

La Mare aux Grenouilles

Règle du jeu



2 à 4 joueurs
À partir de 6 ans

Contenu

→ 4 pions (*grenouille au recto et têtard au verso*)

→ 64 cartes carrées :

- 4 cartes Nénuphar
- 18 cartes Proies / Prédateurs
- 36 cartes spéciales
- 6 cartes « Accouplement »

→ 28 cartes rectangulaires :

- 4 cartes « Diplôme du jeune têtard »
- 4 cartes « Diplôme de la grenouille adulte »
- 4 cartes « Diplôme du jeune couple »
- 4 cartes « Diplôme de la future maman »
- 12 cartes « 1 point nourriture »

La Mare aux Grenouilles

Règle du jeu

Avant de commencer à jouer

Constitue cinq piles différentes avec les cartes rectangulaires suivantes : « 1 point nourriture », « Diplôme du jeune têtard », « Diplôme de la grenouille adulte », « Diplôme du jeune couple » et « Diplôme de la future maman » (*voir illustration 1*).



illustration 1

Crée ensuite le plateau de jeu avec les cartes carrées.

Après avoir mis de côté les quatre cartes Nénuphar qui se situent aux quatre coins du plateau, mélange les autres cartes du jeu, puis place-les au hasard côte à côte. Toutes les cartes doivent être disposées dos visible, dans le même sens (*voir illustration 2*). Le plateau doit former à la fin un carré de 8 cartes x 8 cartes.

Chaque joueur (ou équipe) choisit sa couleur, puis place son pion côté « têtard » sur le nénuphar du coin opposé à sa couleur de nénuphar.

Exemple : sur la représentation du plateau suivante (*voir illustration 2*), si le joueur a un jeton bleu, il le place en début de jeu sur le nénuphar violet qui se trouve au coin opposé du nénuphar bleu.

Enfin, chaque joueur (ou équipe) reçoit une carte « Diplôme du jeune têtard ».



illustration 2

But du jeu

Rejoindre le nénuphar de sa propre couleur après une série d'épreuves correspondant à la vie d'une grenouille : têtard - grenouille - jeune couple - future maman.

Le gagnant est le joueur qui atteint le premier son nénuphar avec, en main, le diplôme de la future maman et trois points nourriture.

Qui commence ?

Le plus jeune commence le jeu, puis les autres joueurs poursuivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement général

Les joueurs se déplacent d'une case à la fois, horizontalement ou verticalement, au choix ; le déplacement en diagonale est interdit (*voir illustration 3*).

Ils retournent la carte sur laquelle ils arrivent et suivent ses indications. Cette carte reste face visible jusqu'à la fin du jeu.

illustration 3



Les différentes étapes du jeu *(voir illustration 4)*

- 1 La première épreuve consiste à se transformer en grenouille. Pour cela, il faut acquérir trois points nourriture. Une fois ces points gagnés, le joueur reçoit une carte « Diplôme de la grenouille adulte » et retourne son pion côté « grenouille ».
- 2 La grenouille cherche ensuite à s'accoupler. Pour cela, il lui suffit de rejoindre une case « Accouplement ». Le joueur reçoit alors la carte « Diplôme du jeune couple ». *Remarque* : pour cette étape, il n'est donc pas nécessaire d'accumuler trois points nourriture.
- 3 Pour se reproduire, la grenouille doit à nouveau récupérer trois points nourriture pour recevoir une carte « Diplôme de la future maman ».
- 4 Il ne reste alors plus à la future maman grenouille qu'à rejoindre le nénuphar de sa couleur avec trois points nourriture pour y pondre, et ainsi gagner la partie. Mais attention encore aux prédateurs qui pourraient faire perdre des points nourriture...

illustration 4



Comment gagner des points nourriture ?

Les cartes Proies/Prédateurs possèdent un symbole de têtard pour les proies ou les prédateurs des têtards, et un symbole de grenouille pour les proies ou les prédateurs des grenouilles. Les proies sont en vert et les prédateurs en rouge (*voir illustration 5*).

Une proie fait gagner un point nourriture, alors qu'un prédateur en fait perdre un, sauf si le joueur n'en a pas encore.

Les trois points doivent obligatoirement être gagnés avec trois proies différentes (le joueur n'a pas le droit de faire des allers retours successifs entre deux mêmes cases pour obtenir les points nourriture : il doit aller chercher une nouvelle proie).

illustration 5



Proie de la grenouille et prédateur du têtard



Prédateur de la grenouille



Proie du têtard

Cases spéciales



Passé un tour



Passé deux tours (*place ton pion sur « Passe 1 tour » en arrivant sur la case puis, au tour suivant, place-le sur « Passe 2 tours »*)



Perds un point nourriture



Au tour suivant, prends la direction indiquée par la flèche



Rejoue



Lis les informations, puis imite la grenouille : fais trois sauts de grenouille en disant « Coà Coà »



Retourne sur ton nénuphar de départ

Quelques précisions

- Lorsque le joueur gagne un diplôme, tous ses points nourriture retournent dans la pile « 1 point nourriture ».
- Pendant le jeu, plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case.
- Si, au tout début du jeu, l'un des joueurs se retrouve coincé sur son nénuphar car il est entouré de cases « Assèchement », il faut alors échanger l'une de ces cases avec une autre case non visible, prise au hasard sur le plateau de jeu. La case « Assèchement » ayant servi à l'échange restera quant à elle visible.
- Case « Sens de déplacement obligatoire » :
 - Lorsque le joueur se trouve à droite de cette case, il n'a pas le droit de s'y rendre (*voir illustration 6*).
 - Lorsque la case indique de retourner sur le nénuphar de départ, le joueur ne perd pas ses points nourriture.
 - Lorsque la case indique de sortir du jeu, le joueur rejoint la case opposée sur le plateau (*voir illustration 7*).



illustration 6



illustration 7

*Le jeu « **La Mare aux Grenouilles** » est une idée originale de **Matthieu Ducruet**, animateur nature à la **Réserve Naturelle du Marais de Lavours (Ain)**.*

***Développé avec Réserves Naturelles de France** et testé lors de l'opération **Fréquence Grenouille 2008**, il a connu un vif succès auprès des enfants et des parents.*

Les grenouilles coassent en cœur pour Matthieu !

Illustrations : Hephez

Remerciements

Merci à Claude Miaud, Professeur de biologie à l'Université de Savoie et membre du conseil scientifique de la Réserve Naturelle du Marais de Lavours, pour ses conseils avisés sur le comportement des amphibiens.

Édité par



Créé par



En partenariat avec

