

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 (Saône-et-Loire), 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.


**ESCALE À
JEUX**

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



BUNNY BUNNY MOOSE-MOOSE

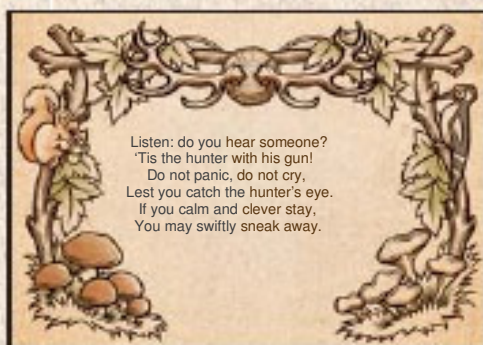
Une fois encore, le chasseur rôde dans la forêt. Tous les animaux tremblent ! Enfin, pas vraiment. Seul un animal stupide serait troublé par cela. Dans nôtre forêt, les animaux sont intelligents, autrement ils décoreraient les murs du chasseur. Nos animaux déambulent nonchalamment au loin, en essayant de convaincre le chasseur de changer de cible.

« Vous voulez du lapin Mr le chasseur ? Dommage, je suis un orignal, oh non, pas un orignal avec des bois comme ça... »

Les joueurs jouent le rôle de lapins et d'orignaux. Un joueur incarne le narrateur : il place des cartes indiquant quels animaux sont les plus susceptibles de fuir. Les autres joueurs utilisent leurs mains pour mimer les oreilles de lapins ou les bois d'orignaux de différentes formes afin d'imiter un animal qui n'intéresse pas le chasseur. Lorsque le narrateur retourne la carte « Chasseur », les autres joueurs s'immobilisent et en

Le narrateur distribue les points adéquats. Les joueurs avancent leur figurine de lapin et d'orignal le long du sentier forestier, distançant le danger qui rôde derrière eux. Ensuite un nouveau joueur devient narrateur et un nouveau tour commence. Le jeu se termine une fois que tous les joueurs auront été narrateur 2 ou 3 fois. Le joueur ayant avancé ses figurines le plus loin sur le sentier est déclaré

CONTENU



Une fiche avec un poème sur chaque face



6 cartes « Joueur », une de chaque couleur



12 figurines (Un lapin et un orignal de chaque couleur)



15 cartes « Sentier »



111 cartes de score

PREPARATION

Lors du 1^{er} tour, le narrateur est le joueur qui ressemble le plus à un orignal. Dans le cas d'une égalité, choisissez le joueur qui ressemble le plus à un lapin. Si certains joueurs sont toujours à égalité choisissez le narrateur comme bon vous semble. Le narrateur s'assoit d'un côté de la table de manière à avoir les autres joueurs en face de lui. Une table rectangulaire est idéale pour cela. Disposez les cartes « Sentier » en ligne au centre de la table. Chaque joueur (incluant le narrateur) choisit une couleur.

Placez la carte « Joueur » de votre couleur devant vous pour rappeler aux autres joueurs qu'elle est votre couleur. Toutes les figurines de lapins et d'orignaux doivent être placées sur la 5^{ème} carte du sentier forestier avec leur nez pointé au loin (du côté le plus long du sentier). Le narrateur pose la fiche « Poème » sur la table avec le poème court (6 lignes) face visible. Les cartes de score doivent être mélangées puis le narrateur prend cette pioche en main



LE TOUR

Chaque tour se déroule de la même manière. Le narrateur mène l'action.

Le narrateur

Pari

Le narrateur place sa carte "Joueur" devant un autre joueur. Tout ce qui arrivera aux animaux de ce joueur arrivera au narrateur.

Distribution

Le narrateur commence à lire le poème doucement et clairement. Sur le 1^{er} mot de chaque ligne, le narrateur

Pioche une carte et la regarde (mais les autres joueurs ne peuvent pas encore la voir). Lorsque le narrateur récite la partie en gras de la ligne, il place la carte, face visible, sur la table. Le narrateur procède ainsi pour chaque ligne. A la fin du poème il y aura donc une suite de 6 cartes de score sur la table.



