Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Saute lapin !

Un jeu malin pour apprendre à estimer les distances et prendre des risques pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteur : Sylvain Ménager
Illustration : Daniel Döbner
Durée du jeu : env. 15 minutes

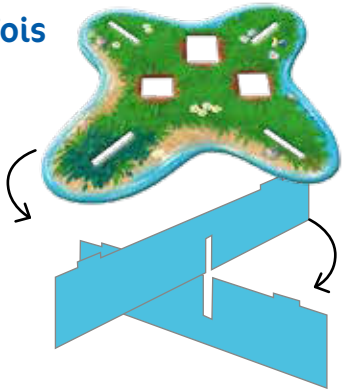
Tout le monde s'affaire sur l'île des lapins. La carotte géante en or qui rayonne à l'horizon indique que l'heure de la récolte a sonné. Malheureusement, la carotte en or et les autres délicieuses carottes poussent sur une autre île en mer. Et les lapins ne savent pas nager ! Mais, un lapin malin les conseille : plongez de grosses pierres dans l'eau et posez des planches par dessus : vous traverserez les eaux comme sur un pont en sautant de planche en planche ! Aussitôt dit aussitôt fait : chacun des lapins commence à bâtir son propre pont pour être le premier à atteindre la carotte géante en or. Mais comme il n'y a pas assez de planches pour construire tous les ponts, les lapins doivent se partager les mêmes matériaux. Celui qui n'estime pas correctement la longueur des planches reste bloqué et voit ses concurrents lui passer devant durant cette course folle menant à l'île aux carottes. Alors, ouvrez bien l'œil, la construction peut commencer !

Contenu du jeu

4 lapins
3 carottes en bois (de trois tailles différentes)
6 morceaux de pont
5 pierres grises
1 île aux carottes
1 île de départ
1 dé de couleur
1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois

Assemblez les îles aux carottes et de départ.
Commencez par emboîter les bandes de carton correspondantes pour former une croix. Insérez ensuite un plateau d'île au-dessus de la croix.
Les îles sont prêtes !



Préparation du jeu

FRANÇAIS

Posez l'île aux carottes et l'île de départ sur la table. Les deux îles doivent être distantes d'environ 80 cm (env. 4 fois la longueur de la boîte).
Choisissez un lapin et placez-le sur l'île de départ.
Mettez les morceaux de pont à disposition à côté de l'île de départ.
En fonction du nombre de joueurs, plantez les carottes sur l'île aux carottes et posez les pierres à côté de l'île de départ comme suit :

- pour 4 joueurs, les 3 carottes et 5 pierres ;
- pour 3 joueurs, seulement les 2 plus grandes carottes et 4 pierres ;
- pour 2 joueurs, seulement la carotte en or et 3 pierres.

Insérez les carottes dans les trous prévus à cet effet sur l'île aux carottes.
Rangez dans la boîte les lapins, carottes et pierres dont vous ne vous servez pas.

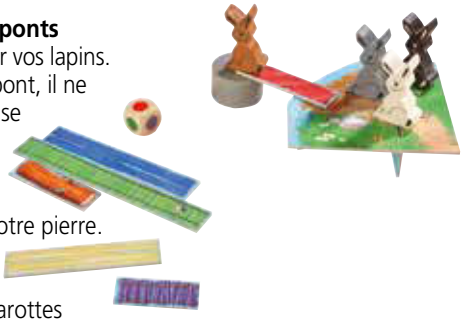
Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur qui a les plus longues oreilles commence.

Construisez les ponts !
Avant de pouvoir construire un pont sur l'eau, tu dois d'abord lancer le dé. La couleur du dé t'indique le morceau de pont que tu places durant ce tour. Mais tu n'as pas encore le droit de prendre celui-ci en main !
Estime d'abord la longueur du morceau de pont. Pose une pierre sur la table à quelque distance de ton lapin. La distance entre ton lapin et la pierre ne doit pas être plus longue que le morceau de pont. Néanmoins, il ne faut pas non plus poser la pierre trop près de ton lapin, car tu perdrais ainsi de précieux centimètres ! Mais attention : tu ne peux que le deviner. Tu n'as pas le droit de te servir du morceau de pont ou d'un autre accessoire pour mesurer.

Ensuite, prends le morceau de pont et essaye de relier l'emplacement de ton lapin à la pierre posée.

