



Grouille Grenouille

r è g l e s d u j e u

GRANNA®



Grouille Grenouille



Auteur : Adam Kałuża

Illustrations et projet graphique : Piotr Socha

Les grenouilles sautent de nénuphar en nénuphar pour aller s'installer chez leurs adversaires. Mais la passerelle reliant deux nénuphars disparaît après chaque passage d'une grenouille ce qui rend le parcours de plus en plus compliqué ! Heureusement vous allez pouvoir en remettre mais il se pourrait bien que vos adversaires en profitent avant vous. Qui arrivera à placer correctement ses 3 grenouilles en premier ?

Attention, 1, 2, Croa ... sautez !

Contenu :

plateau de jeu double face, 50 passerelles, 12 grenouilles (3 par couleur),
4 nénuphars-maisons, 16 cartes spéciales.



But du jeu

Chaque joueur s'efforce de déménager en premier ses 3 grenouilles depuis son nénuphar-maison jusqu'aux nénuphars-maisons adverses.

- À 4 joueurs il faudra placer une de ses grenouilles sur le nénuphar-maison de chaque adversaire.
- À 3 joueurs il faut en placer une sur chaque nénuphar-maison adverse et la troisième sur sur l'un des deux de son choix.
- À 2 joueurs il faut placer ses trois grenouilles sur le nénuphar-maison adverse.

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit les trois grenouilles et les quatre cartes d'une même couleur (illustrations page 9) : les couleurs des ronds avec une couronne qui apparaissent dans l'angle des cartes doivent correspondre aux couleurs des grenouilles choisies par les joueurs.

Les éléments du plateau de jeu doivent être disposés conformément aux illustrations ci-dessous.

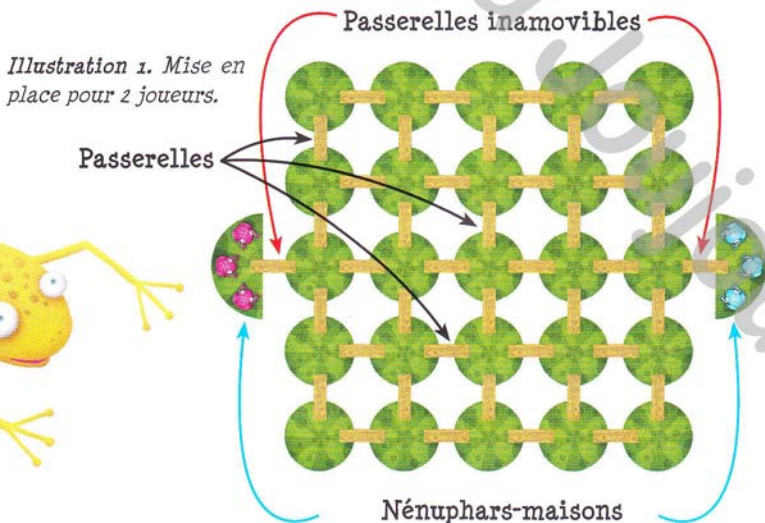


Illustration 2.
Mise en place pour 3 joueurs.