Le narrateur recommence immédiatement le poème et pioche une nouvelle carte. Cette carte est placée au dessus de la 1^{ère} (toujours en face des autres joueurs). La carte suivante recouvre la seconde, et ainsi de suite, la dernière recouvrant la dernière carte de la 1^{ère} ligne ; puis le narrateur recommence. A la fin, il y aura sur la table une ligne de 6 piles de cartes. Dans chaque pile, seule la carte du haut est visible



Astuce: Les narrateurs créatifs peuvent réciter leur propre poème (classique, dramatique, drôle,...). Vous pouvez même le chanter. N'ayez pas peur d'être ridicule, les autres joueurs le seront aussi (cf. en bas de page)

Le poème ne doit pas être récité trop rapidement, les cartes doivent apparaître dans un temps raisonnable.

La carte chasseur

Lors de la 1^{ère} lecture du poème, la carte chasseur n'a aucun effet ; le narrateur doit simplement la laisser en place comme une carte de score. Toutefois, si le poème a déjà été lu (donc qu'une ligne de 6 cartes de score est déjà formée), la carte chasseur stoppe immédiatement le poème. Rappelez-vous que le narrateur regarde toutes les cartes avant de les poser. Si le narrateur voit la carte chasseur, au lieu de lire la seconde moitié de la ligne du poème (en gras), le narrateur crie « BOUM » et pose la carte sur la table (la carte chasseur doit être posée face au narrateur et ne doit couvrir aucune des 6 piles de la ligne)



Exemple : Le narrateur vient de finir le poème pour la 1^{ère} fois. 6 cartes sont sur la table. 2 d'entre elles sont des cartes chasseur, mais n'ont pas d'effet. Le narrateur commence à lire le poème une 2^{ème} fois. En lisant la 1^{ère} ligne il recouvre la 1^{ère} carte. En lisant la 2^{ème} ligne il pioche la 2^{ème} carte et s'aperçoit que c'est une carte chasseur : Au lieu de finir de lire la ligne, il crie « BOUM » en posant la carte chasseur en face de lui.



Les autres joueurs

Lorsque le narrateur crie «BOUM» les autres joueurs doivent s'immobiliser immédiatement



Les joueurs placent leurs mains sur leur tête pour imiter les bois de l'original ou les oreilles du lapin. Comme ils ne savent pas quand le chasseur arrivera, ils doivent garder leurs mains en position à tout moment. Ils peuvent changer la position de leurs oreilles ou de leurs bois jusqu'à ce que le narrateur crie « BOUM ». Lorsque cela arrive, les autres joueurs n'ont plus le droit de modifier la position de leurs mains ou de tirer la langue. Toutes les langues tirées lorsque le narrateur crie « BOUM » doivent rester dehors.

Tout ceci constitue l'essence du jeu puisque les cartes que le narrateur joue ont différentes valeurs qui indiquent la meilleure apparence à avoir pour survivre. Les bois des orignaux ne sont pas toujours les mêmes. Certains sont compacts, d'autres écartés, certains pointent vers le bas, d'autres vers le haut. Les oreilles des lapins ont aussi des particularités : Certaines sont positionnées au dessus de la tête, d'autres sur le côté, certaines sont droites et d'autres

pendantes. Et, enfin, il y a bien sûr les langues... mais nous y reviendrons dans quelques minutes. Les cartes de score représentent les différents types de bois ou d'oreilles avec une valeur associée. Les animaux avec une valeur élevée seront plus intéressants : Ce sont ceux qui auront le plus de chance d'échapper au chasseur. Certaines cartes ont une valeur négative indiquant les caractéristiques que les joueurs devront éviter.

Après la 1^{ère} lecture du poème, 6 cartes sont sur la table, tant que le narrateur continue de lire, ces cartes seront recouvertes par de nouvelles.

Lorsqu'une carte est recouverte elle n'est plus active. Seules les cartes du dessus de la pile comptent. Les joueurs doivent essayer d'imiter les oreilles ou les bois leur apportent qui leur rapportent le plus de points (Voir « Décompte » plus bas).

Pour marquer des points, un joueur doit avoir soit des oreilles de lapin, soit des bois d'original, mais pas les deux. N'importe quoi d'autre sera considéré comme un drôle de buisson.

