SMART GAMES

L'Odyssee des grenouilles™



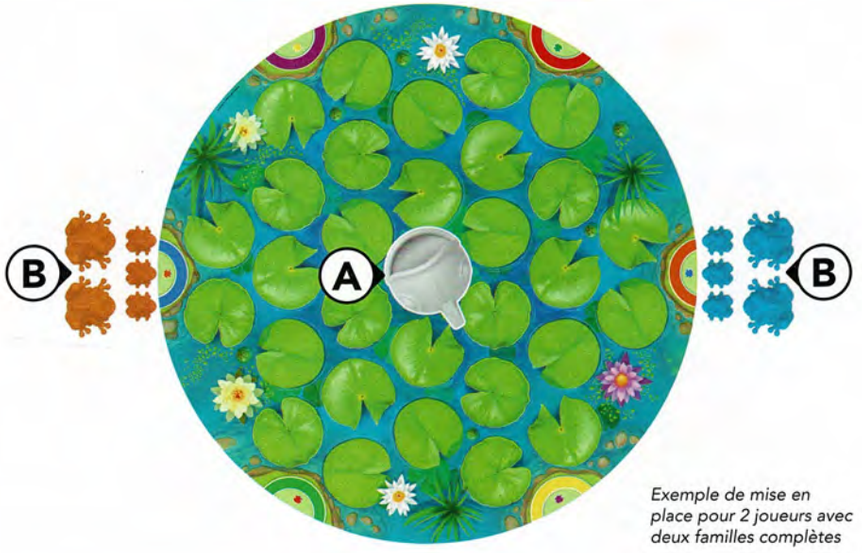
RÈGLES DE JEU

Contenu

- 1 étang, le plan de jeu, scindé en 31 nénuphars et 6 zones de départ et d'arrivée pour les grenouilles
- 1 figurine de poisson : le «Brochet»
- 6 familles de grenouilles de couleurs différentes. Chaque famille est composée de 2 grandes et 3 petites grenouilles (les parents et les enfants).

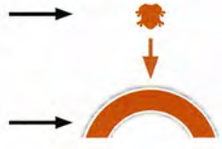
Mise en place

- Placez l'étang au milieu de la table ;
- Placez le brochet (A) au milieu de l'étang ;
- Placez les familles de grenouilles en jeu (B), chaque joueur choisit UNE famille de la même couleur, à côté de leur zone de départ, à l'extérieur de l'étang:



Exemple de mise en place pour 2 joueurs avec deux familles complètes

- Chaque famille de grenouilles possède sa **zone de départ** obligatoire signalée par le dessin d'une petite grenouille de sa couleur.
- La **zone d'arrivée** d'une famille de grenouilles est signalée par un demi-cercle également de sa couleur toujours situé à l'opposé de sa zone de départ.



But du jeu

Le premier joueur à faire traverser l'étang à toute sa famille l'emporte.

«L'Odysée des grenouilles» se joue soit au niveau **JUNIOR** soit au niveau **EXPERT** au regard de l'âge et de l'expérience des joueurs.

- *Le nombre de joueurs détermine les positions des familles en début de partie :*



Déroulement d'une partie

Le joueur le plus jeune débute. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, dans le sens horaire. A chaque tour ils **DOIVENT** déplacer l'**UNE** de leur grenouille. Cette grenouille peut déjà être dans l'étang ou dans sa zone de départ. Lorsqu'une grenouille quitte sa zone de départ, elle ne peut plus y revenir. Elle ne peut sortir de l'étang que par sa zone d'arrivée. Elle peut toutefois être renvoyée dans sa zone de départ par l'effet du brochet (voir «Déplacement du brochet»). Une grenouille ayant quitté l'étang NE PEUT plus y revenir.

