

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



3 Découvrir une nouvelle carte

A chaque fin de tour, le joueur doit retourner la carte « mouvement » suivante. Cette carte, dès lors visible pour les autres joueurs, détermine le mouvement que le joueur devra effectuer au prochain tour.

✓ Quand tu n'as plus de cartes cachées, mélange ton tas découvert, replace-le face cachée et recommence à jouer.

Pour gagner la partie

Le premier joueur qui parvient à faire traverser Le Marais à ses 3 grenouilles gagne la partie. Une grenouille qui atteint la rive opposée est considérée comme arrivée et ne peut plus revenir dans la partie.

✓ N'importe quelle carte « mouvement », bien utilisée, permet à une grenouille de sortir du Marais (sauf la carte « Repas Mouche »).

✓ Les nénuphars qui se trouvent alors à côté d'une grenouille déjà arrivée ne peuvent pas être récupérés pour déplacer les autres grenouilles encore en course.

Les cartes "mouvement"



En ligne droite: La grenouille que vous choisissez de déplacer, peut sauter de nénuphar en nénuphar, en ligne droite (pas en diagonale) en avant, en arrière ou sur les côtés.



D'un pas: La grenouille que vous choisissez de déplacer, peut sauter d'un pas, d'un nénuphar à l'autre, dans toutes les directions.



En diagonale: La grenouille que vous choisissez de déplacer, peut sauter de nénuphar en nénuphar, en ligne diagonale.



"Repas Mouche" : Votre grenouille est distraite par la nourriture passant à côté d'elle ! Et quand l'appétit vient, il est impossible d'y résister. Dans ce cas, la grenouille passe son tour. N'oublie pas, tout de même, de retourner une nouvelle carte « mouvement » pour le prochain tour.



« Toute direction » : La grenouille que tu choisis de déplacer peut aller en ligne droite ou en diagonale.



"Coup de Poing" : Se déplace normalement selon le mouvement indiqué sur la carte. En fin de déplacement, si votre grenouille se trouve à 1 case de proximité d'une autre grenouille, vous pouvez effectuer un « combat ».

Conseils

✓ Garde un oeil vigilant sur les cartes "mouvement" de tes adversaires. Cela t'indique comment te déplacer au mieux en fonction de leur prochain mouvement.

✓ Assure-toi que tu as toujours des nénuphars à proximité de ta rive de départ, sinon certaines de tes grenouilles peuvent vite se retrouver coincées !

Original game concept
Isabel Holmberg
Design and development
Mindtwister



©2010 Mindtwister AB
Fruviksvägen 2-6
SE-139 34 Värmdö
SWEDEN
+46 8 570 216 50
info@mindtwister.se
www.mindtwister.se

LES CELEBRES GRENOUILLES SAUTEUSES DU MARAIS

Kernouille



Age: A partir de 7 ans

Durée d'une partie: 20-60 min

Nombre de joueurs: de 2 à 4

Déroulement du jeu.

Bienvenue au Marais! Vous arrivez juste à temps pour la grande course annuelle des grenouilles. Tous ses habitants se rassemblent pour y participer ou encourager leur équipe favorite.

Les grenouilles doivent utiliser les nénuphars pour se tracer un chemin et traverser le Marais. Mais celui-ci est encombré et tu ne peux te déplacer que dans le sens que t'indique ta carte mouvement.

Cette tâche n'est pas aussi facile qu'elle n'y paraît. Alors, soit attentif ou une autre grenouille pourrait t'attaquer ! En attendant dépêche-toi, la course est sur le point de commencer.

Un mouvement dans le Marais consiste en 3 actions simples :

- 1 Jette un nénuphar
- 2 Déplace une grenouille
- 3 Découvre une nouvelle carte

La carte « mouvement » indique le sens dans lequel ta grenouille peut se déplacer.

Le premier joueur qui parvient à faire traverser le marais à son équipe de 3 grenouilles jusqu'à la rive opposée gagne la partie !

Préparatifs

- Place les 28 nénuphars sur les cases des nénuphars ayant un point vert.
- Choisis la couleur de ton équipe.
- Mélange tes cartes « mouvement » et place-les, en pile, face cachée, face à toi.
- Retourne la première carte « mouvement » et place-la sur la case de ta couleur.

Cette rive du Marais est ta zone de départ.

- Les grenouilles servent parfois de dé. Décide qui commence en faisant rouler tes 3 grenouilles comme des dés sur la table. Celui qui obtient le plus de grenouilles « assises » commence. S'il y a égalité, on relance jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un.
- Place tes grenouilles où tu veux sur ta rive de départ.

Si vous jouez à deux, utilisez les couleurs qui sont l'une à coté de l'autre (par exemple : Bleu et Jaune).