Les bois de l'original

Les bois d'originaux vont toujours de paire. Un original avec un seul bois n'est pas un original, c'est un drôle de buisson. Vous ne pouvez pas mélanger une oreille et un bois. Les deux bois peuvent être différents.

Un bois peut être compact ou écarté. Ils peuvent pointer vers le bas ou vers le haut. Il y a 4 types de bois différents :

Bois écartés pointant vers le haut



Bois écartés pointant vers le bas



Bois compacts pointant vers le haut



Bois compacts pointant vers le bas



Pour mimer un bois, posez votre pouce contre votre tempe. Un bois sans pouce n'est pas un bois. Vos autres doigts doivent pointer vers le haut ou le bas.

Vos doigts devront être soit écartés, soit collés les uns aux autres. Essayez de ne pas tenir vos doigts parallèles sans qu'ils ne se touchent.



Les oreilles de lapin

Les oreilles du lapin vont toujours de paire. Un lapin avec une seule oreille est en fait un drôle de buisson. Vous ne pouvez pas mélanger une oreille avec un bois. Les deux oreilles peuvent être différentes

Les oreilles du lapin peuvent pousser sur le haut de la tête du lapin ou sur le côté. Elles peuvent être droites ou pendantes. Il ya 4 types d'oreilles :

Oreilles droites sur le haut



Oreilles droites sur le côté



Oreilles pendantes sur le haut



Oreilles pendantes sur le côté



Une oreille est mimée avec deux doigts. Les autres doigts sont fermés. Ces deux caractéristiques sont les seules distinctions entre une oreille et un bois. Si vous avez du mal à ne lever que deux doigts utilisez en 4 (mais gardez votre pouce fermé). Le plus important est que les autres joueurs puissent faire la différence entre vos oreilles et vos bois. Une oreille sur le haut de la tête doit être clairement sur

le haut. Si les deux oreilles sont sur le haut, elles doivent se toucher (il est autorisé d'avoir une oreille sur le haut de la tête et une sur le côté). Pour qu'il n'y ait pas de confusion vous pouvez mettre les oreilles derrière votre tête lorsqu'elles doivent être sur le dessus (cf. dessin). Une oreille sur le côté de la tête doit être positionnée sur votre tempe. Le tout est de bien différencier les différentes positions



Pour mimer une oreille droite, pointez vos doigts vers le haut. Pour mimer une oreille pendante, vos doigts doivent être courbés. En théorie, une oreille pendante peut aussi ressembler

à un poing fermé, mais des Oreilles pendantes convenables sont tellement plus mignonne qu'un triste poing fermé... Comme vous pouvez le voir sur cette illustration:



Langue

Les animaux sont, eux aussi, à la recherche de leur identité. Un orignal qui tire la langue pense qu'il est un lapin alors qu'un lapin qui tire la langue pense qu'il est un orignal. Ne me demandez pas pourquoi ?! C'est encore un des mystères de la nature. Donc lorsque vous mimez vos bois ou vos oreilles, vous pouvez choisir de tirer la langue. Vous pourrez ainsi être un lapin avec des bois ou un orignal avec des oreilles. Pourquoi est-ce une bonne idée ? Tout est expliqué plus bas.



CARTES DE SCORE

Chaque carte symbolise un attribut et une valeur (qui peut être positive, négative ou multiplicatrice)

Bois et oreilles seuls



Pour marquer les points d'une carte symbolisant une Oreille ou un bois (à droite ou à gauche) vous devez mimer le même type de bois ou d'oreille sur le bon côté de votre tête. Les cartes sont posées face aux joueurs. Lisez-les comme si vous vous regardiez dans un miroir.

Donc si vous voyez un bois écarté, pointant vers le haut, sur le côté droit de la carte, vous marquerez les points en mimant un bois écarté, pointant vers le haut sur le côté droit de votre tête. Votre bois gauche ne vous fera pas marquer de points avec cette carte.



Bois et oreilles ambigus



Les points de certaines cartes sont marqués de manière différente. Elles sont

reconnaissable par des illustrations ambiguës. Par exemple, la forme ou la position ne sont pas clairement définies. Les illustrations ci-dessous résument les oreilles et les bois ambigus présent dans le jeu.





