

Poolparty

d' Hajo Bücken

De 2 à 6 joueurs / à partir de 8 ans / environ 30 minutes



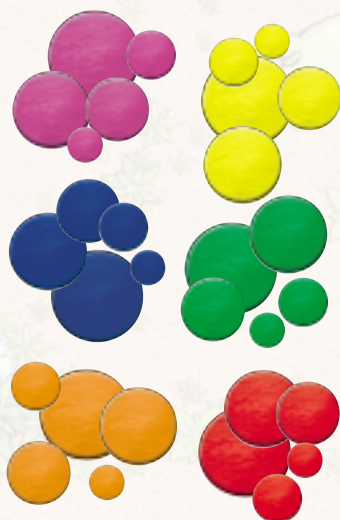
BUT DU JEU

Chaque joueur possède une famille de grenouilles. Toutes les grenouilles partent de l'île, au centre du bassin, et plongent, l'une après l'autre, dans l'eau. Le joueur qui réussira le premier à aligner ses grenouilles sur un rayon compris entre l'île et le bord du bassin, aura gagné.



CONTENU DU JEU

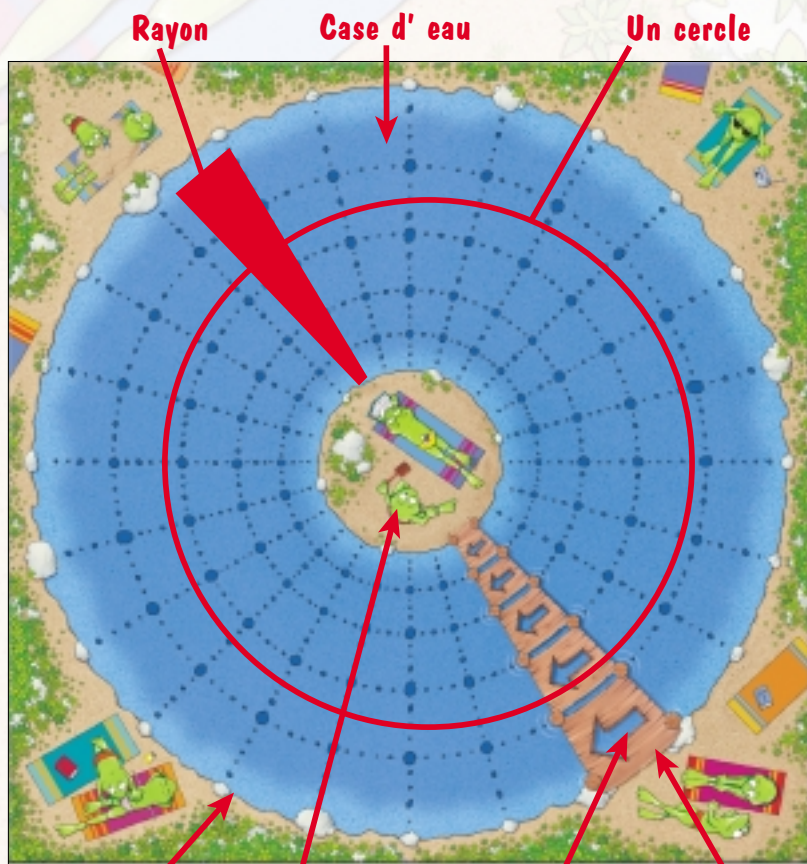
30 GRENOUILLES
(5 JETONS POUR CHACUNE
DES 6 FAMILLES)



2 DÉS



UN PLAN DE JEU



Bord du bassin

Île

Sens du jeu

Passerelle



PRÉPARATION DU JEU

On pose le plan de jeu au milieu de la table. Chaque joueur reçoit les 5 grenouilles d'une couleur. Les joueurs empilent leurs grenouilles par ordre de taille (la plus grande en dessous, la plus petite au-dessus) de façon à former une tour. Le plus jeune commence.



