

CROA



2-4



20 min

CE1

CE2

CM1
CM2



Domaine : mathématiques

Compétences : stratégie

Type : dames

Auteur : Igor Polouchine
Editeur : Iello

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Mathématiques

- Observer
- Elaborer des stratégies : anticiper un résultat et réaliser des choix tactiques
- Etre attentif de façon soutenue
- Analyser une situation et s'y adapter

Points de vigilance

Lors de la mise en place, espacer les tuiles, sinon en les manipulant les enfants ont tendance à les déplacer.

Matériel

CROA

- 64 cartes dalles
- 32 grenouilles servantes
- 4 grenouilles reines
- 24 jetons mâles
- 1 règle du jeu

Résumé des règles

CROA



2-4



20 min

Principe du jeu

Devenir l'unique reine de l'étang en éliminant les reines concurrentes.

Préparation

- ✓ Constituer la mare en formant un carré de 8 cartes sur 8, faces cachées.
- ✓ Chaque joueur choisit une couleur, prend la reine, les servantes et les pions mâles correspondants.
- ✓ Les joueurs positionnent leur reine dans l'angle et les 2 servantes juste à côté.

Déroulement

Déplacez 1 des grenouilles vers 1 carte adjacente dans n'importe quelle direction :

- si la carte est face cachée, retourner la carte et suivre les effets.
- si la carte est face visible, suivre les effets directement.
- si la carte est occupée par la grenouille d'un autre joueur, elle est éliminée, puis suivre les effets de la carte. Vous ne pouvez pas aller sur une carte où est déjà présente une de vos grenouilles, excepté sur les rondins.

Effets des cartes : pour connaître les détails se reporter à la règle complète.

Brochet : la grenouille est mangée. Si c'est une reine, le joueur est éliminé.

Feuille : rien ne se passe.

Mâle : la reine génère une nouvelle servante. Défausser le jeton correspondant...

Moustique : déplacer l'une de ses grenouilles, excepté celle qui vient d'atterrir sur cette case.

Nénuphar : rebondir sur une carte adjacente....

Rondin : peut accueillir 2 grenouilles mais attention aux modalités précises dans la règle.

Vase : grenouille immobilisée pour un tour. La coucher pour s'en souvenir.

Elimination : quand la reine tombe sur le brochet ou lorsqu'un autre joueur la mange. Le joueur qui a éliminé la reine, gagne alors 2 servantes qu'il place immédiatement sur des cartes libres adjacentes à la reine (attention 8 servantes max. par joueur).

Fin de partie

La partie prend fin quand il ne reste en jeu plus qu'une seule reine, et (ou pas) ses suivantes.

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.