



# WATER LILY

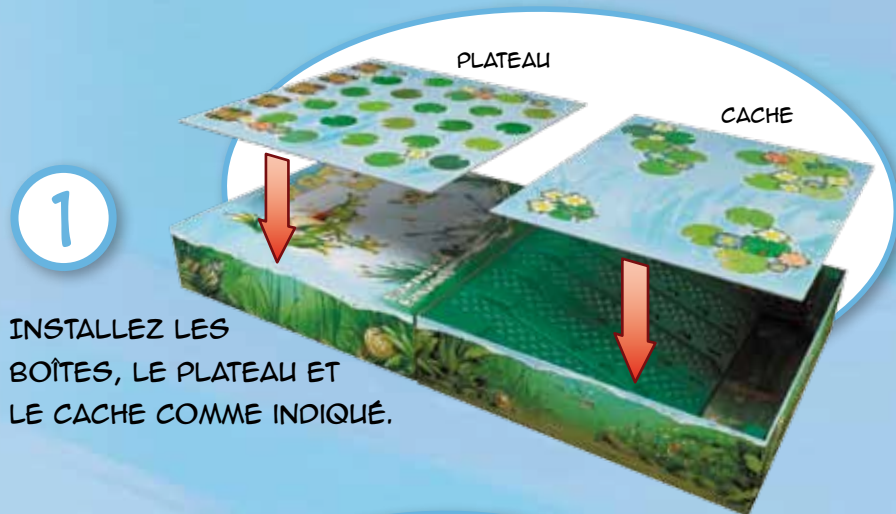


DOMINIQUE  
EHRHARD





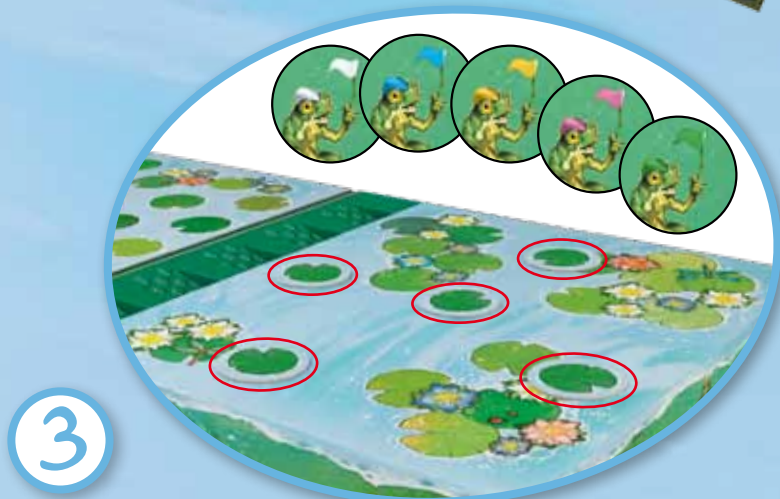
LA PRINCESSE WATER LILY ET SES TROIS SOEURS SONT À MARIER! LES CHEVALIERS GRENOUILLES DE TOUT LE ROYAUME ONT ENTENDU LA NOUVELLE ET DE NOMBREUSES ÉQUIPES SE BOUSCULENT POUR PARTICIPER À LA COURSE ROYALE, CAR LES VAINQUEURS SERONT ÉLEVÉS AU RANG DE PRINCES. MAIS C'EST UNE COURSE PLUS SUBTILE QUE PRÉVU: ARRIVER TROP TÔT NE PROCURE PAS BEAUCOUP DE POINTS, ET ARRIVER TROP TARD N'EN PROCURE AUCUN!



