

Un jeu de
Asger Harding Granerud
 et
Daniel Skjold Pedersen
 pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

LA CHEVAUCHÉE DES GRENOUILLES

Illustrations: Alexander Jung
 Développement: Viktor Kobilke



Dans les profondeurs des forêts du Nord, vit une charmante tribu d'Elfes appelée les Chevaucheurs de Grenouilles.



Cette tribu de guerriers rapides, chevauchant des grenouilles, a jadis mis en déroute des armées entières de géants.



Mais la paix règne à présent. Alors, chaque printemps ils organisent un grand tournoi en l'honneur de leurs ancêtres : la Chevauchée des Grenouilles.



Vous êtes considérés comme les elfes les plus intelligents. C'est pourquoi vous êtes convoqués à l'étang de la tribu.



Depuis ses rives, vous commandez les quatre principales équipes de Chevaucheurs dans l'objectif de gagner cette reconstitution de bataille.



Le plus habile à capturer les grenouilles et à utiliser leurs capacités spéciales sera le vainqueur de ce tournoi légendaire : la Chevauchée des Grenouilles.

MATERIEL

1 plateau de jeu



6 cartes Objectif Commun



10 cartes Objectif Secret



24 cartes Privilège



4 cartes d'aide
 1 pour chaque joueur



56 grenouilles
 chevauchées par
 des elfes

10 jaunes



11 rouges



14 bleues



21 marron



4 personnages

1 pour chaque joueur



MISE EN PLACE





- 1 Posez le **plateau de jeu** au milieu de la table.



- 2 Prenez les **56 grenouilles**.

A 3 ou 4 joueurs, posez une grenouille au hasard sur chaque nénuphar de l'étang. Laissez le nénuphar jaune du centre inoccupé.

Pour 2 joueurs, rangez les grenouilles inutilisées suivantes dans la boîte :

- 3 jaunes 
- 4 rouges 
- 5 bleues 
- 8 marron 

Posez alors les 36 grenouilles restantes au hasard sur chaque nénuphar vert clair de l'étang. Laissez le nénuphar jaune du centre et tous les nénuphars vert foncé du bord de l'étang, inoccupés.



- 3 Mélangez les **24 cartes Privilège** et placez-les face cachée sur l'emplacement prévu à cet effet. Révélez alors 4 cartes de cette pioche et posez-les face visible sur les 4 emplacements prévus.



- 4 Mélangez les **6 cartes Objectif Commun**. Retournez au hasard une carte face visible sur chacun des deux emplacements prévus. Rangez les cartes restantes dans la boîte.



Dans vos premières parties, nous vous recommandons de n'utiliser que le côté face des cartes Objectif Commun (le côté avec le bord blanc). Dans des parties suivantes, cependant, vous pouvez retourner l'une des deux cartes Objectif Commun, du côté dos, pour une plus grande variété d'objectifs. Voir page 4 pour une explication des dos des cartes Objectif Commun.

- 5 Mélangez les **10 cartes Objectif Secret**. Distribuez 2 cartes face cachée à chaque joueur et rangez les cartes restantes dans la boîte. Chaque joueur regarde ses 2 cartes et en choisit une qu'il place devant lui face cachée (durant la partie, il peut la regarder à tout moment, mais il devra la garder secrète). L'autre carte est rangée dans la boîte face cachée.



- 6 Chaque joueur choisit une couleur et reçoit la **carte d'aide** de cette couleur, qu'il pose devant lui. Ensuite il prend le **personnage** de cette couleur et le place sur le 0 de la **piste des Trophées**.



DEROULEMENT DU JEU

Choisissez un premier joueur. Ensuite, la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, le joueur :

A) DOIT effectuer un saut et capturer une grenouille



et ensuite

B) PEUT envoyer une grenouille capturée au village pour profiter d'une action spéciale.



C'est alors au tour du joueur suivant.

Phase A) Effectuer un saut et capturer une grenouille

Choisissez une grenouille sur un nénuphar et faites-lui réaliser un saut par-dessus une seule autre grenouille. Le saut doit respecter les règles suivantes :

- Le saut s'effectue uniquement en **ligne droite**.
 - La grenouille par-dessus laquelle vous sautez doit être sur un nénuphar **adjacent** (case bord à bord, **jamais en diagonale**).
 - Le nénuphar directement derrière elle doit être **vide** pour recevoir la grenouille qui saute.
- Après le saut, capturez la grenouille par-dessus laquelle vous êtes passés et posez-la devant vous.

Remarque: quelques cartes Privilège changent la manière dont vous êtes autorisés à sauter à l'aide de nouvelles techniques de saut (voir page 4 pour des détails sur les cartes Privilège).

Attention: si vous ne pouvez pas effectuer un saut autorisé, le jeu prend fin immédiatement (voir page 3)!

Règle spéciale pour une partie à 2 joueurs : les nénuphars vert foncé du bord de l'étang sont en dehors des limites. Donc vous n'êtes jamais autorisés à sauter sur l'un d'eux.