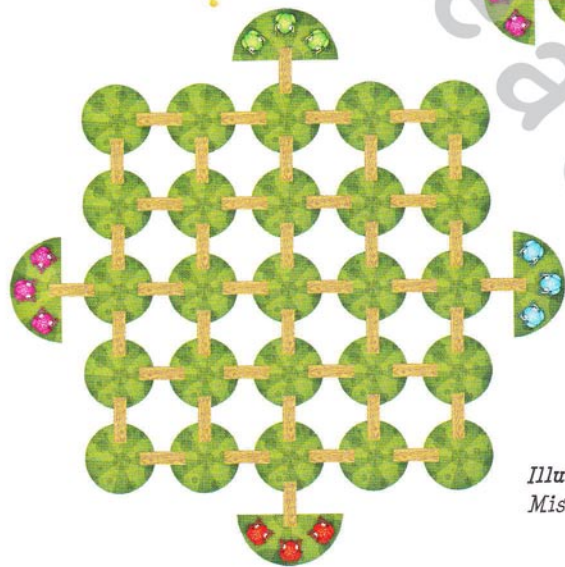
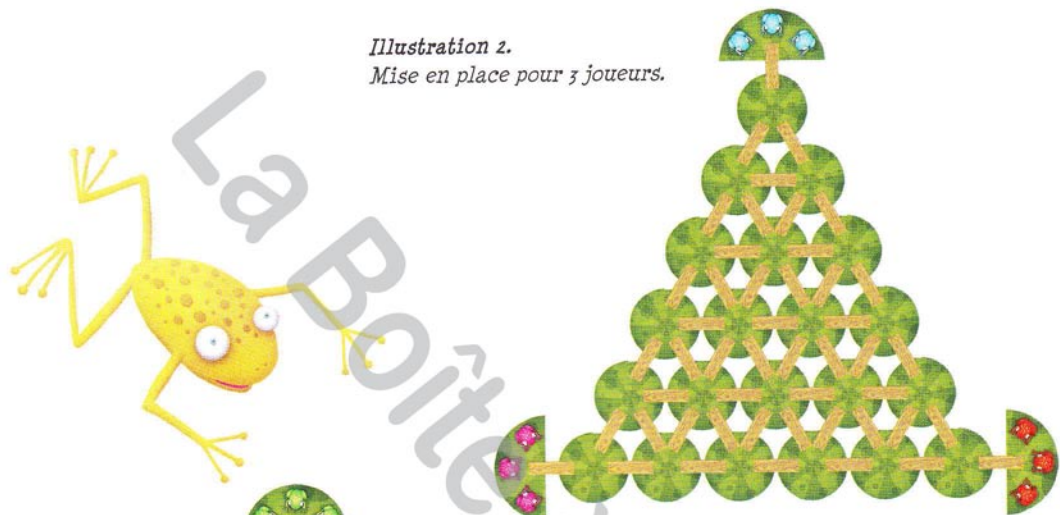


Illustration 3.
Mise en place pour 4 joueurs.

Les passerelles doivent être disposées de manière à ce que tous les nénuphars soient reliés entre eux.
Le joueur le plus jeune commence puis le jeu se poursuit dans le sens horaire.



Déroulement du jeu

À son tour, un joueur a le choix entre :

- faire sauter une de ses grenouilles d'un nénuphar à un autre;
- ou
- de poser une passerelle.

Déplacement d'une grenouille

Le joueur peut déplacer une grenouille d'un nénuphar à l'autre à condition qu'il y ait une passerelle qui les relie. Une fois le saut effectué, la passerelle reliant les deux nénuphars doit être enlevée.

ATTENTION ! La passerelle reliant un nénuphar-maison au nénuphar le plus proche ne peut pas être retirée (voir ill.1 Passerelles inamovibles).

Illustration 4.
Saut autorisé car les nénuphars sont reliés par une passerelle.

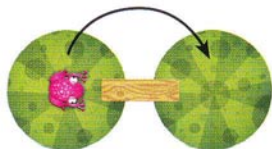


Illustration 5.
Une fois le saut effectué, la passerelle reliant les deux nénuphars doit être enlevée.

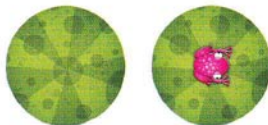


Illustration 6.
Saut interdit car il n'y a pas de passerelle entre les deux nénuphars.



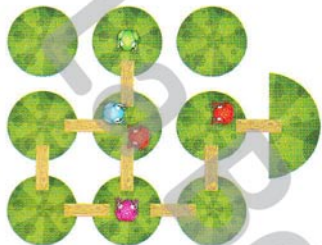


Illustration 9. La grenouille rouge saute sur le nénuphar où se trouve la grenouille bleue. le joueur retire la passerelle qui reliait ces deux nénuphars puis déplace la grenouille bleue qui a trois sauts possibles :

vers le haut, sur le nénuphar avec la grenouille verte, à gauche, sur le nénuphar vide ou vers le bas, sur le nénuphar avec la grenouille rose.

En réalité, le joueur ne peut pas choisir de sauter vers le haut, voir l'illustration ci-dessous.

