

R

È

G

L

E

S

CRÔA!

LE JEU DE SAUTE-GRENOUILLE

Un jeu
riche en
rebondissement,
pour toute
la famille



Halloween
Concept

PRÉSENTATION

CRÔA est un petit jeu de société pour toute la famille de 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans. Une partie dure de 15 à 30 minutes.

Vous trouverez dans cette boîte :

- La règle du jeu (que vous êtes en train de lire)
- 64 cartes (qui vont former la mare)
- 4 grenouilles "Reine", les plus grosses avec une couronne (une par couleur)
- 32 grenouilles "Servante" (huit par couleur)
- Une planche de 24 pions "Mâle"

PRÉPARATION DU JEU

Représentez la mare en plaçant les 64 cartes du jeu sur une table, face cachée en formant un carré de 8 cartes sur 8 cartes.

Les joueurs choisissent chacun une couleur et prennent les figurines "Reine" et "Servante", ainsi que les pions "Mâle" qui se rapportent à cette couleur.

Chaque joueur dispose alors sa reine et deux de ses servantes sur les cartes (qui restent face cachée) comme indiqué sur les schémas de placement en fonction du nombre de joueurs.

BUT DU JEU

Pour gagner à CRÔA, il suffit de posséder la dernière reine en jeu.

PRÉCISION

Grenouille est un terme générique qui désigne aussi bien une reine qu'une servante.



TOUR DE JEU

Le premier joueur est choisi aléatoirement. Vous pouvez également le déterminer en vous positionnant tous sur une ligne. Le joueur qui saute le plus loin gagne le privilège de commencer.

Pendant son tour de jeu, le joueur doit choisir une de ses grenouilles qu'il déplace (éventuellement en imitant le coassement de la grenouille) d'une carte dans n'importe quelle direction, y compris en diagonale.

La carte est retournée (si elle ne l'était pas déjà) et le joueur se reporte à ses effets. Il ne peut y avoir plus d'une grenouille par carte (sauf carte "Rondin"). Lorsque vous arrivez sur une carte occupée par une grenouille adverse, vous la mangez avant de regarder ce que fait la carte (sauf carte "Rondin"). La grenouille mangée est alors retirée du jeu.

Votre tour s'achève lorsqu'une carte vous indique "Fin de votre tour", c'est alors au joueur à votre gauche de jouer.

ÉLIMINATION D'UN JOUEUR

Vous êtes éliminé de la partie dès que votre reine se fait manger, que ce soit par une grenouille adverse ou par un "Brochet". Toutes vos servantes sont alors retirées du jeu. Le joueur qui vous a éliminé gagne deux servantes qu'il doit placer sur des cartes libres adjacentes à sa reine (les cartes face cachée ne sont pas retournées par cette action. Les cartes visibles n'ont pas d'effet sur les nouvelles arrivantes). S'il n'y a pas assez de cartes libres autour de la reine, les grenouilles qui ne peuvent être placées sont perdues.

Placement de départ
pour 4 joueurs

R	S					S	R
S							S
S						S	
R	S					S	R

pour 3 joueurs

R	S						
S							
							S
							R
							S
S							
	R	S					

R : Reine

S : Servante

EFFETS DES CARTES

■ LE NÉNUPHAR

Votre grenouille rebondit sur une carte adjacente de votre choix. Vous ne pouvez pas revenir sur la carte que vous venez de quitter (sauf si toutes les autres cartes sont occupées par des grenouilles amies). Vous ne pouvez jamais rester sur un "Nénuphar". Votre grenouille suit alors les indications de la nouvelle carte.



■ LE PONDIN

Il peut accueillir jusqu'à deux grenouilles. Les servantes cohabitent sans se manger (même si elles sont ennemies).

La reine est toujours mangée par une grenouille ennemie qui arrive sur sa carte et mange toujours une grenouille ennemie qui se trouve sur la carte "Rondin" où elle arrive. Fin de votre tour.

■ LE MOUSTIQUE

Vous pouvez si vous le souhaitez déplacer une autre de vos grenouilles. Suivez alors les indications de la carte sur laquelle arrive la nouvelle grenouille. Si vous décidez de ne pas déplacer d'autre grenouille, alors c'est la Fin de votre tour.



■ LA VASE

Votre grenouille est immobilisée pour un tour. Vous ne pourrez pas la déplacer au tour suivant même si une autre de vos grenouilles se place sur un "Moustique". Fin de votre tour.

■ LE BROCHET

Votre grenouille est mangée. Si c'est votre reine, vous êtes éliminé ! Fin de votre tour.



■ LE MÂLE

Si c'est votre reine qui tombe dessus, elle fait un bébé. Rajoutez une servante de la même couleur que la reine sur la carte (vous vous défaissez également de votre pion mâle équivalent à celui de la carte).

Vous ne pouvez plus vous accoupler avec un mâle de cette couleur (Note : il existe six couleurs de mâles différentes et chaque mâle est représenté deux fois dans le jeu). Au tour suivant, vous êtes obligé de bouger la nouvelle servante ou la reine. Si c'est un mâle que la reine a déjà rencontré ou qu'une simple servante tombe sur cette carte, rien ne se passe. Fin de votre tour.



■ LA FEUILLE

Rien ne se passe.
Fin de votre tour.



JEU À 2 JOUEURS

Un joueur place sa reine et ses deux servantes dans un coin, le second positionne sa reine et ses deux servantes dans le coin opposé.

(cf. Figure ci-contre).

Le premier qui mange la reine de l'autre gagne 1 victoire.

Le pendant commence la partie suivante. Le premier joueur qui obtient 3 victoires a gagné.

Placement de départ
pour 2 joueurs



R	S								
S									
									S
								S	R

OPTION À 2 JOUEURS

Choisissez chacun deux couleurs de grenouilles. La disposition est identique au jeu à 4 joueurs. À votre tour de jeu, vous déplacez au choix une de vos grenouilles quelle que soit sa couleur. Lorsqu'un joueur perd une reine, les servantes de la même couleur sont retirées du jeu. Le joueur qui a éliminé la reine gagne deux servantes de couleur identique à la grenouille qui a mangée la reine. Elles sont disposées sur des cartes libres adjacentes à la reine de leur couleur.

Lorsqu'un joueur perd sa dernière reine, il est éliminé. Le joueur survivant gagne la partie.

OPTION MÉMO

Dès qu'une grenouille quitte une carte face visible, cette dernière est retournée (face cachée) s'il ne reste aucune grenouille dessus.

CÉDITS

Conception : Igor POLOUCHINE

Illustrations : YOANN

Tests : Isabelle Polouchine, Aurélien, Thomas, Alexandre et Françoise Gonisse, Fabrice Tilan, Franck Michaux, Philippe Leyssenne, Danièle Boutot, Jacques Michaux, Denise Duprat, Guillaume Gille-Naves, Benoît Attinost, Michaël Chaitoniu, Croc, Marc Nunes, Philippe Moutet, Thibaud et Virgilia...

Édité par HALLOWEEN CONCEPT

7, rue de Paradis - 75010 Paris

enil : halloween.lotus@wanadoo.fr

Distribution :

Asmodée au 01 69 41 39 39

