

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



THE
**LAPINS
GRETTINS**

LE GROS DÉFI

Manuel ~~du jeu~~

de survie





Les Lapins Crétiens fêtent ton anniversaire !!

Mais certains Lapins ont caché les parts du gâteau dans toute la maison. A vous de les retrouver pour reconstituer le gâteau et fêter cet anniversaire dignement.

Les bougies ont aussi été éparpillées. Celui qui en collecte le plus remportera la partie et pourra souffler ses bougies.



Durée d'une partie
env. 45 mn



SOMMAIRE

Présentation du Jeu	2
Contenu	3
Mise en place	4
Cachez les parts de gâteau	4
Et les autres éléments de jeu ?	4
C'est parti !	5
La partie peut commencer !	5
Pions BOUGIE	5
Pions DYNAMITE	6
Timer	6
Cartes LIEU	6
Cases GO !	7
Cartes ACTION	7
Fin de partie	7
Memo: Symboles sur les cartes	8

CONTENU

1 plateau de jeu



6 pions Lapins Crétins



1 roulette



2 crayons à maquillage



1 sablier de 30s



6 cartes LIEU



33 Cartes ACTION



40 pions BOULIE 20 pions DYNAMITE



MISE EN PLACE

1. Cachez les parts de gâteau !

L'un des joueurs ou une personne extérieure cache les parts de gâteau. Choisissez parmi les cartes LIEU les pièces correspondantes à votre maison. Chaque part de gâteau doit être cachée dans l'une des pièces représentées sur les cartes LIEU. Il ne peut y avoir qu'une part de gâteau par pièce.

Si vous n'avez pas l'une des pièces indiquées sur les cartes LIEU dans votre habitation, vous pouvez alors la remplacer. *Exemple : Si vous habitez dans un appartement sans jardin, vous pouvez alors décider au début de la partie que la carte LIEU « Jardin » correspond en fait au Balcon, Hall d'entrée, Cellier, etc.*

- **3 et 4 joueurs** : cachez 4 parts de gâteau, laissez en 2 sur le plateau. Disposez les 4 cartes LIEU correspondantes, faces cachées, sur le plateau.
- **5 joueurs** : cachez 5 parts de gâteau et laissez en 1 sur le plateau. Disposez les 5 cartes LIEU correspondantes, faces cachées, sur le plateau.
- **6 joueurs** : cachez 6 parts de gâteau. Disposez 6 cartes LIEU, faces cachées, sur le plateau.



ATTENTION !

Ne pas cacher les parts de gâteau dans des endroits dangereux (à l'intérieur du micro-ondes, four ou frigo, dans de l'eau, etc.).

2. Et les autres éléments de jeu ?

Disposez le plateau sur la table. Disposez les points BOUGIE et DYNAMITE face cachée (ils peuvent aussi être placés dans un sac opaque si vous en avez un). Mélangez et disposez la pile de cartes ACTION sur la table, face cachée.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur n'importe quelle case plateau.

Si c'est une case ACTION, REJOUÉ, PIOCHE ou GO: ne pas tenir compte du texte pour le premier tour.

C'EST PARTI !

Dans ce jeu, toi et tes amis devrez retrouver et placer sur le plateau toutes les parts de gâteau pour terminer la partie. Il vous faudra aussi collecter chacun le plus de bougies possibles en remportant des défis !

Pour que la partie se déroule bien, vous aurez besoin de matériel, mais rien d'extraordinaire rassurez-vous :

- 2 rouleaux de papier toilette
- Stylos / Crayons
- Feuilles de papier



1. La partie peut commencer !

Le joueur qui a les plus grandes oreilles commence à jouer, puis c'est au tour du joueur à sa gauche et ainsi de suite.

Le premier joueur fait tourner la roulette.

Si c'est indiqué sur la roulette, il avance son pion dans le sens qu'il veut sur le plateau.

• **Carte LIEU**: en déplaçant son pion, le joueur va pouvoir récolter des cartes LIEU. Qui indiquent l'endroit où une part de gâteau a été cachée.

Lorsque qu'il tombe sur une case où est posé une carte LIEU, il la récupère et la pose face cachée devant lui.

• **Case ACTION**: il pioche une carte ACTION et lis à haute voix ce qui est inscrit sur la carte. Une fois que l'action est terminée, il fait passer la roulette au joueur suivant, etc.

• **Case REJOUÉ**: il refait tourner la roulette.

• **Case + 2 BOUGIES**: il pioche 2 points BOUGIE.

• **Case GO**: il peut partir chercher une part de gâteau si il a une carte LIEU.

2. Points BOUGIE

Collecte-en le plus possible pour remporter la partie.

Lorsque tu réussis un défi, tu peux piocher le nombre de points BOUGIE qui est indiqué sur le coin en haut à gauche de la carte ACTION.

