

Inspecteur Lapinou



Un jeu de mémoire et de dés pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Heinz Meister
Illustration : Gabriela Silveira
Durée de la partie : env. 20 minutes

L'inspecteur Lapinou est sur la piste des bandits. Mais grand Dieu, chaque bandit a un jumeau et seule la paire de bandits peut être capturés. En ayant une bonne mémoire et un peu de chance en lançant le(s) dé(s), vous pourrez aider l'inspecteur Lapinou à trouver les paires de bandits recherchées.

FRANÇAIS

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 8 lapins (de quatre couleurs différentes)
- 24 cartes de bandits (12 paires)
- 1 gros dé
- 1 petit dé
- 1 règle du jeu



*capturer en premier
trois ou quatre paires
de bandits*

*plateau de jeu au
milieu de la table*

*cartes de bandits,
faces cachées,
sur la cachette*

*chacun : deux lapins
sur n'importe quelles
cases-parcours*

préparer les dés

Idée

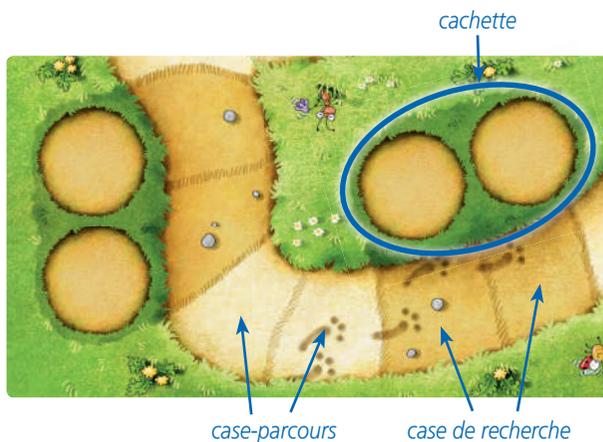
A l'aide de ses deux lapins, chaque joueur essaye de trouver des paires de bandits. Quand un lapin arrive sur une case de recherche, le joueur a le droit de retourner les cartes de bandits qui y sont posées faces cachées. Si le second lapin arrive également sur une case de recherche et s'il y a des bandits identiques sur les deux cases cachettes, le joueur capture les deux bandits et récupère la paire de cartes. Le but du jeu est, selon le nombre de joueurs, de capturer en premier trois ou quatre paires de bandits.

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Il représente un pré avec un réseau de chemins et des cases-parcours de différentes couleurs.

*cases claires = cases-parcours
cases foncées = cases de recherche*

Il y a toujours deux cases de recherche l'une à côté de l'autre, auxquelles correspond une cachette constituée de deux emplacements pour les cartes de bandit. Mélanger les cartes de bandit et les poser faces cachées sur les emplacements ronds de chacune des cachettes.



Chacun prend deux lapins d'une couleur et les pose sur deux cases quelconques des cases-parcours du plateau de jeu. Sur chaque case, il ne doit y avoir qu'un seul lapin. Les lapins en trop sont retirés du jeu.

Préparer les deux dés.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui peut le mieux sauter comme un lapin commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Pendant ton tour, tu as à chaque fois le choix entre trois possibilités de jouer avec les dés :

1. **Tu joues avec le petit dé** (résultat de 1 à 3).
2. **Tu joues avec le gros dé** (résultat de 1 à 6).
3. **Tu joues avec les deux dés et additionnes les points** (résultat de 2 à 9).

Lance un dé ou les deux dés. Avance alors un de tes lapins dans n'importe quelle direction du parcours du nombre de cases correspondant au résultat du lancement de dé(s).

Attention :

Si un autre lapin se trouve déjà sur la case sur laquelle ton lapin atterrit, tu as le droit de le poser sur n'importe quelle case libre du parcours

Où ton lapin a-t-il atterri ?

- **Sur une case-parcours ?**
Il ne se passe rien ! C'est tout de suite au tour du joueur suivant de lancer le dé ou les dés.
- **Sur une case de recherche ?**
Le suspens commence ! Retourne toutes les cartes de bandit de la cachette correspondante.

N. B. :

Quand ton lapin quitte une case de recherche et s'il n'y a pas d'autre lièvres sur la case de recherche d'à côté, tu dois de nouveau retourner les cartes de bandits de la cachette correspondante.

lancer le(s) dé(s) et avancer un lapin

le lapin atterrit sur case déjà occupée par un autre lapin = déplacer ce lapin

case-parcours = joueur suivant

case de recherche = retourner les cartes

*capturer une paire
de bandits*

Capture d'une paire de bandits

Pour capturer une paire de bandits, tes deux lapins doivent se trouver chacun sur une case de recherche et parmi les cartes de bandits posées dans les cachettes correspondantes, il doit y en avoir deux identiques pour former une paire. En récompense, tu récupères les deux cartes de bandits et les piles devant toi.



Exemple n° 1 :

Les deux lapins marrons transfèrent la paire de bandits « poule ». Le joueur récupère les deux cartes de bandits.



Exemple n° 2 :

Cas spécial : *les deux cartes de poule se trouvent sur la même cachette. Pour pouvoir capturer la paire de bandits, les deux lapins d'un joueur doivent se trouver sur les deux cases de recherche.*

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le(s) dé(s).

Fin de la partie

*a deux ou trois joueurs =
quatre paires de bandits;
a quatre joueurs =
trois paires de bandits*

A deux et trois joueurs, la partie se termine dès qu'un joueur a récupéré quatre paires de bandits.

A quatre joueurs, la partie se termine quand un joueur a récupéré trois paires de bandits.

Ce joueur gagne la partie : c'est lui l'inspecteur le plus rusé.