

RÈGLES DU JEU



CRÔA!



INTRODUCTION

Dans **CRÔA!**, tu joues une Colonie de grenouilles qui essaye de prendre le contrôle de la mare. Au fur et à mesure du déplacement de tes grenouilles, la mare se révèle et te donne des ressources. Utilise-les au mieux pour faire des bébés grâce aux **Mâles** et agrandir ta Colonie, te déplacer plus rapidement à l'aide des **Moustiques** et des **Nénuphars** ou encore te reposer grâce aux **Roseaux**. Mais gare aux **Brochets** et aux grenouilles adverses qui ne te feront pas de cadeaux !

CONTENU

• 64 (16x4) tuiles • 1 module optionnel de 55 cartes • 1 plateau recto verso

Pour chacune des 4 couleurs :
1 grenouille Reine • 6 grenouilles Servantes • 6 pions Mâles

BUT DU JEU

Élimine les autres Colonies pour être la dernière Reine en jeu.

MISE EN PLACE

① Mets le plateau au milieu de la table, côté 2-4 ♣ ou 3 ♣ en fonction du nombre de joueurs et de joueuses.

② Sépare les tuiles en 4 piles en fonction de leur dos. Mélange chaque pile séparément et place chacune, **face cachée**, à côté de la zone de la mare correspondante.

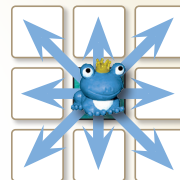
③ Choisis une couleur et prends ta grenouille **Reine** et tes 6 **Servantes**, ainsi que les 6 pions **Mâles** de ta couleur. Place ta Reine et 2 de ses Servantes dans un angle de la mare. **À deux colonies**, place les Reines sur les angles indiquant 2-4 ♣.

Le joueur ou la joueuse **qui saute le plus loin commence**.

Note : le terme "grenouille" désigne une Reine ou une Servante. Le terme "Colonie" désigne un joueur ou une joueuse.

COMMENT JOUER ?

À ton tour, déplace une de tes grenouilles sur une **case adjacente**.



Note : si la case n'a pas de tuile, pioches-en une de la couleur de la zone correspondante et place-la face visible sous ta grenouille.

Applique l'effet de la tuile d'arrivée. Le jeu se joue dans le sens horaire. Lorsqu'un effet indique "C'est à la Colonie suivante de jouer", il s'agit de la Colonie à ta gauche.

RÈGLES DE LA MARE

• Il ne peut y avoir qu'une seule grenouille par tuile. Tu ne peux pas déplacer une de tes grenouilles sur une **tuile déjà occupée par une de tes grenouilles** (sauf sur un Rondin, voir Effets des tuiles).

• Si l'une de tes Servantes se trouve sur la même tuile que ta Reine, tu dois **obligatoirement** déplacer une de ces 2 grenouilles à ton tour de jeu.

• Si tu arrives sur une **tuile occupée** par 1 ou plusieurs grenouilles adverses, **retire-les de la mare** avant d'appliquer l'effet de la tuile.

• Si tu arrives sur une tuile **occupée par une Reine adverse**, la Colonie adverse est **éliminée** en même temps que sa Reine ! Retire toutes ses grenouilles de la mare et **si tu as moins de 6 Servantes** dans la mare, tu en gagnes une. Pose-la sur la même tuile que ta Reine.

• Si tu déplaces ta Reine sur un **Brochet**, ta Colonie est immédiatement **éliminée**. Retire toutes tes grenouilles de la mare.

FIN DE PARTIE

Dès qu'il reste **1 seule Reine** dans la mare, c'est la fin de la partie !

Le joueur ou la joueuse qui joue cette Colonie gagne la partie.

MODULE CARTES (optionnel)

Si tu veux t'amuser davantage, et que tout le monde est d'accord, vous pouvez jouer avec les cartes.



• **Au début de la partie**, distribue au hasard **3 cartes** à chaque Colonie.

• **Au début de ton tour de jeu**, pioche autant de cartes qu'il te faut pour avoir **3 cartes** en main.

• Tu ne peux jouer qu'**1 seule carte** pendant ton tour, au moment indiqué en haut de la carte :

➡ **À jouer à ton tour** x(n'importe quand pendant ton tour de jeu)

➡ **À jouer au début de ton tour**

➡ **À jouer à la fin de ton tour**

⚡ **À jouer à n'importe quel moment**

• Tu peux jouer 1 ou plusieurs cartes **orange** (⚡) pendant le tour d'une Colonie adverse.



EFFETS DES TUILES

Chaque zone de la mare est constituée du même nombre de tuiles.
Lorsque ta grenouille arrive sur une tuile, applique son effet :



LE NÉNUPHAR

(4 par zone de la mare)

Ta grenouille **doit rebondir** sur une **tuile adjacente** de ton choix. Applique l'effet de la nouvelle tuile. Tu ne peux pas revenir sur la tuile que tu viens de quitter, sauf si toutes les tuiles adjacentes sont déjà occupées par tes grenouilles. Tes grenouilles **ne peuvent pas** rester sur un Nénuphar (sauf si un effet de carte l'indique).



