



HOP! HOP! LAPIN

Sauvons les Carottes du Jardinier!

Jeu Piatnik N° 750892
pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans
© 2006 par Piatnik, Vienne



Jeu d'observation et de mémorisation.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, de petites pièces pouvant être avalées.

Les jardiniers se réjouissent, les carottes sont belles, elles poussent si bien dans leur jardin! Cependant, des petits lapins les ont repérées et croquent à belles dents les merveilleuses carottes qui s'offrent à eux.

Cela ne plaît pas du tout aux jardiniers, ils veulent chasser les petits lapins, mais certains ne se laissent pas intimider.

Quel Jardinier réussira-t-il à capturer quatre petits lapins de couleurs différentes?

Contenu :

- 1 Plateau de jeu
- 4 Jardiniers avec un chapeau de différentes couleurs, 1rouge, 1bleu, 1jaune et 1vert.
- 20 Lapins, 5 rouges, 5 bleus, 5 jaunes et 5 verts .
- 1 Dé.

But du Jeu :

Obtenir 4 lapins de couleur différente.

Préparation :

Poser le plateau de jeu au centre de la table, placer les quatre jardiniers dans les angles du plateau sur le support de la même couleur que leur chapeau, et les 20 lapins dans les alvéoles correspondant à leur couleur respective. Chaque joueur choisit la couleur du chapeau de son jardinier.

A deux ou trois joueurs, les jardiniers sont placés sur le plateau selon le nombre de joueurs, mais les 20 lapins doivent tous être installés sur le plateau dans les alvéoles de leur couleur respective.



Note: Parmi les 5 lapins d'une même couleur, seuls 3 lapins peuvent sauter lorsque l'on appuie sur le chapeau d'un jardinier; les deux autres ne peuvent pas sauter, un petit pivot noir situé à leur base les en empêche.



Déroulement du Jeu :

Se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence, il lance le dé.
Si le dé indique :



Une couleur, le joueur appuie sur la tête d'un lapin de la même couleur que celle indiquée par le dé, puis sur le chapeau de son jardinier.

Si le lapin saute, il le garde, et passe le dé au joueur suivant. Si le lapin ne saute pas, il le laisse en place et passe le dé au joueur suivant.



Le **joker** de 4 couleurs, le joueur appuie sur la tête du lapin de son choix dans une des 4 couleurs, puis sur le chapeau de son jardinier. Si le lapin saute, il le garde et passe le dé au joueur suivant. Si le lapin ne saute pas, il le laisse en place et passe le dé au joueur suivant.



Le signe **échange**, le joueur échange avec un partenaire un lapin de la couleur de son choix.

A 4 joueurs, il est possible de se trouver dans le cas particulier suivant: les 4 joueurs ont chacun 3 lapins de couleur différente, les 8 lapins restant sur le plateau de jeu ne peuvent pas sauter mais le jeu continue avec le dé. A leur tour, les joueurs lancent le dé, le premier joueur qui obtient la couleur qui lui manque gagne la partie.

Fin du jeu

Le premier joueur qui obtient 4 lapins de couleurs différentes a gagné la partie.