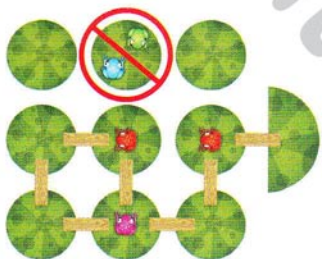


Illustration 10. Si le joueur choisissait de faire sauter la grenouille bleue vers le haut, il serait dans l'obligation ensuite de déplacer la grenouille verte, or celle-ci n'aurait aucune possibilité de se déplacer. La grenouille bleue ne peut donc pas effectuer ce déplacement.

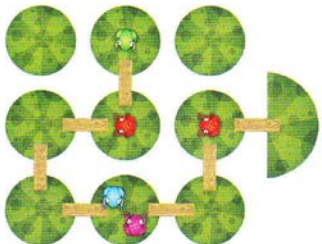


Illustration 11. Le joueur décide de déplacer la grenouille bleue vers le bas, sur le nénuphar avec la grenouille rose (qu'il devra donc déplacer ensuite).Après le saut, il a bien entendu enlevé la passerelle entre les 2 nénuphars concernés par son déplacement.

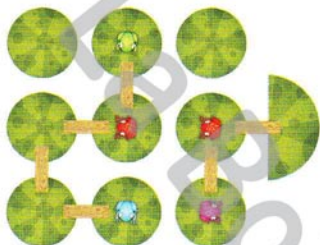


Illustration 12. Fin du tour

Le joueur actif déplace la grenouille rose sur le nénuphar à sa droite et enlève la passerelle.



Si une grenouille saute sur le nénuphar-maison d'un adversaire, elle ne peut plus se déplacer. Elle n'en chasse pas les autres grenouilles qui y seraient installées. Il n'y a pas de limite au nombre de grenouilles présentes sur un nénuphar-maison.

Pose d'une passerelle

A son tour un joueur peut choisir de ne pas effectuer de saut pour pouvoir poser une passerelle à la place. Il peut alors poser une passerelle où il le souhaite entre 2 nénuphars mais il ne peut pas y avoir plus d'une passerelle entre 2 nénuphars.

Cartes spéciales

Chaque joueur dispose de 4 cartes spéciales. Il peut s'en servir à tout moment pendant son tour mais il ne peut jouer qu'une carte par tour au maximum. Chaque carte ne peut être utilisée qu'une fois durant la partie. Une fois utilisée, elle doit être mise de côté.





Illustration 13. Saut supplémentaire

Si le joueur décide de faire un saut, il peut jouer cette carte et faire alors un saut supplémentaire avec la même grenouille.



Illustration 14. Débarquement

Jouer cette carte permet à la grenouille du joueur de débarquer sur un nénuphar voisin même s'il ne sont pas reliés par une passerelle.



Illustration 15. Passerelle supplémentaire

Si le joueur décide de poser une passerelle, il peut jouer cette carte et poser alors une passerelle supplémentaire où il le souhaite sur le plateau de jeu.



Illustration 16. Suppression de la passerelle

Si le joueur a effectué un saut pour ce tour (et enlevé la passerelle correspondante), il peut jouer cette carte pour pouvoir enlever une passerelle supplémentaire.

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui aura placé en premier ses grenouilles sur les nénuphars-maisons adverses. Les illustrations ci-dessous représentent les dispositions finales lors d'une partie à 2, 3 ou 4 joueurs.

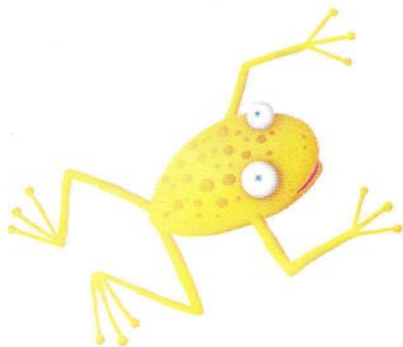
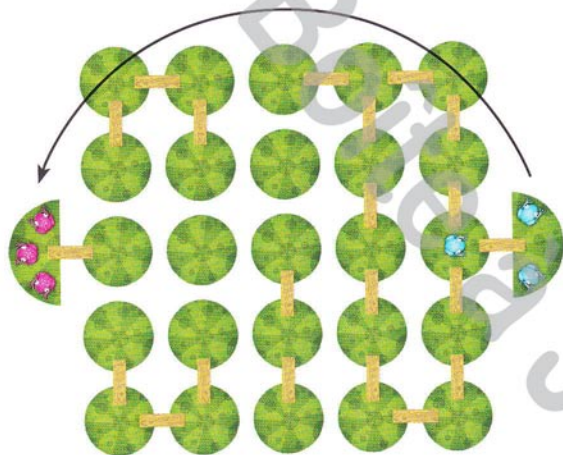


Illustration 17. Lors d'une partie à 2 joueurs, le joueur rose a déménagé ses 3 grenouilles depuis son nénuphar-maison vers le nénuphar-maison de son adversaire, il remporte donc la partie.

