

Croassimo



5-10 ans years
anos Jahre



Croassimo

Contenu • Contents • Inhalt • Inhoud • Contenido • Contenido
Conteúdo • Indhold • Innehåll • Содержание



X4



X4



X30



X8



X10



5-10 ans

De 2 à 4
joueurs

15 mn

But du jeu :

Manger le plus de moustiques.

Contenu du jeu :

1 plateau, 4 pions grenouilles, 1 grenouille sauteuse, 48 cartes (30 moustiques, 8 poissons et 10 cartes action), 4 cartes nénuphar

Préparation du jeu :

La boîte est posée au centre de la table.

Les cartes sont mélangées et forment une pioche faces cachées. Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion et la carte nénuphar correspondante.

Tous les pions sont posés sur la case nénuphar de départ du parcours et chaque joueur pose sa carte tremplin devant lui à une distance qui conviendra à l'ensemble des joueurs.



Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence à jouer. Puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur pose la grenouille sauteuse sur sa carte tremplin et tente alors de la faire sauter jusque dans le plateau.

Si la grenouille atterrit dans une des 4 cases : le chiffre noté dans cette case indique le nombre de bonds que va pouvoir faire le pion grenouille du joueur sur le parcours. Ainsi, si la grenouille tombe sur le chiffre 3, le pion du joueur avance de 3 cases nénuphar. Les pions avancent dans le sens des aiguilles d'une montre.

NB : Il ne peut y avoir qu'un seul pion par nénuphar. Un nénuphar occupé n'est pas pris en compte. La grenouille saute par-dessus cette case sans la compter.

Si le nénuphar sur lequel s'arrête le pion grenouille possède 1, 2 ou 3 fleur(s), le joueur pioche le nombre de cartes correspondantes (1, 2 ou 3).

- S'il pioche des moustiques ou des poissons, le joueur garde ces cartes faces cachées devant lui.
- S'il pioche une ou plusieurs carte(s) action, le joueur peut décider de jouer une carte lors de ce tour de jeu ou de la(les) garder face(s) cachée(s) pour la(les) jouer lors d'un tour suivant. (**attention :** le joueur ne peut jouer qu'une seule carte action par tour de jeu).

NB : Une carte action se joue après avoir fait sauter la grenouille. Le joueur peut décider de jouer une carte action même s'il n'a pas réussi à faire atterrir la grenouille sauteuse dans une des 4 cases.

Signification des cartes :



Le joueur vole une des cartes que possède un de ses adversaires



Le joueur recule son pion de 3 cases



Le joueur rejoue



Le joueur échange la place de son pion avec la place d'un autre pion



Le joueur peut rejeter une carte poisson s'il en a une devant lui.

NB : dès qu'un joueur joue une carte qui lui permet de changer de place : « reculer de 3 cases » ou « échanger sa place avec un autre joueur » : il fait l'action de la case sur laquelle il arrive. Par exemple s'il arrive sur une case avec 3 fleurs, il tire 3 cartes.

Par contre, dans le cas où il échange sa place avec un autre joueur, cet autre joueur, lui, ne fait pas d'action supplémentaire.

Si la grenouille atterrit en dehors d'une des 4 cases, le tour du joueur est terminé et c'est alors au joueur suivant de faire sauter la grenouille.

NB : on considère que la grenouille atterri dans une des 4 cases si une partie de la grenouille touche le fond de cette case.

Fin du jeu :

Le jeu prend fin lorsque le pion d'un joueur a fait le tour du parcours et est revenu au nénuphar du départ. A ce moment, les autres joueurs jouent une dernière fois puis chacun compte ses points.

Le joueur ayant le plus de points emporte la partie.

NB : une fois qu'un pion grenouille est arrivé, les autres joueurs ne peuvent plus jouer de carte action contre lui).

Calcul des points :

- Comme les poissons mangent les moustiques, pour chaque carte poisson qu'il possède, le joueur perd une de ses cartes moustique.
- Les cartes moustique restantes valent un point.
- Le joueur arrivé le premier gagne 2 points supplémentaires.

NB : Les joueurs peuvent décider ensemble de s'entraîner à faire sauter la grenouille avant de débiter une partie.