

# Saute~lapin

Jeu Ravensburger® n° 00 172 9  
Auteur: Ilse Dreher-Plonka  
Graphiste: Marek Mann

Jeu de dés à couleurs pour 2 à 4 joueurs de 4 à 8 ans.

Contenu: 16 figurines «lapins» en 4 couleurs,  
1 dé à couleurs,  
1 plan de jeu 36 x 36 cm,  
1 règle de jeu.

## Chers enfants,

Vous avez certainement déjà observé un lapin qui avance par bonds successifs. A présent, vous avez, vous aussi des petits lapins que vous pouvez faire avancer par petits bonds...ou grands bonds par-dessus d'autres lapins sur votre plan de jeu: ils vont faire du «saute-lapin» comme vous vous faites du «saute-mouton» avec vos camarades.

## But du jeu

16 petits lapins avancent par bonds successifs au gré du dé à couleurs. Quatre petits lapins d'une couleur identique appartiennent à la même famille. Chaque famille essaie d'arriver la première sur la grande case à sa couleur au centre du plan de jeu, but de son parcours.

## Préparation du jeu

Le plan de jeu est déplié sur la table. Chaque joueur reçoit 4 petits lapins d'une même couleur et les pose sur leur maison située dans un des quatre coins du plan de jeu. Les petits lapins rouges habitent dans la maison signalée par une flèche rouge; les petits lapins bleus habitent dans la maison signalée par une flèche bleue, etc...

## Règle de jeu

Le plus jeune joueur commence la partie. Il lance le dé et fait avancer un de ses petits lapins sur la case la plus proche dont la couleur est identique à celle sortie au dé. On suit la direction indiquée par la flèche sur le plan de jeu.

Si la case sur laquelle on doit s'arrêter est occupée, on saute pardessus le petit lapin qui s'y trouve, et ce «saute-lapin» nous amène à la prochaine case de couleur identique, libre. Il est fort possible qu'au cours du jeu, on doive sauter par-dessus plusieurs petits lapins avec le même jet de dé; aucun lapin n'est expulsé de ce jeu et il faut toujours rejoindre la prochaine case libre de couleur identique à celle sortie au dé.

Le bleu sur le dé est une couleur particulière. Il procure l'avantage de pouvoir rejouer et d'avancer avec un lapin tant que le bleu sort. Peu à peu, les joueurs introduisent dans le jeu leur quatre petits lapins. A chaque lancer de dé, le joueur choisit un de ses quatre lapins à faire avancer; il a intérêt à prendre celui qui lui permettra de faire le plus grand bond.

Devant chaque case d'arrivée se trouve une dernière case bleue. Le petit lapin qui arrive sur cette case bleue saute directement sur l'arrivée qui est la grande case à sa couleur.

## Fin de jeu

Le joueur qui arrivera à placer le premier ses quatre petits lapins sur la case d'arrivée à sa couleur a gagné la partie.

© 1986 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger Attenschwiller, France

Ravensburger

714652