

CHINA MOON

Une course tactique pour 3 à 5 joueurs
à partir de 12 ans, 30 minutes environ
par Bruno Faidutti

Il était une fois, dans la lointaine Chine, un canard mandarin qui était très triste. Il ne savait quel cadeau offrir à l'élue de son cœur, et se laissait flotter en sanglotant sur l'étang. Une nuit de pleine lune, les grenouilles le virent passer et s'étonnèrent de sa tristesse "Joli canard mandarin, lui demandèrent-elles, pourquoi pleures-tu ?". "Je suis triste, répondit-il, car je suis amoureux, mais je ne sais quel cadeau offrir à ma belle pour lui avouer mon amour." "Pourquoi ne pas lui faire un beau bouquet de nénuphars ? proposèrent les grenouilles. Nous allons t'aider." Et les petites grenouilles passèrent le reste de la nuit à choisir dans l'étang les plus beaux nénuphars, chacune cherchant à confectionner pour l'amie du canard mandarin le plus beau bouquet.

Éléments du jeu

- Un plateau de jeu
- 15 grenouilles, trois par joueur
- 17 nénuphars, cinq jaunes, cinq roses, cinq blancs, un noir et un bleu
- La présente règle

Préparatifs

- Chaque joueur choisit une couleur et prend les 3 grenouilles correspondantes, qu'il place sur la case départ.
- 3 nénuphars, un rose, un blanc et un jaune, sont placés au hasard sur les trois emplacements numérotés 1, 2 et 3 de la case d'arrivée. Le nénuphar bleu est placé sur l'emplacement 4.
- Le nénuphar noir est placé sur la dernière case nénuphar du parcours.
- Les autres nénuphars, roses, blancs et jaunes (4 de chaque couleur), sont placés au hasard sur les 12 autres cases nénuphar qui comportent des fleurs brunes.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé commence, en déplaçant successivement 3 grenouilles de son choix en respectant la règle ci-dessous. Puis c'est au tour du joueur à sa gauche, et ainsi de suite.

Déplacement des pions

1. A son tour de jeu, un joueur doit obligatoirement déplacer successivement 3 grenouilles différentes. Il peut déplacer ses propres grenouilles, mais aussi celles des autres joueurs. Parmi les 3 grenouilles déplacées, l'une au moins doit appartenir à un autre joueur. Le joueur dont c'est le tour avance tout d'abord 1 grenouille, de son choix, de 2 cases. Il ne peut y avoir qu'une seule grenouille par case, et les cases occupées par une autre grenouille ne sont donc pas comptées dans le déplacement. Une avancée d'une case peut donc consister à sauter par-dessus une ou plusieurs autres grenouilles pour se poser sur la première case libre.
2. Ensuite, le joueur avance de la même manière une seconde grenouille de 2 cases.
3. Enfin, il avance une troisième et dernière grenouille de 2 cases.



