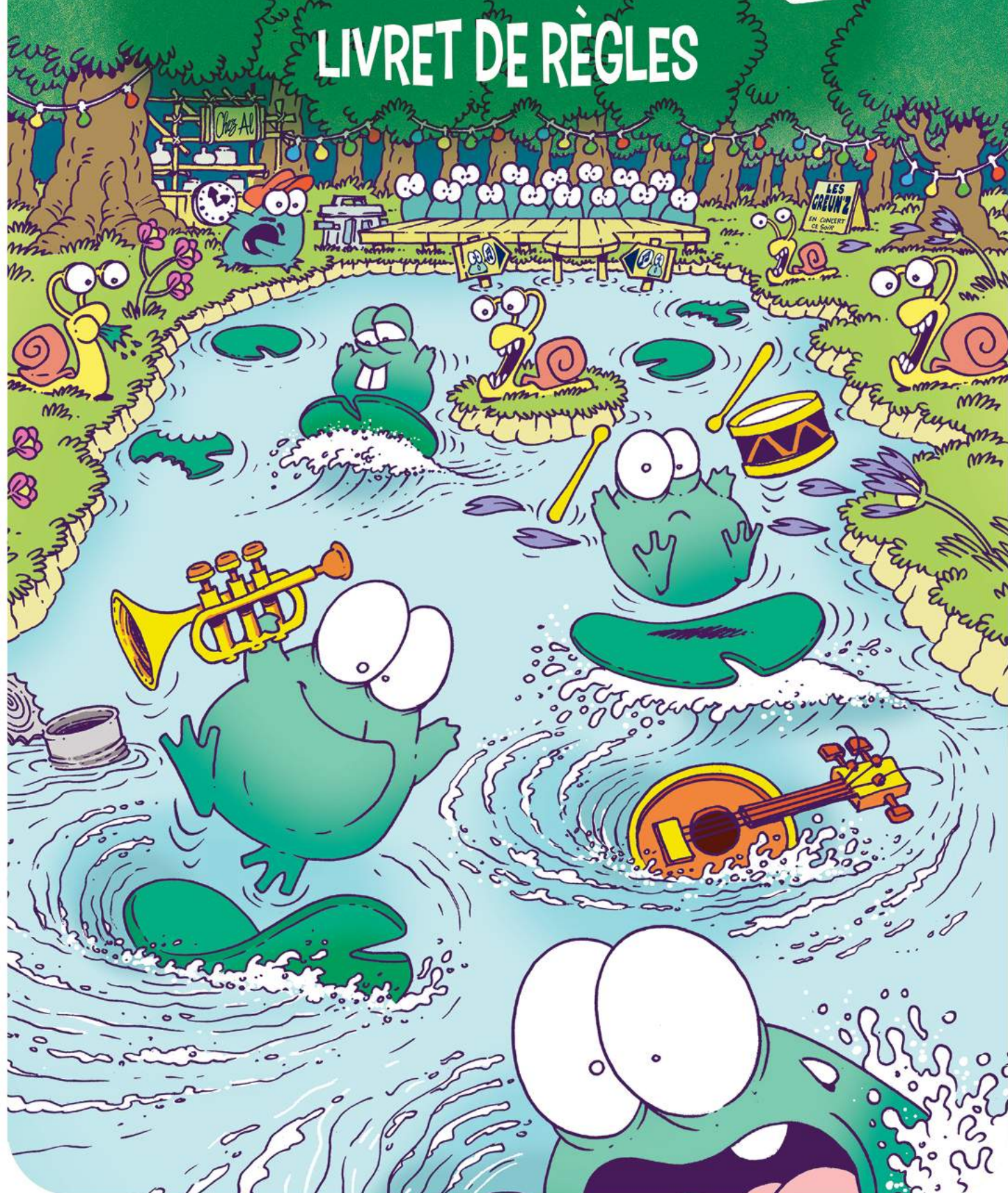


GREUN'Z

LIVRET DE RÈGLES



REMERCIEMENTS

MERCI À TOUTES CELLES ET CEUX QUI ONT EU LA GENTILLESSE DE NOUS OFFRIR DE LEUR TEMPS ET DE LEUR TALENT POUR NOUS AIDER À CONCRÉTISER GREUN'Z !

JEAN-LOUIS LAURENT : MODÉLISATION 3D DES ÉLÉMENTS DU JEU (GRENOUILLES, NÉNUPHARS ET ÉTOILES).

ARNAUD GANET : MODÉLISATION 3D ET IMPRESSION 3D DES PREMIERS PROTOTYPES

ISABELLE MERLET : HARMONISATION DES COULEURS DU TAPIS DE JEU

LUCIE DE MONTI : TRADUCTION DES RÈGLES EN ANGLAIS

ANTHONY AUMETTE : CRÉATION DU SITE [HTTPS://WWW.GREUNZ.FR/](https://www.greunz.fr/)

MERCI À TOUTES LES PERSONNES QUE L'ON A CROISÉES ET QUI ONT TESTÉ LE JEU AVEC NOUS, DANS LES LUDOTHÈQUES, LES FESTIVAL OU LES BARS À JEUX. VOTRE ENTHOUSIASME A ÉTÉ UN MOTEUR PRÉCIEUX.

MERCI AUSSI À NOS AMI(E)S ET NOS FAMILLES D'AVOIR SUPPORTÉ AUSSI LONGTEMPS NOS DISCUSSIONS ENVAHISSANTES ET MONOMANIAQUES À PROPOS DE GRENOUILLES ET DE NÉNUPHARS!

ET ENFIN MERCI À TOI QUI TIENS CETTE BOÎTE ENTRE TES MAINS. TA CONFIANCE A RENDU POSSIBLE CETTE ÉDITION DE GREUN'Z.

BON JEU !

WILLIAM & JULIEN

CRÉDITS

WILLIAM AUMETTE :
MÉCANIQUE
& SCÉNARIO



JULIEN MARIOLLE :
MÉCANIQUE, SCÉNARIO,
ILLUSTRATIONS
& GRAPHISME



GREUN'Z

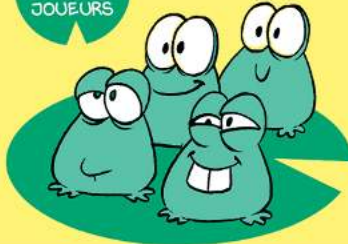
PRÉSENTATION

SALUT, JE SUIS AL,
LE PATRON DE LA
GUINGUETTE !



BIENVENUE DANS
GREUN'Z UN
JEU DE PLATEAU
COOPÉRATIF POUR
1 À 4 JOUEURS.

1 À 4
JOUEURS



SI TU AS 7 ANS OU
PLUS, CE JEU EST
FAIT POUR TOI...ET
TOUTE TA FAMILLE.

7 ANS
ET +



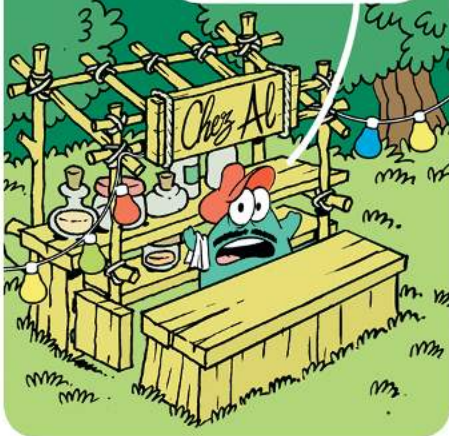
UNE PARTIE
DURE ENVIRON
30 MINUTES.

30
MN



BUT DU JEU

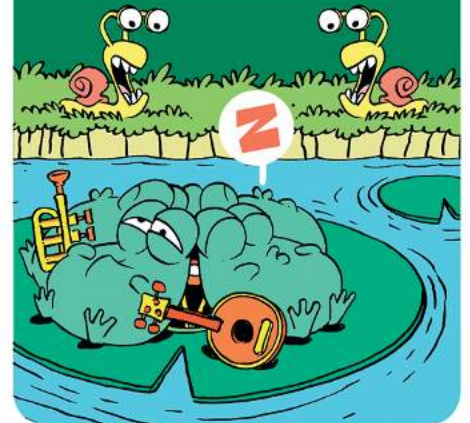
VOUS TOMBEZ
À L'EAU ! J'AI BESOIN
DE VOTRE AIDE !



J'AI INVITÉ LES GREUN'Z,
UN SUPER GROUPE DE
MUSIQUE, À VENIR DONNER
UN GRAND CONCERT À LA
GUINGUETTE CE SOIR.



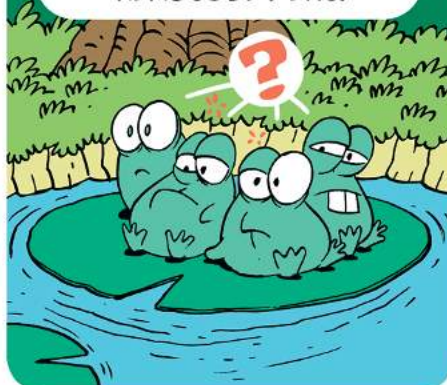
APRÈS LE BON REPAS
QUE JE LEUR AI SERVİ CE
MİDİ, LES MUSİCIENS SE
SONT ENDORMİS SUR
UN GRAND NÉNUPHAR.



MAIS CETTE MARE EST
PLEİNE DE SURPRISES,
BALAYÉE PAR LES VENTS
ET CHAHUTÉE PAR DE
FORTS TOURBILLONS.



LES MUSİCIENS VIENNENT
DE SE RÉVEILLER DE LEUR
SIESTE, À L'AUTRE BOUT
DE LA MARE, SANS LEURS
INSTRUMENTS QUI ONT ÉTÉ
DISPERSÉS PAR LES
REMOUS DE L'EAU.



S'İL VOUS PLAİT, AİDEZ
LES GREUN'Z À RÉUNİR
LEURS INSTRUMENTS PUIS À
REJOİNDRE LA SCÈNE AVANT
LA TOMBÉE DE LA NUIT,
SANS QU'İL LA FÊTE SERA
COMPLÈTEMENT GÂCHÉE !



ÉLÉMENTS DU JEU

VOICI
LE MATÉRIEL
QUE CONTIENT
VOTRE BOÎTE
DE JEU !



