

Trotte Lapin



NATHAN



*"Et si l'on jouait à cache-cache ?" dit un lapin.
"Oh oui! Bonne idée" répondent ses copains.
Et voilà tous les lapins qui sautent de-ci, de-là,
par-ci, par-là... queue en l'air, tête en bas!
Ils voudraient bien se cacher dans les choux du jardin,
mais ce n'est pas si facile! Ou leurs sauts sont trop
courts, ou leurs sauts sont trop longs!
Allez les enfants, jouez avec eux!
Un lapin dans un chou... c'est bien!
Deux lapins dans deux choux... c'est mieux!
Trois lapins dans trois choux... c'est merveilleux!*

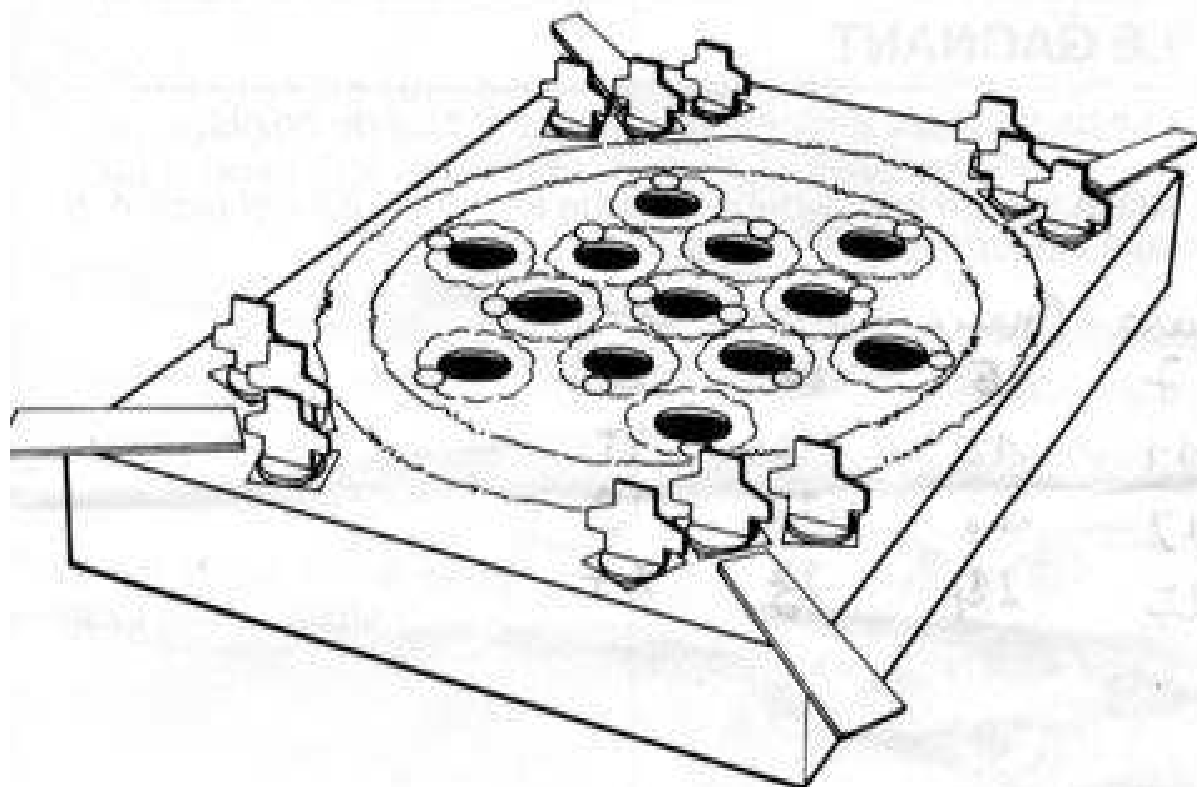
De 2 à 4 joueurs

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plateau de jeu.
- 12 lapins : 3 verts, 3 rouges, 3 bleus, 3 jaunes.
- 12 socles.
- 4 jetons (pour pousser les lapins).

PRÉPARATION DU JEU

- Fixer chaque lapin sur un socle.
- Placer le plateau de jeu sur la boîte.
- Placer la boîte au centre des joueurs.
- Chaque joueur prend les 3 lapins et le jeton d'une même couleur et se place près du coin du plateau de couleur identique (son départ).



