



FLIPPING FROGS



GOTTAE



Auteur : Okabe Takuya
Développement : Yanagawa Kazutaka
Illustrateur : Matthieu Beaulieu
© 2018 Gottani co., Ltd.
Initialement publié au Japon sous le nom « Flip Over Frog ».
Tous droits réservés.
Remerciements à Rory O'Connor et HUB GAMES.

© 2021 Granna / Hub Games
© 2025 HUCH!

www.hutter-trade.com
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | ALLEMAGNE

Localisé et distribué par
Atalia Jeux SARL,
40 av. Charles de Gaulle,
92350 Le Plessis Robinson
<http://www.atalia-jeux.com>



FLIPPING FROGS

CONTENU:

- 36 tuiles carrées
- 4 marqueurs ronds de grenouilles
- plateau de jeu
- livret de règles



APERÇU :

Aidez vos grenouilles colorées à conquérir votre petit coin de forêt tropicale ! Placez intelligemment des grenouilles sur le plateau de jeu pour retourner les tuiles adjacentes, cachant certaines grenouilles et en révélant d'autres. À la fin de la partie, le joueur avec le plus de grenouilles de sa couleur face visible remporte la partie. Planifiez à l'avance, faites attention aux serpents, et retournez les tuiles pour remporter la victoire !

MISE EN PLACE :

Placez le plateau de jeu à portée de tous les joueurs. Placez les marqueurs ronds de grenouilles face cachée et mélangez-les. Chaque joueur en choisit un au hasard et vérifie secrètement sa couleur. Mettez de côté les marqueurs restants. Gardez votre marqueur face cachée, à l'abri des regards des autres joueurs. Pour gagner, vous devez avoir le plus de grenouilles de cette couleur face visible sur le plateau à la fin de la partie.

Mélangez les tuiles carrées ensemble et formez une pile face cachée. Chaque joueur pioche 3 tuiles, qu'il garde secrètes. Le joueur aux vêtements les plus colorés commence.

DÉROULEMENT DU JEU :

Lors de votre tour, vous devez effectuer les actions suivantes :

- 1 Jouer une tuile
- 2 Résoudre l'effet de la tuile.
- 3 Piocher une nouvelle tuile dans la pile, afin d'avoir toujours 3 tuiles en main.

EFFETS DES TUILES :

Il existe deux types de tuiles : les grenouilles et les serpents.

Une tuile **Grenouille** peut être placée sur n'importe quel espace vide du plateau ou sur une tuile face cachée. Elle ne peut pas être placée sur une tuile face visible. Lorsqu'une tuile Grenouille est jouée, retournez toutes les tuiles adjacentes pointées par les 4 flèches de celle posée. Si une tuile est empilée sur une autre, LES DEUX tuiles sont retournées ensemble. Seule la tuile nouvellement placée provoque le retournement d'autres tuiles.

Une tuile **Serpent** retire une tuile Grenouille du jeu. Une tuile Serpent ne peut être jouée que sur une tuile Grenouille face visible. Les deux tuiles, la Grenouille et le Serpent, sont défaussées. Si la tuile est jouée sur une pile de 2 tuiles, seule la tuile Grenouille face visible est retirée.

FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine immédiatement dans l'un des cas suivants :

- Toutes les tuiles, y compris celles en main, ont été jouées ou
- Le plateau est plein (avec 16 tuiles Grenouille face visible).

Chaque joueur révèle ensuite son marqueur rond de grenouille. Le joueur ayant le plus de tuiles Grenouille de sa couleur face visible sur le plateau remporte la partie.

EXEMPLE DE DÉROULEMENT :



Jessie joue une tuile Grenouille rouge sur un espace vide. Aucune tuile n'est retournée.



Morgane joue une tuile Grenouille bleue



Les flèches ▲ indiquent que la tuile Grenouille rouge doit être retournée.



Jérémie joue une tuile Grenouille verte sur la tuile face cachée. Les flèches pointent vers des espaces vides, donc rien ne se retourne.



César joue une tuile Grenouille jaune. Les flèches indiquent que la tuile Grenouille bleue doit être retournée.



Les flèches entraînent également le retournement de la pile de 2 tuiles, révélant la grenouille rouge.



Jessie joue la tuile Serpent sur la tuile Grenouille rouge. La tuile Grenouille rouge et la tuile Serpent sont défaussées.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



GRANNA