

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

**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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



# Lapins Chasseurs

Un jeu de Manfred Ludwig  
Ravensburger Spiele® n ° 21 007 7

Illustrations : Heiner Semmelroch

Un jeu de course aux dés pour 2 à 4 enfants de 6 à 12 ans

Contenu :     4 Lapins  
                  1 socle  
                  20 jetons  
                  2 dés  
                  1 règle du jeu

## But du jeu

Le but du jeu est de collecter ses premiers cinq lapins et des carottes.

## Préparation

Avant de commencer, chaque joueur prend un lapin et le pose sur la case de départ ronde de même couleur. Le plus jeune joueur place le socle sous son lapin. Les jetons sont placés à côté du plan de jeu.

## Règle du jeu

On joue dans le sens horaire. Le plus jeune joueur commence et ouvre, avec son lapin, la chasse aux carottes.

## Les deux dés

Au début de son tour, le joueur doit choisir avec lequel des deux dés il déplace son lapin.

Si un joueur choisit le dé orange, il déplace son lapin normalement sur les cases. Chaque case parcourue correspond à un point du dé. Le joueur peut déplacer son lapin dans n'importe quelle direction. Cependant, il est interdit de faire demi-tour et donc de passer deux fois sur la même case.

Si le dé montre sa face carotte (face 1), le joueur gagne une carotte (un jeton) de la réserve, mais il ne se déplace pas.

Le joueur peut aussi choisir de disparaître dans un terrier. Il utilise alors le dé bleu. Il « plonge » alors son lapin dans un terrier quelconque et réapparaît au-dessus du terrier indiqué par le dé. De cette façon, le joueur peut rapidement changer de position et atteindre une région plus propice avec un peu de chance des dés.

Exemple : si un joueur lance le dé bleu et obtient un « 3 », son lapin disparaît et ressurgit au terrier numéro 3. Le joueur place son lapin sur cette case.

## Lapin chasseur

Seul le lapin placé sur la base verte peut récupérer des carottes sur les cases carottes.

Note : les cases carottes sont les huit grandes carottes sur le plan de jeu. Ces cases valent un point de déplacement au dé comme les autres cases.

Le joueur qui déplace le lapin chasseur essaye d'aller rapidement sur les cases carottes avec le nombre de points exact sur son dé. S'il termine son déplacement sur ce type de case, il reçoit une carotte croquante sous la forme d'un jeton. Après cela, c'est à son voisin de gauche de jouer.

## Chasseur chassé

Comme il gagne plus facilement des carottes, le lapin chasseur est poursuivi par les autres lapins dans l'espoir de l'attraper.

Quand un joueur termine son tour sur la même case que le lapin chasseur, les rôles sont échangés ! Et il n'y a même pas besoin d'y parvenir avec le nombre de points exact ; les points non utilisés sont simplement perdus. Le lapin rattrapé est replacé sur sa case de départ. Le nouveau lapin chasseur se lance à la chasse aux carottes en relançant immédiatement les dés.

## Fin de la partie

Le premier joueur qui recueille cinq carottes gagne la partie. Il peut maintenant savourer ses carottes croquantes en paix.