DÉROULEMENT DU JEU

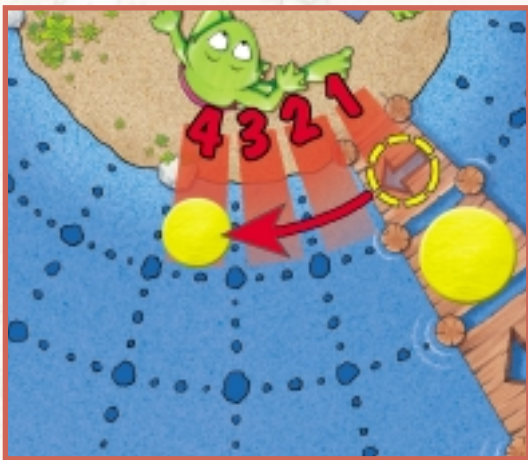
Dans **un premier temps**, toutes les grenouilles doivent **plonger** dans le bassin. Elles plongent l'une après l'autre par ordre de taille, la plus petite en premier. Chaque grenouille, en fonction de sa taille, occupe un cercle différent de la piscine. La plus petite dans le plus petit cercle, juste autour de l'île, etc. **Ensuite**, elles nagent à l'intérieur de leur cercle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dans chaque cercle, il ne peut y avoir qu'une grenouille de chaque couleur, et les grenouilles ne quittent jamais leur cercle.

1) LES GRENOUILLES PLONGENT DANS LE BASSIN

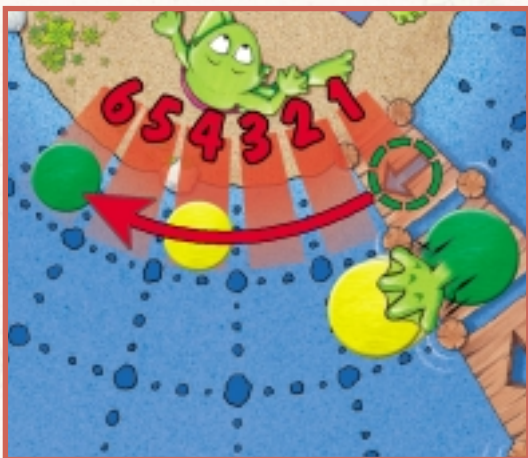
Le premier joueur lance les deux dés, et fait plonger deux grenouilles dans le bassin en les faisant avancer du nombre de cases indiqué par chacun des deux dés. A chaque nouveau tour, les joueurs font entrer leurs grenouilles dans le bassin.

Remarques : La passerelle compte comme première case de chaque cercle. On a le droit de sauter par-dessus les autres ou de les pousser (quand on tombe sur une case occupée).



Exemple 1 : Capucine a pris les pions jaunes. Elle lance les 2 dés.

Elle fait et . Elle avance sa première grenouille de 4 cases et pose la deuxième sur la passerelle.



Exemple 2 : Matthieu a pris les pions verts. Il lance les 2 dés.

Il fait et . Il avance sa première grenouille de 6 et il pousse la grenouille de Capucine pour prendre sa place sur la passerelle.






= POUSSER

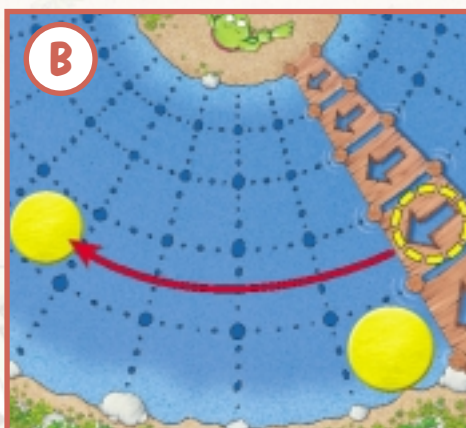
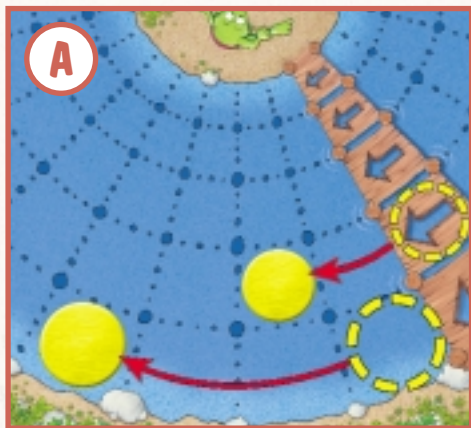
2) LES GRENOUILLES NAGENT DANS LE BASSIN

Une fois qu'un joueur a fait entrer toutes ses grenouilles dans le bassin, il les fait nager...

Il lance les deux dés, et il a 3 possibilités :

-  Faire avancer deux grenouilles, chacune du nombre indiqué par un dé.
-  Ne faire avancer qu'une grenouille en additionnant les deux dés.
-  Ne faire avancer qu'une grenouille en soustrayant les deux dés.