Déplacement des grenouilles

Un tour de jeu consiste à déplacer l'UNE de ses grenouilles en effectuant des sauts. Le nombre de sauts qu'une grenouille peut réaliser dépend de sa taille:

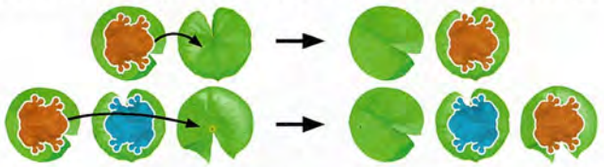
- une **GRANDE** grenouille peut sauter 1 ou 2 fois.
- une **PETITE** grenouille peut sauter 1, 2 ou 3 fois.

Il existe **DEUX** types de sauts différents qui peuvent être combinés dans le même tour de jeu par une grenouille :

- la grenouille saute directement sur un nénuphar vide adjacent;

ET/OU

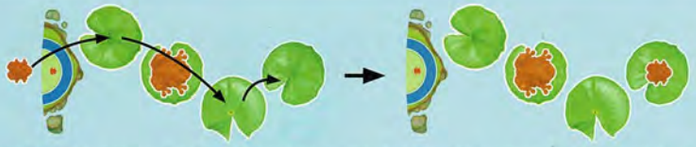
- la grenouille saute **EN LIGNE DROITE** par-dessus une autre grenouille adjacente, quelle que soit sa couleur ou sa taille, pour se déplacer sur le nénuphar se trouvant juste derrière cette grenouille.



- *Une grenouille **NE PEUT JAMAIS** sauter par-dessus deux grenouilles ou plus occupant des nénuphars adjacents.*
- *Une grenouille **NE PEUT JAMAIS** sauter par-dessus le brochet (voir «Déplacement du brochet»).*
- *Il **NE PEUT JAMAIS** y avoir plus d'**UNE** grenouille par nénuphar.*
- *SI un joueur NE PEUT jouer aucune de ses grenouilles lors de son tour de jeu, il **DOIT** déplacer le brochet (voir «Déplacement du brochet»).*



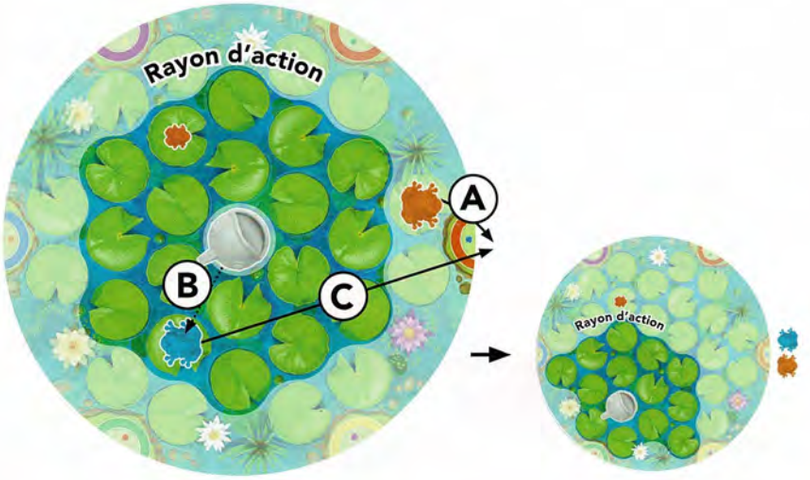
Exemple 1: La grande grenouille orange saute par-dessus la grande grenouille bleue puis saute par-dessus la petite grenouille bleue. La grenouille orange a atteint son maximum de déplacements (deux sauts) et a donc fini son tour de jeu.



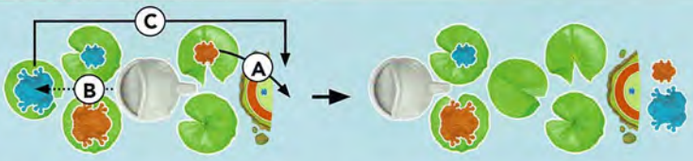
Exemple 2: La petite grenouille orange entre dans l'étang en sautant depuis sa zone de départ sur un nénuphar adjacent, puis saute par-dessus la grande grenouille orange, puis effectue un dernier saut sur un nénuphar directement adjacent pour atteindre son maximum de déplacements de trois sauts.