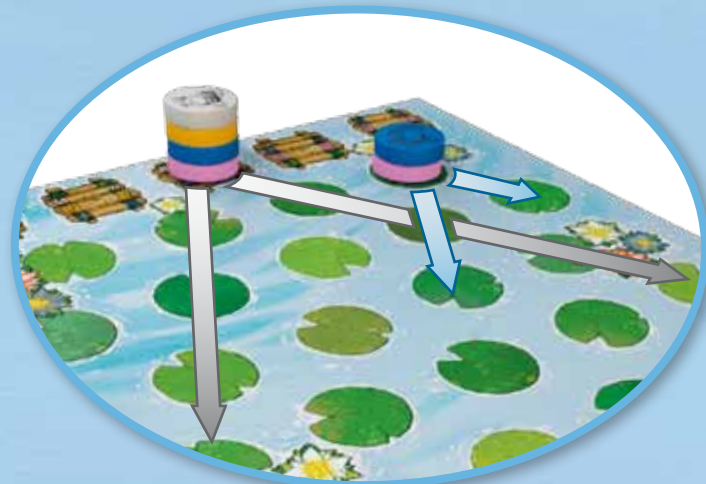
1  
INSTALLEZ LES BOÎTES, LE PLATEAU ET LE CACHE COMME INDIQUÉ.



2  
EMPILEZ TOUS LES PIONS GRENOUILLES SUR LES 5 RADEAUX DE DÉPART, EN UTILISANT LA COULEUR DES CORDES POUR DÉFINIR L'ORDRE D'EMPILEMENT.



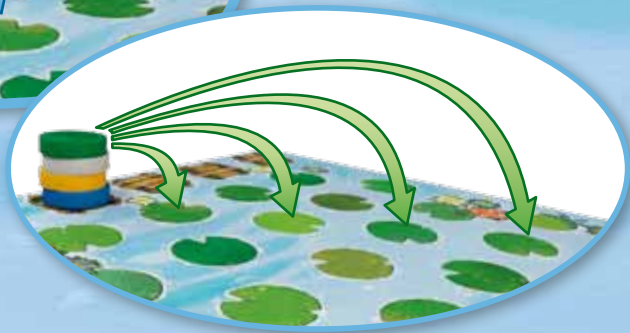
3  
CHAQUE JOUEUR PREND AU HASARD **ET EN SECRET** UN JETON NÉNUPHAR/GRENOUILLE QUI INDIQUE SA COULEUR POUR LA PARTIE. ON LES POSE ENSUITE SUR LE CACHE, **SANS MONTRER LES COULEURS.**



4  
LE PLUS JEUNE COMMENCE. PUIS ON JOUE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE. À SON TOUR, UN JOUEUR DOIT EFFECTUER UN BOND AVEC **N'IMPORTE QUELLE** GRENOUILLE LIBRE (=QUI N'EST PAS SOUS UNE AUTRE). UNE GRENOUILLE BONDIT TOUJOURS EN AVANT (DIAGONALE). **ATTENTION, ON NE PEUT PAS FAIRE DE ZIG-ZAG!**



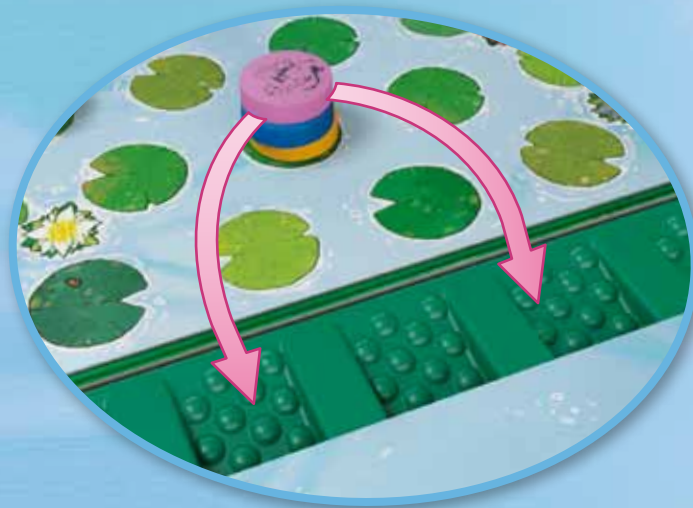




5

UNE GRENOUILLE PEUT BONDIR D'UN NOMBRE DE CASES NÉNUPHAR INFÉRIEUR OU ÉGAL À LA HAUTEUR DE LA PILE.

