

- Avancez votre pion de score le long de la piste en vous basant sur le nombre de points marqués grâce aux cartes jouées:
 - 1 carte – 1 point
 - 2 cartes – 2 points
 - 3 cartes – 4 points
 - 4 cartes – 7 points
- Piochez ensuite des cartes de la pioche de cartes Froggy en remplacement de chaque carte avec laquelle vous avez marqué des points.
- Si vous n'avez marqué aucun point avec vos cartes, vous pouvez choisir d'en défausser un certain nombre et ensuite piocher à nouveau le même nombre dans la pile de cartes Froggy.

FIN DU JEU

Dès que le pion d'un joueur atteint la case WINNER ! : la partie se termine et ce joueur l'emporte.

REGLES AVANCEES

Pour plus de stratégie essayez cette méthode lors de la distribution des cartes :

- Distribuez une carte face visible à chaque joueur. Cette carte reste visible tout au long de la partie mais elle peut rapporter des points normalement avec ou sans autres cartes venant de la main. Une fois qu'elle a rapporté des points, cette carte est remplacée par une autre carte face visible.
- Distribuez au premier joueur 3 cartes.
- Puis ensuite dans le sens horaire, 4 cartes au 2ème joueur.
- 5 cartes au 3ème joueur (dans une partie à 3 ou 4 joueurs).
- 6 cartes au 4ème joueur (dans une partie à 4 joueurs).
- Tous les joueurs regardent leurs cartes et se défaussent secrètement ,sur la pioche des

cartes Froggy, des cartes dont ils ne veulent pas, et ce jusqu'à n'avoir plus que 3 cartes en main, plus une carte face visible pour un total de 4 cartes. Mélangez à nouveau la pioche des cartes Froggy et la partie peut commencer.

JEU EN EQUIPES

Lors d'une partie à 4 joueurs, on peut choisir de jouer en équipes. Le tour de jeu est le même, à part les modifications suivantes:

- Les partenaires de la même équipe s'assoient les uns en face des autres
- Utilisez seulement un pion de score pour chaque équipe

TOUR DE JEU

- Les partenaires d'une même équipe peuvent utiliser les jetons Mouches (faces Mouches visibles) de leur coéquipier. Le maximum de dés lancés sera de trois.
- Les joueurs qui atterrissent sur le Tas de Mouches peuvent seulement retourner leurs propres jetons Mouches, pas ceux de leur coéquipier.

MARQUER DES POINTS

- Les coéquipiers marquent des points en utilisant le même pion de score.
- La première équipe dont le pion atteint la case WINNER ! est déclarée vainqueur.

CONCEPTION DU JEU:

Anthony Rubbo

DEVELOPPEMENT:

Frank DiLorenzo

CONCEPTION GRAPHIQUE:

Jenn Vargas

ILLUSTRATION:

Kricket, Surya Zaidan

TRADUCTION FRANCAISE:

Stéphane Athimon, Natacha Athimon-Constant



De 2 à 4 joueurs, durée : 30 minutes

Faites la course pour être le premier à sauter pardessus la ligne d'arrivée de la mare aux grenouilles! En utilisant les dés et les Mouches, déplacez les grenouilles de nénuphars en nénuphars, et faites correspondre vos cartes avec les grenouilles du sommet de chaque pile, pour sauter en tête de la course. Plus les cartes vous rapporteront des points, plus vous sauterez loin!

Contenu

- 48 cartes Froggy
0, 1, 2, 3 en **rouge, jaune, bleu, et vert**
Chacune en trois exemplaires.
- 4 cartes de référence pour les joueurs
- 12 grenouilles, 3 de chaque couleur (4 couleurs)
- 1 jeton Pile de Mouches
- 4 pions de score
- 8 jetons Mouches, 2 dans chaque couleur
- 3 dés six faces
- 13 Nénuphars
- 1 piste de course
- 1 livret de règles



