

CHINA MOON

Une course tactique pour 3 à 5 joueurs
à partir de 12 ans, 30 minutes environ
par Bruno Faidutti

Il était une fois, dans la lointaine Chine, un canard mandarin qui était très triste. Il ne savait quel cadeau offrir à l'élue de son cœur, et se laissait flotter en sanglotant sur l'étang. Une nuit de pleine lune, les grenouilles le virent passer et s'étonnèrent de sa tristesse "Joli canard mandarin, lui demandèrent-elles, pourquoi pleures-tu ?". "Je suis triste, répondit-il, car je suis amoureux, mais je ne sais quel cadeau offrir à ma belle pour lui avouer mon amour." "Pourquoi ne pas lui faire un beau bouquet de nénuphars ? proposèrent les grenouilles. Nous allons t'aider." Et les petites grenouilles passèrent le reste de la nuit à choisir dans l'étang les plus beaux nénuphars, chacune cherchant à confectionner pour l'amie du canard mandarin le plus beau bouquet.

Éléments du jeu

- Un plateau de jeu
- 15 grenouilles, trois par joueur
- 17 nénuphars, cinq jaunes, cinq roses, cinq blancs, un noir et un bleu
- La présente règle

Préparatifs

- Chaque joueur choisit une couleur et prend les 3 grenouilles correspondantes, qu'il place sur la case départ.
- 3 nénuphars, un rose, un blanc et un jaune, sont placés au hasard sur les trois emplacements numérotés 1, 2 et 3 de la case d'arrivée. Le nénuphar bleu est placé sur l'emplacement 4.
- Le nénuphar noir est placé sur la dernière case nénuphar du parcours.
- Les autres nénuphars, roses, blancs et jaunes (4 de chaque couleur), sont placés au hasard sur les 12 autres cases nénuphar qui comportent des fleurs brunes.

Déroulement de la partie

Le joueur le plus âgé commence, en déplaçant successivement 3 grenouilles de son choix en respectant la règle ci-dessous. Puis c'est au tour du joueur à sa gauche, et ainsi de suite.

Déplacement des pions

1. A son tour de jeu, un joueur doit obligatoirement déplacer successivement 3 grenouilles différentes. Il peut déplacer ses propres grenouilles, mais aussi celles des autres joueurs. Parmi les 3 grenouilles déplacées, l'une au moins doit appartenir à un autre joueur. Le joueur dont c'est le tour avance tout d'abord 1 grenouille, de son choix, de 2 cases. Il ne peut y avoir qu'une seule grenouille par case, et les cases occupées par une autre grenouille ne sont donc pas comptées dans le déplacement. Une avancée d'une case peut donc consister à sauter par-dessus une ou plusieurs autres grenouilles pour se poser sur la première case libre.
2. Ensuite, le joueur avance de la même manière une seconde grenouille de 2 cases.
3. Enfin, il avance une troisième et dernière grenouille de 2 cases.



Les déplacements doivent être effectués l'un après l'autre, en ne comptant que les cases libres et en sautant par-dessus toutes les cases occupées par d'autres grenouilles.

Tous les déplacements se font vers l'avant, une grenouille ne peut jamais reculer.

Cases spéciales



Cases "nénuphar"

Lorsqu'une grenouille termine son déplacement sur une case sur laquelle se trouve un nénuphar (y compris le nénuphar noir), le propriétaire de cette grenouille (qui n'est pas nécessairement le joueur ayant déplacé la grenouille) prend le nénuphar et le place, visible, devant lui.



Cases "grenouille farceuse"

Lorsqu'une grenouille termine son déplacement sur une case grenouille, le propriétaire de cette grenouille (qui n'est pas nécessairement le joueur ayant déplacé la grenouille) doit donner un de ses nénuphars à un autre joueur et lui prendre en échange un nénuphar, de son choix, d'une couleur différente. Le propriétaire de la grenouille choisit quel échange il fait, mais il doit obligatoirement, même s'il ne le souhaite pas, faire un échange. Si l'échange n'est pas possible parce que seul un joueur a des nénuphars, il ne se passe rien.



Cases "rebond"

Lorsqu'une grenouille termine son déplacement sur une case ressort, elle est déplacée immédiatement, de nouveau, de 2 cases. Si, en arrivant sur cette case, elle y trouve un nénuphar, elle s'en empare avant de se déplacer des 2 cases supplémentaires.



Cases "papillon"

Lorsqu'une grenouille termine son déplacement sur une case "papillon", elle tente d'attraper un papillon et se désintéresse momentanément de ses jolis nénuphars. Le propriétaire de la grenouille (qui n'est pas nécessairement le joueur ayant déplacé la grenouille) abandonne un de ses nénuphars, de son choix, qui est placé sur la première case libre en arrière du papillon.

Remarque : Les nénuphars noir et bleu peuvent être abandonnés ou échangés comme les autres nénuphars.



Arrivée et Fin du jeu

La première grenouille à parvenir sur la case d'arrivée ramasse le nénuphar n° 1, la seconde le nénuphar n° 2, la troisième ramasse le nénuphar n° 3. La quatrième ramasse le nénuphar bleu, et la partie s'arrête, même s'il reste sur le parcours d'autres nénuphars à ramasser. Il n'est pas nécessaire d'arriver pile sur la case d'arrivée. Une grenouille est considérée comme arrivée même si pour parvenir à cette case elle ne s'est déplacée que d'une case.

Décompte des points

Chaque joueur compte ses points comme suit :

Le premier nénuphar de chaque couleur (blanc, jaune ou rose) vaut 1 point, le second 2 points, et ainsi de suite. De plus, le joueur qui possède le nénuphar bleu marque 4 points, et celui qui a le nénuphar noir en perd 2.

Cela donne donc :

- 1 nénuphar blanc, jaune ou rose isolé : ... 1 point
- 2 nénuphars de même couleur : 3 points
- 3 nénuphars de même couleur : 6 points
- 4 nénuphars d'une même couleur : 10 points
- 5 nénuphars d'une même couleur : 15 points
- Nénuphar bleu : 4 points
- Nénuphar noir : -2 points

Le joueur ayant le total le plus élevé gagne la partie.

Un jeu de Bruno Faidutti

© 2003 Jeux Descartes

Illustrations : Vincent Dutrait

Directeur de Collection : Henri Balczesak

Maquette : Studio NEXUS/Guillaume Rohmer

Un jeu Eurogames édité par
JEUX DESCARTES

1, rue du Colonel Pierre Avia

75503 PARIS cedex 15.

<http://www.descartes-editeur.com>