Exemple : Le joueur sur la gauche marquera les 6 cartes (Les 3 de gauche avec sa main droite, les 3 de droite avec sa main gauche)



La joueuse sur la droite ne marquera aucun point (aucune oreille n'est mimée correctement)



Rappelez-vous qu'une oreille ou un bois ambigu vous rapportera des points seulement si vous avez correctement mimé une oreille ou un bois du bon côté.

L'oreille ou le bois de l'autre côté de votre tête ne vous rapportera pas de point pour cette carte

Oreilles et bois double

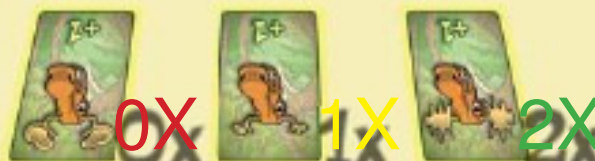


Certaines cartes sont composées de 2 bois ou 2 oreilles. Si vos oreilles ou vos bois correspondent à la carte, vous marquez les points indiqués. Si les deux côtés correspondent vous marquez les points deux fois.



Exemple:

La joueuse ne marque pas les points de la 1ère carte (aucun de ses bois n'est compact ou ne pointe vers le haut). Elle possède un bois qui correspond avec la 2ème carte (celle qui pointe vers le haut), elle marque donc 1 point. Ces deux bois correspondent à la dernière carte, elle marque donc 2 points.



Langue



Vous marquerez les points de ces cartes si vous tirez la langue. Tirer la langue va avoir d'autres effets (cf plus bas)

Lapin



Pour marquer les points de ces cartes, vous devez ressembler à un lapin. Rappelez-vous, lorsqu'un original tire la langue il pense qu'il est un lapin. Donc vous pouvez marquer les points si vous avez des bois et que vous tirez la langue.

Bien sûr vous pouvez marquer ces points si vous avez des oreilles de lapin et que vous ne tirez pas la langue.

Original



Pour marquer les points de ces cartes vous devez ressembler à un original. Si vous avez des bois, vous marquez les points seulement si vous ne tirez pas la langue.

Il est important de savoir comment fonctionnent ses cartes puisqu'elles permettront souvent de doubler vos points.

Carte Chasseur



Un chasseur peut se trouver dans les 6 cartes de score si il a été retourné lors de la 1^{ère} lecture du poème et qu'il n'est recouvert jusqu'à la fin de la 1^{ère} lecture. Aucun joueur ne marque de point avec une carte Chasseur

Score inversé



Cette carte s'applique à tout les joueurs qu'ils aient des oreilles ou des bois. Elle change les points positif en négatif et inversement

DECOMPTE

Les joueurs peuvent modifier leurs positions (oreilles, bois, langues) jusqu'à ce que le narrateur révèle le Chasseur en criant « BOUM ». Dès lors, les joueurs doivent s'immobiliser. Ils reçoivent alors des points en fonction des 6 cartes visibles sur la table (La carte Chasseur posé par le narrateur n'interfère pas dans le décompte et ne doit pas recouvrir une des 6 cartes de score).

Le narrateur calcule le score de chacun des autres joueurs, en commençant par le joueur à sa gauche. Pour chacune des 6 cartes il faut vérifier si la position du joueur correspond. Si c'est le cas, faites glisser la carte vers le bas. Si le joueur marque les points deux fois (double oreilles ou double bois) faites glisser la carte vers le bas et tournez la de 90°. Ajouter tout les points (positifs ou négatifs) des cartes qui correspondent avec la position du joueur. Pensez à ne pas oublier de compter deux fois les points d'une carte lorsque le joueur a la position adéquate.



Exemple: La joueuse marque deux cartes une seule fois (+2 et -1) et une carte deux fois (+1 et encore +1). Elle marque donc : $2-1+1+1 = 3$ points.



Certaines cartes ont un multiplicateur x2. Si la position d'un joueur correspond à cette carte, comptez d'abord les points puis multipliez ces points par 2. Un joueur qui marque 2 cartes « x2 » voit son score du tour multiplié par 4



Exemple : La position de cette joueuse correspond avec une carte « +1 » et une carte « -2 », mais aussi avec la carte « x2 » (un orignal tirant la langue marque les points de la carte Lapin). Son total est donc $(1-2) \times 2 = -2$ points.



