A 404 10

LE BAISER A LA PRINCESSE KLEE

Qui ne rêve d'embrasser la princesse ? En s'organisant quelque peu dans la file d'attente, certains y parviennent mieux que d'autres... Bonne chance !

MATERIEL

Plan de jeu, règle en français, 20 grenouilles en 4 couleurs, 1 dé, une feuille de chiffres autocollants

PREPARATION

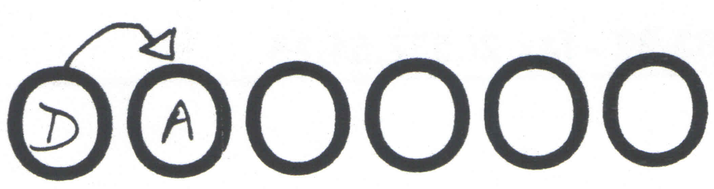
- Avant votre première partie, veuillez coller les chiffres sur les grenouilles. Dans chaque couleur, les grenouilles auront un numéro de 1 à 5.
- Chaque joueur reçoit les 5 grenouilles d'une même couleur et les place à côté du plan de jeu, près de l'étang.
- Le plus jeune reçoit le dé et joue le premier. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

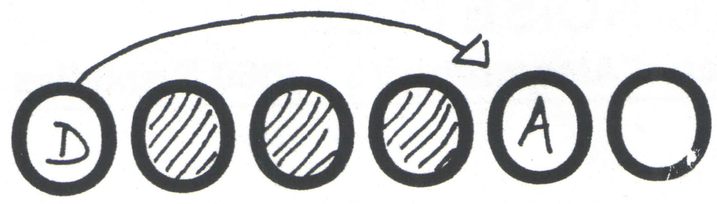
DEROULEMENT

- Le lieu de départ varie selon le nombre de joueurs. A partir du grand chiffre 4, si vous êtes 4 joueurs. A partir du grand chiffre 3, si vous êtes trois joueurs. A partir du grand chiffre 2, si vous n'êtes que deux joueurs.
- Celui dont c'est le tour, lance le dé et pose la grenouille désignée par le dé sur la première case libre.

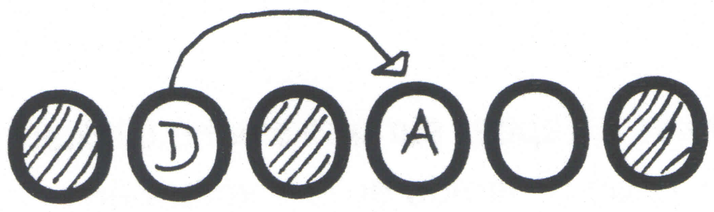
Exemple : Jean obtient 2; il prend sa grenouille n° 2 et la pose sur la case juste après le grand chiffre du départ. Marie joue ensuite et obtient 5; elle pose sa grenouille n°5 sur la case suivante; etc...

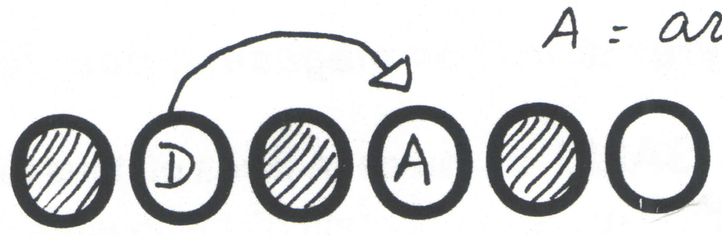
- Les grenouilles progressent toujours vers l'avant, c-a-d en direction de la princesse.
- La grenouille désignée par le dé se pose toujours sur la première case disponible. Ainsi donc, si c'est nécessaire, elle saute une ou plusieurs grenouilles afin de rejoindre cette case.





D = départ
A = arrivée





- Sur une case ne peut se trouver qu'une seule grenouille.
- Si un joueur obtient ***l'étoile au dé***, il choisit la grenouille qu'il veut avancer (ou mettre en jeu... si toutes ne sont pas encore sur le plan de jeu). En réfléchissant un peu, il choisira une grenouille qui peut faire un grand saut, ou créer un trou entre elle et ses poursuivantes...

