



3) Cartes moustique (qu'arrive-t-il à ma carte moustique ?)

Si une grenouille atterrit sur une tuile **feuille** de nénuphar **de sa couleur** ou sur une tuile **fleur** de nénuphar (joker), le joueur récupère sa **carte moustique jouée** (et il peut ainsi rester plus longtemps dans le jeu). Si par contre une grenouille atterrit sur une tuile **feuille** de nénuphar **d'une autre couleur** ou sur la tuile **eau** le joueur perd sa carte moustique jouée et celle-ci est mise de côté.

FIN DE JEU (comment peux-je gagner ?)

Il y a 3 façons de gagner (et ainsi de terminer le jeu)

- Le jeu est fini lorsqu'il **reste un seul joueur** dans le parcours. Il gagne et devient le nouveau roi des grenouilles !
- Si les derniers joueurs se font éliminer du jeu pendant le même tour, le joueur dont la grenouille a la couronne (depuis le tour d'avant) gagne (puisque'il ne peut y avoir qu'un seul roi des grenouilles !)
- Le jeu est également terminé dès que la **première grenouille** (avec la couronne) **dépasse la dernière grenouille**. Le jeu est **immédiatement fini** sans terminer le tour (vive le roi des grenouilles !).

MODIFICATIONS AVEC 2 OU 3 JOUEURS

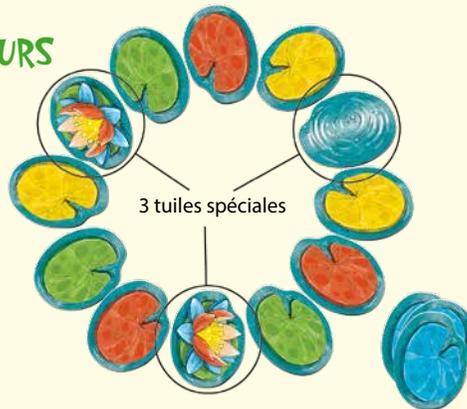
Il est aussi agréable de jouer à Quibbit ! à deux ou trois avec les modifications suivantes :

Jeu à trois

Le jeu se joue avec trois grenouilles. Les tuiles feuille de nénuphar d'une couleur ainsi que la grenouille de cette couleur sont laissés dans la boîte. Le jeu se déroule ensuite comme décrit dans les règles pour 4 joueurs.

Jeu à deux

Lorsqu'on joue à deux, un troisième **joueur fictif** fait partie du jeu. Sa grenouille est toujours **placée en dernière** (après les 2 autres). Les **cartes moustique** du joueur fictif forment une **pioche face cachée**. Juste avant chaque phase *Déplacement*, on retourne la carte du dessus de la pioche et la grenouille du joueur fictif saute suivant les règles générales. Le joueur fictif ne récupère **jamais** ses cartes moustique, même si sa grenouille atterrit sur une tuile feuille de nénuphar de sa couleur ou sur une tuile fleur de nénuphar (joker). Dès que la pioche est vide, la défausse du joueur fictif est mélangée et forme la nouvelle pioche. Le joueur fictif n'est donc **jamais éliminé**, mais il peut très bien **gagner** !



Dennis KIRPS & Günter BURKHARDT

QUIBBIT!

SOIS (PAS) UNE GRENOUILLE,
PRENDS LA COURONNE !



Contenu de la boîte

- 4 grenouilles
- 20 cartes moustique (avec chiffres)
- 12 tuiles feuille de nénuphar
- 3 tuiles spéciales (2 tuiles fleur de nénuphar/joker et 1 tuile eau)
- 1 couronne pour la grenouille roi (la grenouille en tête de course)

15 min de jeu pour 2-4 joueurs à partir de 7 ans

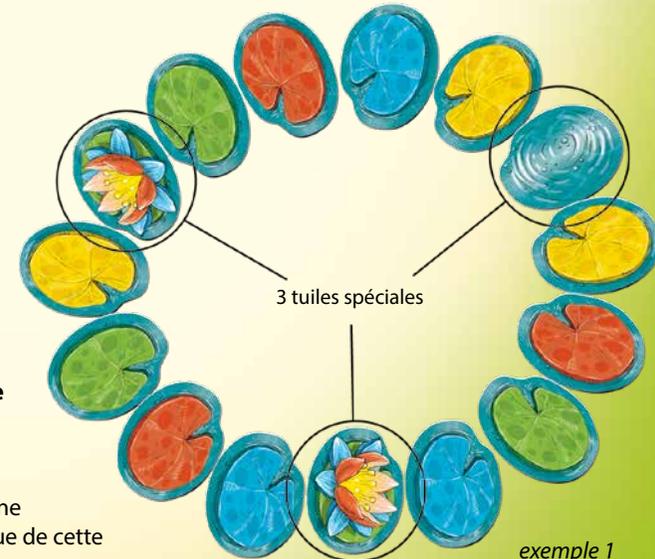
Le but du jeu est de rester dans la partie le plus longtemps possible, en posant ces cartes moustique de façon réfléchie et de sorte qu'on ne les perd pas, car dès qu'un joueur n'a plus de carte moustique il est tout de suite éliminé.

Attention : les règles sont d'abord présentées pour 4 joueurs. Les petites modifications pour 2 ou 3 joueurs sont présentées à la fin.

PRÉPARATION DU JEU

Avant de commencer, on pose toutes les tuiles en forme de cercle au milieu de la table. Ceci en intercalant régulièrement (après chaque 4^{ème} tuile feuille de nénuphar) une tuile spéciale fleur ou eau. (A 2 ou 3 joueurs chaque segment compte 3 tuiles feuille au lieu de 4). Il est important que chaque segment contienne exactement **1 tuile feuille de nénuphar de chaque couleur**. Leur ordre entre eux n'importe pas (cf. *exemple 1*).

