

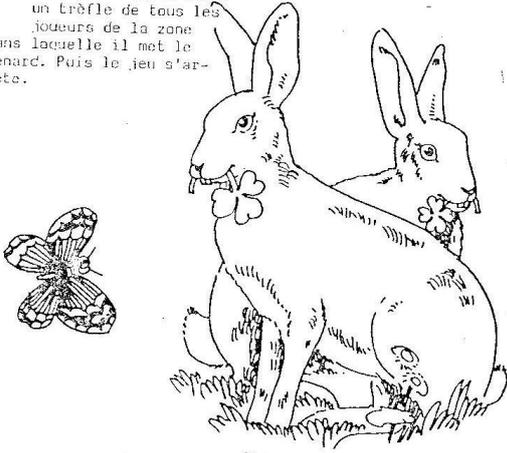
VARIANTES PLUS DIFFICILES

Quand les joueurs maîtrisent bien le jeu, on peut ajouter une des règles suivantes ou les deux.

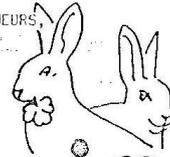
- 1) Le joueur ne reçoit les trèfles que des cases où il s'arrête.
- 2) Chaque joueur, renvoyé au terrier par l'arrivée du renard dans la zone où il était, doit donner un trèfle au joueur qui a déplacé le renard. S'il n'a pas encore de trèfle, il n'en donne pas.

Si un joueur cueille le dernier trèfle en obtenant la face "renard", il reçoit aussi un trèfle de tous les joueurs de la zone dans laquelle il met le renard. Puis le jeu s'arrête.

Bon amusement !



UN JEU PO 2 à 4 JOUEURS,
à partir de 5 ans.



le lapin et ses amis

Qui de plus gourmand qu'un lièvre qui respire l'odeur de l'herbe drue, du trèfle frais ou de la forêt parfumée ?

Osera-t-il cependant mettre le museau hors de son terrier car le renard, tapi dans l'ombre, guette... ?

HABA

Copyright Habermas-Spiele Rodach **Rob-007**

DESCRIPTION DE LA PLANCHE DE JEU

Au centre, le terrier.

De chaque côté, une zone différente qui forme un milieu écologique particulier :

- en haut, la forêt;
- à droite, les prés;
- dessous, les champs cultivés;
- à gauche, la lande couverte de bruyères en fleur.

Chacune des quatre zones compte 11 cases d'une même couleur, toutes reliées entre elles par des chemins.

RÈGLE et BUT DU JEU

Le partie finit quand tous les trèfles sont cueillis. Le joueur qui en possède le plus, gagne.

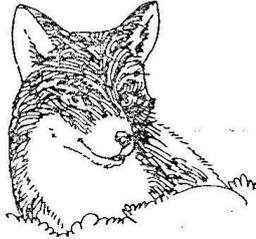
PRÉPARATION DU JEU

Le renard est posé sur son image (donc entre les cases) dans la zone de la forêt.

Chaque joueur se choisit un lièvre (le couleur des lièvres n'a rien à voir avec la couleur des zones) et le pose à l'intérieur du terrier.

5 jetons de trèfle sont ensuite déposés sur 5 cases de chacune des quatre zones. Les joueurs peuvent choisir sur quelles cases.

Le plus jeune reçoit le dé; on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



DÉROULEMENT DU JEU

Pour obtenir des trèfles, le joueur doit passer ou s'arrêter par des cases où ont été posés des trèfles. Pour cela, quand c'est son tour, il lance le dé :

FACE TOINIS

- Le joueur peut avancer d'autant de cases que de points obtenus sur le dé mais il ne peut pas passer deux fois par une même case lors d'un déplacement. Les lièvres sortent du terrier par une des quatre sorties au choix, sauf celle de la zone où se trouve à ce moment le renard.
- Un lièvre peut sauter au-dessus d'un autre lièvre mais deux lièvres ne peuvent pas être ensemble sur une même case.
- Si un lièvre ne peut aller dans une direction, il doit cependant bouger et choisir une autre direction.
- Les trèfles obtenus par un joueur sont sortis du plan de jeu et posés devant lui.

FACE RENARD

Celui qui obtient "face renard", suit dans l'ordre les instructions suivantes :

- 1) il bouge son lièvre de quatre cases.
- 2) il prend le renard et le pose dans une autre zone de son choix. Le renard ne peut pas être posé sur le terrier.

Tous les lièvres qui se trouvent dans la zone où vient d'être posé le renard, sont renvoyés au terrier.

à noter : tout lièvre qui passe par la zone où se trouve le renard est immédiatement renvoyé au terrier.

SI ON JOUE A DEUX : Chacun peut jouer avec deux lièvres à tour de rôle. Gagne celui dont les deux lièvres ont ensemble le plus de trèfles.

SI ON JOUE A TROIS : un lièvre est écarté du jeu, sinon suivre les règles pour quatre joueurs.