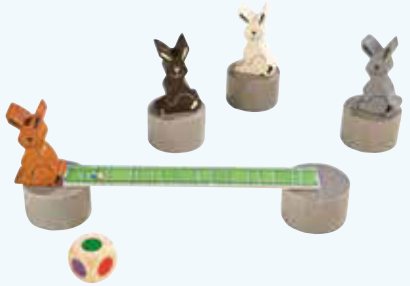
Règles importantes pour la construction de ponts



- Vous ne construisez vos ponts que pour vos lapins. Lorsque vous installez un morceau de pont, il ne doit toucher aucune pierre sur laquelle se trouve un autre lapin.
- Une fois que vous avez pris un morceau de pont en main, vous n'avez plus le droit de déplacer votre pierre.
- Vous pouvez faire partir des morceaux de pont sur l'île de départ et les faire arriver sur l'île aux carottes d'où bon vous semble.

Les lapins font des bonds !

- Le morceau de pont est-il suffisamment long ? Bravo ! Cela veut dire que tu as un bon coup d'œil. Ton lapin peut maintenant sauter sur le pont jusqu'à atteindre la pierre.



Exemple : Bien joué... le lapin peut sauter sur la pierre.

- Le morceau de pont est tombé dans l'eau ? Quel dommage ! Ton lapin doit rester à sa place et ne peut pas avancer en direction de l'île aux carottes

Exemple : Zut ! Tu t'es trompé... La pierre est trop éloignée.

- Que tu aies réussi ou échoué, le morceau de pont utilisé retourne dans le tas à côté de l'île de départ.

Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Récoltez les carottes !
Une fois que tu as lancé le dé, si tu penses pouvoir atteindre l'île aux carottes avec ce dernier morceau de pont, ne pose pas de nouvelle pierre, et annonce à haute voix : « Les carottes sont cuites ! »

Maintenant, à ton tour de démontrer que tu estimes bien les distances ! Essaye de relier la pierre à l'île aux carottes à l'aide de ton morceau de pont.

- Tu as fait une bonne estimation et ton lapin peut sauter sur l'île aux carottes en passant par le pont ? Hourra ! Ton lapin a atteint l'objectif. Il peut maintenant récolter la plus grande carotte de l'île et se régaler à la grignoter !
- Tu t'es trompé, car le morceau de pont est trop court ? Quel dommage ! Ton lapin doit alors rester sur sa pierre, et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

FRANÇAIS

Cette rigolote course aux carottes s'achève une fois que toutes les carottes ont été récoltées, c'est-à-dire lorsque tous les lapins sont arrivés sur l'île aux carottes.

- Le lapin qui a récolté la plus grande carotte est nommé « Jardinier des carottes en chef ». En tant que gagnant de la course aux carottes, il peut danser de joie en sautant autour de la carotte en or.
- Le lapin qui est arrivé en deuxième a le droit de se faire appeler « Super jardinier » jusqu'à la prochaine course.
- Le troisième lapin à avoir récolté une carotte est le « Maître des grignoteurs ».
- Et si tu as joué de malchance au dé, dans tes estimations, en sautant, et que tu n'as pas pu récolter de carotte, il faut sans doute que ton lapin grignote plus de légumes... et surtout des carottes ! Une seule chose est sûre : la chance peut tourner, ce sera ton tour la prochaine fois !

Une course aux carottes très risquée !

Si vous souhaitez que la course aux carottes soit un peu plus risquée et palpitante, vous pouvez jouer selon cette variante. Les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes :

- Vous posez une pierre sur la table avant de lancer le dé ! Vous ne savez donc pas quel morceau de pont le dé va déterminer pour vous.
- Si vous choisissez la sécurité, placez la pierre près de votre lapin. Ce n'est alors pas si grave si le dé indique un morceau de pont court.
- Celui qui veut aller plus vite prend tous les risques ! Posez votre pierre plus loin, dans l'espoir que vous pourrez prendre un grand morceau de pont, au risque de ne pas pouvoir bâtir de pont si le morceau est trop court.
- Bien évidemment, vous n'avez plus le droit de déplacer votre pierre une fois le dé lancé.

Astuce : Si vous avez déjà joué plusieurs fois, vous pouvez aussi éloigner l'île de départ de l'île aux carottes ou même jouer à travers toute la pièce. Rien ne vous empêche de placer des blocs de construction et des jouets pour former des obstacles que vous devrez alors contourner avec les ponts. Mais peut-être avez-vous imaginé une autre variante ? Laissez libre cours à votre imagination lors de l'aménagement de l'espace de jeu qui sépare les deux îles.