Chaque joueur choisit ensuite une grenouille et les cartes moustique de cette même couleur.



exemple 1

PLACEMENT DES GRENOUILLES AU DÉPART (et pose de la couronne)

Une fois le parcours posé, les joueurs choisissent leur case départ pour leur grenouille comme suit:

- Le plus jeune joueur commence. Il pose sa grenouille sur **n'importe quelle tuile du parcours, soit une tuile feuille de nénuphar ou une tuile spéciale.**
- Ensuite le joueur à sa gauche pose sa grenouille **immédiatement avant ou après** la grenouille du joueur qui a commencé.
- Dans le sens des aiguilles d'une montre les autres joueurs font de même, toujours en posant leur grenouille l'un après l'autre **avant ou après** les grenouilles déjà posées. De cette façon se forme une rangée de grenouilles ininterrompue en position de départ. Pendant la partie les grenouilles vont sauter dans le sens des aiguilles d'une montre.

Important : la couronne est posée sur la première grenouille de la rangée.



TOUR DE JEU

Le jeu se déroule en tours jusqu'à la fin. Chaque tour comprend 3 étapes (**Planification, Déplacement, Carte moustique**).

1) Planification (de combien de tuiles devrait sauter ma grenouille ?)

Tous les joueurs planifient **simultanément** comment leur grenouille peut atteindre une tuile **feuille** de nénuphar de leur couleur ou une tuile **fleur** de nénuphar (joker). Pour ceci chaque joueur choisit **secrètement 1 carte** parmi ces cartes moustique en main et la pose devant lui **face cachée**. Le chiffre sur la carte choisie indique combien de sauts **en avant** (1 saut par tuile vide) une grenouille fera. (Une grenouille ne peut jamais sauter en arrière.)

Dès que tous les joueurs ont fait leur choix, toutes les cartes moustique sont révélées **simultanément** et on ne peut plus changer d'avis.

D'ailleurs : si un joueur n'a plus de carte moustique en main, il est éliminé du jeu et sa grenouille est retirée du parcours. S'il s'agit de la grenouille couronnée, la couronne est passée à la grenouille suivante. Ensuite les autres joueurs continuent jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.



2) Déplacement (ma grenouille arrivera-t-elle à l'endroit planifié ?)

Les grenouilles sautent **l'une après l'autre** dans le sens des aiguilles d'une montre, selon le chiffre indiqué sur les cartes moustique choisies, selon l'ordre suivant :

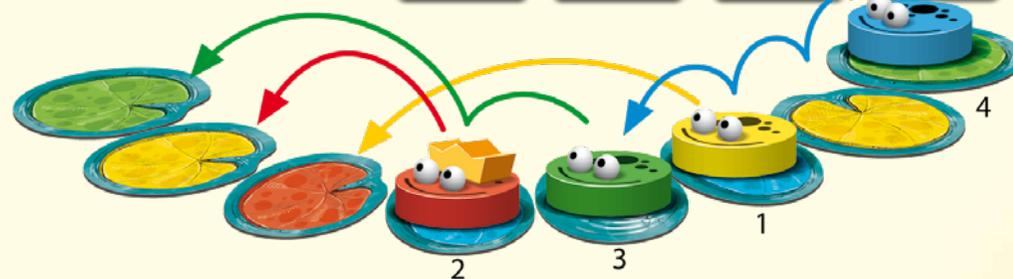
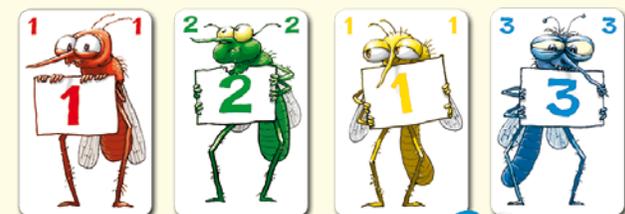
1. **En premier** saute la grenouille du joueur qui a posé la carte moustique avec le **chiffre le plus petit**.

Attention : Une tuile ne peut être occupée que par une seule grenouille à la fois. Si une tuile est déjà occupée, elle est sautée **SANS être comptée !**

2. Si deux joueurs ont choisi le même chiffre sur leur carte moustique, le premier à sauter est le joueur, dont la grenouille est **le plus en arrière sur le parcours** (le point de repère étant la grenouille avec la couronne).

3. Lorsque toutes les grenouilles ont sauté, on vérifie laquelle se retrouve **devant** et on lui pose la couronne. De cette façon, on peut toujours voir qui est premier et qui est dernier.

Exemple de tour de jeu à quatre



Planification :

La grenouille JAUNE planifie 1 saut
La ROUGE planifie 1 saut
La VERTE planifie 2 sauts
La BLEUE planifie 3 sauts

Déplacement :

- La grenouille **JAUNE** commence le tour (son chiffre est le plus petit ET elle est le plus en arrière). Elle saute par-dessus la grenouille VERTE et ROUGE.
- En deuxième la grenouille **ROUGE** saute par-dessus la JAUNE.
- La grenouille **VERTE** fait deux sauts en sautant par-dessus la JAUNE et la ROUGE.
- La grenouille **BLEUE** fait trois sauts sur des tuiles qui sont désormais inoccupées. Elle ne saute donc par-dessus personne.

Cartes moustique :

Seul le joueur **VERT** récupère sa carte moustique et en plus sa grenouille passe en tête de la course. Elle est donc couronnée.