

Freche Frösche

Par Wolfgang Panning
Un jeu de mémoire pour les jeunes
et pour ceux qui le sont resté
Pour 2 à 6 joueurs de 5 ans et plus



But du jeu

Le premier joueur qui a trouvé les 10 grenouilles nécessaires à remplir son plateau remporte la partie. Les grenouilles commencent face cachée et chacun doit en trouver au moins 3 qui vont ensemble. Quand c'est le cas, vous en gardez au moins une qui vous permet de compléter votre plateau !

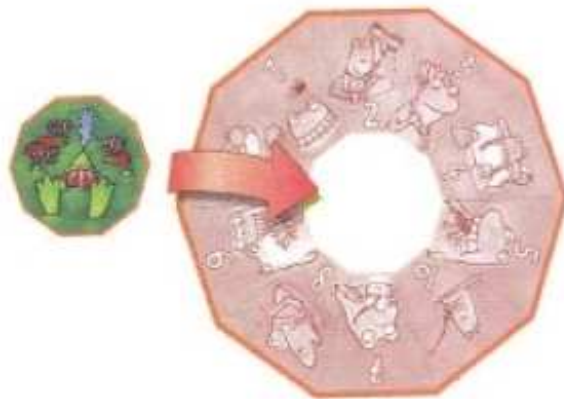
Matériel du jeu

- 3 jetons en bois de
3 couleurs : les cigognes

6 pièces centrales pour les plateaux



- 60 tuiles grenouilles



- 6 plateaux

Mise en place du jeu

Les 60 tuiles grenouille sont bien mélangées face cachée au milieu de la table. Les trois cigognes sont posées à côté. Chaque joueur prend un plateau et une pièce centrale. Les plateaux montrent les grenouilles numérotées de 1 à 10. Durant la partie, en regardant le plateau vous pouvez voir quelles grenouilles vous manquent.

Déroulement du jeu

Choisissez un premier joueur. Le jeu continue ensuite dans le sens horaire. A son tour, un joueur pioche toujours 2 grenouilles. Selon son résultat, son tour est fini ou pas.

A : Les grenouilles ne correspondent pas

Avec les mêmes grenouilles des grenouilles dont le numéro ne correspond pas (numéro identique ou qui ne se suivent pas)

... le tour s'achève. Les grenouilles retournent à leur place et le tour est terminé.



B: Les deux grenouilles correspondent

Si les grenouilles ont des numéros consécutifs, une troisième grenouille peut être piochée.

... il y a maintenant 2 possibilités :

- La troisième grenouille correspond, ou pas.
- Si la 3^{ème} grenouille ne correspond pas, le tour du joueur est fini et les grenouilles sont replacées et retournées. (cf. E)



C: La troisième grenouille correspond

Après la troisième grenouille, le joueur peut continuer à piocher des grenouilles. Il choisit quand arrêter son tour, mais doit arrêter et retourner toutes les grenouilles piochées lorsqu'une grenouille ne correspond pas !

La troisième grenouille peut correspondre avant ou après la première paire (10 ou 3 dans ce cas).



D: Les grenouilles sont placées sur le plateau

Si un joueur choisit de finir son plateau, il prend ses grenouilles et les place sur son plateau. C'est à présent le tour du joueur suivant.



E: La cigogne bloque la grenouille

Si la troisième grenouille (ou une suivante) ne correspond pas, le joueur remet toutes les grenouilles sur la table. Il place une cigogne sur une de ces grenouilles. C'est à présent le tour du joueur suivant.



Fin du jeu

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a rempli son plateau avec les dix grenouilles.

Exception à six joueurs : il est possible que le jeu s'arrête plus tôt à 6 joueurs si un des joueurs s'aperçoit qu'il ne peut pas piocher 3 grenouilles consécutives pour récupérer celles qui lui manquent. Dans ce cas, le joueur qui a le plus de grenouilles remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.

Notes et cas particuliers

En retournant des grenouilles, l'ordre ne fait aucune différence tant que les grenouilles sont consécutives. NB : le 10 est ici consécutif du 1.

Des trous peuvent naître sur votre plateau : les grenouilles placées ne sont pas obligées d'être connectées.

Il est aussi possible de piocher des grenouilles déjà présentes sur votre plateau. Si un joueur pioche 3 grenouilles qui se suivent mais dont certaines sont déjà sur le plateau, il place simplement les grenouilles dont il a besoin. Les autres retournent sur la table. Dans ce cas, une cigogne doit être placée sur une de ces grenouilles, même s'il n'y en a qu'une.

Une cigogne bloque une cigogne. Une grenouille bloquée par une cigogne ne peut être choisie par aucun joueur ! Au début, 3 cigognes attendent à côté du jeu. Celles-ci sont placées petit à petit dans le jeu. Ensuite, chaque fois qu'une cigogne doit être placée, le joueur prend l'une des trois cigognes en jeu pour bloquer une grenouille et libérer celle sur laquelle elle se trouvait. C'est la seule manière de rendre des grenouilles bloquées à nouveau disponibles.

Besonders Freche Frösche

Une variante pour 2 à 4 joueurs de 8 ans et plus

C'est une variante légèrement différente avec des possibilités tactiques, et qui n'est pas adaptée pour les plus jeunes. Dans le jeu de base, les cigognes peuvent ennuyer vos adversaires. Maintenant, c'est pire ! Toutes les règles du jeu de base s'appliquent, à une exception et un complément près.

L'exception :

Quand un joueur trouve 3 grenouilles qui correspondent, elles peuvent toutes être retirées du jeu. Les grenouilles qui sont utiles sur le plateau sont prises et les autres empilées par numéros à côté du jeu. On doit toujours voir combien de grenouilles de chaque couleur ont été retirées. On peut retirer 3 grenouilles du jeu si aucune ne convient sur le plateau !



Le complément :

Quand peut prouver qu'un joueur ne peut plus remplir son plateau, le joueur désigné est éliminé du jeu.

Un joueur ne peut plus remplir son plateau lorsque :

- Les 6 grenouilles d'une sorte dont il aurait besoin sont déjà prises et/ou retirées du jeu ; ou
- Il ne peut pas compléter son plateau parce qu'il lui est impossible de piocher une suite de grenouilles comprenant la ou les grenouilles dont il a besoin.

Lorsqu'un seul joueur reste en lice, il remporte la partie.

© 2002, Queen Games

Traduction française et mise en page : Benoît Christen