



20mn



2-4



5+



CRÔA!

RÈGLES DU JEU



REINTRODUCTION

Crôa est un jeu rigolo et tactique pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans dans lequel vous devez prendre le contrôle d'une mare qui se dévoile au fur et à mesure du déplacement de vos grenouilles. Apprenez à utiliser au mieux ses ressources : les mâles pour faire des bébés et agrandir votre colonie, les moustiques et les nénuphars pour vous déployer plus rapidement et les feuilles pour vous reposer. Mais gare aux brochets et aux grenouilles adverses qui ne vous feront pas de cadeau !

REBUT DU JEU

Pour gagner à Crôa, il faut

- chasser les Reines adverses
- et surtout être le dernier joueur à conserver sa Reine en jeu.

RECONTENU

- 64 dalles qui formeront la mare
- 4 grenouilles Reines (une par couleur)
- 24 grenouilles Servantes (six par couleur)
- 24 pions Mâles (six par couleur)
- 1 livret de règles

RECOMMENT JOUER

1) commencer la partie

Si c'est votre première partie ou que vous jouez avec de jeunes enfants, **n'utilisez pas toutes les dalles du jeu**. Remettez dans la boîte 6 nénuphars, les 6 Rondins et les 3 Tourbillons. Mélangez les 49 dalles restantes. Formez un carré de **7 dalles sur 7 dalles**, faces cachées. Ce carré représentera la mare et donc le terrain de jeu des grenouilles. Chaque joueur choisit une couleur et prend les figurines "Reines" et "Servantes" ainsi que les pions "Mâles" de sa couleur, puis place sa Reine et deux de ses Servantes dans le coin selon le nombre de joueurs et les schémas ci-dessous. On détermine le premier joueur de la façon suivante : les joueurs se mettent debout et se positionnent sur une ligne, celui qui saute le plus loin commence. Sinon, un tirage au sort peut très bien faire l'affaire...

2) Déroulement d'un tour de jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, vous devez déplacer une de vos grenouilles vers une dalle adjacente, dans n'importe quelle direction, y compris en diagonale. Si la dalle sur laquelle vous déplacez votre grenouille est encore face cachée, retournez-la et appliquez son "effet". Si la dalle est déjà retournée l'effet est directement appliqué. Votre tour de jeu s'achève lorsque votre grenouille arrive sur une dalle dont l'effet précise "fin de votre tour". C'est alors au joueur à votre gauche de jouer.



Note : Le terme grenouille désigne autant une Reine qu'une Servante.



2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs

• Règles de déplacement :

■ Il ne peut y avoir qu'une grenouille par dalle.

■ Vous n'avez pas le droit d'aller sur une dalle occupée par une de vos grenouilles.

• Chasser une grenouille :

■ Une grenouille qui arrive sur une dalle occupée par une grenouille adverse la chasse. Cette dernière retourne alors dans la réserve du joueur à qui elle appartient, appliquez ensuite l'effet de la dalle.

Réserve de grenouilles



■ Il devra obligatoirement déplacer la Servante gagnée ou sa Reine au début de son prochain tour.

Note : Un joueur ne peut pas avoir plus de 6 Servantes en jeu. Lorsqu'il n'en a plus dans sa réserve, il ne peut plus faire de bébé ou en gagner même en chassant une Reine adverse.

À votre tour de jeu, vous déplacez au choix une de vos grenouilles, quelque soit sa couleur.

■ Lorsqu'un joueur perd une Reine, les Servantes de même couleur sont retirées du jeu.

■ La Servante gagnée doit être de la même couleur que celle de la grenouille qui a chassé la Reine adverse et disposée sur une dalle de la Reine de sa couleur.

■ Lorsqu'un joueur perd sa deuxième Reine, il est éliminé. L'autre joueur gagne la partie.

ÉLIMINATION D'UN JOUEUR

Un joueur est éliminé de la partie lorsque sa Reine est chassée de la mare par un autre joueur ou qu'elle est mangée par le Brochet.

Note : Lorsqu'un joueur déplace une grenouille sur une dalle où se trouvent une Reine et une Servante adverses, c'est toujours la Reine qui est chassée.

• Conséquences :

■ Toutes les grenouilles du joueur éliminé sont retirées du jeu.

■ Si c'est un joueur qui a chassé la Reine, il gagne une Servante qu'il place sur la dalle de sa propre Reine.

FIN DE PARTIE

Le dernier joueur à conserver sa Reine en jeu est déclaré vainqueur.

RÈGLES OPTIONNELLES

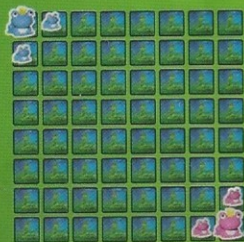
• Règle optionnelle pour 2 joueurs

Chaque joueur choisit deux couleurs de grenouilles et les dispose comme pour une partie à quatre joueurs.