ON PEUT AINSI ATERRIR SUR UNE AUTRE GRENOUILLE, MAIS ON NE PEUT PAS FAIRE DES PILES DE PLUS DE 4 GRENOUILLES.



6

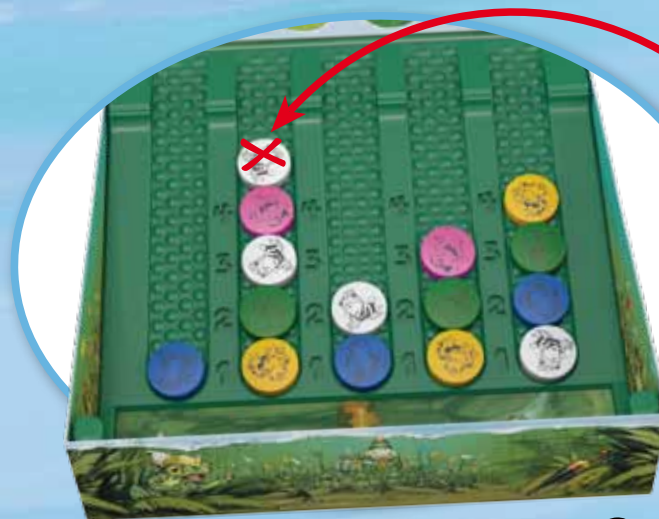
LE DÉBUT DE LA GLISSIÈRE COMPTE COMME UNE CASE NÉNUPHAR. LORSQU'UNE GRENOUILLE L'ATTEINT, ON LA LÂCHE, AFIN QU'ELLE PLONGE DANS L'ÉTANG.

LORSQU'UNE RAMPE EST PLEINE, ON NE PEUT PLUS Y GLISSER DE GRENOUILLE.



7

DÈS QUE LA DERNIÈRE GRENOUILLE D'UNE ÉQUIPE A DISPARU DU PLATEAU EN PLONGEANT DANS L'ÉTANG, C'EST LA FIN DU JEU.



8

TOTAL DES POINTS 7 7 6 6 4

CHACUN RÉVÈLE SA COULEUR, ON RETIRE LE CACHE ET ON COMPTE LES POINTS. ATTENTION, ARRIVER APRÈS LA 4<sup>E</sup> PLACE NE RAPPORTE RIEN DU TOUT!

SI DES JOUEURS ONT LE MÊME NOMBRE DE POINTS, ON REGARDE QUI A LE PLUS DE GRENOUILLES AU 4<sup>E</sup> ÉTAGE, PUIS ÉVENTUELLEMENT AU 3<sup>E</sup> ÉTAGE, ETC. (DANS L'EXEMPLE CI-DESSUS C'EST ROSE QUI GAGNE LA PARTIE.) EN CAS D'ÉGALITÉ PARFAITE, LES JOUEURS SE PARTAGENT LA VICTOIRE.







# WATER LILY

UN JEU DE  
DOMINIQUE EHRHARD

ILLUSTRATIONS  
VINCENT DUTRAIT  
[WWW.VINCENTDUTRAIT.COM](http://WWW.VINCENTDUTRAIT.COM)

LAYOUT ET PHOTOLITHO  
SAMUEL ROUGE

RETROUVEZ TOUTS NOS JEUX SUR:  
[WWW.GAMEWORKS.CH](http://WWW.GAMEWORKS.CH)

**GAME  
WORKS**

GAMEWORKS SARL  
RUE DU COLLÈGE 14  
1800 VEVEY  
SWITZERLAND