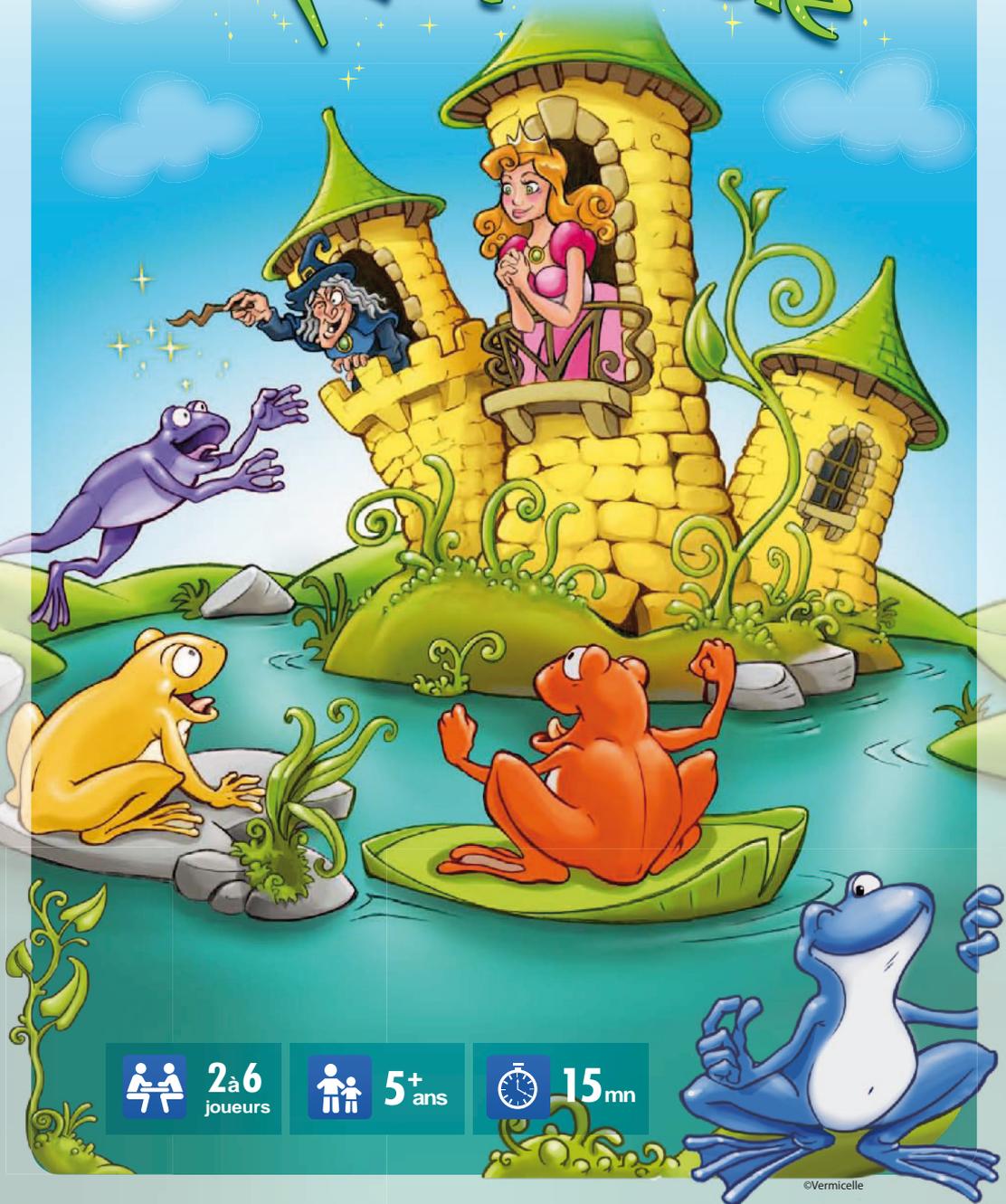




Керуфабле



2 à 6
joueurs



5+
ans



15 mn

Nénufable



Il était une fois, une méchante sorcière qui retenait la fille du roi prisonnière dans son château. Afin de s'assurer qu'elle le resterait, elle transforma tous les princes et chevaliers du royaume en grenouilles. L'effet du sortilège ne pouvant être brisé que par un baiser d'amour, tous les malheureux batraciens se précipitent à l'assaut du château de la sorcière pour tenter leur chance...

Règles du jeu

Contenu de la boîte :

2 demi-plateaux, 6 pions grenouilles, 2 dés, 20 jetons, 3 plaques, 1 feuille de règles.

But du jeu :

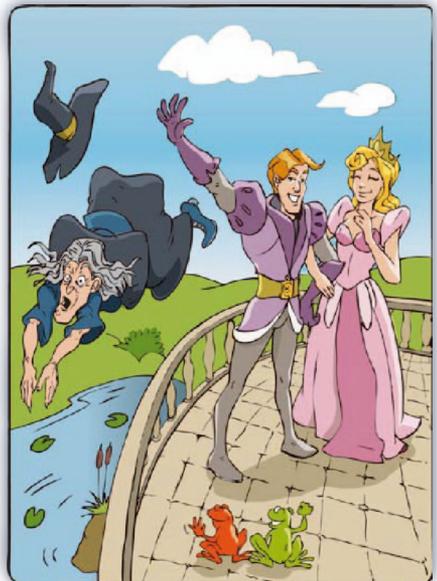
Le but du jeu est d'amener sa grenouille jusqu'à la princesse prisonnière pour y recevoir le baiser qui lui redonnera son apparence princière (voir plus loin « *le Baiser Final* »).

