




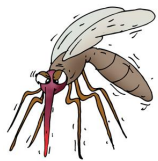
Règle :

Etablir un code permettant de passer de l'état de têtard à celui de grenouille en évitant les pièges et en essayant d'être le plus rapide.

Ecris ton code sur ton ardoise :  Déplacement simple  Déplacement de 2 cases
 Sortie de boue (moustique)



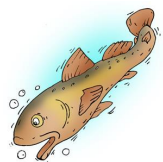
Tu rebondis sur une case adjacente (Tu te déplace sans rien écrire sur ton ardoise crap'code.)



Tu recharges ton énergie en gobant ce délicieux moustique, tu reposes en sautant deux cases.



Tu es caché(e) dans les hautes herbes, tout va bien.

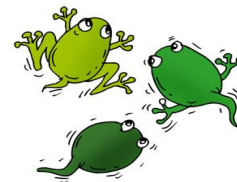


Il vaut mieux éviter le terrible brochet, il te croque tout cru, ta partie est terminée !



Tu es envasé(e), cette case te compte deux déplacements (un pour y arriver, un pour en sortir).

On code : flèche (arrivée dans la vase) rond (sortie de vase), flèche (déplacement sur la case suivante).



Case départ.



Case arrivée.

Crapcode !

Rigolett

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Crapcode !

Rigolett

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30