

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



Bugs Bunny

Le jeu des carottes

2-4 Joueurs

Detail des pièces

12 carottes en plastique dans une poche en plastique, une toupie, un jeu.

But du jeu

Ramasser le plus grand nombre de carottes en lançant la toupie avec adresse. Mais attention aux taupinières! Si vous êtes trois ou quatre joueurs, le gagnant est le premier qui a ramassé trois carottes. Si vous n'êtes que deux, le gagnant est le premier qui a ramassé cinq carottes.

Preparation du jeu:

Place le jeu sur la table. Le tableau est perforé de 12 trous (voir figure 1) à côté de chacun desquels



Figure 1

se trouve un trou plus petit où la toupie doit se loger. S'il y a lieu, percez les trous à l'aide d'un crayon. Placez les 12 carottes dans leurs trous. Attention: il y a en plus trois trous plus grands qui représentent les taupinières (voir figure 2).



Figure 2

Règles du jeu

Avant de jouer pour la première fois, exercez-vous à faire tourner la toupie.

1. Choisissez le premier joueur. Chacun à votre tour, lancez la toupie une fois seulement pour essayer de gagner une carotte. Pour cela tu dois essayer de faire tomber la toupie dans le petit trou à proximité d'une carotte. Ramasse la carotte que tu gardes et c'est au tour du suivant.
2. Lance la toupie à partir de la partie marquée en bleu en bas du jeu (voir figure 3). Après l'avoir lancée, tu peux pencher, bouger, soulever et secouer le jeu pour diriger la toupie vers le trou de ton choix.

AUCUN JOUEUR NE DOIT TOUCHER LE JEU PENDANT LE TOUR D'UN AUTRE.

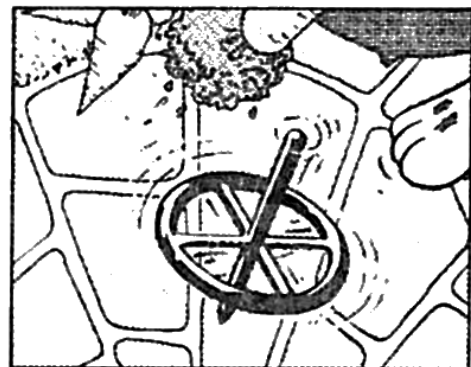


Figure 3

3. LES TAUPINIÈRES

Il y en a trois dans le champ de carottes et il faut essayer de les éviter. Si ta toupie tombe dans l'une d'elles, tu as perdu ton tour.

4. LES TROUS DE CAROTTE VIDES

Si ta toupie tombe dans un trou de carotte déjà gagné par un autre joueur, c'est au tour du suivant. Tu n'as pas gagné de carottes.

5. Si ta toupie s'arrête, sort du jeu ou tombe dans le puits central, tu ne peux pas rejouer et c'est au tour du suivant.

6. LE GAGNANT

Le premier joueur qui a ramassé trois carottes (dans une partie à 3 ou 4 joueurs), ou 5 carottes (dans une partie à 2) a gagné.