Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

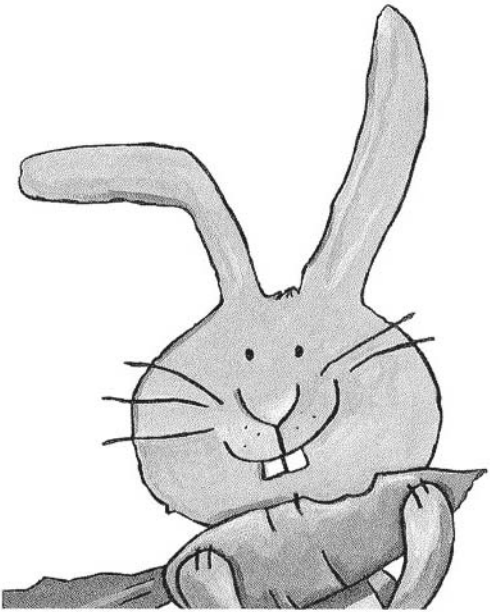
**escaleajeux.fr**
**09 72 30 41 42**
**06 24 69 12 99**
**escaleajeux@gmail.com**

Spielanleitung • Instructions • Régle du jeu • Spelregels

4441

# Möhren mopsen

**Carrot Catching • Lapins et renards • Wortels gappen**



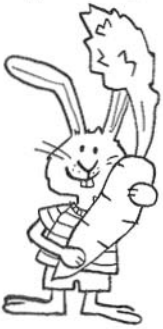
Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2002

# Lapins et Renards

Un jeu de mémoire pour **2 à 6** petits futés âgés de **4 à 99** ans.

**Idée du jeu:** Heinz Meister
**Illustration:** Anja Wrede
**Durée du jeu:** 5 à 10 minutes

Les lapins se régalent surtout de belles carottes croquantes et savoureuses. Chacun d'entre eux essaie de faire bien attention pour pouvoir récupérer le plus de carottes possible. Mais cela n'est pas si facile, parce que des renards très rusés s'approchent parfois des lapins ...



## Contenu:

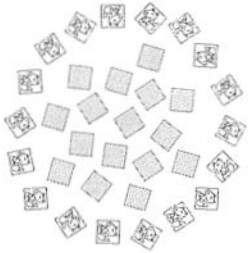
20 carottes
18 petites cartes « lapin »
18 petites cartes « renard »
1 dé à symboles (lapin, carotte, renard)
1 règle du jeu

## But du jeu:

Quel enfant récupérera le plus de carottes?

## Préparatifs:

Etalez les petites **cartes « lapin » face cachée** au milieu de la table.
Les petites **cartes « renard »** sont déposées **face visible** tout autour des cartes « lapin ».
Les **carottes, le dé** et la boîte ouverte restent à proximité du jeu.



## Déroulement du jeu :

Il faut jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.
L'enfant qui a le plus faim a le droit de commencer !
Si plusieurs enfants ont aussi faim les uns que les autres, il faut comparer : pour montrer l'importance de sa faim, l'enfant devra écarter le plus loin possible ses mains les unes des autres. Celui qui écartera le plus pourra commencer.

**Chaque enfant peut choisir entre deux possibilités :**

... soit il retourne une des cartes qui se trouvent au milieu de la table,

... soit il jette une fois le dé.

1. **Retourner une carte :** Prends une des cartes dont la face est cachée et retourne-la :

- **Si elle représente un lapin, tu es récompensé par une carotte.**

  *Au début du jeu, il est très facile de trouver un lapin.*

  Dépose ensuite la carte dans la **boîte du jeu**.

  Prends alors l'une des **cartes « renard »** qui se trouve à proximité, retourne-la face cachée et pose-la à l'emplacement de la carte « lapin » que tu viens d'enlever.

  *Tout au long du jeu, de plus en plus de renards se retrouvent alors au milieu du jeu...*

- **Si elle représente un renard, tu ne récupères aucune carotte.**
  Retourne à nouveau la carte et dépose-la à l'endroit où elle se trouvait. C'est au tour du joueur suivant.

**2. Jeter le dé**

Si tu ne sais plus très bien où se trouvent les cartes « lapin », tu peux jeter le dé.

**Quel symbole apparaît sur le dé ?**

**Carotte:**

Tu as beaucoup de chance! Tu as le droit de prendre **une carotte**.

**Renard:**

Tu dois essayer de trouver et retourner une carte « renard » :

- **Si tu réussis,** tu reçois **une carotte** en récompense. La carte « renard » sera alors déposée dans la boîte.
- **Si tu ne réussis pas,** tu ne récupères pas de carotte et tu dois remettre la carte au milieu en la retournant à nouveau.

**Lapin:**

Tu dois essayer de trouver et retourner une carte « lapin » :

- **Si tu réussis,** tu reçois une carotte en récompense. La carte « lapin » sera alors déposée dans la boîte.
- **Si tu ne réussis pas,** tu ne récupères pas de carotte et tu dois remettre la carte au milieu en la retournant à nouveau.

C'est au tour du joueur suivant.

## Fin du jeu:

Le jeu se termine:
... dès qu'un enfant a récupéré la dernière carotte,
... ou dès que la dernière carte « renard » est déposée au milieu.
L'enfant qui a le **plus de carottes** devant lui a gagné la partie.

*Les enfants qui ne savent pas bien compter, peuvent faire une ligne avec leurs carottes pour la comparer. Celui qui a la ligne la plus longue est alors le vainqueur.*

## Conseils:

- Vous pouvez très bien décider de jouer autant de parties que vous êtes de joueurs. Ainsi à chaque tour, un nouvel enfant pourra commencer.
- Pour rendre le jeu plus palpitant, vous pouvez décider au début du jeu de mettre deux cartes « renard » faces retournées au milieu.