1 TAPIS DE JEU

4 PIONS GRENOUILLE

13 JETONS NÉNUPHAR

1 DÉ ÉVÈNEMENT

1 DÉ DÉPLACEMENT

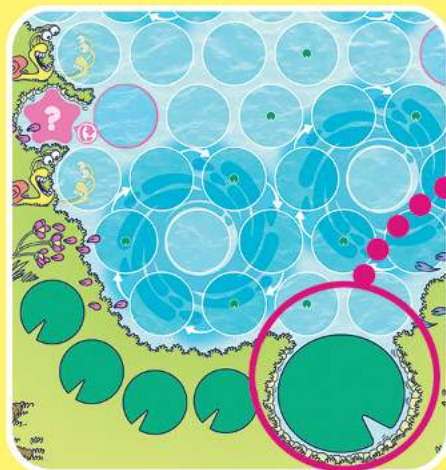
4 JETONS INSTRUMENT

1 PION TEMPS

1 POCHON DE RANGEMENT



NOMBRE DE JOUEURS



Si VOUS
JOUÉZ À 2



Si VOUS
JOUÉZ À 3



Si VOUS
JOUÉZ À 4



PLACEZ SUR LE GRAND NÉNUPHAR DE DÉPART
AUTANT DE PIONS QU'IL Y A DE JOUEURS DANS L'ÉQUIPE.

MODE SOLO



IL EST MÊME
POSSIBLE DE JOUER
SEUL À GREUN'Z...

IL SUFFIT DE PLACER
2 GRENOUILLES SUR
LE GRAND NÉNUPHAR
DE DÉPART...

ET DE LANCER
2 FOIS LES DÉS
PAR TOUR DE JEU.

MISE EN PLACE



VOICI COMMENT
INSTALLER LE MATÉRIEL
SUR LE PLATEAU DE JEU
AVANT DE COMMENCER
LA PARTIE.

LES PIONS INSTRUMENT (x4)

- LA BOÎTE DE CONSERVE
- LE TAMBOUR
- LE BANJO
- LA TROMPETTE

RETOURNEZ LES 4 PIONS
INSTRUMENT, FACE CACHÉE.

MÉLANGEZ-LES (SANS REGARDER),
PUIS DISPOSEZ-LES DE MANIÈRE ALÉATOIRE
SUR LES 4 EMPLACEMENTS EN FORME D'ÉTOILE.



LE DÉ ÉVÉNEMENT



LE DÉ DÉPLACEMENT



LE PION TEMPS



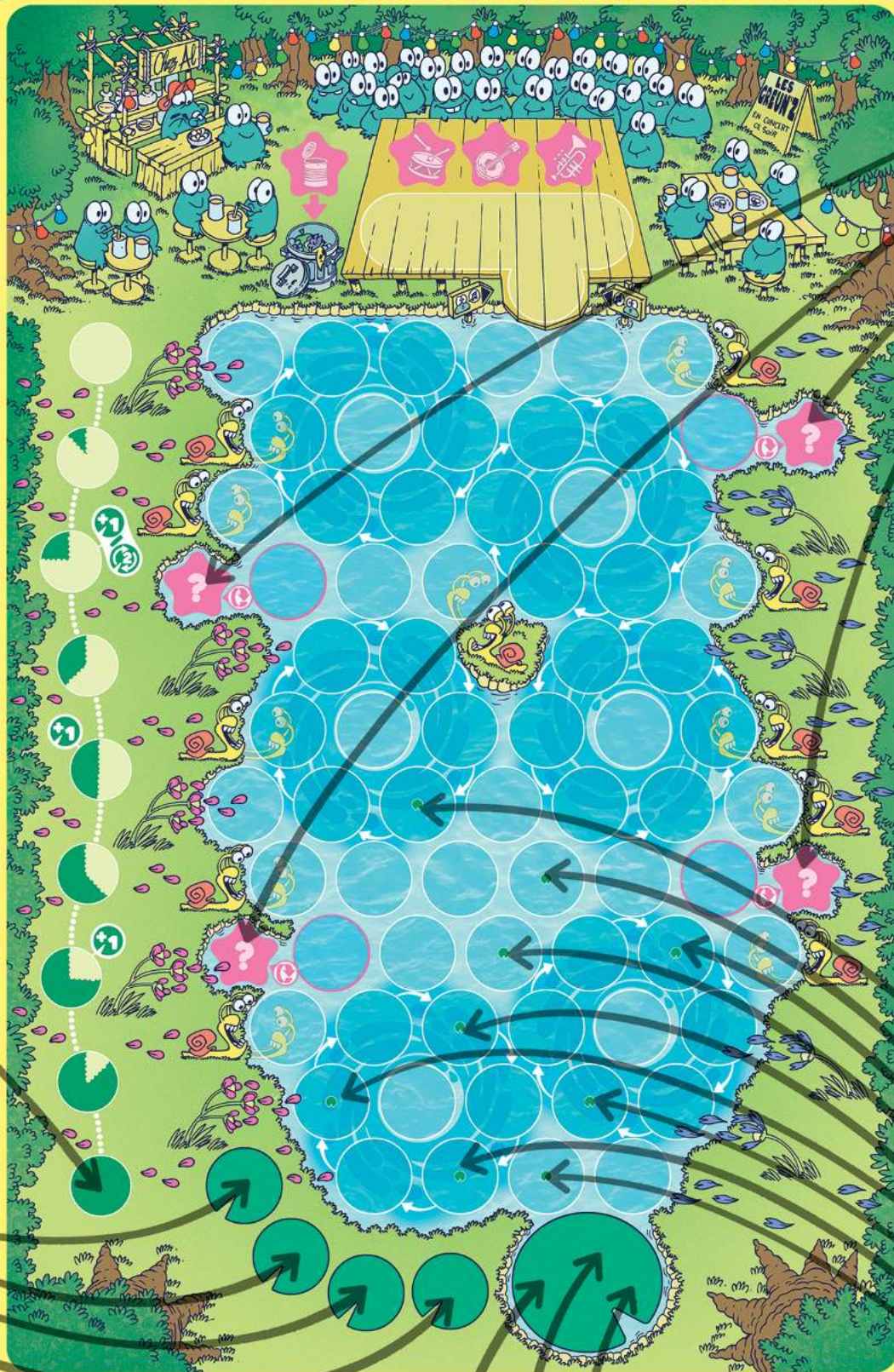
RÉSERVE DES NÉNUPHARS BONUS (x4)



LES PIONS GRENOUILLE



ICI, L'EXEMPLE D'UNE PARTIE À 3 JOUEURS :
3 PIONS GRENOUILLE SONT PLACÉS SUR
LE GRAND NÉNUPHAR DE DÉPART.



LES NÉNUPHARS DE LA MARE (x9)

CHAQUE
EMPLACEMENT
DE DÉPART
EST INDICUÉ
PAR UN PETIT
POINT VERT
AU CENTRE
DE LA CASE

LE DÉ ÉVÈNEMENT



TOUS LES ESCARGOTS GRIGNOTENT LES NÉNUPHARS (SANS GRENOUILLE) SITUÉS DEVANT EUX. UN NÉNUPHAR NE SE FAIT GRIGNOTER QU'UNE FOIS, IL NE PEUT ALORS PLUS ACCUEILLIR DE GRENOUILLE MAIS RESTE SUR LA MARE TOUT EN SUBISSANT LES TOURBILLONS ET LES VENTS.



LE TOURBILLON DÉPLACE TOUS LES NÉNUPHARS (AVEC ET SANS GRENOUILLE, OU GRIGNOTÉS) D'UN EMPLACEMENT DANS LE SENS DES FLÈCHES. SI UN NÉNUPHAR SE TROUVE AU CENTRE DU TOURBILLON, IL NE BOUGE PAS.



LE VENT D'OUEST (FLEURS ROUGES) DÉPLACE D'UNE CASE VERS LA DROITE TOUS LES NÉNUPHARS DE LA MARE (AVEC ET SANS GRENOUILLE, OU GRIGNOTÉS). SI UN NÉNUPHAR EST BLOQUÉ PAR LA BERGE, L'ÎLOT CENTRAL OU UN EMPLACEMENT ÉTOILE, IL NE BOUGE PAS.



LE VENT D'EST (FLEURS BLEUES) DÉPLACE D'UNE CASE VERS LA GAUCHE TOUS LES NÉNUPHARS DE LA MARE (AVEC ET SANS GRENOUILLE, OU GRIGNOTÉS). SI UN NÉNUPHAR EST BLOQUÉ PAR LA BERGE, L'ÎLOT CENTRAL OU UN EMPLACEMENT ÉTOILE, IL NE BOUGE PAS.

LE DÉ DÉPLACEMENT



LE JOUEUR DISPOSE DE 4 DÉPLACEMENTS QU'IL CHOISIT D'ATTRIBUER AUX NÉNUPHARS OU AUX GRENOUILLES.



LE JOUEUR DISPOSE DE 5 DÉPLACEMENTS QU'IL CHOISIT D'ATTRIBUER AUX NÉNUPHARS OU AUX GRENOUILLES.



LE JOUEUR DISPOSE DE 6 DÉPLACEMENTS QU'IL CHOISIT D'ATTRIBUER AUX NÉNUPHARS OU AUX GRENOUILLES.



LE JOUEUR DISPOSE DE 6 DÉPLACEMENTS QU'IL CHOISIT D'ATTRIBUER AUX NÉNUPHARS ET / OU AUX GRENOUILLES.



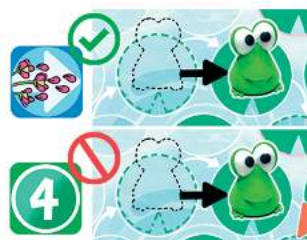
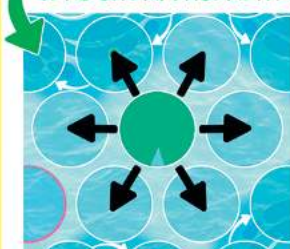
LE JOUEUR RÉCUPÈRE 2 NÉNUPHARS DE LA MARE ET LES PLACE SUR 2 CASES LIBRES DE SON CHOIX.

IL EST POSSIBLE DE FAIRE MOINS DE DÉPLACEMENTS QUE LE NOMBRE INDiqué PAR LE DÉ VERT.