Si tu pioches une carte GAGE, tu devras donner ou te défausser du nombre de points BOUGIE indiqué sur la carte.

Si tu dois te défausser d'une bougie mais que tu n'en as pas, tu ne fais rien (sauf si le texte indiqué sur la carte dit autre chose).



3. Points DYNAMITE



Si tu pioches une dynamite, **jette-la vite par terre** avant qu'elle n'explose !

4. Timer



(sablier de 30 secondes)

Le joueur qui ne participe pas au défi s'occupe de retourner le sablier, et s'assure que le défi est réalisé dans le temps imparti. Il fait savoir aux autres joueurs lorsque le temps s'est écoulé.

Si c'est un défi qui concerne tous les joueurs, l'un d'eux doit être désigné pour prendre en charge le timer. Vous pouvez aussi demander à quelqu'un d'extérieur de s'en occuper si cela est possible.

5. Cartes LIEU



Disposez-les aléatoirement sur le plateau de jeu en début de partie.

Lorsqu'un joueur tombe sur une carte LIEU, il en prend connaissance et la pose devant lui face cachée. Lorsque lui-même ou un autre joueur tombe sur une case GO ! tous les joueurs possédant une carte LIEU iront dans la pièce indiquée sur leur carte pour chercher la part de gâteau.

Si un joueur possède plusieurs cartes LIEU. Il en choisit une lors d'un GO !, s'il rapporte la part de gâteau la carte passe hors-jeu. S'il ne la rapporte pas, il remet la carte qu'il avait choisie sur le plateau.

6. Cases GO !

GO !

Lorsqu'un joueur tombe sur une case GO ! Tous les joueurs en possession d'une carte LIEU se précipitent à l'endroit indiqué sur leur carte, afin de chercher et de ramener une part de gâteau.

Pour cela ils ont le temps du timer. Le premier joueur qui ramène une part de gâteau pioche 5 bougies. Les autres joueurs ramènent leur part de gâteau dans la pièce où ils l'ont trouvée (ils peuvent la remettre à l'endroit où ils l'ont trouvé, ou lui trouver une nouvelle cachette) et ils reposent leur carte LIEU face cachée sur le plateau, sur une case orange. Si personne n'a de carte LIEU en sa possession, il ne se passe rien.

7. Cartes ACTION

Il existe 4 types de carte ACTION :

Défi 2 joueurs, Défi multi- joueurs, Gage et Chance.

Réfères toi au texte inscrit sur la carte pour savoir ce que tu dois faire.



Si tu pioches une carte ACTION et qu'un autre joueur se trouve sur la même case que toi, il devient ton adversaire par défaut.

Les épreuves de dessin sur la peau doivent se faire exclusivement avec les crayons inclus dans ce jeu et prévus à cet effet, avec la présence d'un adulte.

PRECISIONS SUR LES DEFIS

- Dans le cas d'un match nul, le joueur qui a le moins de bougies en sa possession gagne.
- L'arbitrage des défis se fait à la majorité à main levée.
- Les gages ne s'appliquent pas pendant les défis !

FIN DE PARTIE !

Lorsque toutes les parts de gâteau ont été ramenées sur le plateau, le jeu se termine. Chaque joueur compte le nombre de bougies qu'il a amassées durant la partie. C'est le joueur qui a le plus de bougies qui remporte la partie !

Jeu développé par



UBISOFT®

© 2013 Ubisoft Entertainment. Tous Droits Réservés. Lapins Crétins, Ubisoft et le logo Ubisoft sont la propriété de Ubisoft Entertainment aux Etats-Unis et/ ou dans les autres pays.



ATTENTION ! : Ne convient pas à un enfant de moins de trois ans. Danger d'étouffement en raison de la présence de petites parties.



MUSEO



Donner 1 point BOUGIE



Donner 2 points BOUGIE

TOUS

Tous les joueurs participent au Défi



Défi un contre un



Piocher 1 point BOUGIE



Piocher 2 points BOUGIE



Piocher 3 points BOUGIE



Piocher 4 points BOUGIE



Défi se jouant dans le temps du Timer

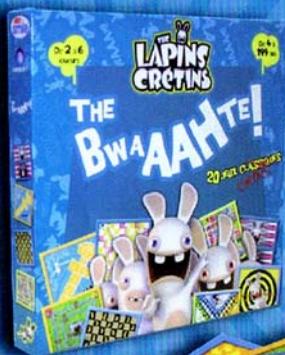


Les joueurs doivent utiliser les crayons à maquillage



Le défi requiert les feuilles de papier

Découvrez les autres produits Lapins Crétins™ Abysmile



Une mallette de jeux traditionnels
adaptés à l'univers délirant des
Lapins Crétins.

20 jeux mega crétins
pour toute la famille!



www.abysmile.com