Déplacement du brochet

Lorsqu'un joueur déplace l'une de ses grenouilles sur sa zone d'arrivée (A) il **DOIT** déplacer le brochet sur un nénuphar situé dans son rayon d'action : à **1** ou **2** nénuphars de distance de sa position d'origine. Si le brochet est déplacé sur un nénuphar occupé par une grenouille (B), il effraie cette grenouille qui est **RENVOYÉE** dans sa zone de départ (C).



- *Lorsque le brochet se déplace sur un nénuphar, considérez qu'il se déplace en plongeant sous l'eau. Il n'affecte donc pas les grenouilles qui se trouvent entre son nénuphar d'origine et le nénuphar de destination.*
- *Lorsque le brochet renvoie une grenouille dans sa zone de départ, que se soit à **1** ou **2** nénuphars de distance, **son déplacement s'arrête aussitôt**. En **AUCUN** cas, le brochet ne peut renvoyer PLUSIEURS grenouilles situées sur des nénuphars **DIFFÉRENTS** durant le même tour de jeu*
- *Si un joueur se voit dans l'impossibilité de déplacer **N'IMPORTE** laquelle de ses grenouilles durant son tour de jeu, il **DEVRA** alors déplacer le brochet vers un nénuphar occupé par une (ou plusieurs) grenouilles qui bloquent son prochain déplacement. Son tour de jeu s'arrête là. Si le brochet lui-même empêche ce déplacement, déplacez-le sans limite de distance sur le nénuphar de votre choix. Ce déplacement **DEVRA** autoriser le déplacement de votre grenouille lors de votre prochain tour.*



Exemple 3: La petite grenouille orange atteint sa zone d'arrivée en 1 saut (A). Le joueur déplace le brochet sur le nénuphar occupé par la grande grenouille bleue à **2** nénuphars de distance (B). La grande grenouille bleue, effrayée, est alors **renvoyée** dans sa zone de départ.

Fin de partie

Le gagnant est le premier joueur qui réussit à faire traverser l'étang à toute sa famille. Dés que cette condition est remplie, la partie s'arrête immédiatement.

REGLES DE JEU EXPERT

Les règles de jeu **EXPERT** complètent les règles **JUNIOR** en donnant la possibilité aux grenouilles de se déplacer sur un nénuphar déjà occupé par une autre grenouille afin de poursuivre leur déplacement.
Ces règles offrent également la possibilité aux joueurs de jouer des coups plus tactiques.
Il s'agira de **CAPTURER** la grenouille d'un autre joueur ou de **FORMER UNE ÉQUIPE** avec deux de ses propres grenouilles. Par conséquent, dans les règles EXPERT, **DEUX** grenouilles (une petite et une grande uniquement) pourront au maximum être présentes sur le même nénuphar.



Exemple 4: La petite grenouille orange saute par-dessus la grande grenouille bleue et atterrit sur le dos de la grande grenouille orange. Ensuite, elle effectue ses deuxième et troisième déplacements en sautant sur des nénuphars adjacents inoccupés.



Exemple 5: La grande grenouille orange saute par-dessus la grande grenouille bleue et atterrit sur la petite grenouille bleue, la capturant momantanément. Ensuite, elle effectue son deuxième déplacement en sautant sur le nénuphar adjacent inoccupé.

Former une «Équipe»

Une **PETITE** grenouille peut sauter sur le dos d'une autre grenouille à la condition qu'elle soit **GRANDE et de la MÊME couleur** afin de former une «Équipe». Lorsqu'une «Équipe» est formée, elle NE PEUT être renvoyée dans sa zone de départ par le brochet. Dés que la petite grenouille quitte le dos de la grande, l'«Équipe» n'existe plus.



