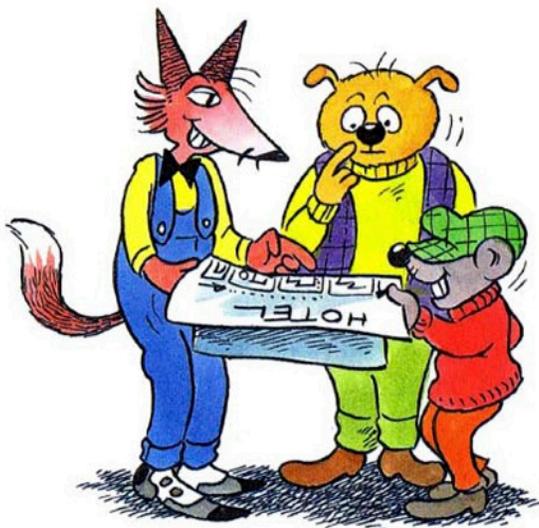




Voici Chip Le Lièvre et Charly La Souris.
Chip est l'inventeur génial, l'inspecteur rusé
et le plus grand dormeur de tout Lièreville.

Heureusement, son ami Charly le tient en
éveil... et ceci plus particulièrement lors-
qu'il s'agit de démontrer qui est le plus
rapide de Lièreville.

Pour cette raison, Chip a même interrompu
sa sieste, car...

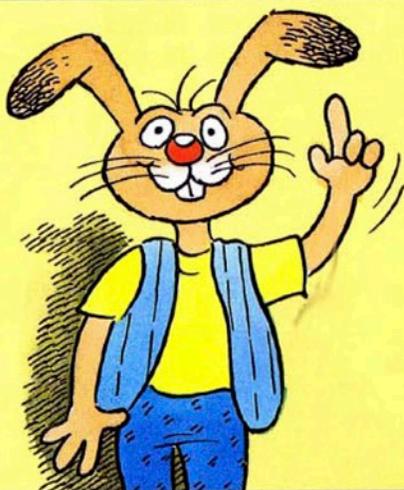


Max Le Renard, Bob Le Chien et Jacky La
Taupe, les coquins les plus malicieux de
Lièreville sont également de la partie.

Une chose est sûre, le suspense est assuré.

Jeu Ravensburger® n° 00 118 7
Un jeu de dé pour 2 à 5 joueurs de 5 à 12 ans.

Contenu: 1 plan de jeu
17 cartes-chambre
18 cartes-événement
5 figurines de jeu
5 supports
1 dé.



Bonjour les amis!
Je vais vous montrer comment
préparer le jeu, avant de
commencer à jouer.

Avant de jouer pour la première fois, détachez délicatement des planches prédécoupées les cartes-chambre, les cartes-événement et les figurines de jeu.

Mettez les figurines dans les supports. Mélangez les cartes-événement et posez-les en tas à côté du plan de jeu. Placez les cartes-chambre sur le plan de jeu dans l'ordre qui vous plaira. A chaque partie, l'emplacement des cartes-chambre peut être différent.

But du jeu

Nous participons tous à une même course. Le plus rapide, à se rendre de la réception de l'hôtel au grenier, en passant par toutes les chambres, sera le gagnant.



Bob, as-tu compris comment ça marche?

Mais oui, c'est simple: lancer le dé, avancer et puis... gagner!



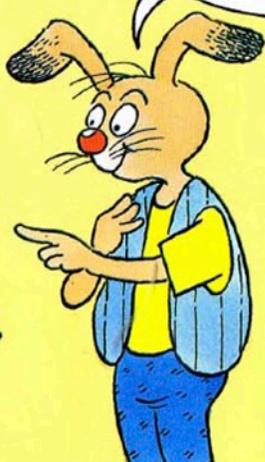
Règle du jeu

Le plus jeune joueur commence la partie. Il lance le dé et avance sa figurine d'autant de cases que de points sortis au dé. Puis le dé passe au voisin de gauche.

Ce n'est pas tout, il y a encore les cartes-événement:



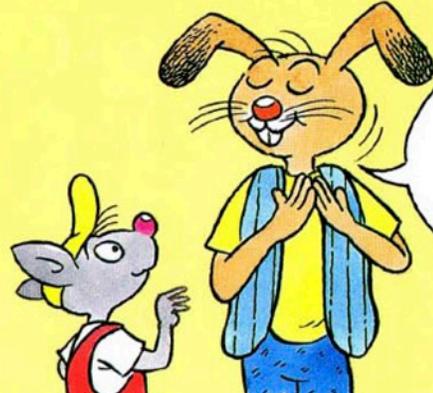
A quoi servent donc les cartes-événement?



Les cartes-événement peuvent t'aider à avancer plus vite. Mais elles peuvent également te réserver une mauvaise surprise.



Comment cela??



Bon, cela se passe ainsi...

A chaque 6 sorti au dé, tu tires une carte-événement représentant un objet. Immédiatement, tu le recherches dans une des chambres où il est caché.



Quand tu l'as trouvé, tu poses ta figurine sur le point rouge en-dessous de l'objet. Quand ce sera à nouveau ton tour de jouer, c'est de ce point que tu repartiras.

Donc, si j'ai de la chance, je pourrai avancer et si j'ai de la malchance, je devrai reculer.

Parfait! Comme tu as si bien compris, nous pourrons bientôt commencer à jouer.



Chip, est-ce que c'est tout?

Heureusement que tu me le rapelles, je l'aurais presque oublié.



Si ma figurine arrive sur la case où se trouve la tienne, je ne peux pas t'expulser.

Ah, c'est très gentil, merci. Mais où vas-tu te mettre?



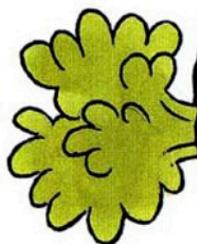
J'ai tout simplement le droit de rejouer.

Ce n'est pas si gentil que ça.

Aah!



Fin du jeu



... j'oubliai:

Chacun a le droit de garder les cartes-événement qu'il a tirées. S'il ne devait plus y avoir de cartes-événement, tu avanceras uniquement de 6 cases.