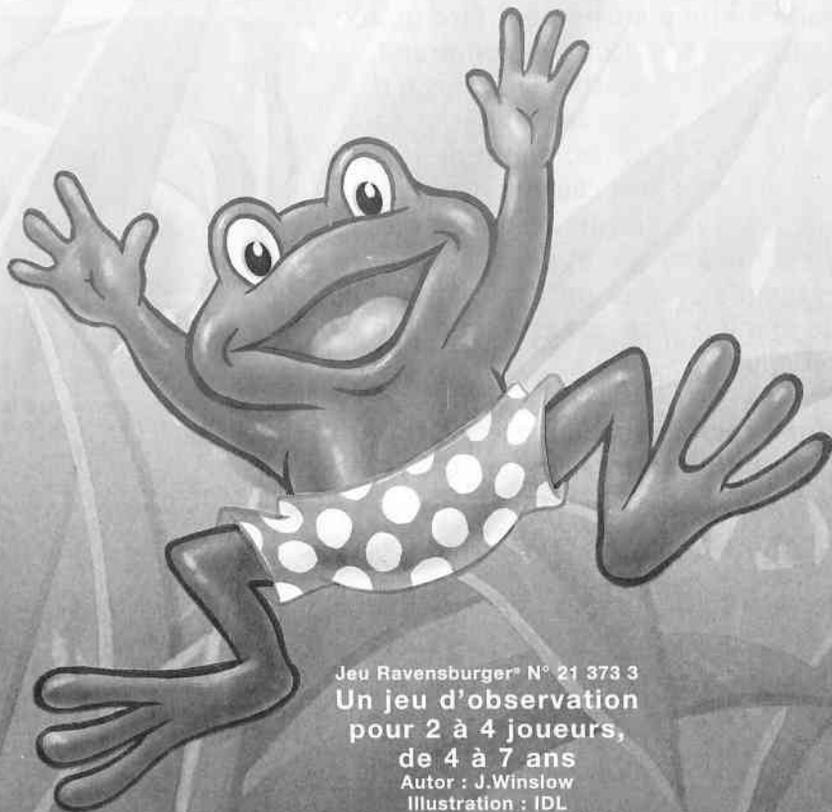


# Mémo' grenouille

**Mémorise les couleurs des grenouilles et essaye de les attraper !**

Plouf ! Toutes les grenouilles sautent dans la mare... et seules leurs têtes dépassent de l'eau. Quel dommage, les enfants auraient tellement voulu les voir ! Dans un joyeux concert de coassements, chaque enfant va tenter de gagner la confiance d'un maximum de grenouilles.



Jeu Ravensburger® N° 21 373 3  
Un jeu d'observation  
pour 2 à 4 joueurs,  
de 4 à 7 ans  
Autor : J.Winslow  
Illustration : IDL  
Design : IDL/Ackermann, Höpfner  
Contenu : 18 grenouilles  
18 sodes de couleurs (3 par couleur)  
1 plateau de jeu

## Quelques préparatifs :

**Avant la première partie**, l'aide des parents est requise pour préparer le matériel de jeu.

Détachez soigneusement toutes les pastilles de la planche prédécoupée et conservez-les bien. Placez chaque pastille dans les cavités du fond de la boîte (plastique bleu) pour en faire le sol. Inutile de garder la petite pastille.

Puis, emboîtez un socle de couleur sous chaque grenouille. Pressez bien fort ces deux parties, afin de les fixer définitivement.

**Avant chaque partie de jeu**, sortez les grenouilles de la boîte et mettez la planche prédécoupée en place, c'est-à-dire sur le fond bleu de la boîte. Cette planche peut être glissée de la gauche vers la droite et comprend, pour ce faire, une encoche. On pousse dans un sens pour apercevoir les cavités et dans l'autre pour les cacher. Au début de la partie, les cavités doivent être cachées. On place ensuite les grenouilles sur les différentes cases du plateau de jeu et chaque joueur observe bien la couleur des socles. Posez la boîte de manière à ce que chacun des joueurs ait un côté de la boîte en face de lui.



**On désigne celui qui commence.** C'est ce joueur qui poussera, avec un peu d'élan, la planche prédécoupée, afin que toutes les grenouilles sautent dans la mare. Et maintenant que seules leur tête dépasse, avez-vous bien mémorisé leur emplacement ?

**Le but du jeu** est maintenant pour chacun de retrouver, à tour de rôle, la grenouille assise sur un socle de même couleur que celle du nénuphar recherché.

Dès que toutes les grenouilles sont en place, c'est au joueur qui les a fait plonger de choisir un nénuphar en montrant sa couleur, par exemple un nénuphar jaune. Dans ce cas, il devra retrouver une grenouille assise sur un socle jaune. Puis, il sort une grenouille de l'eau et regarde si c'est bien la bonne couleur.



**Ce n'est pas la bonne couleur ?** Dans ce cas, il remet la grenouille à sa place et tous les joueurs essaient de mémoriser sa couleur et son emplacement. Le joueur assis à sa gauche prend la relève.

**C'est la bonne couleur ?** Alors, il pose cette grenouille sur le nénuphar en question, de façon à ce qu'elle le regarde et tous les autres sauront que cette grenouille est maintenant sa copine. Le joueur assis à sa gauche continue de jouer.



**Quelle est la prochaine couleur à découvrir ?**

Et bien ce sont les feuilles des nénuphars qui indiquent le sens du jeu; il faudra suivre la direction indiquée par chaque pointe de feuille.

Le jeu est terminé lorsque toutes les grenouilles auront rejoint les nénuphars de même couleur. Maintenant, chaque joueur compte le nombre de grenouilles qui le regardent. Celui qui en aura le plus sera le vainqueur de la partie.

© 1998 Ravensburger Spieleverlag