Donc, quand un joueur fait un double, il peut choisir de passer son tour (la soustraction des deux dés fait zéro)



Exemple 3 : Capucine fait  et .

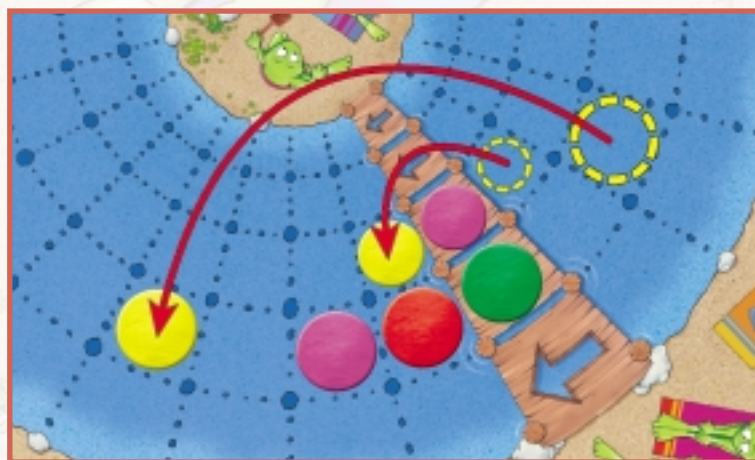
Elle peut choisir d'avancer une grenouille de 2 cases et une autre de 3 cases [fig.A](#).

Ou elle peut choisir d'avancer une seule grenouille de 5 cases $3+2$ [fig.B](#).

Ou encore elle peut choisir d'avancer une seule grenouille d'1 case $3-2$ [fig. C](#).

Exemple 4 : Matthieu fait  et . Il choisit de passer son tour ($4-4=0$).

SAUTER PAR-DESSUS UN PION



Quand un pion rencontre un autre pion sur son passage, il saute par-dessus, mais la case sautée compte.

Exemple 5 : Capucine a fait  et .

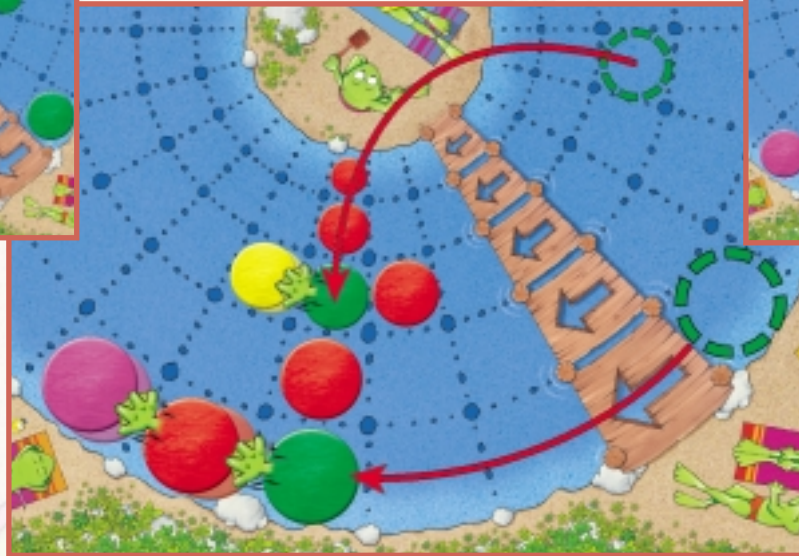
POUSSER UN PION

Si un pion tombe sur une case occupée, il pousse le pion qui s'y trouvait sur la case suivante. Si la case suivante est aussi occupée, le pion suivant est aussi poussé sur la case suivante.

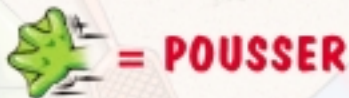
le tour de Matthieu



Avant



Après



Exemple 6 : Matthieu a fait ■■■ et ■■■. Avec le ■■■, il pousse la grenouille jaune. Avec le ■■■, il pousse la grenouille rouge qui pousse à son tour la grenouille violette.

ALIGNER SES GRENOUILLES

Pendant le jeu, chaque joueur tente d'aligner ses grenouilles. Il est possible d'aligner ses grenouilles sur la passerelle.

Remarque : Pour aligner ses grenouilles, on peut être amené à faire plusieurs fois le tour du bassin.

Exemple 7 : Voici deux exemples de grenouilles alignées.



FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui parvient à aligner ses grenouilles sur un rayon quelconque du bassin a gagné, et le jeu s'arrête.