PLACEMENT DE DÉPART (8x8) POUR JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

Dès que vous commencez à maîtriser le jeu et que vous ressentez le besoin de pimenter vos parties, mélangez les 64 dalles du jeu et formez un carré de **8 dalles** sur **8 dalles** face cachée. Vous allez jouer avec les Rondins et les Tourbillons, et chaque mâle sera présent en 2 exemplaires. Plus tactique, cette variante va vous permettre de jouer à Crôa avec des joueurs plus expérimentés.



Pour 2 joueurs



Pour 3 joueurs



Pour 4 joueurs

EFFETS DES DALLES



Le Nénuphar x14

Votre grenouille doit rebondir et se déplacer sur une dalle adjacente de votre choix, dont vous appliquez l'effet. Vous ne pouvez pas revenir sur la dalle que vous venez de quitter, sauf si toutes les dalles adjacentes sont déjà occupées par vos grenouilles. Vous ne pouvez jamais rester sur un Nénuphar.



Le Moustique x10

Lorsqu'une de vos grenouilles arrive sur un Moustique, vous pouvez déplacer n'importe laquelle de vos autres grenouilles. Suivez alors les effets de la dalle sur laquelle arrive votre nouvelle grenouille.
Si vous décidez de ne pas déplacer d'autre grenouille, c'est la fin de votre tour.



La Vase x5

Votre grenouille est immobilisée pour un tour. Vous n'aurez pas le droit de la déplacer au tour suivant, même si une autre de vos grenouilles se place sur un Moustique. Couchez votre grenouille sur le côté pour vous en rappeler, vous la redresserez à la fin de votre prochain tour.
Fin de votre tour.



La Feuille x11

Rien ne se passe.
Fin de votre tour.



Le Brochet x3

Il mange la grenouille qui lui arrive dessus. Celle-ci est alors retirée du jeu. S'il s'agit de votre Reine, vous êtes

définitivement éliminé de la partie.
Fin de votre tour.



Les Mâles x12

Lorsque votre Reine arrive sur une dalle Mâle dont vous possédez encore le pion Mâle correspondant, elle fait un bébé s'il vous reste au moins une Servante dans votre réserve. Posez alors

une Servante de votre couleur sur cette dalle, et défaussez le pion Mâle correspondant. Vous ne pourrez plus accoupler votre Reine avec ce dernier.

Note : il existe six Mâles différents, chacun représenté deux fois.

Au tour suivant, vous êtes obligé de déplacer votre nouvelle Servante ou votre Reine. Si votre Reine a déjà fait un bébé avec ce Mâle ou son double, ou si une simple Servante arrive sur cette dalle, rien ne se passe.
Fin de votre tour.

Dalles utilisées pour joueurs expérimentés



Le Rondin x6

Il peut y avoir jusqu'à deux Servantes sur un Rondin en même temps (même appartenant à des joueurs différents) ou une seule Reine.

- Si une troisième Servante arrive sur le rondin, elle chasse la Servante de son choix.
- Une Reine qui arrive sur un Rondin chasse toutes les Servantes qui s'y trouvent.
- Une Reine est toujours chassée par une grenouille adverse qui arrive sur le Rondin où elle se trouve.

Fin de votre tour.

Note : votre Reine occupe tout le Rondin, vous ne pouvez donc pas déplacer votre Reine sur un rondin qui accueille déjà une de vos Servantes.



Le Tourbillon x3



Dès que vous déplacez votre grenouille sur un Tourbillon, vous devez immédiatement

la placer sur un autre tourbillon déjà révélé de votre choix. Si une grenouille (même une des vôtres) est déjà présente sur le Tourbillon d'arrivée, elle est chassée. Si aucun Tourbillon n'est révélé lorsque que votre grenouille arrive sur un Tourbillon, elle reste dessus.
Fin de votre tour.



GRÒA!

Il ne peut y avoir qu'une seule reine au royaume des grenouilles et ce sera la vôtre !

Faites bondir votre grenouille sur un  , si elle arrive sur un  vous pouvez jouer une autre de vos grenouilles, mais attention au



qui peut la manger ! Ouf, une



vous êtes sauvé. Et si

votre reine arrive sur un



elle pourra faire un bébé...



Un jeu pour toute la famille, riche en rebondissements !

- Contenu**
- 1 règle du jeu
 - 61 dalles
 - 3 Tourbillons
 - 24 grenouilles
 - 4 reines
 - 24 jetons mâle

- Règles, design et couleur : Igor Polouchine
- Dessins : Benjamin Raynal
- Coordination : Guillaume Gille-Naves



IGOR POLOUCHINE
BENJAMIN RAYNAL



REF : 51023
CODE EAN : 3760175510236