



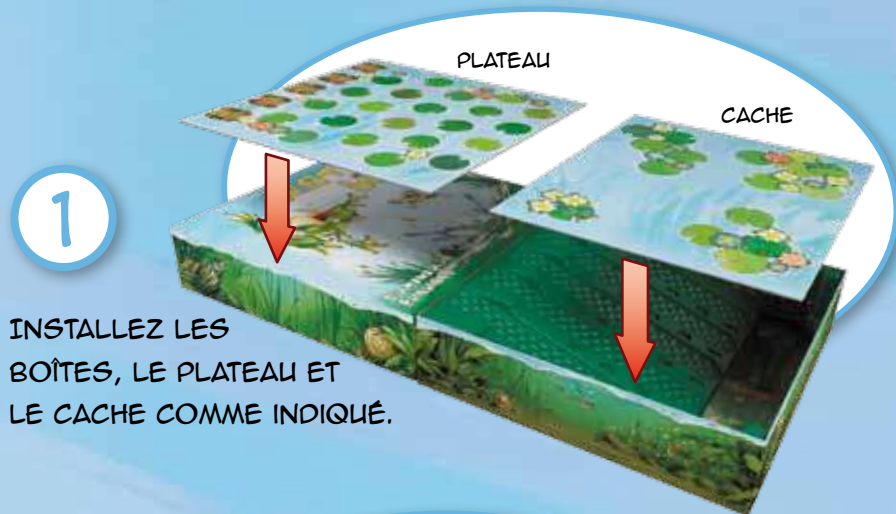
WATER LILY



DOMINIQUE
EHRHARD



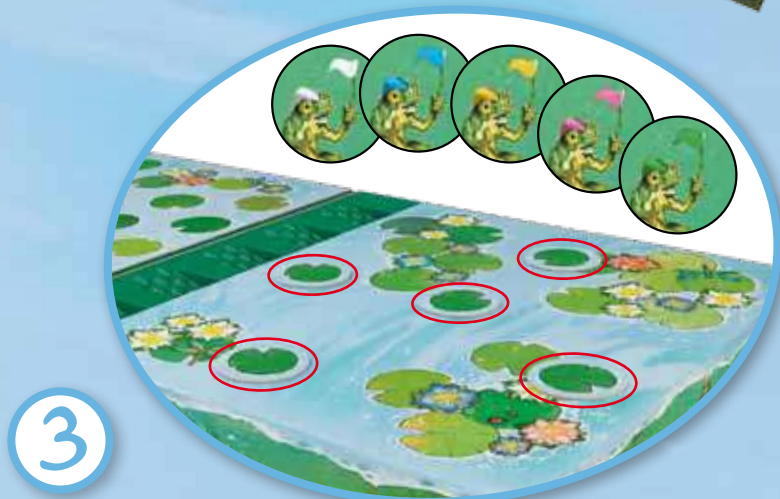
LA PRINCESSE WATER LILY ET SES TROIS SOEURS SONT À MARIER! LES CHEVALIERS GRENOUILLES DE TOUT LE ROYAUME ONT ENTENDU LA NOUVELLE ET DE NOMBREUSES ÉQUIPES SE BOUSCULENT POUR PARTICIPER À LA COURSE ROYALE, CAR LES VAINQUEURS SERONT ÉLEVÉS AU RANG DE PRINCES. MAIS C'EST UNE COURSE PLUS SUBTILE QUE PRÉVU: ARRIVER TROP TÔT NE PROCURE PAS BEAUCOUP DE POINTS, ET ARRIVER TROP TARD N'EN PROCURE AUCUN!



1
INSTALLEZ LES BOÎTES, LE PLATEAU ET LE CACHE COMME INDIQUÉ.



2
EMPILEZ TOUS LES PIONS GRENOUILLES SUR LES 5 RADEAUX DE DÉPART, EN UTILISANT LA COULEUR DES CORDES POUR DÉFINIR L'ORDRE D'EMPILEMENT.

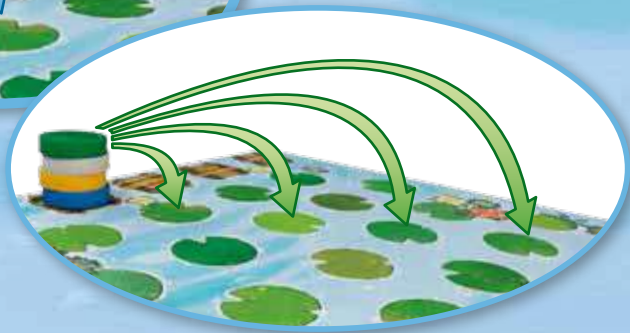


3
CHAQUE JOUEUR PREND AU HASARD **ET EN SECRET** UN JETON NÉNUPHAR/GRENOUILLE QUI INDIQUE SA COULEUR POUR LA PARTIE. ON LES POSE ENSUITE SUR LE CACHE, **SANS MONTRER LES COULEURS.**