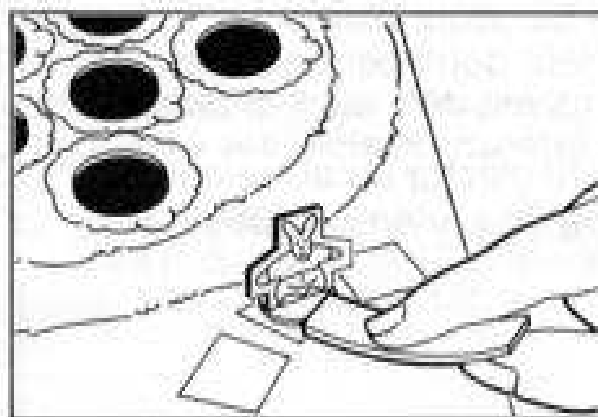
BUT DU JEU

Faire sauter ses lapins dans les choux rapportant le plus de points, pour gagner la partie.

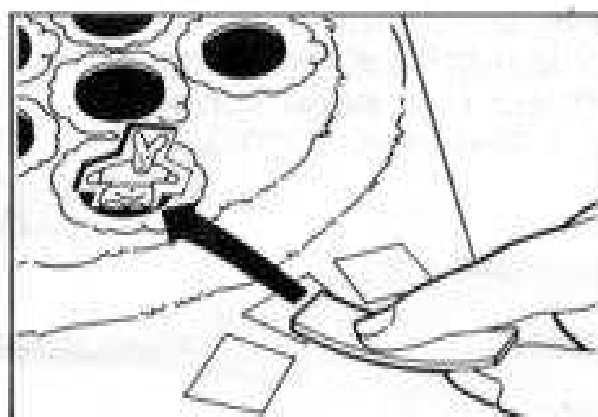
RÈGLE DU JEU

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.
- Il place un de ses lapins sur un des carrés de son départ.

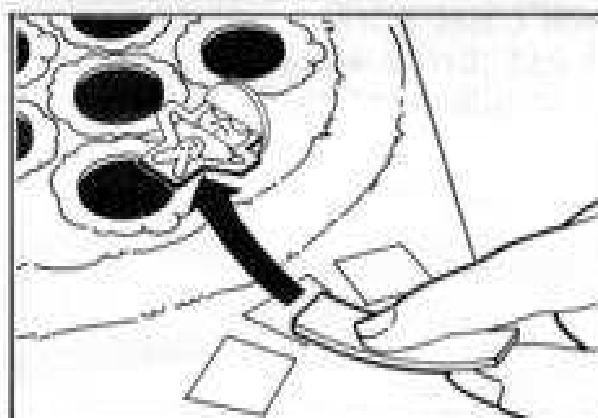
- Puis, à l'aide de son jeton (et à la façon du jeu de puces), il essaie de lancer son lapin dans un des choux.



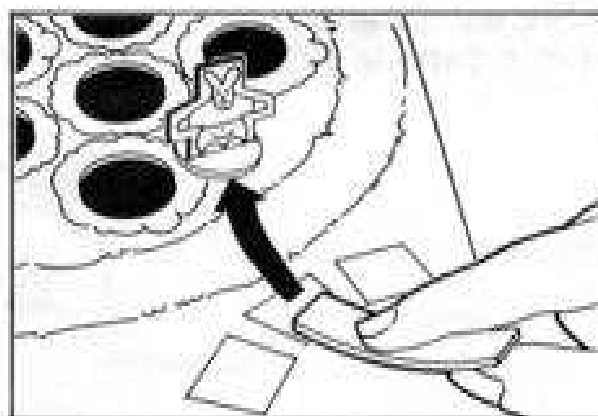
- Si le lapin tombe dans un chou (et ceci dans n'importe quelle position), le joueur a réussi et le lapin reste dans le chou. C'est alors au tour du joueur suivant qui joue de la même façon.



- Si le lapin se renverse sur le plateau de jeu ou tombe hors du plateau, le joueur le reprend et a droit à un essai supplémentaire. S'il échoue à nouveau, le lapin est retiré du jeu et est perdu pour lui. C'est alors au tour du joueur suivant.

