



SPELREGELS

VOORBEREIDING

Schud de tegels en leg ze, met de beeldzijde naar beneden, in een vierkant van 8x8.

Elke speler kiest een kleur en neemt de "Koningin", "Dienaar" en "Man" stukken van de overeenkomstige kleur. Dan plaatsen de spelers hun koningin en 2 dienaren, afhankelijk van het aantal spelers zoals aangegeven op de afbeelding beneden. Wie het verste springt begint.

Opmerking: het woord *kikker wordt gebruikt om zowel een koningin als een dienaar aan te duiden*

HOE SPEEL JE?

In jouw beurt beweeg je één van jouw kikkers naar een aangrenzende tegel. Als de tegel waarop jouw kikker landt nog steeds met de afbeelding naar beneden ligt, draai hem om. Voer het van toepassing zijnde "effect" uit.



Wanneer je klaar bent met spelen, is het de beurt aan de speler links van je.

• Voorrangsregels

• Wanneer je jouw beurt begint met zowel jouw koningin als een bediende op dezelfde tegel, moet je de bediende of de koningin verplaatsen

• Je mag jouw kikker niet bewegen naar een tegel, waarop al een van jouw kikkers zit (behalve op een hout stonk).

• Als jouw kikker landt op een tegel, waarop een kikker van de tegenstander zit, is de kikker van de tegenstander geëlimineerd. Pas vervolgens het effect van de tegel toe.

• Wanneer je jouw kikker verplaatst naar een tegel bezet door de koningin van een tegenstander, wordt de eigenaar geëlimineerd.

Verwijder al zijn kikkers en jij krijgt een extra dienaar (als je er een over hebt). Deze wordt geplaatst op de tegel waar jouw koningin staat.

• Als jouw koningin op een snoek terecht komt, ben je uitgeschakeld. Verwijder al jouw kikkers uit de vijver.

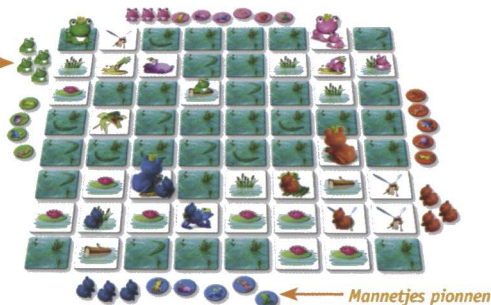
EINDE VAN HET SPEL

De winnaar is de laatste speler met een koningin in het spel.

• "Memory" optie

Deze optie is voor de meer ervaren spelers. Als een kikker een tegel verlaat, draai je de tegel met de beeldzijde naar beneden, tenzij er nog een kikker op staat. Zorg ervoor dat je het effect van de tegels nog herinnert wanneer deze terug zijn omgedraaid!

Reserve
dienaren



Mannetjes pionnen

INLEIDING

Crôa is een spel met als doel alleenheerser te worden over de vijver. Verplaats de kikkers om stuk voor stuk de vijver te onthullen.

Leer zo goed mogelijk gebruik te maken van haar middelen: mannetjes voor het maken van baby's en jouw kolonie uit te breiden, muggen en waterlilies om sneller vooruit te graven en riet om te rusten. Pas op echter want snoeken en vijandelijke kikkers liggen op de loer!

INHOUD

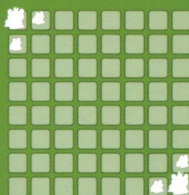
- 1 spelregel boek
- 64 tegels om de vijver te vormen
- Van elke kleur:
 - 1 kikker koningin
 - 6 kikker dienaren
 - 6 Mannetjes pionnen

DOEL

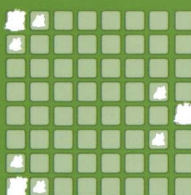
Om een spelletje Crôa te winnen **moet je als laatste speler met een koningin in het spel overblijven.**



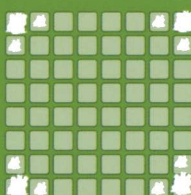
OPSTELLING



Voor 2 spelers



Voor 3 spelers



Voor 4 spelers

EFFECTEN VAN DE TEGELS



Waterlelie



Jouw kikker stuitert door naar een aangrenzende tegel

van je keuze. Pas dan het effect van deze tegel toe. Je mag niet terugkeren naar de tegel die je net hebt verlaten, tenzij alle andere aangrenzende tegels al zijn bezet door je eigen kikkers. Je mag nooit blijven staan op een waterlelie.