DÉPLACEMENT NÉNUPHARS

UN NÉNUPHAR SANS GRENOUILLE SE DÉPLACE VERS UN EMPLACEMENT ROND, LIBRE, ET ADJACENT.



UN NÉNUPHAR NE PEUT PAS BOUGER QUAND UNE GRENOUILLE EST DESSUS SAUF DANS LE CAS DES VENTS ET TOURBILLONS PROVOQUÉS PAR LE DÉ ÉVÈNEMENT.

DÉPLACEMENT GRENOUILLES

UNE GRENOUILLE SE DÉPLACE D'UN NÉNUPHAR À UN AUTRE NÉNUPHAR, SI CE DERNIER EST LIBRE ET ADJACENT. LA MONTÉE SUR SCÈNE COMPTE COMME UN DÉPLACEMENT.



UNE GRENOUILLE NE PEUT PAS SAUTER PAR DESSUS UNE AUTRE GRENOUILLE ET 2 GRENOUILLES NE PEUVENT PAS SE TROUVER EN MÊME TEMPS SUR UN MÊME NÉNUPHAR.

RÉCUPÉRER UN INSTRUMENT

LORSQU'UNE GRENOUILLE SE TROUVE SUR LA CASE CERNÉE DE ROSE (SUITE À UN DÉPLACEMENT VOLONTAIRE OU SOUS L'EFFET DU VENT), LE JOUEUR RETOURNE LE JETON INSTRUMENT PLACÉ À CÔTÉ, SANS QUE CELA COMPTE POUR UN MOUVEMENT.

SI LE JETON DÉVOILÉ EST UN INSTRUMENT, LE JOUEUR LE PLACE SUR LA SCÈNE.



SI LE JETON DÉVOILÉ EST LA BOÎTE DE CONSERVE, FAITES UNE BONNE ACTION ET PLACEZ-LA DANS LA POUBELLE.



LES GRENOUILLES N'ONT BESOIN QUE DES 3 JETONS INSTRUMENT SUR SCÈNE POUR GAGNER LA PARTIE. LA BOÎTE DE CONSERVE N'EST QU'UNE FAUSSE PISTE POUVANT FAIRE PERDRE DU TEMPS À L'ÉQUIPE.

AINSI, LA PARTIE PEUT ÊTRE GAGNÉE SANS QUE LE JETON BOÎTE DE CONSERVE NE SOIT DÉVOILÉ.

L'ÉCHELLE TEMPS

L'ÉQUIPE DISPOSE DE 9 TOURS DE JEU POUR RÉCUPÉRER LES INSTRUMENTS ET RÉUNIR LES GRENOUILLES SUR LA SCÈNE.

LORSQUE LE PION TEMPS ARRIVE SUR LA DERNIÈRE CASE DE L'ÉCHELLE TEMPS, L'ÉQUIPE NE DISPOSE PLUS QUE D'UN SEUL TOUR DE JEU POUR REMPLIR SA MISSION.

LORSQUE LE PION TEMPS SE PLACE SUR LES CASES 3, 5 ET 7 DE L'ÉCHELLE TEMPS, L'ÉQUIPE BÉNÉFICIE D'UN BONUS QUI S'APPLIQUE IMMÉDIATEMENT :



L'ÉQUIPE CHOISIT UN NÉNUPHAR DE LA RÉSERVE ET LE PLACE SUR UNE CASE LIBRE DE SON CHOIX, SUR LA MARE.



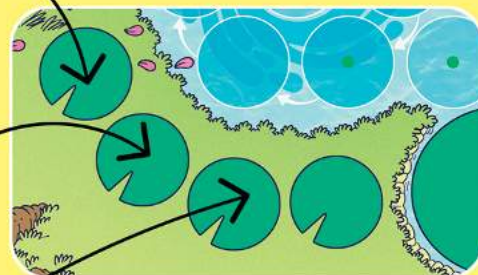
L'ÉQUIPE CHOISIT UN NÉNUPHAR DE LA RÉSERVE ET LE PLACE SUR UNE CASE LIBRE DE SON CHOIX, SUR LA MARE.



L'ÉQUIPE A LE CHOIX ENTRE 2 OPTIONS :

- CHOISIR UN NÉNUPHAR DE LA RÉSERVE ET LE PLACER SUR UNE CASE LIBRE DE SON CHOIX, SUR LA MARE.

- OU RÉCUPÉRER 2 NÉNUPHARS DE LA MARE ET LES PLACER SUR 2 CASES LIBRES DE SON CHOIX.



DÉBUT DE PARTIE ET TOUR DE JEU

SI VOUS ÊTES PLUSIEURS JOUEURS, CELUI QUI A VU UNE GRENOUILLE LE PLUS RÉCEMMENT DÉBUTERA. ENSUITE, LES AUTRES ÉQUIPIERS JOUERONT EN SUIVANT DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

POUR COMMENCER LA PARTIE, L'ÉQUIPE LANCE 2 FOIS LE DÉ ÉVÈNEMENT EN APPLIQUANT LES EFFETS APRÈS CHAQUE LANCER.

SI VOUS OBTENEZ 2 FOIS L'ESCARGOT, COUP DE CHANCE : L'ÉQUIPE GAGNE UN NÉNUPHAR SUPPLÉMENTAIRE QU'ELLE RÉCUPÈRE PARMI LES 4 NÉNUPHARS SITUÉS SUR LA BERGE, ET LE PLACE SUR N'IMPORTE QUEL EMPLACEMENT LIBRE DE LA MARE.



C'EST PARTI POUR UN TOUR DE JEU, LE PREMIER JOUEUR PEUT ALORS COMMENCER :

- 1 - IL LANCE LES 2 DÉS.
- 2 - IL APPLIQUE LES EFFETS DU DÉ ÉVÈNEMENT (BLEU)
- 3 - IL RÉALISE LES ACTIONS INDICUÉES PAR LE DÉ DÉPLACEMENT (VERT).

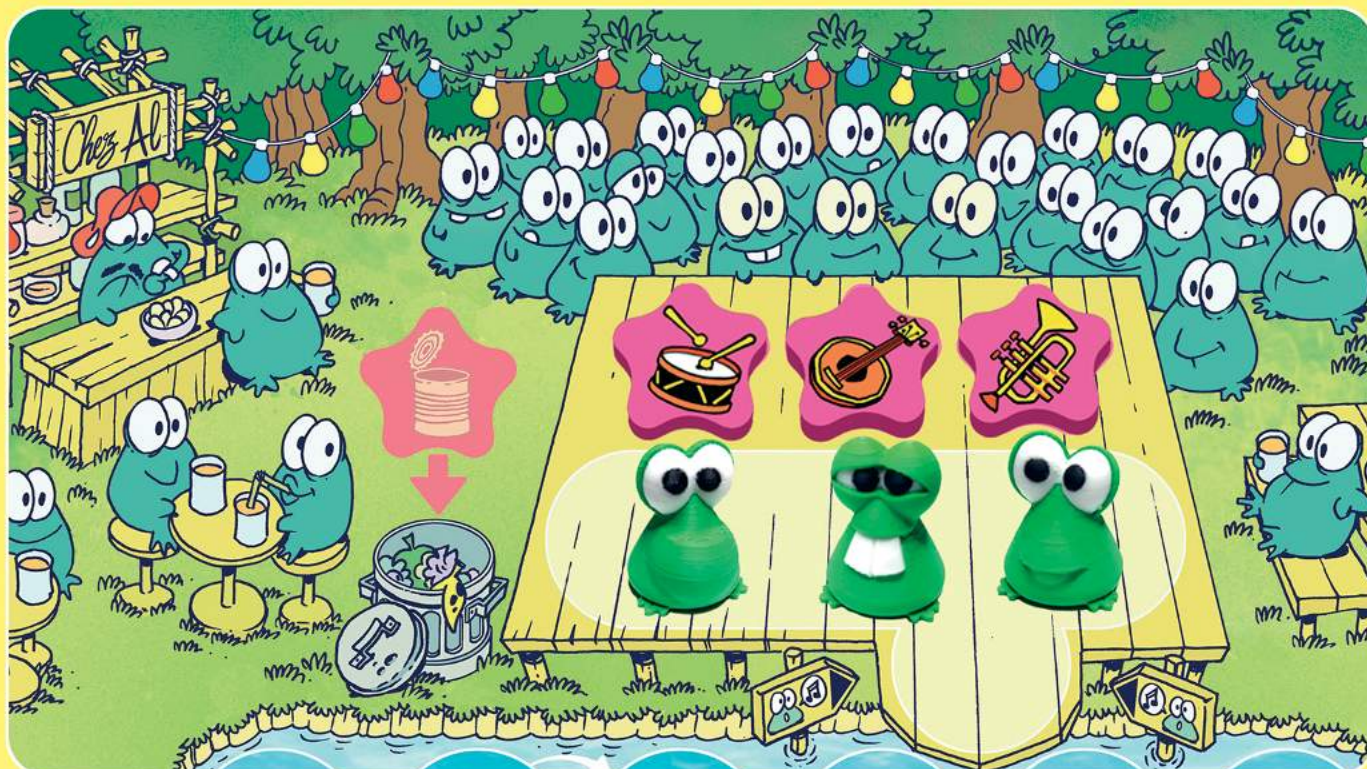
PETIT RAPPEL : GREUN'Z EST UN JEU COOPÉRATIF.

L'ÉQUIPE PEUT SE CONCERTER MÊME SI LE CHOIX FINAL APPARTIENT AU JOUEUR ACTIF.

UNE FOIS QUE CHAQUE JOUEUR DE L'ÉQUIPE A JOUÉ, LE PION TEMPS AVANCE D'UNE CASE. SI UNE CASE TEMPS PROPOSE UN BONUS, IL S'APPLIQUE IMMÉDIATEMENT (VOIR CHAPITRE ÉCHELLE TEMPS) ! UN NOUVEAU TOUR DE JEU PEUT COMMENCER.

FIN DE PARTIE

L'ÉQUIPE GAGNE SI ELLE RÉUNIT TOUTES LES GRENOUILLES AVEC LEURS 3 INSTRUMENTS, SUR LA SCÈNE, AVANT LA FIN DU DERNIER TOUR DE JEU.