- *La règle stipule qu'il ne peut y avoir plus de DEUX grenouilles présentes sur le même nénuphar. Par conséquent, une petite grenouille ne pourra pas sauter sur le dos d'une grande grenouille qui a déjà capturé une autre petite grenouille ! (voir «Capturer une petite grenouille»).*
- *Une grenouille ne peut JAMAIS se déplacer en-dessous d'une autre grenouille. Par conséquent, une «Équipe» ne pourra jamais être formée en déplaçant une grande grenouille sous une petite.*
- *Une «Équipe» **NE PEUT JAMAIS** être renvoyée dans sa zone de départ par **le brochet**.*



Exemple 6: La petite grenouille orange saute par-dessus la grande grenouille bleue et atterit sur le dos de la première grande grenouille orange. Elle poursuit son déplacement en deux sauts afin de l'achever sur le dos de la deuxième grande grenouille orange pour former une «Équipe». Cette «Équipe» sera invincible comme le brochet ne pourra la renvoyer dans sa zone de départ !

Règles de déplacement d'une «Équipe»

- Elle ne peut sauter **qu'UNE seule fois** en se déplaçant sur un nénuphar libre adjacent.



- Elle **NE PEUT PAS** sauter par-dessus d'autres grenouilles ou par-dessus le brochet.
- Elle **NE PEUT PAS** entrer ou quitter l'étang **ENSEMBLE**. Les grenouilles composant l'«Équipe» devront quitter l'étang **séparément** en débutant **TOUJOURS** par la **PETITE** grenouille.



Exemple 7: L'«Équipe» orange NE peut PAS quitter l'étang ensemble. Les deux grenouilles devront se déplacer séparément vers leur zone d'arrivée. Dans cet exemple, la petite grenouille DEVRA se déplacer en premier lors d'un tour de jeu. Lors du tour suivant seulement, la grande grenouille pourra alors également quitter l'étang.

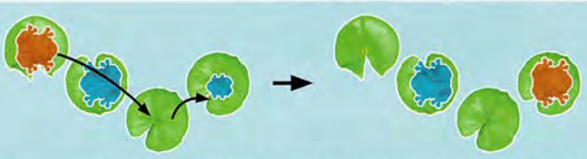
Capturer une petite grenouille

Une grande grenouille peut sauter sur une petite grenouille pour la capturer uniquement si elle est d'une **AUTRE** couleur, c'est à dire si elle appartient à un autre joueur.
Une petite grenouille capturée ne peut plus jouer tant que la grande grenouille qui la recouvre n'est pas partie.
Lorsque la grande grenouille se déplace à nouveau et quitte le nénuphar, elle libère alors la petite grenouille qui reste sur place.



Remarque: la petite grenouille bleue est capturée sous la grande grenouille orange.

- *A la fin d'un tour de jeu, il **NE PEUT** y avoir **PLUS** de **DEUX** grenouilles sur le même nénuphar. Par conséquent une grande grenouille ne peut pas envisager de capturer une petite grenouille qui forme déjà une «Équipe». Pour la même raison, une «Équipe» ne peut pas capturer une petite grenouille (voir «Former une «Équipe»»).*
- *Si le brochet est déplacé sur un nénuphar contenant une grande grenouille qui en a capturé une petite, les **DEUX** grenouilles sont renvoyées dans leur zone de départ respective.*



Exemple 8: La grande grenouille orange saute par-dessus la grande grenouille bleue sur un nénuphar libre. Ensuite elle saute sur la petite grenouille bleue qui est alors capturée. La petite grenouille bleue ne pourra plus se déplacer tant que la grande grenouille orange restera sur ce nénuphar.

PARTIE RAPIDE ET DE DÉCOUVERTE

Un partie rapide et de découverte se joue en respectant les règles du jeu **JUNIOR** ou **EXPERT** . Chaque joueur ne prend qu'**UNE** grande grenouille et **DEUX** petites.



© 2018-2019 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved.
Gameplay by STUDIO SMART.
Original product name: Froggit
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
info@smart.be
www.SmartGames.eu

dd: 20200109B Made in China

5 414301 523369