Préparatifs :

Chaque joueur choisit une couleur et prend une grenouille qu'il place sur les cases de sa couleur au bord de la mare.

Déroulement de la partie :

Le joueur le plus jeune commence en lançant les 2 dés et effectue les actions liées au résultat du jet (voir plus loin). Puis c'est au tour du joueur à sa gauche, et ainsi de suite...



Si le résultat du dé indique :



GRENOUILLE : Déplacer sa grenouille de 1 case en suivant les chemins de la mare en atterrissant uniquement sur un nénuphar ou un caillou déjà posé. S'il n'y a rien devant sa grenouille, le joueur est bloqué et passe son tour. On peut également sauter par dessus une autre grenouille (voir plus loin le coup spécial « Sauter grenouille ! »)



NENUPHAR : Poser un pion nénuphar sur un emplacement vide de la mare pour servir de chemin aux grenouilles.



CAILLOU : Au choix :

- Poser un pion caillou sur un emplacement vide de la mare
- Remplacer un nénuphar pour servir de chemin stable aux grenouilles.
- Lancer le caillou sur une grenouille adverse placée sur un nénuphar (voir plus loin le coup spécial « Plouf dans l'eau »).



SYMBLES (ETOILE, LUNE, SOLEIL) :

La princesse change de balcon afin de déjouer la surveillance de la sorcière. On échange la plaque de la princesse et celle qui se trouve sur le balcon marqué du symbole du dé.

A ce moment, pensez à vérifier que le joueur ne se retrouve pas juste devant la sorcière (si c'est le cas, voir plus loin le coup spécial « Chazam ! »).



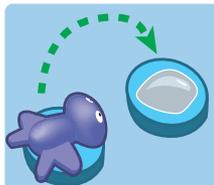
Exemple : Dans ce cas, si le dé indique soleil, placez la princesse sur le balcon marqué du soleil et la fenêtre vide à sa place.

Les déplacements :

Déplacements autorisés :

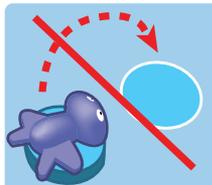


sauter sur un nénuphar

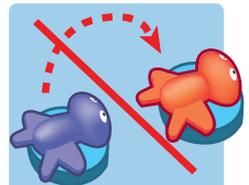


sauter sur un caillou

Déplacements interdits :



sauter dans l'eau



à 2 sur la même case

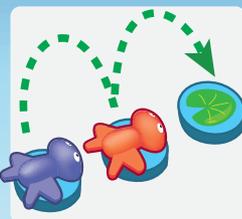
Coups spéciaux :



SAUTE GRENOUILLE !

Si votre grenouille se trouve derrière une ou plusieurs autres grenouilles et qu'elle doit avancer, il est possible de sauter par dessus à condition qu'il y ait un nénuphar ou un caillou de l'autre côté. Le saut grenouille ne se fait pas obligatoirement en ligne droite, il faut juste suivre les chemins.

Exemple :



PLOUF DANS L'EAU !

Vous ne faites pas de cadeaux à vos adversaires et un bon bain ne leur fera pas de mal... Vous pouvez lancer un caillou sur une grenouille adverse placée sur un nénuphar. Elle tombe à l'eau et doit repartir depuis sa position de départ du bord de la mare. Le caillou lancé remplace le nénuphar et devient une position stable. Une grenouille sur un caillou ne peut pas tomber à l'eau.



CHAZAM !

Votre grenouille se retrouve devant la sorcière... Pas de chance, elle vous lance aussitôt un sort et qui vous propulse dans l'eau. Votre grenouille doit repartir depuis sa position de départ du bord de la mare. Cette règle s'applique à tout moment, même si ce n'est pas à vous de jouer.



LE BAISER FINAL !

Si votre grenouille est sur la pierre au pied du balcon de la belle, il lui faut encore l'atteindre en effectuant un dernier saut jusqu'à sa fenêtre en obtenant au moins un symbole grenouille avec le dé. Une fois fait, le baiser de la belle brisera le sortilège de la sorcière et votre grenouille redeviendra prince. Il ne vous restera plus qu'à savourer votre victoire en jetant la sorcière dans le lac avant d'aller épouser la princesse. Mais ça c'est une autre histoire...

Règle simplifiée :

POUR LES PLUS PETITS...

La partie se joue de la même façon, à ceci près que :

- on ne joue qu'avec le dé aux symboles nénuphar, caillou et grenouille.
- on place la plaque de la princesse au milieu du château et elle ne changera pas de place en cours de jeu.
- la règle spéciale chazam n'est pas appliquée.
- pour le baiser final, la première grenouille qui arrive sur le caillou en dessous du balcon de la belle a gagné.