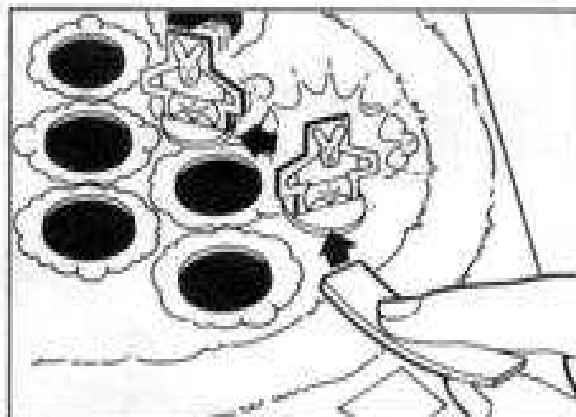


- Si le lapin reste debout sur le plateau, il reste où il est. C'est alors au tour du joueur suivant.

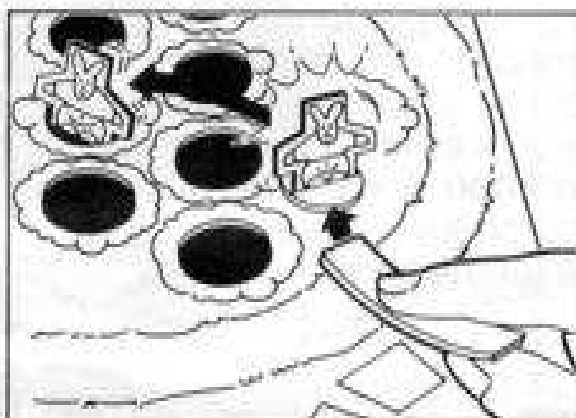


• Au cours d'un saut, un lapin peut déplacer un autre lapin qui est déjà sur le plateau :

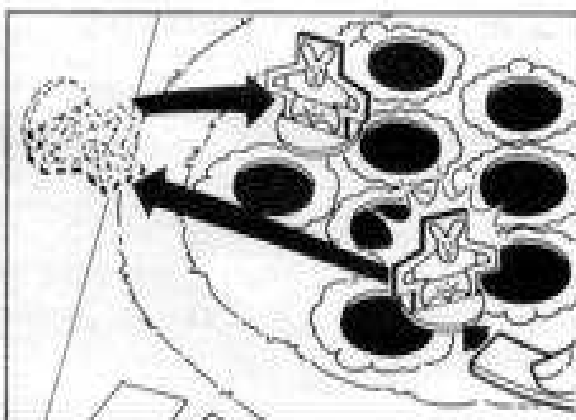
– Si c'est à un autre endroit sur le plateau, il reste où il arrive (s'il est renversé, il est remis debout).



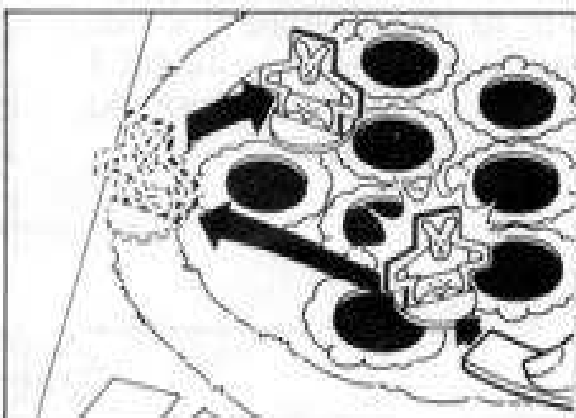
– Si c'est dans un chou, cela rapporte des points au joueur (voir page suivante).



– Si c'est hors du plateau, il est remis sur le plateau à sa place initiale.



– Si c'est dans la rivière, il est remis dans le jardin.



• Les joueurs jouent ainsi à tour de rôle jusqu'à ce qu'ils aient utilisé leurs 3 lapins.

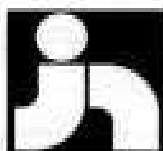
• **La partie est alors terminée et l'on fait le total des points :**
– Chaque lapin dans un chou **rapporte les points indiqués sur le chou.**

– Chaque lapin debout dans le jardin **rapporte un point s'il ne touche pas la rivière ;** sinon, il ne rapporte rien.

LE GAGNANT

• Le gagnant est le joueur qui totalise le plus de points.

NOTA : si l'on joue à deux, chaque joueur peut jouer avec 4, 5 ou 6 lapins.



Licence Gilbert LÉVY

© 1988 JEUX NATHAN S.A. PARIS FRANCE

Droits réservés pour tous pays.

MADE IN FRANCE

055 332