

GRUMPF



- 48 pions Grumpfs (8 par couleur)



- 6 jetons Jokers



- 4 tuiles Sorciers



- 6 pions Anciens (1 par couleur)



- 3 Cabanes



- 48 jetons animaux :
14 Abeilles,



12 Reptiles,



10 Poissons,



7 Oiseaux



et 5 Mammouths

- 1 sac de rangement



- 6 plateaux de jeux recto/verso

BUT DU JEU

Chaque joueur contrôle les membres d'un clan de Grumpfs. Les joueurs posent en même temps leurs pions Grumpfs sur les plateaux de chasse. C'est là qu'ils capturent les Animaux. Pour chaque plateau, les joueurs doivent atteindre, ensemble, une condition de succès (force, nombre, etc.). Ils doivent donc coopérer, mais seuls les clans les plus forts remportent la chasse. La partie se déroule en 4 manches, à l'issue desquelles le joueur ayant attrapé le plus grand nombre de séries d'Animaux différents est déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE POUR UNE PREMIÈRE PARTIE

1 Placez les 6 plateaux au centre de la table, face visible. Chaque plateau doit être accessible à tous les joueurs. Ils représentent les plateaux de chasse.



2 Prenez les 48 jetons Animaux et placez-les dans le sac. Ils seront piochés au fur et à mesure de la partie. Laissez de côté les jetons Jokers .



3 Placez les 4 tuiles Sorciers  sur le plateau Sorcier .

4 Placez les Cabanes au centre de la table en fonction du nombre de joueurs :

- 2 joueurs : 1 Cabane
- 3-4 joueurs : 2 Cabanes
- 5-6 joueurs : 3 Cabanes

5 Chaque joueur récupère les pions Grumpfs de sa couleur, ainsi que le pion Ancien et les pose devant lui. À 6 joueurs, les jetons  sont retirés du jeu.



◇ **CONSEIL** : La face • des plateaux correspond à un jeu standard, parfait pour les personnes qui débutent à Grumpf. Au fur et à mesure des parties, vous pourrez utiliser les faces ••, voire mixer face • et face •• pour une plus grande diversité de parties.

- Si des joueurs débutants jouent contre des joueurs expérimentés, donnez-leur un jeton

Joker  à chacun. Ces jetons sont mis de côté et donneront un bonus lors du décompte en fin de partie (voir fin de partie).



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Une partie est composée de 4 manches. Chaque manche se déroule de la manière suivante :

- Placer les Animaux sur les plateaux de chasse
- Chasser avec les Grumpfs
- Terminer la chasse

Placer les Animaux sur les plateaux de chasse

Piochez au hasard 12 nouveaux jetons Animaux du sac. Placez chaque type d'animal sur le plateau qui lui correspond (le type d'animal est rappelé sur chaque plateau, dans le coin inférieur droit).



Chasser avec les Grumpfs

Les joueurs prennent tous leurs Grumpfs en main. Quand tout le monde est prêt, n'importe quel joueur peut crier « Grumpf ! » pour lancer la chasse. Les joueurs lâchent alors leurs pions devant eux sur la table.

Les joueurs jouent tous en même temps.

- 1 Avec une seule main, ils peuvent ensuite tourner et retourner leurs Grumpfs, un par un, autant de fois qu'ils le veulent, pour obtenir la valeur qui les intéresse (les enfants peuvent utiliser les deux mains).
- 2 Dans le même temps, les joueurs peuvent aussi placer leurs Grumpfs sur les plateaux en suivant l'ordre de la piste (en les mettant sur le premier emplacement libre sur la piste).
- 3 Certains Grumpfs n'ont pas de valeur, mais une massue 🍷. Les massues servent à assommer les Grumpfs qui ont des valeurs. On ne peut pas assommer une autre massue. Les massues doivent être placées SUR les autres pions. Une massue annule la valeur du pion qu'elle recouvre, ce dernier ne sera donc pas compté à la fin de la chasse.

☆ **RÈGLE D'OR** : Un joueur ne peut jamais retourner, reprendre ou déplacer un Grumpf qui a été posé sur un plateau ou sur un Grumpf adverse.