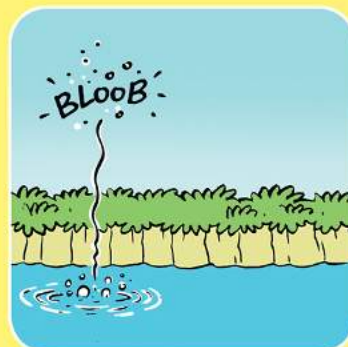
EXEMPLE D'UNE VICTOIRE À 3 JOUEURS !

FOIRE AUX QUESTIONS

POURQUOI LES GRENOUILLES NE PEUVENT-ELLES PAS NAGER POUR REJOINDRE LA SCÈNE ?



LA MARE EST PEUPLÉE DE GROS POISSONS GOURMANDS. CROYEZ-MOI VOUS SEREZ PLUS EN SÉCURITÉ SUR LES NÉNUPHARS !



POURQUOI LES GRENOUILLES NE PEUVENT PAS ÊTRE 2 SUR UN MÊME NÉNUPHAR ?



LES NÉNUPHARS SONT TROP PETITS POUR ACCUEILLIR 2 GRENOUILLES EN MÊME TEMPS. VOUS RISQUEZ UNE MAUVAISE SURPRISE À VOULOIR ESSAYER !



POURQUOI RÉCUPÉRER 3 INSTRUMENTS SI ON NE JOUE QU'AVEC 2 GRENOUILLES ?

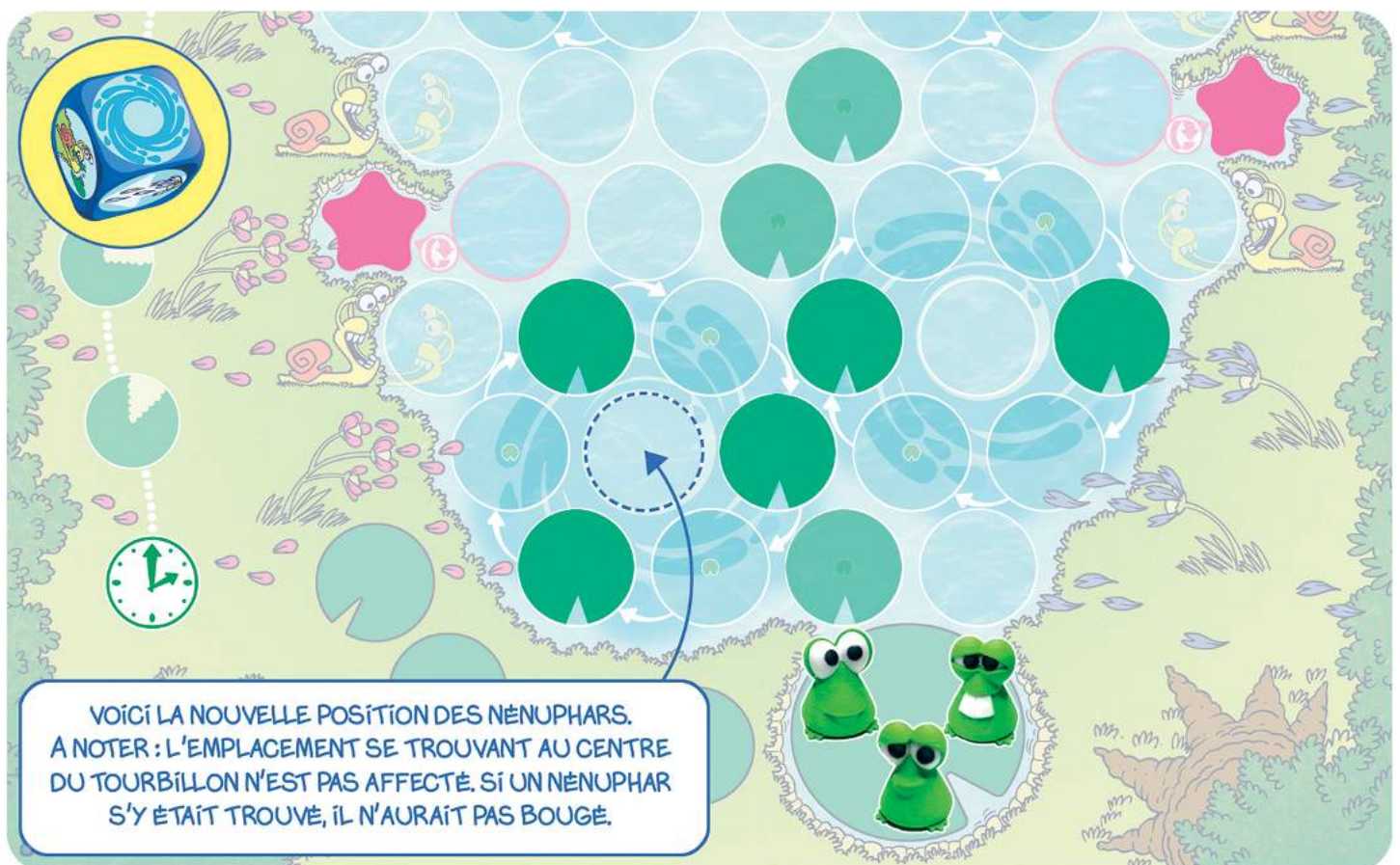
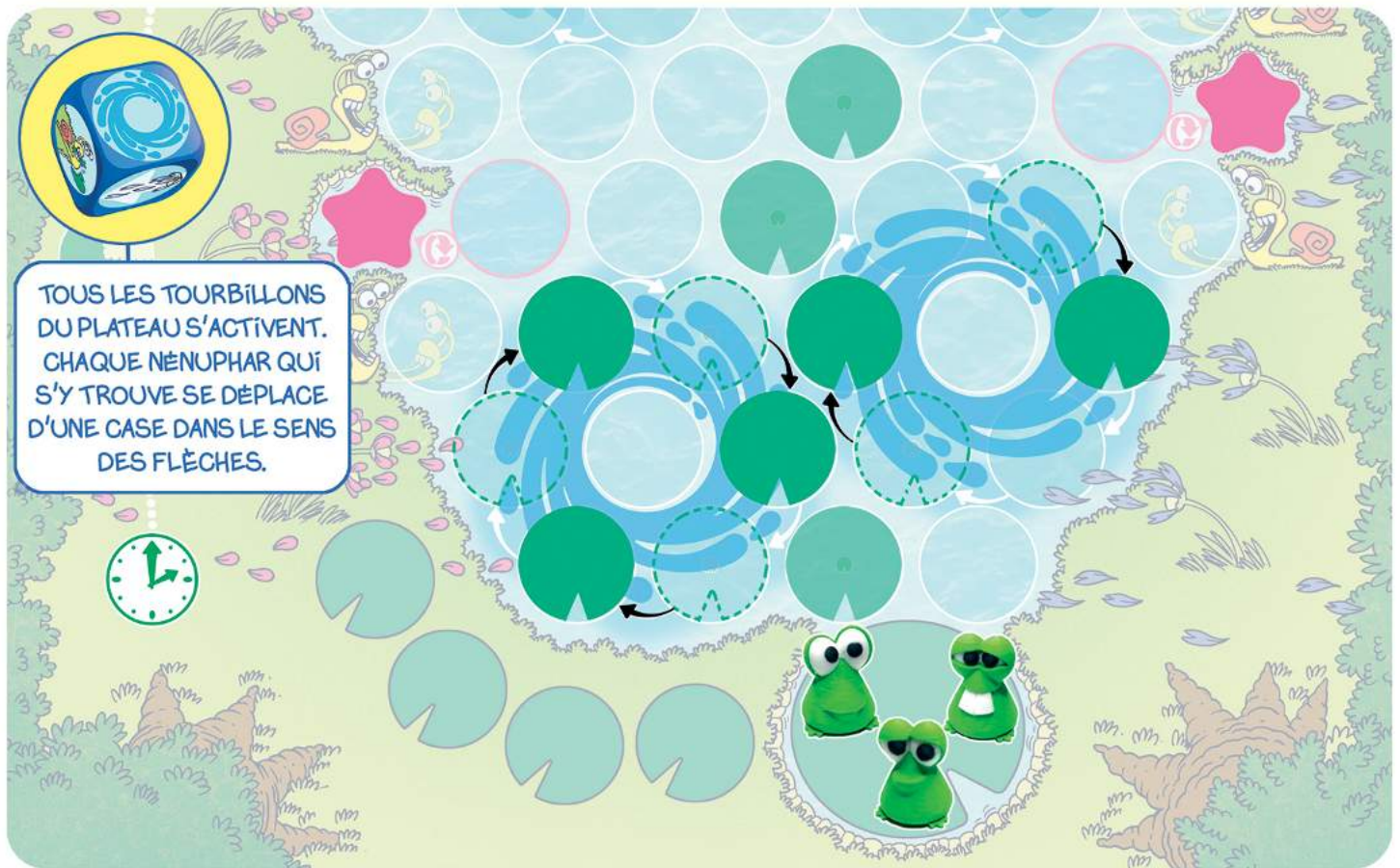


LES GREUN'Z SONT DES MULTI-INSTRUMENTISTES. QU'ILS SE PRODUISENT EN QUATUOR, EN TRIO OU EN DUO, ILS ONT BESOIN DE LEURS 3 INSTRUMENTS POUR INTERPRÉTER TOUTES LEURS CHANSONS.



EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU À 3 JOUEURS

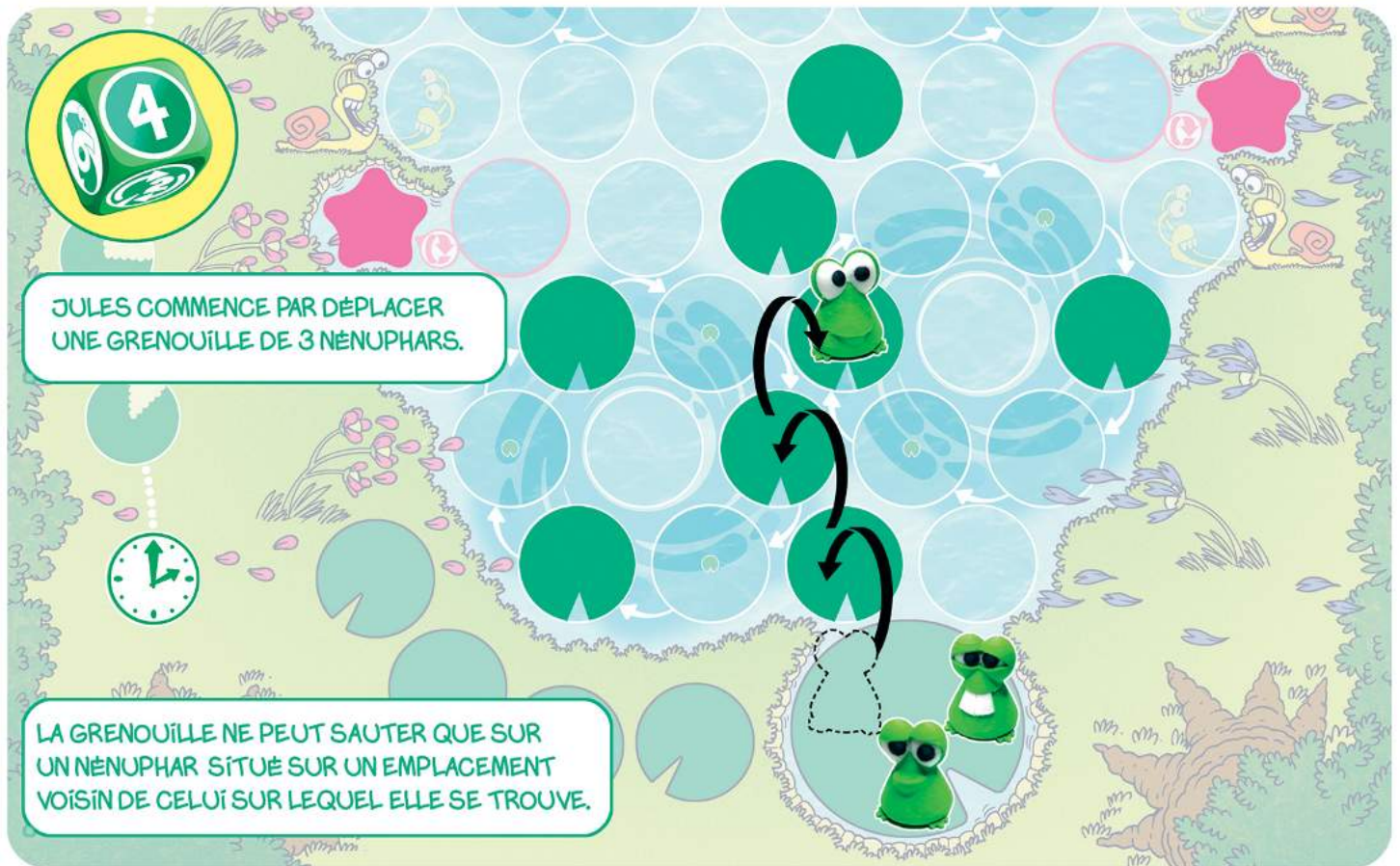
JULES EST LE PREMIER JOUEUR.
IL LANCE LES 2 DÉS ET OBTIENT :
LE TOURBILLON (AVEC LE DÉ ÉVÈNEMENT BLEU)
ET LE 4 (AVEC LE DÉ DÉPLACEMENT VERT)
IL DOÎT APPLIQUER L'EFFET DU DÉ ÉVÈNEMENT BLEU EN PREMIER.



JULES APPLIQUE ENSUITE LES EFFETS DU DÉ DÉPLACEMENT VERT.
IL A DROIT À 4 DÉPLACEMENTS.
IL DOIT CHOISIR S'IL APPLIQUE CES DÉPLACEMENTS
AUX GRENOUILLES OU AUX NÉNUPHARS.

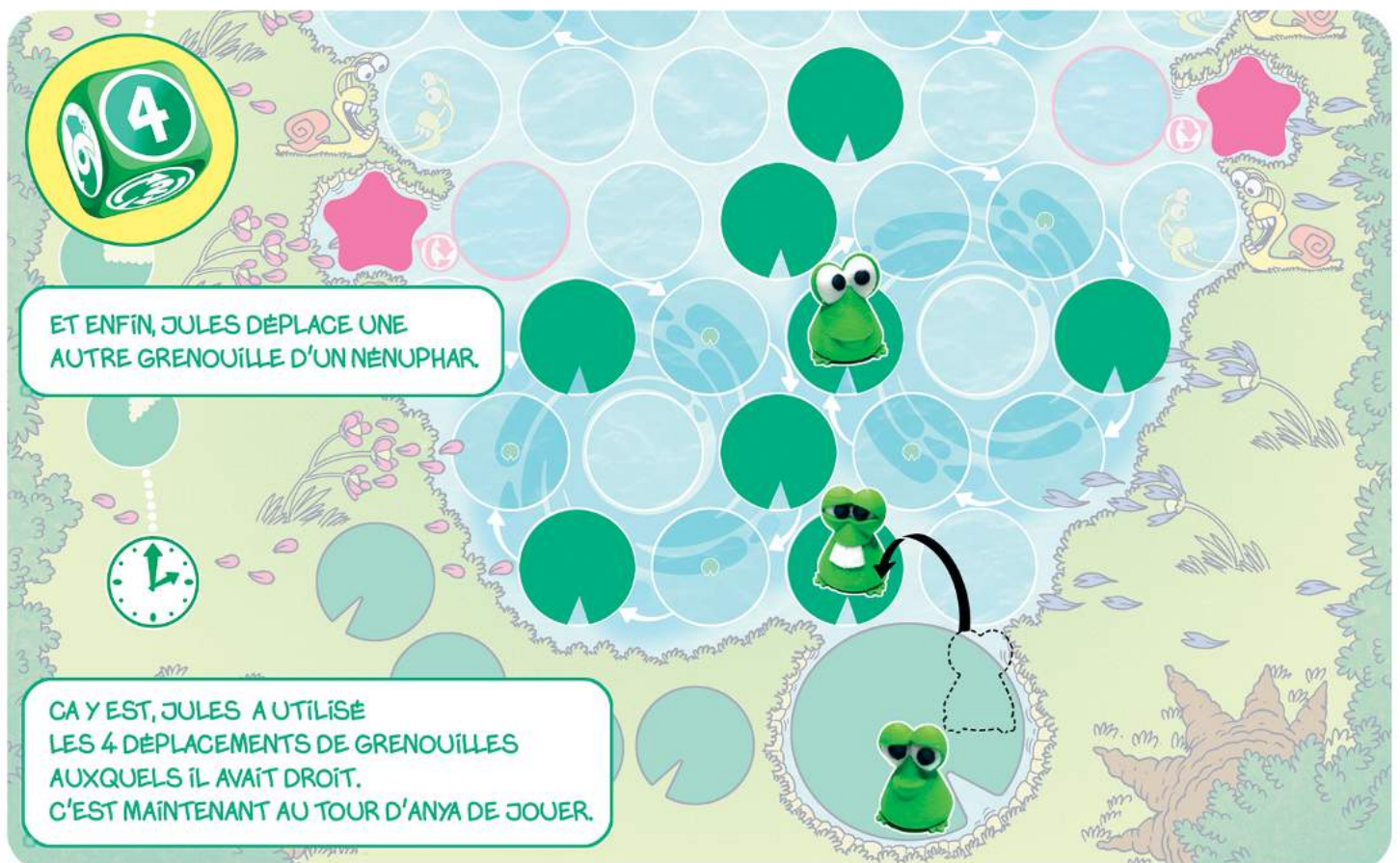


ICI, IL CHOISIT (APRÈS AVOIR CONSULTÉ SES COÉQUIPIERS),
DE DÉPLACER LES GRENOUILLES.



JULES COMMENCE PAR DÉPLACER
UNE GRENOUILLE DE 3 NÉNUPHARS.

LA GRENOUILLE NE PEUT SAUTER QUE SUR
UN NÉNUPHAR SITUÉ SUR UN EMPLACEMENT
VOISIN DE CELUI SUR LEQUEL ELLE SE TROUVE.



ET ENFIN, JULES DÉPLACE UNE
AUTRE GRENOUILLE D'UN NÉNUPHAR.

ÇA Y EST, JULES A UTILISÉ
LES 4 DÉPLACEMENTS DE GRENOUILLES
AUXQUELS IL AVAIT DROIT.
C'EST MAINTENANT AU TOUR D'ANYA DE JOUER.