La carte « Score inversé » (+/-) est un cas special. Elle s'applique à tout les joueurs et inverse les scores calculés. Les scores positifs deviennent négatifs et inversement. Deux cartes « Score inversé » s'annulent (Si il y en a une 3^{ème}, son effet s'applique et les deux premières s'annulent)



Exemple: Le joueur marque une carte -1 (deux fois) et +1 (une fois). Le joueur a des bois, mais il tire la langue et se fait donc passer pour un lapin, donc il ne marque pas les points des cartes « Original ». Son total devrait être -1 mais avec la carte « Score inversé » il est de +1.



Qu'il soit positif ou négatif, votre score indiquent les déplacements que vous allez effectuer avec vos figurine le long du sentier forestier. La figurine que vous déplacerez dépendra de l'animal que vous êtes entrain de mimer. Si vous avez des oreilles de lapin vous déplacerez votre figurine de lapin et si vous avez des bois d'original vous déplacerez votre figurine d'original, mais seulement si vous ne tirez pas la langue. Si vous tirez la langue et que vous avez des bois d'original vous devrez déplacer votre figurine de lapin et inversement, si vous tirez la langue et que vous avez des oreilles de lapin vous devrez bouger votre figurine d'original. Après le calcul de votre score le narrateur annonce votre déplacement : Par exemple : « Ton orignal avance de 3 » ou « Ton lapin recule de 2 ». Une fois que votre score est annoncé vous pouvez enfin baisser vos bras (et éventuellement rentrer votre langue) et bouger votre figurine appropriée (Le nez des animaux indique l'avant du sentier).

Une des figurines du narrateur doit être avancée aussi. Au début du tour le narrateur a parié sur un autre joueur. Ce joueur déplacera la figurine (du même type que la sienne) du narrateur du même nombre de cases et dans le même sens que sa propre figurine.

Une fois qu'il a annoncé le score d'un joueur, le narrateur passe sans attendre au calcul du score d'un autre joueur. Le calcul du score doit être aussi rapide que possible. Après plusieurs minutes les bras lever, les autres joueurs vont commencer à trouver la position inconfortable...

Les joueurs doivent rester attentif lors du décompte et pointer les éventuelles erreurs du narrateur, en secouant la tête sauvagement et en produisant des sons inarticulés. (Il est difficile de parler avec la langue sortie)



Astuce: Puisque les joueurs gagnent leurs points grâce aux mêmes 6 cartes, il est courant que plusieurs joueurs miment le même animal (la même position des mains et de la langue). Le décompte ira plus vite si le narrateur compte les points des joueurs mimant le même animal en même temps.



Exemple :

Lorsque le narrateur crie "BOUM", tout les autres joueurs s'immobilisent (cf dessins ci-dessous). Le narrateur débute alors le décompte, de gauche à droite.

Le 1^{er} joueur marque la 2nde carte (une fois) et la 3^{ème} carte. Le narrateur dit alors, « Ton original avance de 3 » et le joueur s'exécute. Le narrateur s'aperçoit que la 4^{ème} joueuse possède les mêmes bois que le 1^{er} joueur, il lui dit alors de déplacer aussi son original de 3. Le narrateur avait parié sur la 4^{ème} joueuse, elle avance donc l'original du narrateur de 3 pendant qu'il commence à calculer le score du 2^{ème} joueur.

Le 2^{ème} joueur marque la 2^{ème} carte (deux fois) et la 3^{ème}, mais aussi la 6^{ème} carte (valeur négative). A ce stade elle à 2 points. Mais comme sa langue est tirée, elle est un lapin et marque donc la 5^{ème} carte (x2). Le narrateur annonce alors, « Ton lapin avance de 4 » (elle ne peut pas avancer son original car sa langue est tirée). Pendant qu'elle bouge sa figurine, le narrateur passe au décompte suivant. Ce tour va être catastrophique pour lui...Il marque la 1^{ère} carte mais aussi la 4^{ème} (deux fois...) pour une somme de -1. Comme il est un lapin, il marque la 5^{ème} carte et multiplie donc son score par 2 pour un résultat de -2. Le narrateur annonce, « Ton lapin recule de 2 ». Le joueur déplace alors sa figurine.