Riet



Er gebeurt niets. **Jouw beurt is voorbij.**



Mannen



Wanneer jouw koningin landt op een tegel, waarvan je de mannelijke afbeelding nog bezit, krijgt ze een baby. Tenminste als je nog een dienaar in je reserve hebt.



Plaats een dienaar van jouw kleur op deze tegel en leg het bijbehorende mannelijke stuk weg. Je mag de koningin niet opnieuw met deze man of zijn tweeling koppelen.

Opmerking: zijn er zes verschillende mannetjes, die elk twee keer in het spel voorkomen.

Bij je volgende beurt, moet je jouw nieuwe dienaar of jouw koningin verplaatsen. Als jouw koningin al een baby met deze man of zijn evenbeeld heeft gehad, of als een dienaar op deze tegel landt, gebeurt er niets. **Jouw beurt is voorbij.**



Boomstronk



Op elk moment kunnen maximaal twee dienaren (zelfs van verschillende

spelers) of één enkele koningin zich op een boomstronk bevinden.

- Indien een derde dienaar landt op de boomstronk, elimineert deze speler de kikker van zijn keuze.

- wanneer een koningin landt op een boomstronk waarop dienaren van de tegenstander zitten, worden deze verjaagd.

- Een koningin wordt altijd verdreven van de boomstronk wanneer een dienaar **Jouw beurt is voorbij.**

Opmerking: jouw koningin is zo groot dat ze niet op een boomstronk kan gaan zitten waar al een dienaar van jou op zit.

VERSCHILLENDE ACHTERKANTEN

Deze nieuwe versie van het spel laat je drie verschillende achterkanten zien voor de drie sets van tegels. Ze zijn ontworpen om je te helpen bij het nemen van beslissingen en het afwegen van de risico's.



Één achterkant staat voor het ondiepe water van de vijver. Je bent er veilig voor de snoek, omdat er hier geen zijn. Aan de andere kant, is alleen hier modder, en er is meer riet.



De andere twee achterkanten staan voor de diepe wateren van de vijver waar snoeken op de loer liggen. Er zijn ook meer waterlelies en er is geen modder. Dit pad is sneller, maar riskanter.



Elke diepwaterset bevat hetzelfde aantal en type van tegels. Ter informatie, wij geven voor elk type tegel hoeveel het er zijn in elk van de drie sets, te beginnen met ondiepe wateren.



Modder



Wanneer één van jouw kikkers landt op een mug, mag je één van je andere kikkers

verplaatsen. Pas dan het effect van de tegel waarop jouw andere kikker landt toe. **Als je besluit geen andere kikker te bewegen, is jouw beurt voorbij.**



Mud



Je mag deze kikker in jouw volgende beurt niet verplaatsen.

Draai jouw kikker op zijn rug. Aan het einde van jouw volgende beurt, je kikker terug draaien. **Jouw beurt is voorbij**



Snoek



Jouw kikker wordt opgegeten. Verwijder hem uit de vijver. Als dit jouw koningin is,

heb je verloren, verwijder dan al jouw kikkers uit de vijver. **Jouw beurt is voorbij**

COLOFON

- **Uitgever:** Superlude
- **Coördinatie:** Guillaume Gille-Naves
- **Auteur:** Igor Polouchine
- **Illustraties:** Claire Wendling and David Cochard
- **Nederlandse vertaling:** Henk Coppelmanns





RÈGLES DU JEU

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 parle 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 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 "Mémoire"

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 !

Réserve de grenouilles



Pions mâles

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

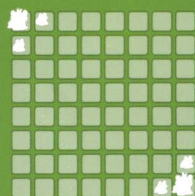
- 1 livret de règles
- 64 dalles qui forment la mare

Pour chaque couleur :

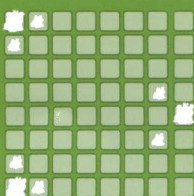
- 1 grenouille Reine
- 6 grenouilles Servantes
- 6 pions Mâles



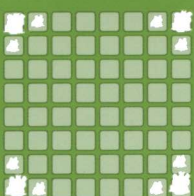
PLACEMENT DE DÉPART



Pour 2 joueurs



Pour 3 joueurs



Pour 4 joueurs

EFFETS DES DALLES



Le Nénuphar



Votre grenouille rebondi 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.



Les Roseaux



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



Les Mâles



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



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 chasse toutes les Servantes qui s'y trouvent.
- Une Reine est toujours chassée 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 la 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.



Le Moustique



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



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



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.**

CRÉDITS

- Éditeur : Superludé
- Coordination : Guillaume Gille-Naves
- Auteur : Igor Polouchine
- Illustrations : Claire Wendling et David Cochard