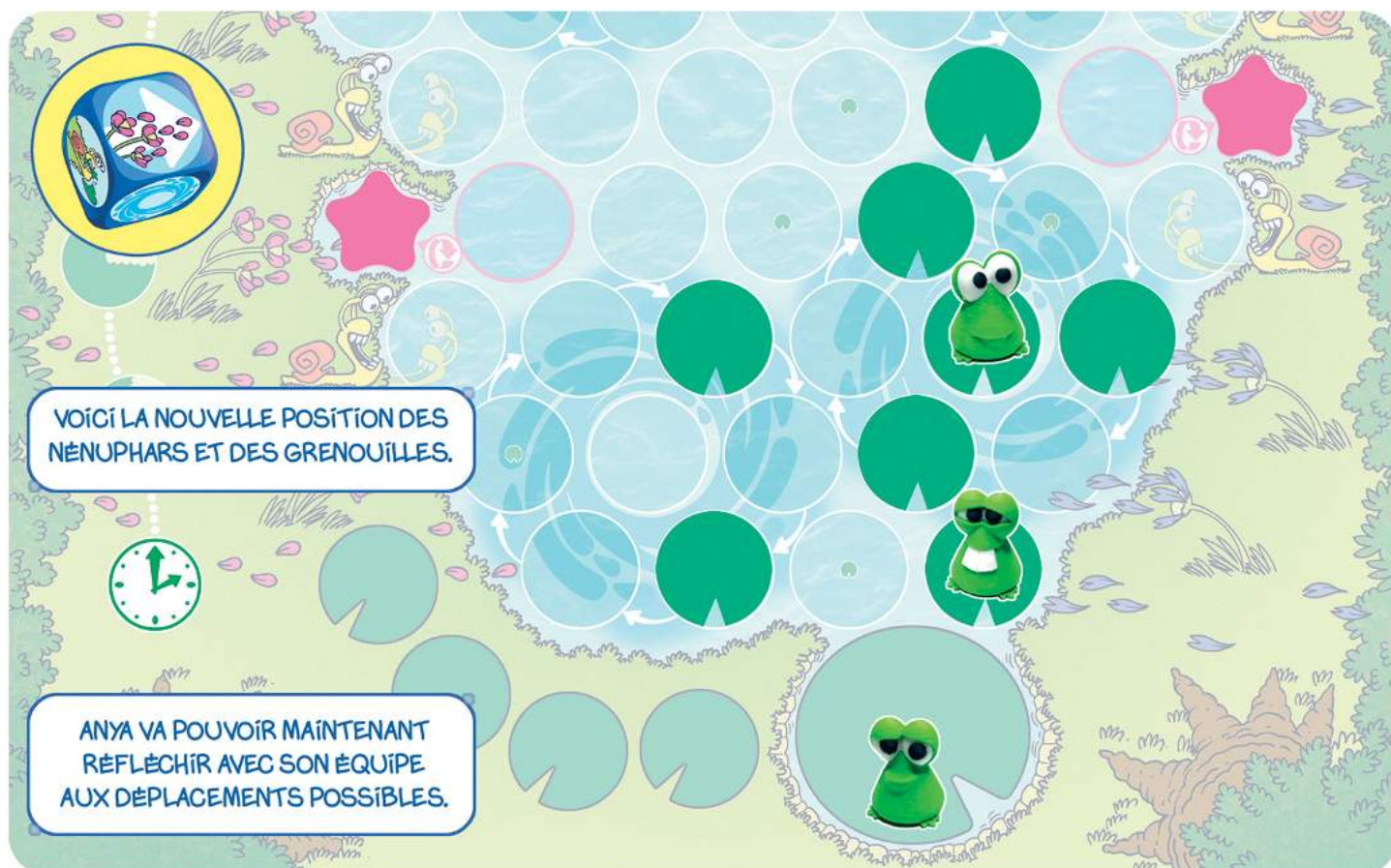
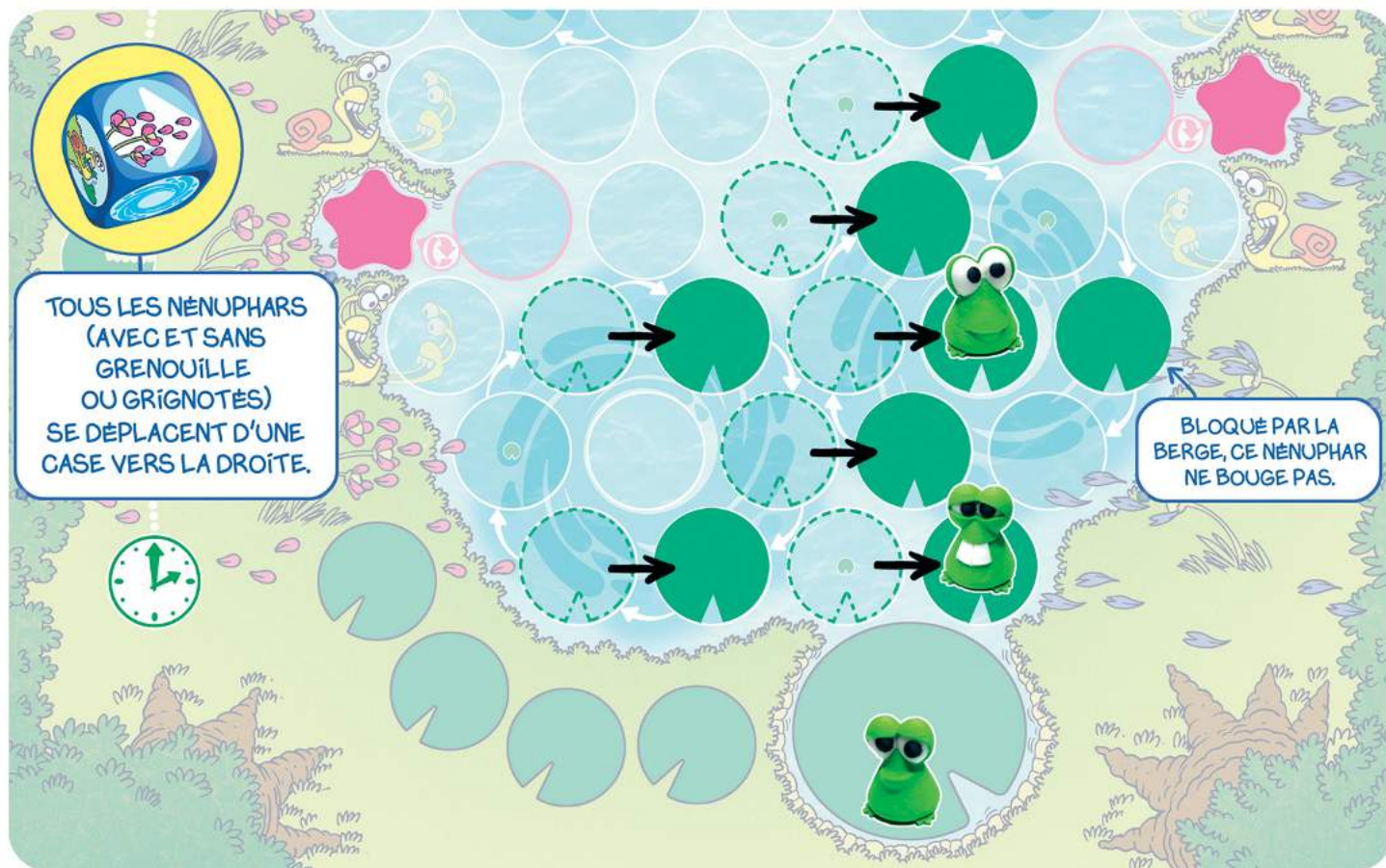
ANYA EST LA DEUXIÈME JOUEUSE.

ELLE LANCE LES 2 DÉS ET OBTIENT :

LE VENT D'OUEST (AVEC LE DÉ ÉVÈNEMENT BLEU)

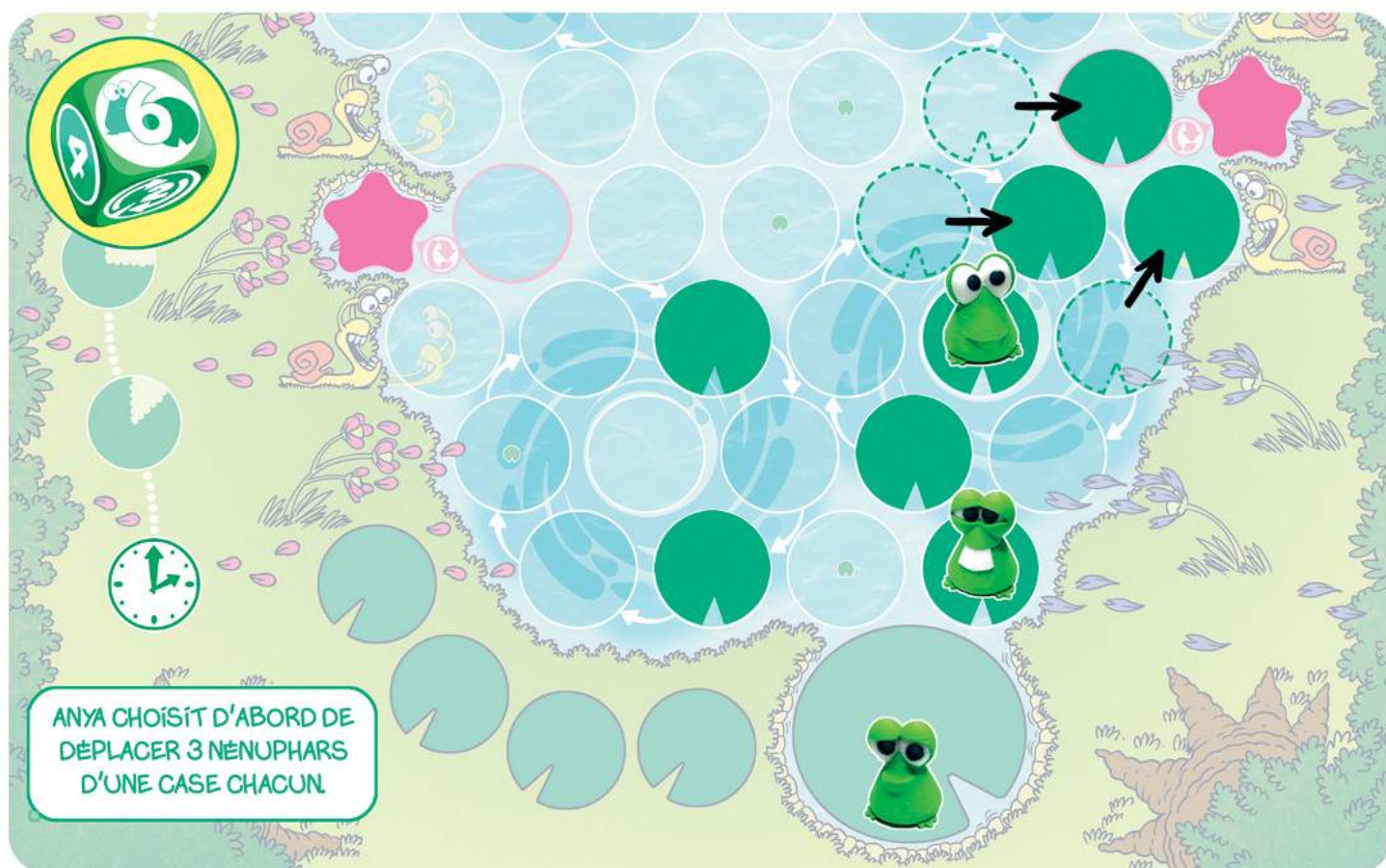
ET LE 6 SPÉCIAL (AVEC LE DÉ DÉPLACEMENT VERT)

ELLE DOIT APPLIQUER L'EFFET DU DÉ ÉVÈNEMENT BLEU EN PREMIER.

