2-4

6-99

20mn

RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION

Crôa est un jeu où vous devez prendre le contrôle d'une mare qui se dévoile au fur et à mesure du déplacement de vos grenouilles.

Apprenez à utiliser au mieux ses ressources : les mâles pour faire des bébés et agrandir votre colonie, les moustiques et les nénuphars pour vous déployer plus rapidement et les roseaux pour vous reposer. Mais gare aux brochets et aux grenouilles adverses qui ne vous feront pas de cadeau !

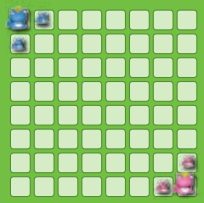
CONTENU

- 1 livret de règles
- 64 dalles qui forment la mare

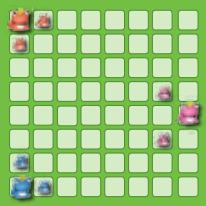
Pour chaque couleur :

- 1 grenouille Reine
- 6 grenouilles Servantes
- 6 pions Mâles

PLACEMENT DE DÉPART



Pour 2 joueurs



Pour 3 joueurs

Pour 4 joueurs

BUT DU JEU

Pour gagner à Crôa, il faut **être le dernier joueur à conserver sa Reine en jeu.**

INSTALLATION

Mélangez les dalles et formez un carré de **8 dalles** sur **8 dalles**, faces cachées. Chaque joueur choisit une couleur et prend ses grenouilles "Reines" et "Servantes" ainsi que les pions "Mâles" de sa couleur, et place sa Reine et 2 de ses Servantes selon le nombre de joueurs. Le joueur qui saute le plus loin commence.

Note : *lorsque les règles parlent de Grenouille, cela désigne autant la Reine qu'une Servante.*

COMMENT JOUER ?

À votre tour, déplacez une de vos grenouilles vers une dalle adjacente. Retournez-la si elle est encore face cachée, et appliquez son "effet".

Lorsque vous avez fini de jouer c'est au joueur à votre gauche de jouer.

• Règles prioritaires

- S'il y a une Servante sur la même dalle que votre Reine, c'est l'une des deux que vous devez déplacer.
- Vous n'avez pas le droit d'aller sur une dalle occupée par une de vos grenouilles (sauf Rondin).
- Si vous arrivez sur une dalle occupée par une ou plusieurs Grenouilles adverses, vous les éliminez avant d'appliquer l'effet de la dalle.
- Si vous arrivez sur une dalle occupée par une Reine adverse, son joueur est éliminé. Retirez toutes ses grenouilles de la mare et gagnez une Servante (si vous n'en avez pas déjà 6) que vous posez sur la même dalle que votre Reine.
- Si vous déplacez votre Reine sur un Brochet vous êtes éliminé, retirez toutes vos grenouilles de la mare.

FIN DE PARTIE

Le gagnant est le dernier joueur qui possède sa Reine.

• Option "Mémory"

Pour les joueurs plus expérimentés, lorsqu'une grenouille quitte une dalle "face visible" vous la retournez "face cachée" s'il ne reste aucune grenouille dessus.

À vous de vous souvenir de l'effet des dalles qui ont été retournées !

EFFETS DES DALLES

Le Nénuphar

6 4 4

Votre grenouille rebondit sur une dalle adjacente de votre choix, dont vous appliquez l'effet. Vous ne pouvez pas revenir sur la dalle que vous venez de quitter, sauf si toutes les dalles adjacentes sont déjà occupées par vos grenouilles. **Vous ne pouvez jamais rester sur un Nénuphar.**

Le Moustique

4 2 2

Vous pouvez déplacer une autre de vos grenouilles en appliquant les effets de la dalle sur laquelle elle arrive. **Si vous décidez de ne pas déplacer d'autre grenouille, c'est au joueur suivant de jouer.**

La Vase

4 0 0

Votre grenouille ne pourra pas être déplacée au tour suivant. Posez votre grenouille sur le dos, vous la redresserez à la fin de votre prochain tour, **c'est au joueur suivant de jouer.**

Le Brochet

0 2 2

Votre grenouille est mangée. Retirez-la de la mare (S'il s'agit de votre Reine, vous avez perdu), **c'est au joueur suivant de jouer.**

Les Roseaux

10 3 3

Rien ne se passe, **c'est au joueur suivant de jouer.**

Les Mâles

6 3 3

Lorsque votre Reine arrive sur une dalle Mâle dont vous possédez encore le pion Mâle, elle fait un bébé s'il vous reste au moins une Servante dans votre réserve. Posez une Servante de votre couleur sur cette dalle, et défaussez le pion Mâle correspondant. Vous ne pourrez plus accoupler votre Reine avec ce dernier ou son jumeau.

> ***Note :*** *il existe six Mâles différents, chacun représenté deux fois.*

Au tour suivant, vous êtes obligé de déplacer votre nouvelle Servante ou votre Reine.
Si votre Reine a déjà fait un bébé avec ce Mâle ou son double, ou si une simple Servante arrive sur cette dalle, rien ne se passe., **c'est au joueur suivant de jouer.**

Le Rondin

2 2 2

Il peut y avoir jusqu'à deux Servantes sur un rondin en même temps (même appartenant à des joueurs différents) **ou** une seule Reine.

- Si une troisième Servante arrive sur le rondin, elle élimine la Servante de son choix.
- Une Reine qui arrive sur un Rondin élimine toutes les Servantes qui s'y trouvent.
- Une Reine est toujours éliminée par une grenouille adverse qui arrive sur le rondin où elle se trouve.

C'est au joueur suivant de jouer.

> ***Note :*** *votre Reine occupe tout le rondin, vous ne pouvez donc pas déplacer votre Reine sur un rondin qui accueille déjà une de vos Servantes.*

DES DOS DIFFÉRENTS

Dans ce nouveau Crôa, vous avez trois dos différents. Ils servent à vous permettre de faire des choix en anticipant les risques.

Un dos représente, les eaux peu profondes de la mare. Vous ne risquez pas de vous faire manger par un Brochet, il n'y en a pas. Par contre c'est là que sont toutes les vases et il y a plus de roseaux.

Les deux autres représentent les eaux profondes de la mare où peuvent se trouver les Brochets, mais également plus de Nénuphars et aucune Vase. Plus rapide mais plus risqué.

La répartition des types de dalles entre ces deux dos est identique.

Pour vous aidez, nous avons mis pour chaque type de dalles la répartition par dos en commençant par les eaux peu profondes.

CRÉDITS

- **Éditeur :** Origames
- **Coordination :** Guillaume Gille-Naves
- **Auteur :** Igor Polouchine
- **Illustrations :** Claire Wendling et David Cochard
- **Distribution monde :** Iello

©Origames