Le plan de jeu est divisé en deux parties : l'étang et la prairie.

- Dès qu'une grenouille parvient à se poser sur la prairie, tous les joueurs peuvent partager le résultat de leur dé entre 2 de leurs grenouilles.

Exemple : Avec un 5 au dé, on peut avancer ses grenouilles 1 et 4 ou 2 et 3. Avec un 4 au dé, on peut avancer ses grenouilles 1 et 3. Avec un 3 au dé, on peut avancer ses grenouilles 1 et 2.

- Seuls les chiffres 1 et 2 ainsi que le symbole *étoile* ne peuvent être partagés.

Règle spéciale, si trois grenouilles d'une même couleur se suivent :

Quand un joueur a fini de jouer, si trois (ou davantage) de ses grenouilles se suivent sur des cases consécutives, ce joueur peut rejouer immédiatement. Le joueur concerné relance le dé immédiatement

et rejoue aussitôt. Il arrive qu'en suivant cette règle, le même joueur puisse joueur plusieurs fois de suite !

FIN DE JEU

Dès qu'un joueur atteint la case n° 5 (qui correspond au baiser à la princesse), la fin du jeu est proche. En effet, dès qu'un joueur ne pourra plus bouger une ou deux de ses grenouilles (en divisant éventuellement son dé), le jeu s'arrête.
Les points sont à présent attribués et l'addition des points pour chaque couleur désigne le joueur gagnant.

DECOMPTE

Chaque numéro de grenouille est multiplié par la valeur de la case occupée.
Sur une case rose avec une fleur rouge, on multiplie par 1.
Sur une case bleue avec deux fleurs bleues, on multiplie par 2.
Sur les caisses en bois, devant la fenêtre, on multiplie par 3.
Sur l'oreiller, on multiplie par 4.
Sur la drapeau marqué d'un cinq, on multiplie par 5.
Sur toute autre case, on multiplie par 0.
Les points de chaque grenouille d'une même couleur sont additionnés. La plus haute addition désigne le vainqueur.

Stratégie

⇒ Il est important de ne pas se laisser distancer, sinon on ne peut sauter au-dessus des grenouilles qui précèdent.
⇒ En fin de jeu, au plus près de la princesse sont les grenouilles avec de hauts numéros, au plus cela rapporte.
⇒ La règle des grenouilles qui se suivent (au moins 3) est particulièrement intéressante. Pour y arriver, il faut réfléchir : quelle grenouille avant quelle autre... si on partage son dé ?
⇒ Quand une grenouille atteint la case n° 5, le jeu n'est pas fini... mais il est intelligent de bien choisir les grenouilles qu'on déplace pour les positionner sur des cases qui rapportent.

CASSE-NOISETTES
ch d'Alsemberg 76 - 1060 Bruxelles tél 00.32.2.537.83.92 - fax 2/.537.51.75

Vous aimez jouer ?

Découvrez dans nos magasins, pour le même âge :

HALLI GALLI, un jeu de réflexes où tous tentent d'être le premier à frapper sur une cloche d'hôtel !
T'CHANG, un jeu coopératif où les joueurs gagnent ou perdent selon l'entraide qu'ils mettent en oeuvre pour sortir d'un mystérieux labyrinthe.
LE TRESOR DES CONTES, une course au château basée sur la mémoire, la déduction et la magie.
TRIANGLE, un domino affolant avec des variantes pour plus âgés et plus jeunes, plus rapides ou plus lents...
QUORIDOR, un remarquable dédale à traverser, dont les couloirs sont différents à chaque partie.
BISTROTS & MATELOTS, un jeu familial qui se joue en 8 rounds de bonne humeur et de suprises.
TAUPES COMPAGNIE, une plongée sous terre, à la suite de petites taupes sympas qui recherchent un trésor.
L'ILE AUX PIRATES, un jeu coopératif où, en partageant bien ses dés, les enfants ralentissent les pirates et poussent en avant ceux qui doivent rejoindre le voilier...