Buissons

Parfois les joueurs s'immobilisent dans une position ne représentant ni un lapin ni un original. Ils n'ont qu'un bois ou qu'une oreille ou encore une monstrueuse combinaison des deux... Il est possible que quand le narrateur crie « BOUM » ils viennent juste de baisser leurs bras et qu'ils n'aient pas leurs mains sur leur tête.

Les cartes ne s'appliqueront pas à ces joueurs. Le narrateur doit simplement indiquer quels joueurs ressemblent à des buissons. Ces joueurs doivent reculer leurs deux figurines d'une case sur le sentier (même si une des 6 cartes de score est une carte « Score inversé ». Si le narrateur avait parié sur un de ces joueurs il doit aussi reculer ses figurines d'une case



Rattrapage

Personne n'aime être le dernier, pas même les lapins et les orignaux. Une fois les décomptes terminés, certaines figurines vont avancer.

Le lapin le plus en retard de tout les lapins avance de 1 (si il y a égalité, toutes les figurines impliquées avancent). Il en va de même pour le dernier orignal. Si tous les lapins ou tout les orignaux sont sur la même case, alors ils avancent tous d'une case.



Exemple: Dans cet exemple, trois orignaux ont avancés de 3 cases, un lapin de 4 cases, et un lapin a reculé d'une case. Après les décomptes, le lapin ayant reculé avance de 1, tout comme les deux orignaux qui n'ont pas avancés



Le sentier

Les figurines se déplacent le long du sentier (en avançant ou en reculant). Lorsqu'une figurine arrive au bout du sentier, prenez les cartes du début du sentier et placez les à la fin de manière à permettre à la figurine de terminer son mouvement. Si de cette manière une figurine à la traine se trouve sans carte sous elle, avancez-la jusqu'à la prochaine carte du sentier.

De même, si une figurine doit reculer alors qu'il n'y a plus de carte sentier, prenez des cartes de devant. Toutefois, ne prenez pas les cartes qui sont sous les figurines les plus avancées. Dans ce cas là, ne prenez pas la carte sous la figurine en tête et reculez la dernière figurine jusqu'à la dernière carte sentier. Il y a 15 cartes sur le sentier, donc, normalement, aucune figurine ne se trouvera à 14 cartes derrière le leader.

A force de déplacer les cartes sentier du début à la fin et inversement, il faudra certainement faire glisser les cartes pour faire tenir le sentier sur la table.

Le jeu

Maintenant que vous savez tout sur le déroulement des tours de jeu. Résumons un peu :

Le narrateur parie sur un joueur

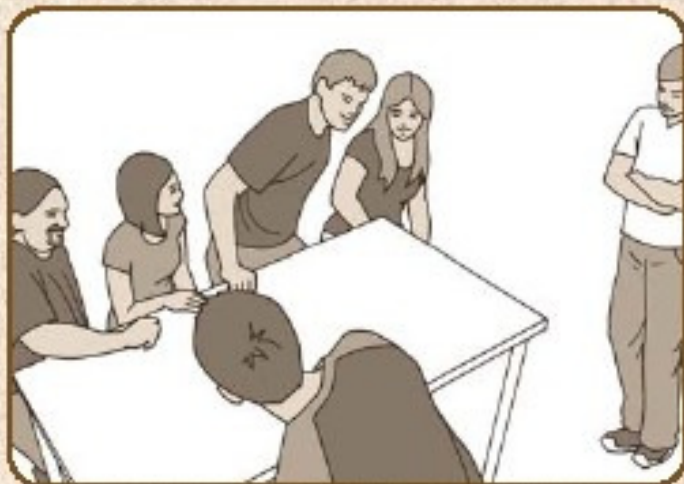
Le narrateur lit le poème en posant les cartes scores

Les autres joueurs utilisent leurs mains pour mimer des oreilles ou des bois. Le narrateur continue de lire le poème jusqu'à ce qu'il pioche une carte chasseur (il l'ignore lors du 1^{er} tour). Le narrateur crie alors « BOUM » et les joueurs s'immobilisent

Le narrateur calcul les points de chaque joueur et annonce leur déplacement. Les joueurs déplacent leur figurine (et celui sur qui le narrateur a parié déplace aussi la figurine du narrateur).