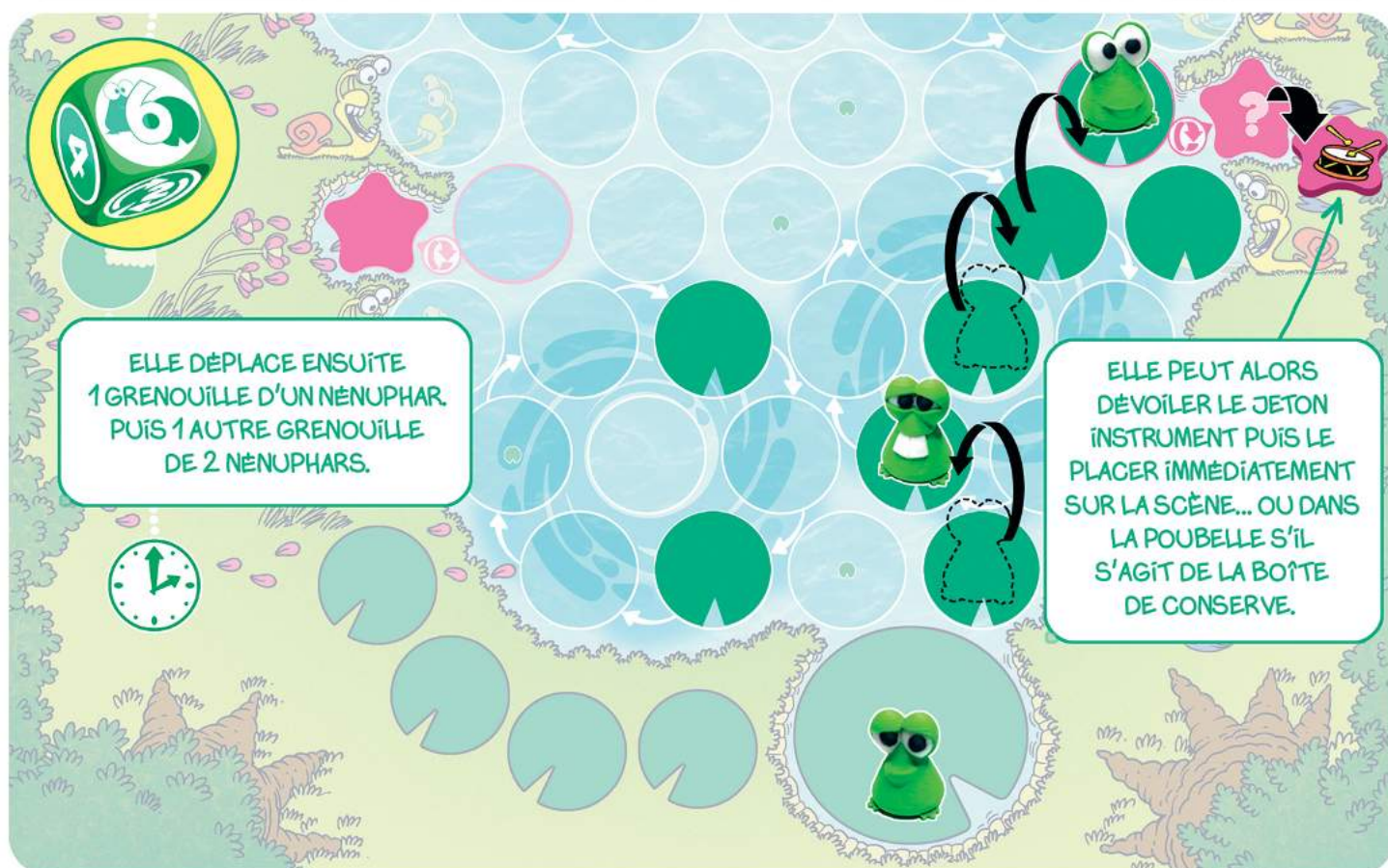


ANYA APPLIQUE ENSUITE LES EFFETS DU DÉ DÉPLACEMENT VERT.

ELLE A DROIT À 6 DÉPLACEMENTS QU'ELLE PEUT ATTRIBUER AUX GRENOUILLES ET / OU AUX NÉNUPHARS, À SA GUÏSE.



ANYA CHOISIT D'ABORD DE DÉPLACER 3 NÉNUPHARS D'UNE CASE CHACUN.

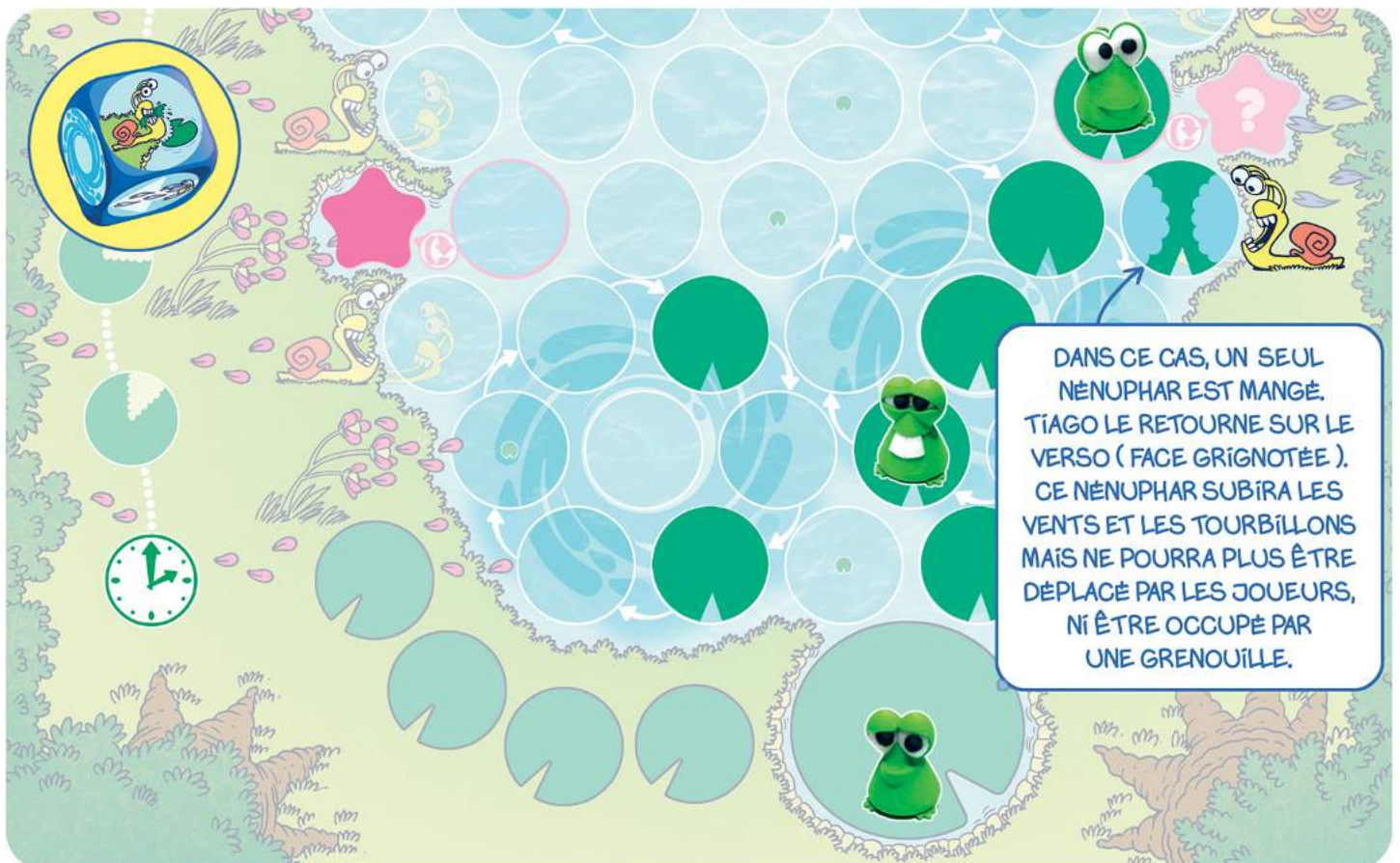
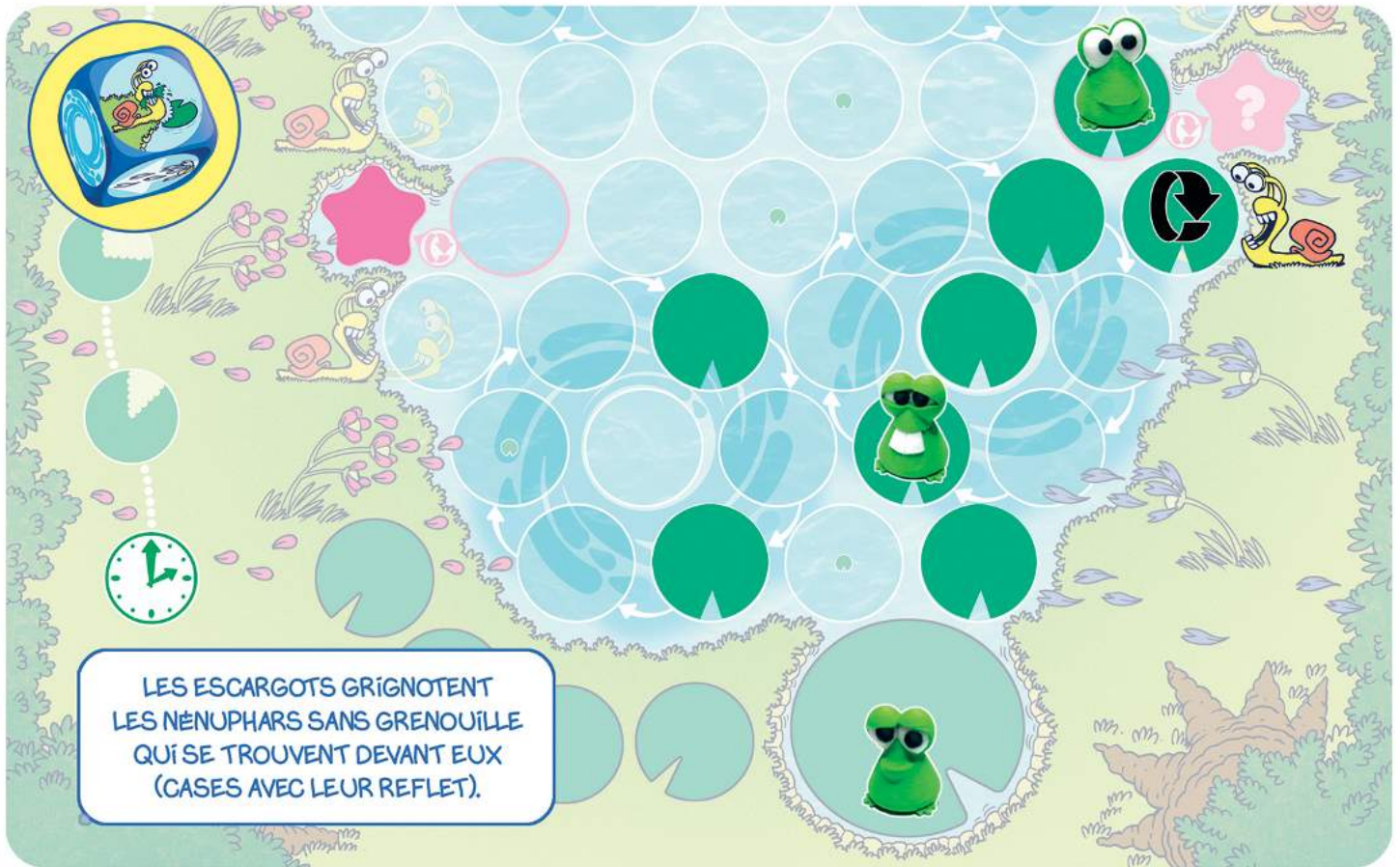


ELLE DÉPLACE ENSUITE 1 GRENOUILLE D'UN NÉNUPHAR, PUIS 1 AUTRE GRENOUILLE DE 2 NÉNUPHARS.

