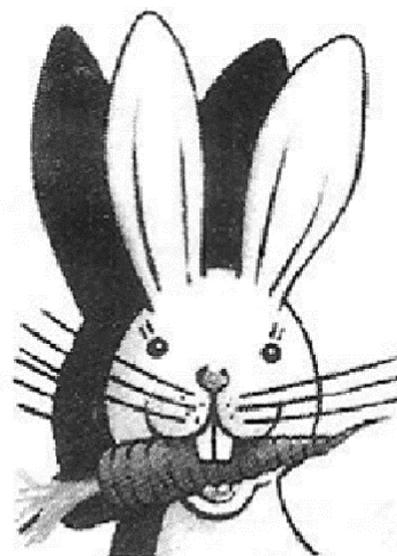


# Jeannot Lapin

## Reconstituer une famille de six lapins

Jeux Ravensburger® n° 00 449 2  
Un jeu pour 2 à 4 joueurs dès 5 ans  
Auteur et illustrateur: Johann Rüttinger

Contenu: 1 plan de jeu octogonal  
25 cartes  
1 pion (lapin de bois)  
1 dé  
1 règle de jeu



Connaissez-vous le fameux lapin blanc, qui a des idées folles plein la tête et dont le plus grand plaisir est de tout embrouiller? Son nom officiel est Jeannot Lapin, mais ses confrères l'appellent parfois «Jean Louis» ou JL en abrégé. C'est à lui que ce jeu est dédié.

## But du jeu

Chaque joueur doit essayer de réunir une famille de lapins comprenant papa-lapin, maman-lapin et 4 petits lapins. Le gagnant est celui qui, le premier, réussit à rassembler une famille complète. Mais le jeu n'est pas aussi simple qu'il en a l'air, car Jeannot Lapin est de la partie . . .

## Préparatifs

Poser le plan de jeu au milieu de la table et le lapin de bois (= pion) sur la case à point rouge.

Sortir à présent Jeannot Lapin du tas de cartes et le mettre de côté. Il s'agit du lapin blanc croquant une carotte à belles dents.

Mélanger soigneusement les 24 cartes restantes et les disposer à l'envers autour du plan octogonal en 8 piles de 3 cartes. Poser finalement à l'envers la carte de Jeannot Lapin sur l'une des 8 piles de cartes. La course aux lapins peut commencer!

## Règle de jeu

C'est le plus jeune joueur qui commence.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur, à qui c'est le tour de jouer, lance le dé et déplace le lapin de bois du nombre de cases correspondant au nombre de points obtenus. Les points doivent tous être joués, et le lapin de bois sert de pion à tous les joueurs! Il peut se déplacer aussi bien vers la droite que vers la gauche, mais il n'a pas le droit de changer de direction durant un seul et même déplacement!

Le joueur qui obtient un 6 au lancer de dé peut jouer une seconde fois et déplacer le pion.

Après chaque lancer de dé et déplacement de pion sur l'une des 8 cases du plan de jeu, le joueur prend la carte se trouvant sur la pile située en face de la case où s'est arrêté le lapin de bois.

Ce sont ces cartes précisément qui servent à réunir les familles de lapins. Pour gagner, il faut posséder une série complète de cartes:

papa-lapin	6 points
maman-lapin	5 points et
petits lapins	1 à 4 points.

Pour être complète, une famille de lapins doit présenter 6 cartes, dont les couleurs importent peu. Mais ce qui est important c'est que chaque joueur possède un seul exemplaire de chaque carte.

Si le joueur ne possède pas encore la carte qu'il vient de tirer, il la garde et la dépose devant lui sur la table à la vue de tous les participants. S'il détient déjà cette carte, il la remet à l'envers sous la pile de cartes.

## **Quel est le rôle de Jeannot Lapin?**

Le jeu serait monotone si Jeannot Lapin ne venait pas brouiller les cartes. Le joueur qui tire la carte de Jeannot Lapin a le droit de prendre la carte de son choix à un autre participant.

Jeannot Lapin est naturellement nourri de bonnes intentions. Il vient en aide au joueur ayant eu la chance de l'obtenir – ceci au détriment d'un autre participant! C'est le jeu, et chacun peut être favorisé ou lésé à son tour!

Le joueur n'a pas le droit de garder la carte de Jeannot Lapin. Il doit aussitôt la remettre dans le jeu en la déposant à l'envers sur l'une des 8 piles de cartes.

## **En bref**

Jeter le dé – déplacer le lapin de bois – prendre une carte. Rien de plus simple, s'il n'y avait Jeannot Lapin pour tout embrouiller!

## **Fin du jeu**

Le jeu se termine lorsqu'un joueur réussit à rassembler une famille complète de lapins numérotés de 1 à 6.

## **Litiges éventuels**

Les allées et venues de Jeannot Lapin peuvent brouiller les pistes. Voici donc les réponses aux questions qui peuvent éventuellement se poser durant la partie:

1. Un joueur a-t-il le droit de prendre une carte qu'il possède déjà?

Non. Il a uniquement le droit de prendre une carte qu'il ne possède pas.

2. Que fait le joueur qui a tiré la carte de Jeannot Lapin et qui ne trouve pas de carte adéquate auprès des autres participants?

Il repart bredouille, car dans ce cas-là également s'applique la règle de jeu disant que les joueurs n'ont pas le droit de posséder de cartes en double.

3. Comment les joueurs doivent-ils disposer leurs cartes?

Bien en vue, l'une à côté de l'autre, afin que chacun puisse voir les cartes de l'autre.

4. Peut-on faire changer de direction le lapin de bois durant un seul et même déplacement?

Non. Le pion ne peut se déplacer que dans une seule et même direction à la fois, vers la droite ou vers la gauche.

5. Faut-il rassembler les cartes dans un ordre déterminé?

Non. L'important est de les réunir toutes, que ce soit dans l'ordre ou dans le désordre.

6. Que faire lorsque le lapin de bois échoue sur une case près de laquelle il n'y a plus de carte?

Malchance! Il n'y a rien à faire, on ne peut même pas lancer une nouvelle fois le dé.

7. Faut-il réunir une famille de lapins de couleur uniforme?

Non. La famille peut présenter différentes couleurs. Si un joueur réussit toutefois à rassembler au grand complet une famille de même couleur, il a droit au titre de «lapin en chef» et peut faire le tour de la table en sautillant à pieds joints.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger  
Attenschwiller, France**



257369