



N'empuifable



2-6


5+
ans

10-20
mn



Nénufable

Le jeu du Prince Grenouille

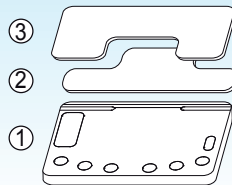
Nl était une fois, une méchante sorcière qui retenait la fille du roi prisonnière dans son château. Afin de s'assurer qu'elle le resterait, elle transforma tous les princes et chevaliers du royaume en grenouilles. L'effet du sortilège ne pouvant être brisé que par un baiser d'amour, tous les malheureux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

Contenu de la boîte :

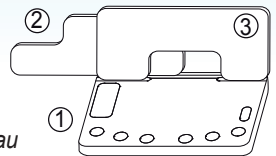
1 plateau de jeu ①, 2 pièces chateau ② et ③, 6 pions grenouilles, 2 dés, 20 jetons, 1 feuille de règles.

Préparatifs :

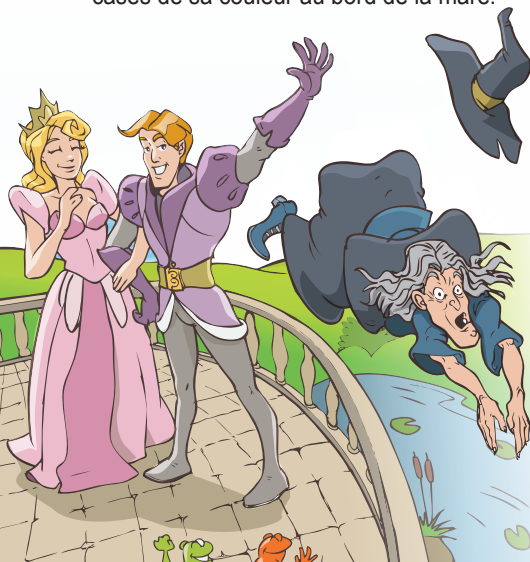
Ouvrir la boîte et monter le décor du jeu. Chaque joueur choisit une couleur et prend une grenouille qu'il place sur les cases de sa couleur au bord de la mare.



Montage du décor



Placer les pièces 2 et 3 dans la rainure du plateau



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 de la victoire »).

Déroulement de la partie :

Le joueur le plus jeune commence en lançant les 2 dés et effectue les actions liées au résultat du jet dans l'ordre qui l'arrange le plus. Puis c'est au tour du joueur à sa gauche, et ainsi de suite...

Si le résultat du dé indique :



GRENOUILLE : Déplacez votre grenouille de 1 case en sautant sur un nénuphar ou un caillou déjà posé en suivant les lignes blanches du plateau.

S'il n'y a rien devant sa grenouille, vous êtes bloqué et passez votre tour.

Si votre grenouille se trouve derrière une ou plusieurs autres grenouilles, elle peut sauter par dessus à condition qu'il y ait un nénuphar ou un caillou de l'autre côté. Ce saut compte pour un coup et ne se fait pas obligatoirement en ligne droite (du moment qu'on suit les lignes blanches).



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



CAILLOU : **Au choix** :

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



SYMBOLES (ÉTOILE, LUNE, SOLEIL) :

La princesse change de balcon afin de déjouer la surveillance de la sorcière. On fait glisser le décor du fond pour que la princesse se retrouve sous le même symbole que le dé.

A ce moment, pensez à vérifier qu'aucun joueur ne se retrouve devant la sorcière (si c'est le cas, voir plus loin « *Chazam !* »).

Exemple :



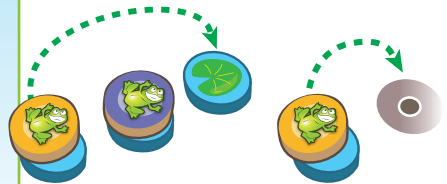
Les déplacements :



Déplacements autorisés :



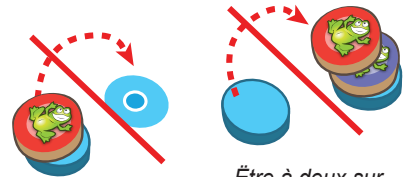
Sauter sur un nénuphar ou un caillou



Sauter par dessus une autre grenouille

Sauter sur le bord de l'étang

Déplacements interdits :



Sauter dans l'eau

Être à deux sur la même place

Dans ce cas, si le dé indique soleil, placez la princesse sous le symbole du soleil en glissant le décor du fond.





PLOUF DANS L'EAU !

Vous ne faites pas de cadeaux à vos adversaires... Vous lancez 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 qui devient une position stable. Une grenouille placée sur un caillou ne peut pas être renversée et tomber à l'eau.

CHAZAM !

Pas de chance... La sorcière s'est déplacée et votre grenouille se retrouve juste devant...

Même si ce n'est pas votre tour, elle vous lance aussitôt un sort qui vous propulse dans l'eau. Votre grenouille doit repartir depuis sa position de départ du bord de la mare.



LE BAISER DE LA VICTOIRE !

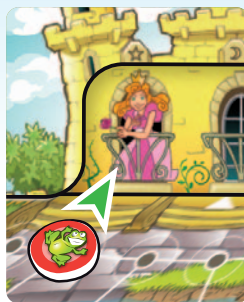
Si votre grenouille est au pied du balcon de la princesse, il lui faut encore faire un dernier saut pour l'atteindre.



Le baiser de la belle brise le sortilège de la sorcière et votre grenouille redevient prince.

La partie peut continuer car la princesse est très polie et embrassera quand même tous les princes grenouilles...

Mais ça c'est une autre histoire...



Le dernier bond avant la victoire !

Règle simplifiée :

POUR LES PLUS PETITS...

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

- la règle spéciale chazam n'est pas appliquée.
- on ne lance pas de caillou pour renverser les autres.



©2009 Vermicelle Éditions - Concept et illustrations : William Aubert
32 route de Méménil - 88600 FONTENAY - contact@jouet-bois.com

www.jouet-bois.com

