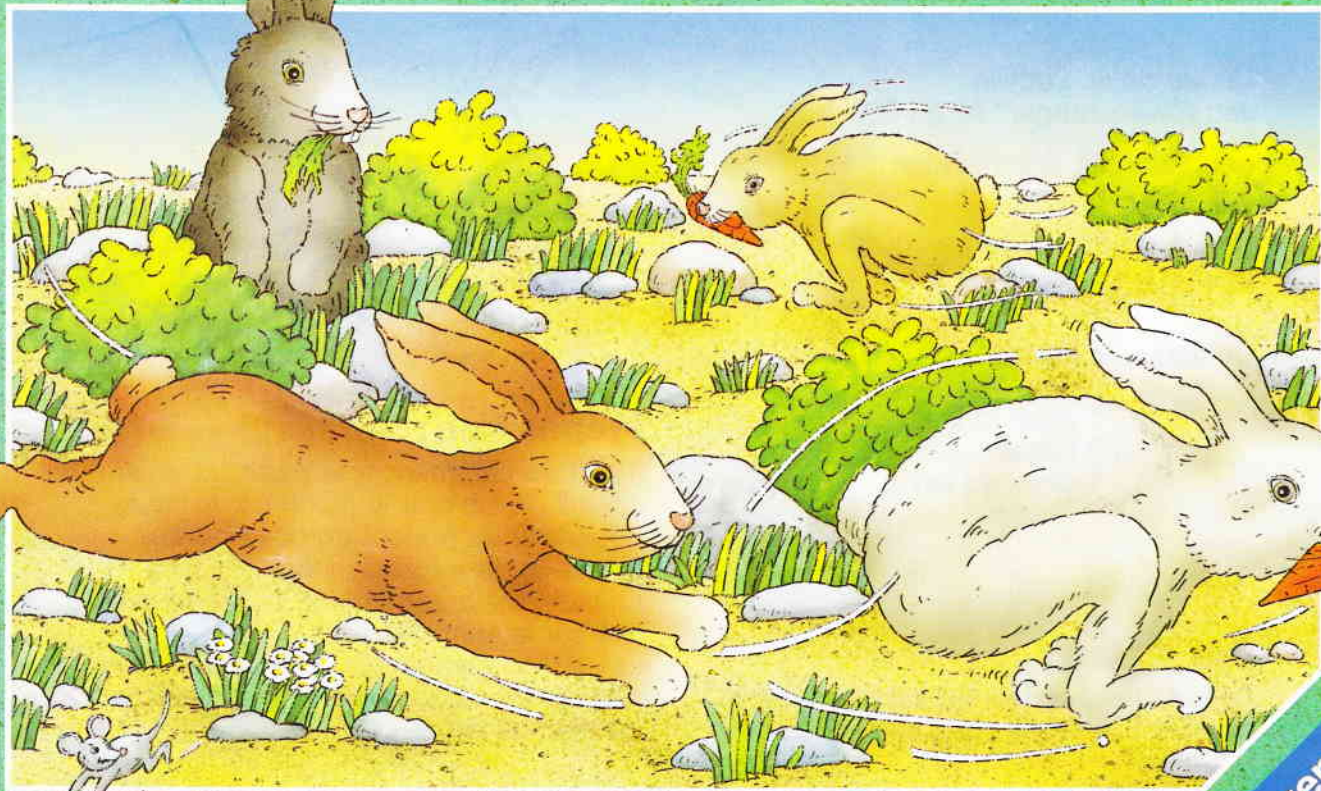


LAPINS CHASSEURS



Les lapins les plus rapides gagneront le plus de carottes

Ravensburger

LAPINS CHASSEURS

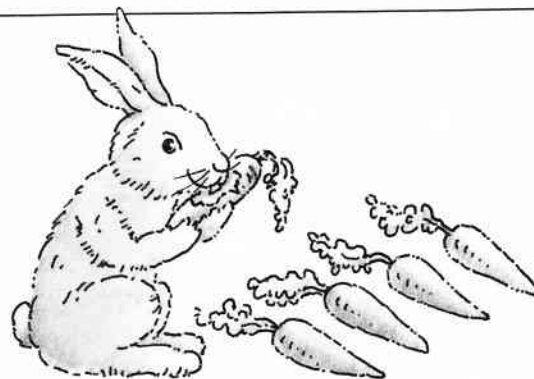


Un jeu de M. Ludwig
Jeu Ravensburger® N° 21 008 4

Illustration: H. Semmelroch

Un jeu de dés et de parcours
pour 2 à 4 joueurs de 6 à 12 ans.

