une feuille de nénuphar à l'autre pour aller chiper les lunettes de soleil de Gérard et faire des tours de la mare. Bien sûr, cela ne plaît pas du tout aux crapauds et ils font de grands yeux ! Mais heureusement, la plupart d'entre eux n'y voient plus grand-chose...

Il y a deux variantes pour jouer à LA MARE AUX POLISSONS. La première s'appelle L'ESCAPADE DES PETITS-ENFANTS et convient aux jeunes grenouilles à partir de 5 ans. La deuxième variante, LA COURSE DES GRENOUILLES, convient déjà aux têtards à partir de 4 ans et est expliquée à la fin de ces règles.

Le matériel

12 tuiles de nénuphar (10 petites et 2 grandes dont 1 nénuphar avec la statue de Gérard Grenouille)

9 grands crapauds avec chacun deux grands yeux

6 petites grenouilles dans les couleurs des joueurs

1 paire de lunettes de soleil

2 dés de couleurs

1 règle

L'escapade des petits enfants

Variante 1 (à partir de 5 ans)

Pour cette variante du jeu, trois des petites tuiles de nénuphars et les deux dés de couleurs restent dans la boîte du jeu.

But du jeu

Avec votre grenouille, vous sautez d'une feuille de nénuphar à l'autre pour arriver jusqu'aux lunettes de soleil de Gérard Grenouille placées sur la feuille de nénuphar avec la statue. Le premier arrivé met les lunettes de soleil à sa grenouille et essaie de faire un tour de la mare avec ces lunettes pour revenir de nouveau sur le nénuphar avec la statue.

Les préparatifs

Couleurs	Textures
Bleu	Carton ondulé
Jaune	Papier de verre
Rouge	Adhésif lisse
Violet	Plastique à points
Vert	Adhésif velours
Orange	Adhésif rugueux
Blanc	Lisse avec point central

Commencez par regarder sous les yeux des crapauds : sous neuf de ces yeux, vous verrez un deux couleurs (textures), tandis que les autres yeux ont le dessous blanc avec un point en relief au milieu. Placez sur chaque crapaud un œil avec un dessous blanc et point en relief. Répartissez ensuite les yeux avec les deux couleurs de manière à ce que les couleurs ne soient pas les mêmes que les couleurs des crapauds. Ainsi, un crapaud rouge et vert ne peut pas avoir un œil avec les couleurs rouge et verte, et ainsi de suite.

Formez ensuite un cercle en utilisant les neuf crapauds, les sept petites feuilles de nénuphar et les deux grandes feuilles de nénuphar.

Déroulement de la partie

Le joueur qui sait coasser le plus fort commence la partie. Il soulève un œil du crapaud qui se trouve devant sa grenouille dans le sens des aiguilles d'une montre, regarde le dessous de l'œil et le montre aux autres joueurs. Si le dessous de l'œil est blanc avec un point, il peut replacer l'œil et sauter avec sa grenouille, par-dessus le crapaud, sur le nénuphar suivant. Son tour continue et il peut soulever un œil du crapaud suivant. Aussi longtemps que les yeux qu'il soulève ont un dessous blanc avec un point, le joueur peut continuer à sauter de nénuphar en nénuphar avec sa grenouille.

Mais s'il soulève un œil avec deux couleurs, la grenouille de ce joueur ne peut pas sauter par-dessus le crapaud. Par contre, ce crapaud échange sa place avec le crapaud dont les couleurs sont indiquées sur le dessous de l'œil. Le tour du joueur est fini, et c'est à son voisin de gauche.

Les lunettes de soleil

La première grenouille à sauter sur le nénuphar avec la statue met les lunettes de soleil qui s'y trouvent à sa grenouille. Ensuite, elle peut continuer à sauter à condition toujours de soulever l'œil blanc avec un point du crapaud suivant, celui qui ne voit pas bien. Celui qui arrive à doubler la grenouille qui porte les lunettes de soleil peut lui prendre les lunettes et les mettre à sa propre grenouille. Mais il ne suffit pas d'arriver au même niveau que la grenouille avec les lunettes, il faut la dépasser.

Si la grenouille qui porte les lunettes de soleil arrive sur un nénuphar sur lequel se trouvent déjà une ou plusieurs autres grenouilles, elle les pousse en avant sur le nénuphar suivant. Ainsi, aucune grenouille ne peut en dépasser une autre.

La grenouille avec les lunettes est la seule à pouvoir pousser les autres.

Fin de la partie

La partie se termine quand les lunettes de soleil ont fait un tour entier de la mare et se retrouvent de nouveau sur le nénuphar avec la statue. La grenouille qui porte les lunettes a gagné.

LA COURSE DES GRENOUILLES

Variante 2 (à partir de 4 ans)

Pour cette variante du jeu, vous avez besoin des douze tuiles de nénuphars et des deux dés de couleurs. Les lunettes de soleil restent dans la boîte du jeu.

But du jeu

Chaque joueur essaie de déplacer sa grenouille aussi rapidement que possible pour atteindre le nénuphar avec la statue.

Les préparatifs

Placez les dix petites tuiles de nénuphars en ligne sur la table. Placez le nénuphar de départ au début de la rangée et le nénuphar avec la statue à la fin. Le nénuphar avec la statue est le point d'arrivée. Mettez les grands yeux sur les crapauds de la manière décrite dans le paragraphe « Les préparatifs ». Les crapauds sont répartis d'une manière quelconque à gauche et à droite de la rangée de nénuphars. Placez vos grenouilles sur le nénuphar de départ. Préparez les deux dés de couleurs. Si tu soulèves le bon œil, tu fais un bond en avant

Déroulement de la partie

Le joueur dont c'est le tour lance les deux dés. Les couleurs indiquées par les dés déterminent le crapaud dont le joueur peut soulever un œil. Si le dessous de cet œil est blanc avec un point, le joueur avance sa grenouille sur le nénuphar suivant et peut lancer les dés une nouvelle fois.

Par contre, si par malchance l'œil soulevé montre un symbole de crapauds, il ne peut pas déplacer sa grenouille et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La première grenouille qui arrive sur le nénuphar avec la statue a gagné la partie.