

4-99
ans2-4
joueurs15
minutes

TIC TAC RAINETTE!

Contenu :

- 1 grenouille minuteur
- 1 plateau de jeu en carton
- 1 plateau transparent
- 4 langues de grenouille recto et lucioles verso
- 28 jetons (24 jetons insectes et 4 jetons spéciaux)

Perchée sur son caillou, Rainette guette les insectes cachés dans la mare... Vite, aide-la à en trouver le plus possible avant qu'elle ne saute !

1 Mode compétitif

But du jeu : être le joueur à trouver le plus de petites bêtes.

Avant de jouer

- Installer le plateau transparent sur le plateau en carton (côté cercles blancs/fond noir visible) de façon à ce que les languettes portant la marque coincident.
- Poser les jetons sur la table, côté nénuphar visible.
- Distribuer une langue de grenouille à chaque joueur.
- Enclencher le mécanisme en appuyant doucement sur Rainette et en la tournant dans le sens de la flèche, puis l'installer au milieu du plateau.



Comment jouer ?

- Le plus jeune commence : il retourne un jeton, par exemple, la coccinelle.
- Tous les joueurs cherchent la coccinelle sur le plateau. Le premier qui la trouve pose le bout de sa langue de grenouille dessus pour l'attraper et gagne le jeton.
- Si l'insecte ne peut être trouvé, le jeton est remis à sa place, face cachée.
- Puis le joueur suivant (à gauche du plus jeune) retourne un nouveau jeton et ainsi de suite.
- Couronne ou yeux de grenouille : le joueur garde le jeton et c'est au suivant d'en retourner un.
- Lorsque la grenouille saute : le temps est écoulé ! Il faut alors faire pivoter le plateau d'un quart de tour et remonter le mécanisme de la grenouille.

Fin de la partie

La partie est finie quand le plateau a effectué un tour complet (c'est-à-dire que les languettes portant la marque  coincident de nouveau), ou bien quand tous les jetons ont été gagnés. Le gagnant est celui qui en a le plus.

Jetons spéciaux : un jeton couronne  donne 1 point, les yeux de grenouille en enlèvent 1.



2 Mode coopératif

But du jeu : aider les insectes à échapper à Rainette, la grenouille gloutonne.

Avant de jouer

- Installer le plateau transparent sur le plateau en carton (côté noir).
- Insérer les lucioles entre les 2 plateaux : l'effet lumineux permet de découvrir les insectes cachés dans la mare.
- Poser les jetons sur la table, côté nénuphar visible (mettre de côté les 4 jetons spéciaux).
- Enclencher le mécanisme en appuyant doucement sur Rainette et en la tournant dans le sens de la flèche, puis l'installer au milieu du plateau.



Comment jouer ?

Un premier jeton est retourné. Vite, vite ! Tous les joueurs cherchent ensemble l'insecte dans la mare.

Dès qu'ils l'ont trouvé, ils gagnent le jeton et en retournent un nouveau.

Fin de la partie

Quand le temps est écoulé, on compte les jetons gagnés.

À 4 joueurs, il faut 14 jetons pour gagner contre la grenouille.

À 3 joueurs, il faut 10 jetons. À 2 joueurs, il en faut 8.