4
LE PLUS JEUNE COMMENCE. PUIS ON JOUE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE. À SON TOUR, UN JOUEUR DOIT EFFECTUER UN BOND AVEC **N'IMPORTE QUELLE** GRENOUILLE LIBRE (=QUI N'EST PAS SOUS UNE AUTRE). UNE GRENOUILLE BONDIT TOUJOURS EN AVANT (DIAGONALE). **ATTENTION, ON NE PEUT PAS FAIRE DE ZIG-ZAG!**

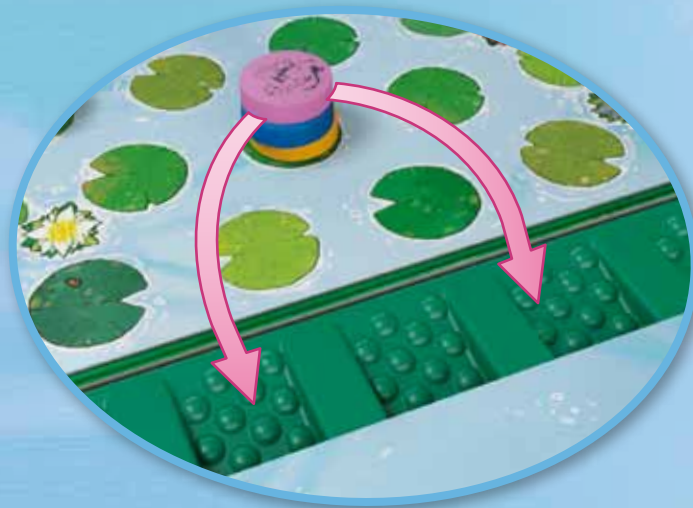




5

UNE GRENOUILLE PEUT BONDIR D'UN NOMBRE DE CASES NÉNUPHAR INFÉRIEUR OU ÉGAL À LA HAUTEUR DE LA PILE.

ON PEUT AINSI ATERRIR SUR UNE AUTRE GRENOUILLE, MAIS ON NE PEUT PAS FAIRE DES PILES DE PLUS DE 4 GRENOUILLES.



6

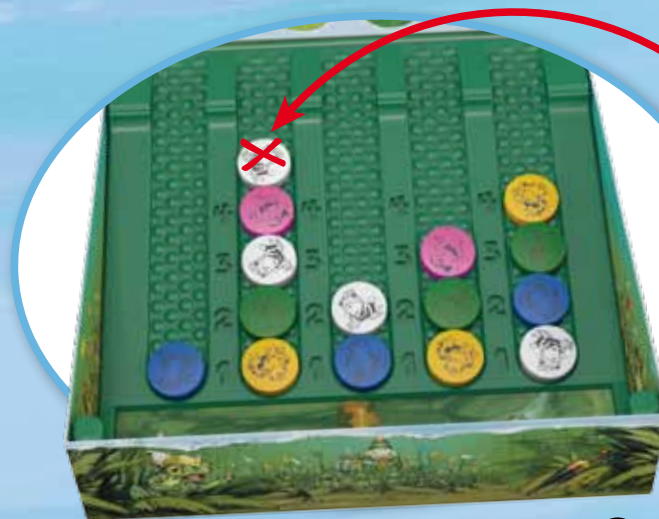
LE DÉBUT DE LA GLISSIÈRE COMPTE COMME UNE CASE NÉNUPHAR. LORSQU'UNE GRENOUILLE L'ATTEINT, ON LA LÂCHE, AFIN QU'ELLE PLONGE DANS L'ÉTANG.

LORSQU'UNE RAMPE EST PLEINE, ON NE PEUT PLUS Y GLISSER DE GRENOUILLE.



7

DÈS QUE LA DERNIÈRE GRENOUILLE D'UNE ÉQUIPE A DISPARU DU PLATEAU EN PLONGEANT DANS L'ÉTANG, C'EST LA FIN DU JEU.



8

TOTAL DES POINTS 7 7 6 6 4

CHACUN RÉVÈLE SA COULEUR, ON RETIRE LE CACHE ET ON COMPTE LES POINTS. ATTENTION, ARRIVER APRÈS LA 4^E PLACE NE RAPPORTE RIEN DU TOUT!

SI DES JOUEURS ONT LE MÊME NOMBRE DE POINTS, ON REGARDE QUI A LE PLUS DE GRENOUILLES AU 4^E ÉTAGE, PUIS ÉVENTUELLEMENT AU 3^E ÉTAGE, ETC. (DANS L'EXEMPLE CI-DESSUS C'EST ROSE QUI GAGNE LA PARTIE.) EN CAS D'ÉGALITÉ PARFAITE, LES JOUEURS SE PARTAGENT LA VICTOIRE.





WATER LILY

UN JEU DE
DOMINIQUE EHRHARD

ILLUSTRATIONS
VINCENT DUTRAIT
WWW.VINCENTDUTRAIT.COM

LAYOUT ET PHOTOLITHO
SAMUEL ROUGE

RETROUVEZ TOUTS NOS JEUX SUR:
WWW.GAMEWORKS.CH

**GAME
WORKS**

GAMEWORKS SARL
RUE DU COLLÈGE 14
1800 VEVEY
SWITZERLAND