

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

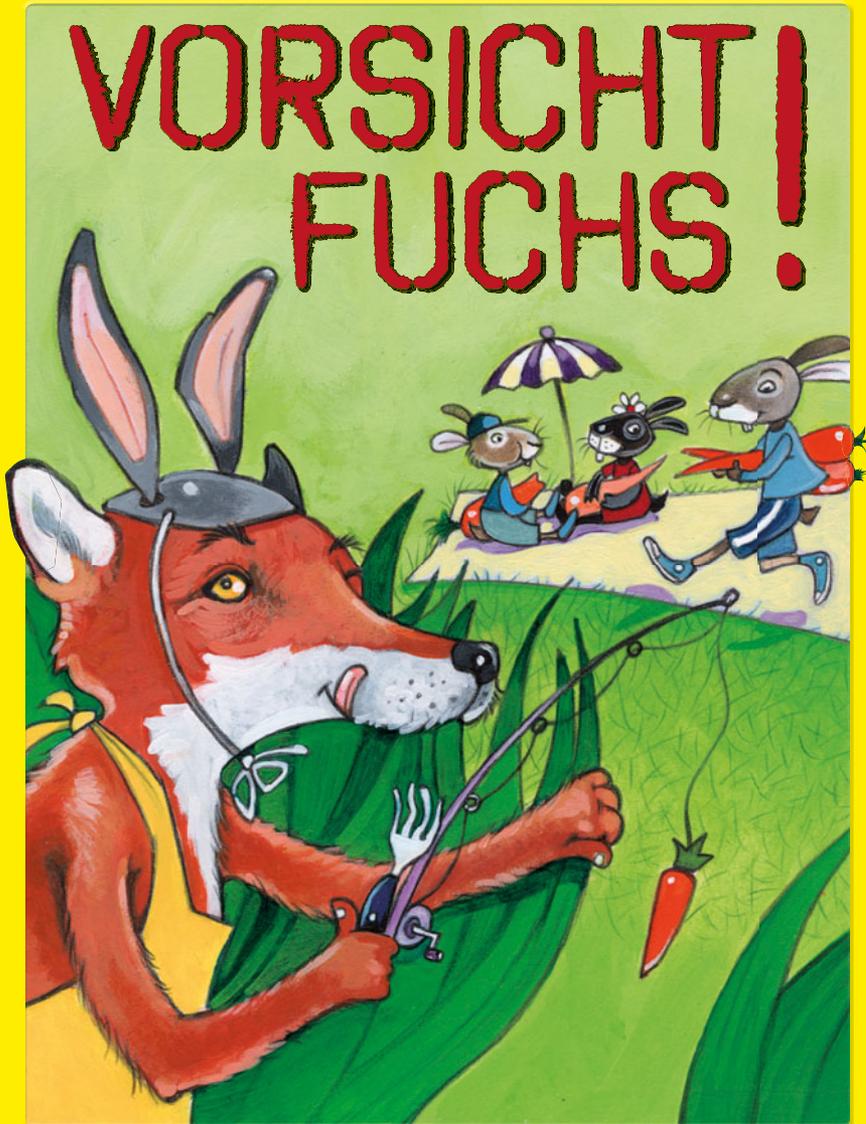
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Beware of the Fox! • Pique-nique animé
Pas op voor de vos! • ¡Cuidado con el zorro!
Attenti alla volpe!

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

Pique-nique animé

Un jeu de prises de risque pour 2 à 4 joueurs rusés de 5 à 99 ans.

Auteurs : Christian und Thilo Hutzler
Illustration : Eva Czerwenka
Durée de la partie : env. 15 min.

Jeannot Lapin et ses amis lapins se retrouvent dans le parc pour un grand pique-nique. Seul celui qui apporte une carotte a le droit d'y participer. Et voilà que soudain, on entend : « Le renard approche ! ». Rouquin le renard est aux aguets dans les parages. Nos lapins détalent alors à toute vitesse. Qui pourra bien estimer le risque venant du renard et récupérer en premier quatre lapins et quatre carottes sur sa couverture de pique-nique ?

FRANÇAIS



Contenu du jeu

- 1 terrier de renard
- 1 petit sac
- 5 bonbons
- 4 tableaux de pique-nique
- 16 plaquettes de lapin
- 19 plaquettes de carottes
- 7 plaquettes de renard
- 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois, détachez les plaquettes des tableaux.



Préparatifs

Posez le terrier au milieu de la table.



FRANÇAIS

Mettez toutes les plaquettes dans le petit sac et secouez-le bien. Retirez-en trois plaquettes, sans les regarder, et cachez-les dans la boîte. Vous ne savez donc pas combien il y a de carottes, lapins et renards dans le sac.

Chaque joueur prend un tableau de pique-nique. Les tableaux non utilisés sont mis de côté.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie se joue en plusieurs tours. Lequel d'entre vous est particulièrement rusé ? Tu commences et prends le petit sac. Tire une plaquette sans regarder dans le sac.

Quelle plaquette as-tu retiré ?

- **Une carotte ou un lapin ?**

Super ! Pose la plaquette à côté de ton tableau. Tu n'as pas encore le droit de la poser dessus. Tu peux continuer à tirer des plaquettes tant qu'elles représentent un lapin ou une carotte. Tu peux aussi t'arrêter quand tu veux.

Si tu t'arrêtes de retirer des plaquettes, tu as alors le droit de les poser sur ton tableau. Commence par les carottes et pose-les sur la couverture de pique-nique (max. 4 carottes), tu ne peux alors plus les perdre. Ensuite, pour chaque carotte posée, tu poses un lapin. Tu auras donc au maximum autant de lapins à côté de la couverture que de carottes posées. Tu remets dans le sac les plaquettes en trop.

Il y a quatre lapins et carottes différents, mais cela n'a pas d'importance quand tu les tires du sac et les poses sur ton tableau.



- **Un renard ?**

Tu n'as pas de chance et tes lapins prennent la fuite. Ton tour s'arrête là.

Remets dans le sac tous les lapins et toutes les carottes que tu as retirés pendant ce tour. Les plaquettes déjà posées sur ton tableau sont en sécurité.

Le renard rentre chez lui. Mets la plaquette du renard dans la fente du terrier.

Maintenant, le joueur suivant tente sa chance.

Fin du tour

Dès qu'un joueur a posé quatre lapins et quatre carottes sur son tableau, il est le gagnant de ce tour et récupère un bonbon en récompense. .

Un nouveau tour commence.

Remettez dans le sac tous les lapins et carottes remportés, les lapins du terrier et les trois plaquettes cachées dans la boîte et secouez le sac. Tirez trois plaquettes et cachez-les de nouveau dans la boîte.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur récupère son deuxième bonbon : il gagne la partie.

Variante pour renards rusés

Ici, on ne cache pas de plaquettes dans la boîte au début de la partie, Vous pouvez donc compter combien de renards sont déjà dans le terrier. Mais faites bien vos comptes, car on a vite fait de se tromper.