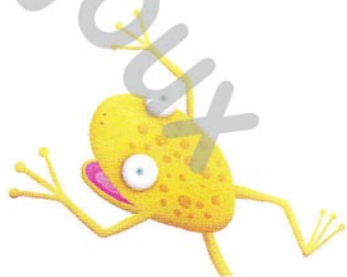


Illustration 18. Lors d'une partie à 3 joueurs, le joueur bleu a installé 2 de ses grenouilles sur le nénuphar-maison de l'adversaire situé à droite et une grenouille sur le nénuphar-maison de l'adversaire situé en haut.

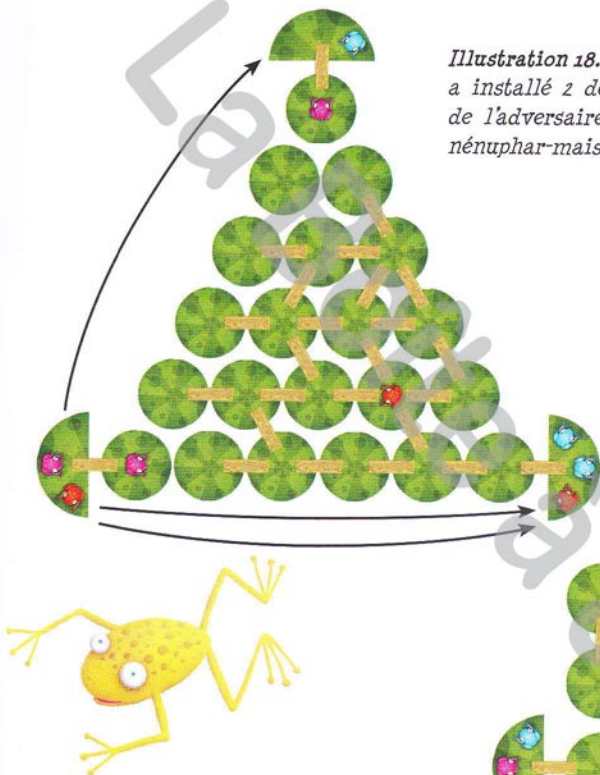
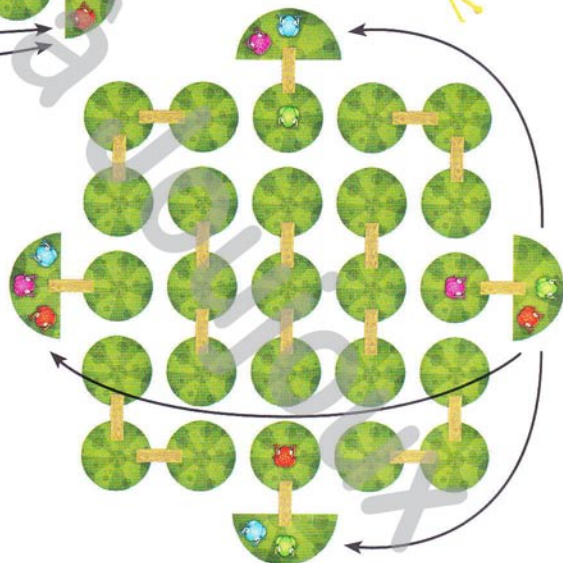


Illustration 19. Lors d'une partie à 4 joueurs, le joueur bleu a transféré une grenouille sur chaque nénuphar-maison adverse.



Grouille Grenouille

Adam (folko) Kaizua 2014

Je dédie ce jeu à Klaudia et Weronika, mes filles.

17099/3

Adaptation et distribution
française :



BP 30 - F 62930
Wimereux - France
www.gigamic.com

CE



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Informations à conserver. 11 - 2014