Exemple:

Au début du jeu, le premier joueur a seulement 4 choix pour son saut car seul le nénuphar central est vide. Il choisit la grenouille rouge et saute par-dessus la grenouille jaune. Alors il capture cette grenouille jaune et la place devant lui.



Phase B) Envoyer une grenouille capturée au village pour profiter d'une action spéciale

Après votre saut, vous **pouvez** envoyer **une et une seule** de vos grenouilles capturées au village. Cela n'a pas d'importance que ce soit la grenouille que vous venez juste de capturer ou une capturée précédemment.

Si vous envoyez une grenouille, vous devez immédiatement profiter de l'action spéciale qui dépend de sa couleur:



Si vous envoyez une grenouille rouge au village, réalisez à nouveau la *phase A* (saut et capture d'une nouvelle grenouille). Vous ne pouvez pas exécuter à nouveau la *phase B*.



Si vous envoyez une grenouille jaune, choisissez une grenouille déjà dans le village et placez-la devant vous. Si le village est vide, vous ne pouvez pas y envoyer de grenouille jaune.



Si vous envoyez une grenouille bleue, choisissez de suite l'une des 4 cartes Privilège présentes sur le plateau et placez-la, face visible, devant vous. Complétez alors l'espace vide en retournant une nouvelle carte depuis le dessus de la pioche Privilège (si possible). La carte Privilège que vous prenez reste en votre possession durant tout le jeu. Selon son type, elle vous donne des Trophées supplémentaires pendant ou à la fin du jeu. Certaines d'entre elles améliorent votre technique pour effectuer un saut. *Les cartes Privilège sont expliquées en détail page 4.*



Attention: les grenouilles marron ne peuvent **jamais** être envoyées au village, mais donnent des Trophées supplémentaires à la fin du jeu (voir ci-dessous).

FIN DU JEU

Le jeu finit immédiatement lorsqu'un joueur ne peut pas effectuer de saut autorisé à son tour (ce joueur ne termine pas son tour et plus personne d'autre ne joue).

Alors, chaque joueur décompte ses cartes et ses grenouilles (comme décrit ci-dessous). Il comptabilise ses sur la piste des Trophées en déplaçant son Personnage.

Notez que chacune de vos cartes est décomptée individuellement, donc chacune de vos grenouilles capturées peut servir pour réaliser les combinaisons de plusieurs cartes.

Carte Objectif Secret

D'abord, révélez votre carte Objectif Secret. Elle indique une combinaison de grenouilles. Pour chaque combinaison complète que vous avez devant vous, gagnez le nombre de Trophées indiqué sur la carte.

Cartes Objectif Commun

Ensuite, décomptez les deux cartes Objectif Commun (avec un bord blanc) l'une après l'autre. Chacune sera décomptée de la même façon que votre carte Objectif Secret.

Si l'une des cartes Objectif Commun est du côté dos (avec un bord bleu), reportez-vous à la page 4 pour voir son décompte.

Les grenouilles marron

Gagnez 1 Trophée pour chaque grenouille marron que vous avez devant vous.

Cartes Privilège

Pour finir, décomptez vos cartes Privilège l'une après l'autre.

Si le bas de la carte indique des Trophées vous les marquez obligatoirement.

Les cartes Privilège avec un tableau bleu ou vert peuvent donner des Trophées supplémentaires en fonction des conditions requises.

Voir page 4 pour les détails sur les cartes Privilège.

Le Vainqueur est le joueur avec le plus de Trophées. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de grenouilles devant lui remporte la partie. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

Remarque générale sur la couleur des chiffres sur les trophées :

Les chiffres foncés indiquent le nombre de Trophées que vous marquez à la fin du jeu.

Les chiffres en blanc indiquent que vous marquez ces Trophées à chaque fois que la combinaison de cette carte est respectée.

Exemple : à la fin de la partie, le joueur a ces 11 grenouilles devant lui.

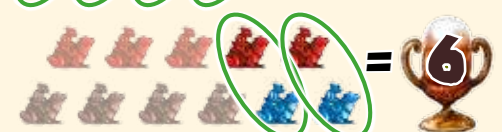
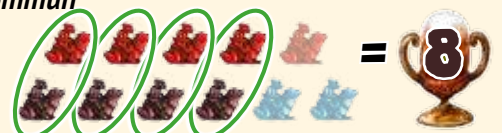
Le décompte est le suivant :



Sa carte Objectif Secret



Les cartes Objectif Commun



Ses grenouilles marron



Ses cartes Privilège



Présentation des cartes Privilège



Capacité spéciale

Trophées gagnés à la fin du jeu

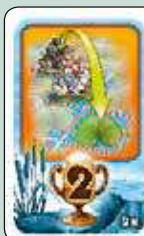
Nombre de fois où la carte apparaît dans le jeu

Les cartes suivantes (avec un tableau turquoise) ajoutent 2 grenouilles de la couleur indiquée. À la fin du jeu, ces grenouilles supplémentaires comptent pour les cartes Objectif Secret et Objectif Commun (comme si elles étaient capturées). Cependant, ces grenouilles supplémentaires ne comptent jamais pour les combinaisons des cartes Privilège ou pour départager l'égalité.