Tous ensemble, les joueurs essaient de remplir les conditions des plateaux. Pour vérifier si une condition est atteinte, on compte tous les Grumpfs de tous les joueurs présents sur le plateau de chasse. Pour plus d'explications sur les conditions des plateaux, reportez-vous aux explications à la dernière page de cette règle.



Exemple : Un Grumpf rose a été assommé ! Il ne compte plus pour remplir la condition du plateau.

☆ **RÈGLE D'OR** : Les pions assommés par des massues ne comptent pas pour les conditions !

Quand un joueur a placé tous ses Grumpfs ou ne veut plus jouer de pions, il va se coucher. Pour cela, il place son pion Ancien sur l'une des Cabanes libres entre les plateaux et crie « Grumpf » suivi de sa couleur (ex : « Grumpf bleu »). Un joueur couché ne peut plus être assommé, il doit donc vérifier que les autres ne l'assomment pas en douce !

Lorsque toutes les Cabanes sont occupées, cela met fin à la manche, les joueurs arrêtent immédiatement de poser des Grumpfs.



◇ **CONSEIL** : Attention, Grumpf est un jeu de rapidité, il ne faut donc pas trop traîner. Les autres joueurs ne vous attendront pas !

Terminer la chasse

Les joueurs font les comptes des plateaux un par un en regardant pour chaque plateau si la condition est atteinte. Pour vérifier si la condition est atteinte, on compte tous les Grumpfs de tous les joueurs présents sur le plateau (sauf ceux qui ont été assommés).

Si la condition **n'est pas atteinte**, il ne se passe rien. Les Animaux restent pour la manche suivante et les joueurs reprennent leurs Grumpfs.



Exemple :
 $5+2+3+5 = 15$
 $15 < 20$
 C'est raté !



Si la condition **est atteinte**, les joueurs se répartissent les Animaux en commençant par le clan le plus fort.



Exemple :
 $2+2+3+3+2 = 12$
 $10 < 12 < 20$
 C'est réussi !



Pour connaître la force des clans, les joueurs font la somme des tous les Grumpfs de leur couleur sur le plateau concerné. Le joueur avec la plus haute valeur est premier, le second deuxième... En cas d'égalité entre des joueurs, c'est celui avec un Grumpf de sa couleur le plus haut sur la piste qui gagne.



Exemple :
 1^{er} bleu ($2+3 = 5$ pts)
 2^{ème} rose (3 pts)
 3^{ème} jaune (3 pts mais plus loin dans la piste)

Les joueurs les plus forts se répartissent les Animaux en suivant la règle spécifique indiquée sur chaque plateau. Tous les Animaux doivent être distribués, mais tous les joueurs sur le plateau n'en auront pas forcément.



Exemple :
 Le 1^{er} joueur prend 2 jetons, il en reste 3.
 Le 2^{ème} prend 1 jeton, il en reste 2. Le 3^{ème} prend 1 jeton, il en reste 1. On

recommence avec le 1^{er} joueur qui doit prendre 2 jetons, mais il n'y en a plus qu'un. Il le prend. Il n'y a plus de jeton sur le plateau, la distribution est finie !

Une fois la manche résolue, les joueurs entament la manche suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que le sac soit vide de tous les jetons Animaux (4 manches). Lorsque le dernier jeton Animal est placé sur un plateau, les joueurs jouent cette dernière manche et font le décompte de fin de partie.

☆ **RÈGLE D'OR** : Si moins de joueurs qu'indiqué sur la condition de répartition sont présents sur un plateau et que la condition est atteinte, ils se partagent tous les Animaux selon la règle de répartition en sautant la part des absents (par exemple, si un joueur est le seul à avoir joué sur un plateau qui prévoit de distribuer au 2 premiers (et s'il a rempli la condition), il prend sa part, ignore la part à donner au second, et prend de nouveau sa part, ... jusqu'à ce qu'il ait pris tous les jetons.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève à la fin de la quatrième manche, à la fin du tour au cours duquel le sac ne contient plus d'Animaux. Les joueurs alignent leurs pions par série d'Animaux différents en créant les plus longues séries possibles. Ils font le décompte des points selon le barème suivant :

○ ≠ ○ ≠ ○ ≠ ○ ≠ ○ → 6 pts

○ ≠ ○ ≠ ○ ≠ ○ → 4 pts

○ ≠ ○ ≠ ○ → 2 pts

○ ≠ ○ → 1 pt

○ → 0 pt

Il est possible de faire plusieurs séries et de cumuler leurs points. Attention, un Animal ne peut compter que pour une seule série.

Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins d'Animaux qui est déclaré vainqueur.

Tuile Sorcier

Cette tuile se récupère en gagnant une manche sur la face • du plateau Sorcier. Elle a pour effet de dupliquer un pion animal.



À la fin de la partie, un joueur qui a gagné une tuile Sorcier choisit l'Animal qu'il veut dupliquer et le place sur l'un des emplacements de la tuile, l'autre reste vide mais compte désormais comme un Animal identique pour le décompte final. Attention, on ne peut pas dupliquer plusieurs fois un même jeton Animal.

Jeton Joker

Le Joker est égal à n'importe quel autre animal et peut être utilisé pour compléter une série. Un Joker ne peut jamais être dupliqué avec la tuile Sorcier ou faire l'objet d'un échange (plateau Sorcier face ••).



RÈGLES À 2 JOUEURS

À 2 joueurs, les pions Grumpfs d'une 3^{ème} couleur sont utilisés, c'est le joueur neutre. Une seule Cabane est utilisée.

Au début de chaque manche, placez au hasard 2 pions du joueur neutre

sur le plateau , 2 sur le plateau , et 1 sur tous les autres plateaux. Les pions indiquant une valeur sont disposés sur les premiers emplacements de chaque plateau, les pions indiquant une massue sont écartés du jeu pour cette manche.

La manche se déroule ensuite comme si les Grumpfs de la 3^{ème} couleur appartenaient à un 3^{ème} joueur (ils peuvent donc aussi être assommés).

☆ **RÈGLE D'OR** : À 2 joueurs, pour mettre fin à la manche, un joueur doit d'abord avoir placé tous ses Grumpfs avant de placer son Ancien dans la Cabane pour mettre fin à la manche.

Lorsqu'on « termine la chasse », les Animaux gagnés par le joueur neutre sont écartés du jeu. Ils ne peuvent pas échangés (plateau sorcier - face ••).

CONDITIONS DE RÉOLUTION DES PLATEAUX

Face •



Le total de la force de tous les Grumpfs doit être supérieur ou égal à 20.



Le total de la force de tous les Grumpfs doit être compris entre 10 et 20 inclus.



Le total de la force de tous les Grumpfs doit être inférieur ou égal à 10.



Le nombre de pions Grumpfs sur ce plateau, doit être au moins égal à 4, quelle que soit la couleur des pions.



Pas de condition.



Pas de condition – Le joueur le plus fort prend 1 tuile sorcier. La tuile sorcier permet de dupliquer un animal en fin de partie. 1 seule tuile sorcier peut être gagnée à chaque manche.

Face • •



Seuls les 3 derniers emplacements occupés mais pas assommés comptent pour le décompte.



Tous les pions Grumpfs sur ce plateau doivent être de la même valeur (ex : 5-5-5).



Tous les pions Grumpfs sur ce plateau doivent être de valeur différentes (ex : 1-2-5).



Chaque pion Grumpf sur ce plateau doit être de valeur inférieure ou égale à 3 (ex : 1, 2 ou 3).



Le total de la force de tous les Grumpfs doit être un nombre pair.



Pas de condition – échange forcé : échange immédiatement un de ses animaux avec celui d'un autre joueur (optionnel). C'est le joueur qui gagne qui choisit l'animal qu'il prend et celui qu'il donne. Ce plateau est toujours résolu en dernier.

DÉBUT D'UNE MANCHE

- Piochez 12 jetons Animaux du sac et placez-les sur les plateaux correspondants
- Les joueurs prennent leurs jetons Grumpfs en main
- Dès qu'un joueur crie « Grumpf », c'est parti !

DÉCOMPTE DES POINTS

○ ≠ ○ ≠ ○ ≠ ○ ≠ ○ → 6 pts

○ ≠ ○ ≠ ○ ≠ ○ → 4 pts

○ ≠ ○ ≠ ○ → 2 pts

○ ≠ ○ → 1 pt

○ → 0 pt