Le dernier lapin et le dernier orignal avance d'une case.

Cela termine le tour. Chaque joueur prend la place de son voisin de gauche. Le joueur sur la droite du narrateur devient le narrateur pour le prochain tour.



Les cartes utilisées sont mises de côté et le nouveau narrateur commence le nouveau tour avec les cartes restantes. A la fin du tour, les joueurs se déplacent de nouveau, et un nouveau joueur devient narrateur. Si les cartes viennent à manquer, mélanger les cartes utilisées afin de former une nouvelle pioche (Si le narrateur pense qu'il n'y aura pas assez de carte pour ce tour, c'est une bonne idée de reformer la pioche avant de commencer le tour, pour éviter un temps mort au milieu du poème). Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont été narrateur deux fois (à 5 ou 6 joueurs) ou trois fois (à 3 ou 4 joueurs).

Le classement est déterminé par la position de la figurine la plus en retrait de chaque joueur. Donc le vainqueur sera celui dont la figurine la plus en retrait est la plus avancée. En cas d'égalité c'est celui dont l'autre figurine est la plus avancée qui gagne.



Exemple: Orange gagne car sa figurine la plus en retrait (son orignal) est la plus avancée. Jaune, Bleu et Rouge ont leur figurine la plus en retrait sur la même case. Donc leur classement sera déterminé par leur autre figurine. Jaune est second, Bleu et Rouge sont 3^{ème} égalité. Vert est dernier : malgré que son orignal soit le plus avancé, son lapin lui est derrière toutes les autres figurines



VARIANTE FACILE

Si vous voulez que le jeu soit plus simple à expliquer et à jouer (par exemple lorsque vous jouez avec de jeunes enfants) vous pouvez choisir d'utiliser un ou plusieurs de ces ajustements:

1. Ignorez la règle de la langue. Tous les joueurs avec des oreilles sont des lapins. Ils marqueront les points des cartes lapins et bougeront leur figurine lapin. Et, de même, Tous les joueurs avec des bois sont des orignaux. Ils marqueront les points des cartes orignal et bougeront leur figurine orignal.

Les langues compteront seulement pour les cartes de score Langue

2. Enlevez les cartes scores x2

3. Enlevez les cartes de score +/- (Mais ces cartes font le piment du jeu alors si tout les joueurs pensent pouvoir jouer avec, gardez les)

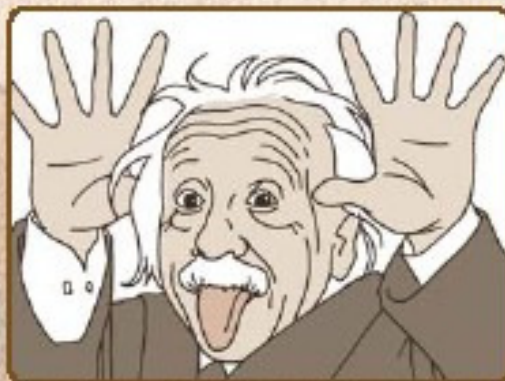
4. Ne lisez pas les deux dernières lignes du poème (ainsi il y aura 4 lignes et donc 4 piles de cartes de score sur la table)



VARIANTE DIFFICILE

Pour plus de challenge, tournez la fiche poème et lisez le long poème. Il est composé de 8 lignes, donc il y aura 8 piles sur la table.

Dans cette configuration il sera plus difficile de marquer des points.



Un jeu de Vlaada Chvatil

Illustration: Tomáš Kučerovský

Graphic design: Filip Murmak

Typesetting: Ivana Lososová

Traduction: Corentin Lebrat (Hawkeye)

Lead testing: Petr Murmak

Thanks to: Brno Boardgame Club and visitors of Czechgaming, Festival Fantásie and Gamecon.

Special thanks to: Petr Salajka, Alena Dvořáčková, Markéta Kulatá, Stanislav Nowak, Radek Melša, Daniel Dubský, Tomáš Jakl, dilli and 9th Pionek.



© Czech Games Edition, October 2009
www.CzechGames.com