Pour chacune de ces cartes que vous possédez, vous perdez automatiquement 2 Trophées à la fin du jeu.

Les cartes suivantes (avec un tableau orange) améliorent votre technique de saut pendant la phase A. Cependant, ces cartes ne peuvent pas se combiner. Donc si vous en possédez plusieurs, vous ne pouvez utiliser la capacité que d'une seule d'entre elles à chaque saut.



Vous pouvez choisir d'effectuer un saut par-dessus une grenouille en diagonale. Toutes les autres règles restent inchangées.



Vous pouvez choisir d'effectuer un saut en forme de L par-dessus une grenouille (en atterrissant sur un nénuphar vide à gauche ou à droite de la grenouille par-dessus laquelle vous avez sauté). Toutes les autres règles restent inchangées.



Avant d'effectuer un saut normal, vous pouvez déplacer la grenouille sauteuse du nombre de nénuphars vides que vous voulez dans la direction du saut (vous prenez de l'élan). Toutes les autres règles restent inchangées.



Cette carte n'a aucune capacité spéciale.

Les cartes suivantes (avec un tableau violet) s'appliquent quand vous effectuez un saut pendant la phase A.



Après avoir effectué votre saut, vous pouvez soit capturer la grenouille au-dessus de laquelle vous avez sauté, soit celle qui a sauté.



Si la grenouille qui a sauté arrive sur un nénuphar avec une fleur, gagnez immédiatement 1 Trophée. Si vous possédez plus d'une carte Privilège "fleur", gagnez 1 Trophée pour chacune.

Les cartes suivantes (avec un tableau vert) donnent un certain nombre de Trophées à la fin du jeu qui dépend du nombre de fois que la combinaison indiquée est réalisée.



Gagnez 1 Trophée pour chaque grenouille marron que vous possédez.



Gagnez 2 Trophées pour chaque paire de cartes Privilège de n'importe quel type que vous possédez (incluant celle-ci).



Gagnez 1 Trophée pour chaque paire constituée de n'importe quelle grenouille et de n'importe quelle carte Privilège que vous possédez (incluant celle-ci).

Les cartes suivantes (avec un tableau bleu) posent une condition qui doit être accomplie à la fin du jeu pour gagner des Trophées supplémentaires.



Si vous possédez moins de cartes Privilège que les autres joueurs (une égalité n'est pas suffisante) gagnez 5 Trophées.



Si vous possédez moins de grenouilles que les autres joueurs (une égalité n'est pas suffisante) gagnez le nombre indiqué de Trophées (+5/+3).

Exemples de Cartes Objectif



Grenouilles requises pour former une combinaison
Nombre de Trophées par combinaison complète
Nombre de fois où la carte apparaît dans le jeu



Gagnez 5 Trophées par paire de grenouilles rouges que vous possédez.



Gagnez 5 Trophées par groupe de 5 grenouilles que vous possédez, quelles que soient leurs couleurs.

Le dos des cartes Objectif Commun



Cette carte Objectif Commun n'est pas décomptée à la fin du jeu, mais prend effet tout au long de la partie. Elle fonctionne exactement comme la carte Privilège "fleur" ci-dessus. Si cette carte est en jeu, n'importe quel joueur qui arrive sur un nénuphar avec une fleur gagne immédiatement 1 Trophée. Si vous possédez une ou plusieurs cartes Privilège "fleur", vous gagnez également des Trophées pour celles-ci, bien sûr.



Le joueur qui a la majorité de grenouilles marron devant lui gagne 6 Trophées. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, chacun d'entre eux gagne 3 Trophées.



Chaque joueur additionne ses grenouilles capturées des deux couleurs indiquées (par exemple rouge et bleu). Le joueur avec la somme la plus forte (peu importe si elle est composée des deux ou d'une seule couleur) gagne 6 Trophées. Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la somme la plus forte, chacun d'entre eux gagne 3 Trophées.



Le joueur avec la majorité de cartes Privilège devant lui gagne 4 Trophées. Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour la majorité, chacun d'entre eux gagne 2 Trophées.



Auteurs : Asger Harding Granerud et Daniel Skjold Pedersen

Illustrations : Alexander Jung | **Développement, rédaction des règles et mise en page :** Viktor Kobilke | **Relecture des règles :** Neil Crowley

Copyright : © 2017 eggertspiele GmbH & Co. KG, Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg, Germany. All rights reserved. | www.eggertspiele.de

Traduction : Delphine et Jean-Michel Auzias



Nous voulons remercier tout les testeurs, particulièrement Henrik Marrot Holse, Martin Holst, Andreas Skjold Pedersen, Morten Weilbach, Ole Steiness, Troels Vastrup, Jeppe Norsker, Ole Palnatoke, Jacob Jaskov, Hasse Borg Søegren, Hans Kristian Roemer, Mikkel Olsen, Dennis Friis Skram, Søren Vendelbo, Lars Wagner Hansen, et Rikkelara Nielsen. Des remerciements spéciaux pour Julie et nos familles.