Contenu: 4 lapins
2 dés
1 support vert
20 jetons
1 règle du jeu



Préparation :

Avant de commencer la partie, chacun choisit un lapin et le place sur la case-départ ronde portant un point de la même couleur que son lapin. Le lapin du joueur le plus jeune est alors fixé sur le support vert. Les jetons orange, qui représentent la réserve de carottes, sont placés à côté du plan de jeu.

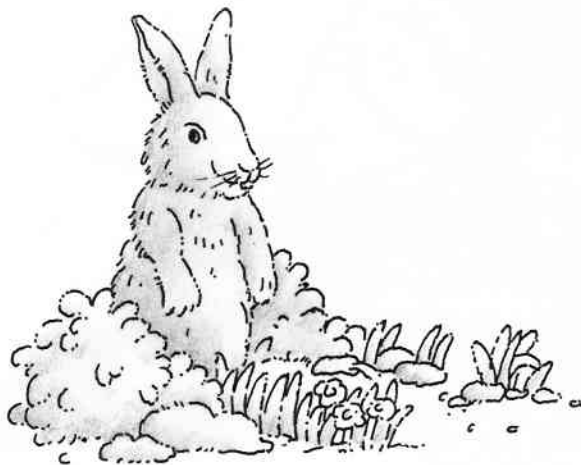
But du jeu :

Le but, dans ce jeu, est de ramasser le premier 5 carottes avec son lapin.



Règle du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et ouvre avec son lapin une chasse aux carottes mouvementée.



Les deux dés :

Avant chaque tour, le joueur doit déterminer par le choix de son dé la manière de se déplacer pour son lapin.

Si le joueur choisit **le dé orange**, il avance son lapin tout à fait normalement sur les cases du parcours. Chaque case compte pour 1 point. Le joueur peut déplacer son lapin dans n'importe quelle direction, mais il n'a pas le droit d'avancer et reculer durant le même tour. Si la carotte apparaît sur le dé, le joueur reçoit une carotte prise à la réserve, mais n'a pas le droit d'avancer.

Le joueur peut aussi faire disparaître son lapin sous terre. Il utilise pour cela **le dé bleu**. Il peut faire «disparaître» son lapin sur n'importe quelle case. Le chiffre joué



détermine alors la case où le lapin va «réapparaître». De cette façon, le joueur peut, avec un peu de chance aux dés, modifier rapidement sa position sur le plan de jeu.

Exemple : Un joueur placé sur une case quelconque prend le dé bleu et joue un «3» : son lapin disparaît alors pour ressortir au chiffre «3». Le joueur place alors son lapin sur la case en question.

Le lapin chassé :

Le support vert désigne toujours le lapin qui a le droit de ramasser des carottes. Le joueur qui fait avancer ce lapin essaie d'atteindre le plus vite possible une case carotte. Si le joueur arrive sur une telle case en faisant le nombre exact de points, il reçoit aussitôt pour son lapin une carotte toute fraîche, symbolisée par un jeton en bois. Puis c'est le tour de son voisin de gauche.

Attention : les cases carottes sont les 6 grandes carottes figurant sur le plan de jeu. Elles comptent pour 1 point, comme toutes les autres cases.



Les poursuivants :

Comme naturellement chacun veut ramasser des carottes pour son lapin, les autres joueurs poursuivent le lapin placé sur le support vert et espèrent bien l'attraper.

Si un joueur arrive avec son lapin sur une case déjà occupée par le lapin chasseur, on inverse alors les rôles. Il n'est pas nécessaire d'arriver sur cette case en faisant le nombre exact de points. Les points qui restent ne comptent alors plus. Le lapin attrapé retourne sur sa case-départ. Le joueur qui maintenant part à la chasse aux carottes, a le droit, lui, de rejouer. Il va tenter sa chance, tandis que ses amis se lancent à sa poursuite. Et tout est reparti...



Fin du jeu :

Celui qui a ramassé le premier 5 carottes avec son lapin a gagné la partie et peut maintenant croquer à belles dents ses carottes.

© 1991 by Otto Maier Verlag
Ravensburg

Editions Ravensburger
Attenschwiller, France

