

BULLFROGS

VARIANTE SOLITAIRE

Chaque grenouille guerrière se doit de participer à des joutes dans le cadre de sa formation, et chaque année, à la fin de l'apprentissage, les jeunes guerrières grenouilles sont classées en fonction de leurs compétences sur le champ de bataille -se classer comme Grand Chef fait la différence entre être un commandant d'armée et devenir de la chair à canon sur les lignes de front.

*Aujourd'hui, vous allez enfin affronter Isaac, une légende vivante, le plus grand et le plus rusé des Grands Maîtres de l'histoire. Comment allez-vous vous mesurer à lui ?
Pouvez-vous vaincre ce brillant commandant de bataille ?*

MISE EN PLACE

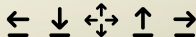
1. Choisissez votre couleur et prenez les 10 cartes Nénuphars, 14 grenouilles et 2 Grenouilles-Taureaux correspondantes.
2. Mélangez les 10 cartes Nénuphars et placez-les face cachée pour créer une pioche.
3. Placez les 5 cartes de départ comme dans le jeu standard : la Carte Souche au milieu de la table, puis sur chacun de ses côtés, placez les quatre cartes Nénuphar de départ afin de former une croix.
4. Sélectionnez une autre couleur à utiliser pour l'adversaire, Isaac. Prendre les 14 grenouilles d'Isaac et une de ses Grenouilles-Taureaux avec les 2 dés Solitaire (1 dé Action et 1 dé Déplacement), et placez-les dans une pile séparée de vos propres pièces.
5. Placez la Grenouille-Taureau d'Isaac sur la carte Souche pour la position de départ. Dans la version solitaire du jeu cette Grenouille-Taureau est utilisée uniquement pour indiquer l'emplacement d'Isaac. Elle n'occupe aucun des espaces ouverts sur une carte Nénuphar et elle est ignorée pour déterminer le gagnant d'une bataille.



Face du
Dé Action



Face du
Dé Déplacement



LA SÉQUENCE DE JEU

Pour le joueur, les règles sont identiques à celle du jeu standard à une exception près: le joueur ne maintient pas une main de trois cartes Nénuphars.

Au début du tour du joueur, au lieu de choisir une carte Nénuphar dans sa main, piochez une carte de sa pioche Nénuphar et la jouer comme dans le jeu standard.

Le joueur et Isaac jouent à tour de rôle, et c'est Isaac qui commence le jeu. Pendant les tours d'Isaac, réalisez les quatre étapes suivantes.

1. Lancez les 2 dés Solitaire.

2. Déplacez la Grenouille-Taureau d'Isaac sur une carte adjacente suivant le résultat du dé Déplacement (*carte Nénuphar ou carte Souche*). La Grenouille-Taureau d'Isaac n'occupe pas l'un des espaces ouverts sur une carte.

- Si le dé Déplacement montre une flèche vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, déplacez la Grenouille-Taureau d'Isaac dans cette direction sur la carte adjacente.
- Si aucune carte n'est adjacente dans cette direction, la Grenouille-Taureau d'Isaac ne bouge pas.
- Si le dé Déplacement montre les quatre directions, la Grenouille-Taureau d'Isaac doit se déplacer, mais c'est le joueur qui choisit la direction du déplacement.
- Si le dé Déplacement montre la face vierge du dé, la Grenouille-Taureau d'Isaac ne bouge pas.

3. Réalisez les actions pour Isaac en fonction du résultat du dé Action. Toutes les actions sont prises selon la carte occupée par la Grenouille-Taureau d'Isaac, même s'il est sur la carte Souche. Le nombre d'actions Isaac à exécuter est indiqué par le nombre de feuille de nénuphare du dé Action : un, deux ou trois. Isaac a deux actions possibles: **SE BATTRE** ou **SE DÉPLOYER**. Si possible, Isaac doit utiliser sa première action à se battre contre une des grenouilles du joueur de la carte et la renvoyer à la réserve du joueur. Les Grenouilles-Taureaux ne peuvent pas être battus. Isaac doit utiliser les actions qu'il reste à déployer ses grenouilles sur la carte où il est.

- Contrairement au joueur, Isaac **PEUT** déployer ses grenouilles sur la carte Souche.
- Isaac **NE PEUT PAS** déployer plus de 2 grenouilles sur la carte. S'il lui reste encore des actions lors de son tour après le déploiement, elles sont perdues.
- Si Isaac est sur une carte Nénuphar et qu'il n'a plus de grenouilles dans sa réserve, il faut prendre ses grenouilles sur la carte Souche et les déployer. S'il n'a pas de grenouille sur la carte Souche, il perd ses actions restantes.

4. Faites les comptes des points pour les cartes Nénuphar pleines comme dans le jeu standard, avec deux exceptions: ignorer la Grenouille-Taureau d'Isaac dans le décompte de la Puissance, et le joueur choisit dans quelle direction sautent les grenouilles et les Grenouilles-Taureaux, tout en suivant toujours la priorité comme dans le jeu standard.

Si la Grenouille-Taureau d'Isaac est sur une carte Nénuphar qui doit être retirée, la déplacer la vers n'importe quelle carte adjacente, y compris la carte Souche. S'il n'y a pas de carte adjacente, placez-la sur la carte Nénuphar avec le plus d'espaces ouverts. S'il y a égalité entre plusieurs cartes Nénuphar pour le plus grand nombre d'espaces ouverts, choisissez l'une de ces cartes Nénuphar pour le nouvel emplacement de la Grenouille-Taureau d'Isaac.

Si Isaac gagne une bataille, placez la carte Nénuphar dans sa pile de score, comme dans le jeu standard, si le joueur et Isaac sont à égalité de point sur la carte Nénuphar quand elle s'enfonce, les grenouilles et les Grenouilles-Taureaux sautent normalement, mais la carte Nénuphar est retirée du jeu et ni Isaac, ni le joueur reçoivent les points de la carte.

5. Faites glisser toutes les cartes Nénuphars qui sont maintenant séparées du groupe principal qui comprend la carte Souche, suivant les mêmes règles de dérive utilisées dans le jeu standard.

FIN DU JEU

Quand le joueur joue sa dernière carte Nénuphar, il termine son tour, puis la partie est terminée.

SCORE FINAL

Le calcul des points est identique à celui du jeu standard à deux exceptions près:

- Tous les points gagnés par Isaac sont soustraits du score du joueur.
- Le joueur ne reçoit pas de points supplémentaires pour les cartes Nénuphars de sa propre couleur.

Voir le tableau ci-dessous pour savoir comment vous vous classez.

Aspirez à devenir un Grand Chef Grenouille!

Moins de 25	Grenouille Ecuyer
25-29	Grenouille Valet
30-34	Grenouille Chevalier
35-39	Grenouille Officier
40-44	Grenouille Commandant
45+	Grand Chef Grenouille