La case orange du plateau de jeu indique que c'est la rive de départ de l'équipe orange. La carte du dessus est posée, face relevée, sur la case, pour que tous les joueurs puissent la voir. Le jeu commence avec les 3 grenouilles posées sur la rive de départ. Chaque grenouille peut rentrer sur Le Marais par n'importe quelle case située le long de la rive, s'il y a un nénuphar bien sur !

1 Déplacer un nénuphar.

Dans le Marais, un tour commence en récupérant un nénuphar qui se trouve à 1 case de proximité autour d'une des grenouilles de ton équipe.

Une fois le nénuphar récupéré, tu peux le jeter sur n'importe quelle case vide du marais.

On ne déplace qu'un nénuphar par tour.

- ✓ Tu peux décider de récupérer un nénuphar à proximité d'une grenouille, placer le nénuphar récupéré où tu veux sur une des cases vides du plateau pour finalement déplacer ta grenouille de proximité ou toute autre grenouille de ton équipe.
- ✓ La rive de départ peut être considérée comme une case unique. Les grenouilles se trouvant encore sur la rive peuvent récupérer n'importe quel nénuphar se trouvant sur une des 5 cases la longeant.
- ✓ Si aucune de tes grenouilles ne peut récupérer un nénuphar, lis le chapitre « pagaie » ci contre.
- ✓ Si toutes tes grenouilles sont sur la rive de départ et qu'aucune d'elles ne peut récupérer un nénuphar de proximité, tu passes ton tour (cependant, il faut retourner une carte « mouvement »).
- ✓ Tu ne peux pas déplacer un nénuphar sur lequel une grenouille est assise.



Une grenouille peut sauter sur un nénuphar s'il est en contact direct avec sa case, en ligne droite ou en diagonal. Dans ce cas, la grenouille orange peut choisir entre 2 nénuphars.

2 Déplacer une grenouille

La carte « mouvement » découverte sur le plateau de jeu détermine la manière dont va se déplacer ta grenouille (regarde la liste des mouvements sur la dernière page). Tes grenouilles doivent sauter sur, et seulement sur, les cases contenant un nénuphar. Elles peuvent sauter de nénuphar en nénuphar aussi loin qu'elles le peuvent (conformément à la direction indiquée sur ta carte « mouvement ») ou s'arrêter quand elles le souhaitent.

- ✓ Vous ne devez déplacer qu'UNE grenouille par tour. Si vous pouvez la déplacer, vous devez le faire.
- ✓ Une grenouille ne peut pas sauter au dessus d'une autre grenouille ou la doubler, mais celle-ci peut être défiée (voir le chapitre « combat »).
- ✓ Les grenouilles sur la ligne de départ peuvent entrer dans Le Marais par n'importe quelle case attenante mais dans le sens de votre carte « mouvement ».
- ✓ Une grenouille ne peut pas être éjectée sur une rive, à moins qu'elle ait fini sa course en passant la ligne d'arrivée ou qu'elle ait été renvoyée sur sa ligne de départ après un « combat ».

“Pagaie”

Si aucun nénuphar ne se trouve à 1 case de proximité d'une de tes 3 grenouilles, tu es donc dans l'impossibilité de récupérer un nénuphar de déplacement. Dans ce cas uniquement, tu peux déplacer d'une case n'importe quelle grenouille accompagnée de son nénuphar et ceci dans n'importe quelle direction. Après un mouvement de « pagaie », une nouvelle carte « mouvement » doit être retournée.

Combat

Une grenouille peut en défier une autre. Si la carte mouvement le permet, la grenouille qui attaque, prend la place de l'autre grenouille. La joueur défendant sa place lance alors sa grenouille comme un dé. Selon la position dans laquelle la grenouille retombe, il y a 3 issues possible au combat :



Si la grenouille retombe sur le dos ou sur le côté, tu perds le combat et ton adversaire recule ta grenouille d'une case dans n'importe quelle direction où un nénuphar est disponible.



Si la grenouille retombe assise, ta grenouille, indétrônable, reprend la place sur son nénuphar. Dans ce cas, tu peux reculer d'une case la grenouille de ton adversaire dans n'importe quelle direction où un nénuphar est disponible.



Si la grenouille s'arrête en position acrobatique sur son nez ou sur son estomac, ta grenouille tombe dans le Marais et retourne sur sa rive de départ !



La carte "Mouvement" montre de quelle manière les grenouilles se déplacent. Dans ce cas, la grenouille Orange peut attaquer la Bleue, ou se déplacer simplement d'une case en direction de la grenouille Bleue. La grenouille Orange peut aussi choisir d'aller sur le nénuphar disponible à côté de la grenouille Jaune.