ELLE PEUT ALORS DÉVOILER LE JETON INSTRUMENT PUIS LE PLACER IMMÉDIATEMENT SUR LA SCÈNE... OU DANS LA POUBELLE S'IL S'AGIT DE LA BOÎTE DE CONSERVE.

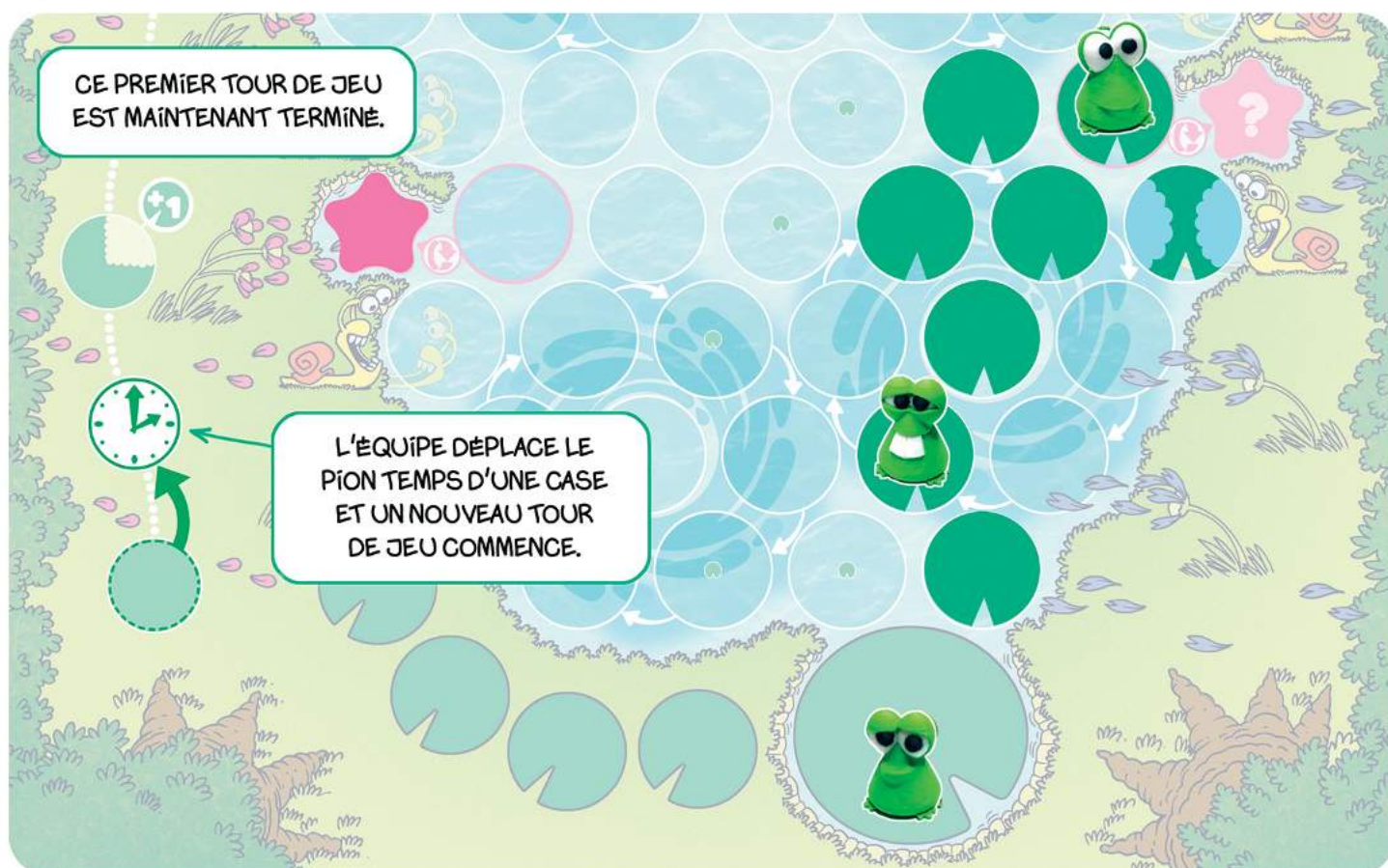
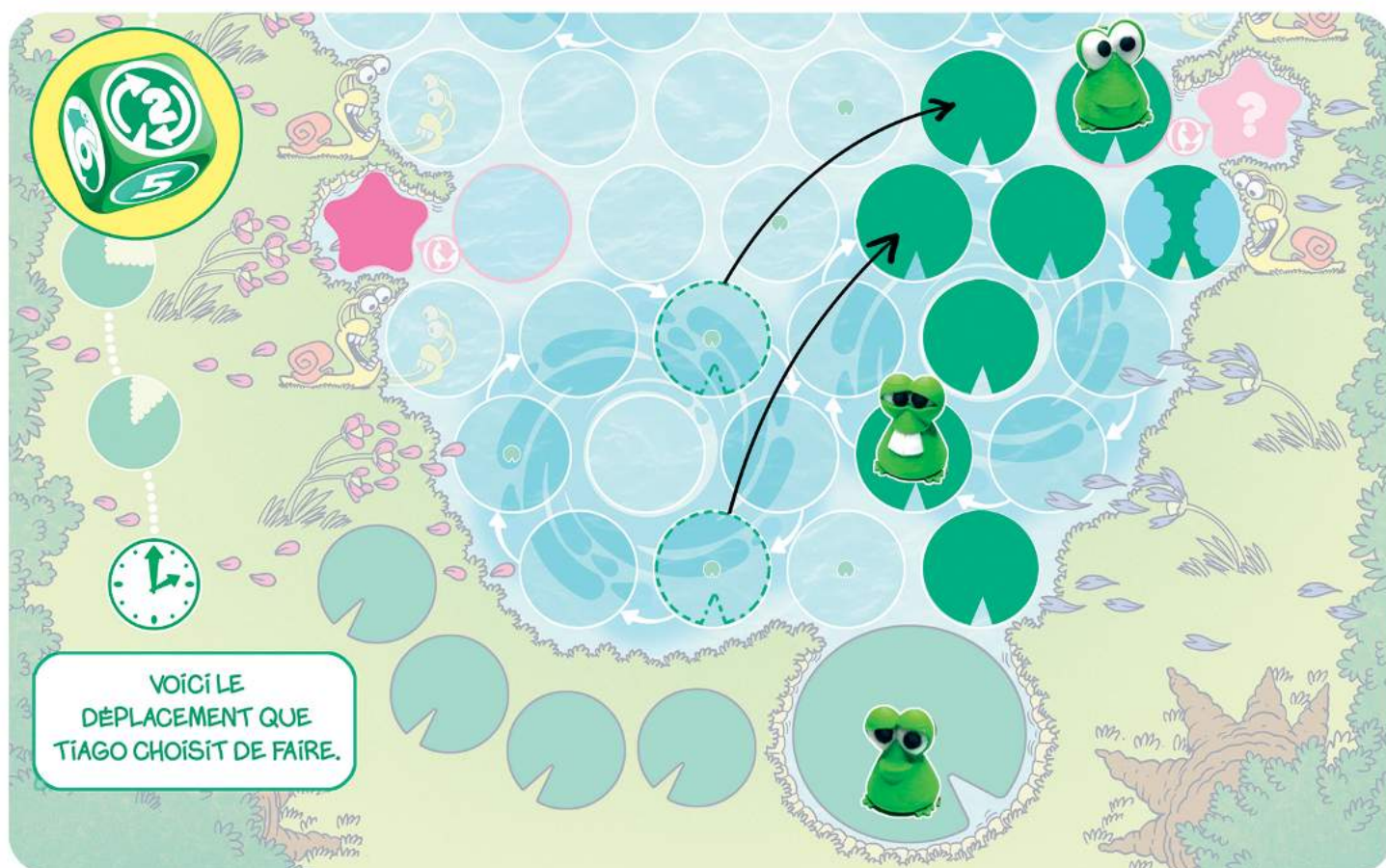
TIAGO EST LE TROISIÈME JOUEUR.

IL LANCE LES 2 DÉS ET OBTIENT :
L'ESCARGOT (AVEC LE DÉ ÉVÈNEMENT BLEU)
ET LE 2 «RECYCLAGE» (AVEC LE DÉ DÉPLACEMENT VERT)
IL DOIT APPLIQUER L'EFFET DU DÉ ÉVÈNEMENT BLEU EN PREMIER.



TIAGO APPLIQUE ENSUITE LES EFFETS DU DÉ DÉPLACEMENT VERT.

IL PEUT RÉCUPÉRER 2 NÉNUPHARS DE LA MARE
ET LES PLACER SUR 2 CASES LIBRES DE SON CHOIX.



EN AVANT LA MUSIQUE !



CONTACT



AUMÉDITIONS@GMAIL.COM



WWW.AUMÉDITIONS.FR



9 ROUTE DU GRAND MOÏNE
33500 LALANDE DE POMEROL
FRANCE