

***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 \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



## II - REGLE POUR EXPERT

Dès que vous serez familiarisés avec les règles de base, jouez avec 2 lapins et usez de tactique et d'astuce pour gagner.

Chaque joueur prend 2 lapins de la même couleur et 5 carottes et joue comme précédemment sauf qu'il choisit, après avoir lancé son ou ses dés quel lapin il veut faire avancer. Les points obtenus par le lancé de 2 dés s'additionnent et ne font avancer qu'un lapin, celui que choisit le joueur.

Toute la tactique consiste à calculer quel lapin est le plus intéressant à avancer, sachant qu'un joueur est obligé d'avancer un de ses lapins, si cela est possible, même s'il doit pour cela tomber dans un terrier difficile ou sur la case coyote. Ce n'est qu'en cas d'impossibilité de déplacer aucun de ses lapins que le joueur passe son tour.

Enfin, comme précédemment, les carottes donnent la possibilité de progresser plus rapidement mais il convient de les utiliser au mieux, en conservant un nombre suffisant jusqu'à la fin pour parvenir à éviter le coyote.

# REGLE DU JEU

# Le lapin Malin



De 2 à 4 joueurs - 7 ans et plus.



Le lapin malin ®  
Edité par Habourdin International S.A. Paris  
Fabriqué en France  
Tous droits réservés. © 1985 Habourdin International  
Licence M. Gerchambeau.

## MATERIEL :

Le jeu se compose de :

- 1 plateau
- 8 lapins
- 2 dés
- 36 carottes

## I - REGLE DE BASE

Cette première règle permet aux enfants et aux débutants de se familiariser avec le parcours en ne jouant qu'avec un seul lapin par personne.

Les deuxièmes lapins ne sont utilisés que dans la deuxième règle.

## BUT DU JEU

Etre le premier à atteindre ou à dépasser avec son lapin la grande carotte "ARRIVEE".

## PREPARATION

Chacun choisit une couleur et reçoit un lapin de cette couleur qu'il place sur la case "DEPART". Chacun reçoit 5 carottes et les place devant lui. Les carottes restantes forment la réserve de carottes. Celui qui obtient le plus fort total avec les 2 dés commence la partie.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

Chacun à son tour fait avancer son lapin sur le parcours d'autant de case rondes que de points obtenus. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Notez que les lapins peuvent se dépasser.

COMMENT JOUER LES DES ? Chacun à son tour, fait avancer son lapin en lançant :

- soit 1 seul dé
- soit 2 dés, mais après avoir donné une de ses carottes à la réserve.



LES CAROTTES : Celui qui veut lancer 2 dés, annonce "CAROTTE", donne une carotte à la réserve, puis lance 2 dés et fait avancer son lapin. Les carottes peuvent être jouées à tout moment de la partie, mais un joueur ne peut jouer qu'une carotte à la fois.



SI VOUS FAITES UN DOUBLE : Celui qui, venant de donner une carotte, obtient un double avec les dés, regagne immédiatement sa carotte.

## LES CASES SPECIALES

CASE "REJOUÉZ" : Le lapin qui tombe sur cette case, relance immédiatement 1 dé et avance à nouveau son lapin.

CASE "GAGNEZ UNE CAROTTE" : Le lapin qui tombe sur cette case, reçoit une carotte de la réserve.

CASE "COYOTE" : Le lapin malchanceux qui tombe sur cette case, renvoie son lapin au milieu du parcours sur la case "gagnez une carotte" et reçoit en consolation une carotte de la réserve.



CASES TERRIER : Le lapin qui tombe sur une de ces deux cases terrier placées en début de parcours avance jusqu'au terrier suivant.



Le lapin qui tombe sur une de ces deux cases terrier placées en fin de parcours, recule jusqu'au terrier précédent.



Le lapin qui tombe sur une des cases terrier marquées d'un chiffre, relance immédiatement un dé.



- Si le point obtenu est inférieur au chiffre du terrier, le lapin recule d'un terrier.

- Si le point obtenu est égal ou supérieur au chiffre du terrier, le lapin avance d'un terrier.

Par exemple : Un lapin est tombé sur un terrier marqué 3, il lance un dé. S'il fait 1 ou 2, il recule au terrier précédent. S'il fait 3, 4, 5 ou 6, il avance jusqu'au terrier suivant.

**IMPORTANT** : Chaque fois qu'un lapin doit **avancer** jusqu'au terrier suivant, il ne se place pas sur la case terrier, mais sur la case rose qui est **devant** le terrier.



Chaque fois qu'un lapin doit **reculer** jusqu'au terrier précédent, il ne se place pas sur la case terrier, mais sur la case rose qui est **derrière** le terrier.



## SIGNIFICATION DES COULEURS DES CASES

### TROIS PETITES CASES ROSES

Les 3 petites cases roses à la suite sont des obstacles. Un lapin ne peut s'arrêter sur ces cases et doit les franchir d'un seul coup. Si un lapin ne peut franchir l'obstacle, il passe son tour. Chaque fois qu'un lapin franchit un obstacle (3 cases roses) avec un seul dé, il gagne une carotte.

### CASES BLEUES

Il ne peut y avoir qu'un lapin par case bleue. Si les points du dé amènent un lapin sur une case bleue déjà occupée, il passe son tour.

### GRANDES CASES ROSES

Ce sont les seules cases où il peut y avoir plusieurs lapins.

## GAGNANT

Le gagnant est le premier qui atteint ou dépasse avec son lapin la grande carotte "ARRIVEE".

Obstacle  
aucun  
lapin  
ne peut  
s'arrêter  
sur ces 3  
cases roses



un seul  
lapin  
par case  
bleue



plusieurs  
lapins  
par grande  
case rose