LE MOUSTIQUE

(2 par zone de la mare)

Tu **peux déplacer immédiatement** 1 autre de tes grenouilles en appliquant les effets de la tuile sur laquelle elle arrive. Si tu ne peux pas ou que tu décides de ne pas déplacer d'autre grenouille, c'est à la Colonie suivante de jouer.



LA VASE

(1 par zone de la mare)
Ta grenouille est **enlisée**. Elle **ne pourra pas** être déplacée au tour suivant. Mets ta grenouille sur le dos. Tu la redresseras **à la fin de ton prochain tour**. C'est à la Colonie suivante de jouer.



LE BROCHET

(1 par zone de la mare)

Ta grenouille est **mangée**. Retire-la de la mare. S'il s'agit de ta **Reine**, tu as **perdu**. C'est à la Colonie suivante de jouer.



LES ROSEAUX

(4 par zone de la mare)

Rien ne se passe, c'est à la Colonie suivante de jouer.



LE RONDIN

(1 par zone de la mare)
Il ne se passe rien si ta Servante arrive sur un Rondin non-occupé ou occupé par une Servante même adverse. Il peut y avoir jusqu'à 2 Servantes sur un même Rondin.

- Si une troisième Servante arrive sur le Rondin, elle retire de la mare la Servante de son choix.
- Une Reine qui arrive sur un Rondin retire de la mare toutes les Servantes qui s'y trouvent (y compris celles de sa propre Colonie).
- Une Reine est toujours retirée de la mare par une grenouille adverse qui arrive sur le Rondin où elle se trouve.

C'est à la Colonie suivante de jouer.



LES MÂLES

(3 différents par zone de la mare. Tous les Mâles existent en 2 exemplaires dans la mare).

Lorsque ta **Reine arrive sur une tuile Mâle** dont tu possèdes encore le pion et qu'il te reste **au moins 1 Servante** dans ta réserve, elle **fait un bébé**. Pose 1 Servante de ta réserve sur la tuile avec ta Reine et défais ton pion Mâle correspondant. Tu **ne pourras plus** faire de bébé avec ce Mâle ou son double.

Au tour suivant, tu **devras déplacer** ta nouvelle Servante ou ta Reine.

Il ne se passe rien si tu as déjà fait un bébé avec ce Mâle ou si c'est une Servante qui arrive sur un Mâle.

Que tu aies fait un bébé ou non, c'est à la Colonie suivante de jouer.



Les cartes sont optionnelles, mais elles ajoutent des rebondissements à tes parties !



Quand ta grenouille est mangée par Brochet, retire-la de la mare et mets-la dans la réserve. Si c'est ta Reine, tu es perdu !



Pioche une tuile à dos bleu quand tu dois ajouter une tuile dans la zone bleue de la mare !



EXEMPLE DE PARTIE À 4

Pioche une tuile à dos vert quand tu dois ajouter une tuile dans la zone verte de la mare !

Pioche une tuile à dos rose quand tu dois ajouter une tuile dans la zone rose de la mare !

Quand ta grenouille arrive sur une Vase, mets-la sur le dos pour indiquer qu'elle est enlisée pendant 1 tour.

Quand ta Reine fait un bébé, ajoute une Servante sur sa tuile. Tu devras jouer la Reine ou cette Servante à ton prochain tour.

Pour que ta Reine fasse un bébé avec un Mâle, tu dois défausser le jeton correspondant.

Pioche une tuile à dos jaune quand tu dois ajouter une tuile dans la zone jaune de la mare !



Si ta Reine est enlisée, tu peux la retirer de la mare et la mettre dans ta réserve. Si c'est un bébé, tu as le droit de le retirer aussi !

PRÉCISIONS SUR LES CARTES



UNE DE PLUS ! : La grenouille ajoutée n'applique pas les effets de la tuile sur laquelle elle est placée.



JUMEAUX : Puisqu'il y a 3 grenouilles sur une même tuile, tu **dois jouer** ces grenouilles pendant **tes deux prochains tours de jeu**, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'1 seule grenouille par tuile.



QUE LA FORCE... : Tu piocheras autant de cartes qu'il faut pour en avoir 4 **au début de ton prochain tour de jeu**. Si tu perds cette carte et que tu as 4 cartes en main, tu dois en défausser 1.



GARDE DU CORPS / MÊME PAS MORT : L'effet de la tuile sur laquelle tu déplaces ta Reine ne s'applique pas.



SAISON DES AMOURS ! : Tu dois avoir le pion correspondant au **Mâle et 1 Servante dans ta réserve** pour pouvoir faire cet effet.



ÇA MARCHÉ PAS ! : Cet effet **peut annuler une autre carte ÇA MARCHÉ PAS !**. L'effet de la **première carte jouée** et annulée s'applique alors. Cependant, une Colonie ne peut jouer qu'**1 seule carte** pendant son tour, peu importe le type.



MÉGABOND : Si tu te déplaces sur un Mâle et que tu as encore le pion correspondant, tu **peux faire un bébé**.



Joue à la première version de CRÔA ! sur Game-park.com en invitant des amis.



CRÉDITS

Auteur : Igor Polouchine
Illustrations : Claire Wendling, David Cochard, Oleg Yurkov, Alena Stepanova, Yoann Guillé
Développement : Guillaume Gille-Naves
Cheffe de projet : Jessica Roser