

BUNNY HOP

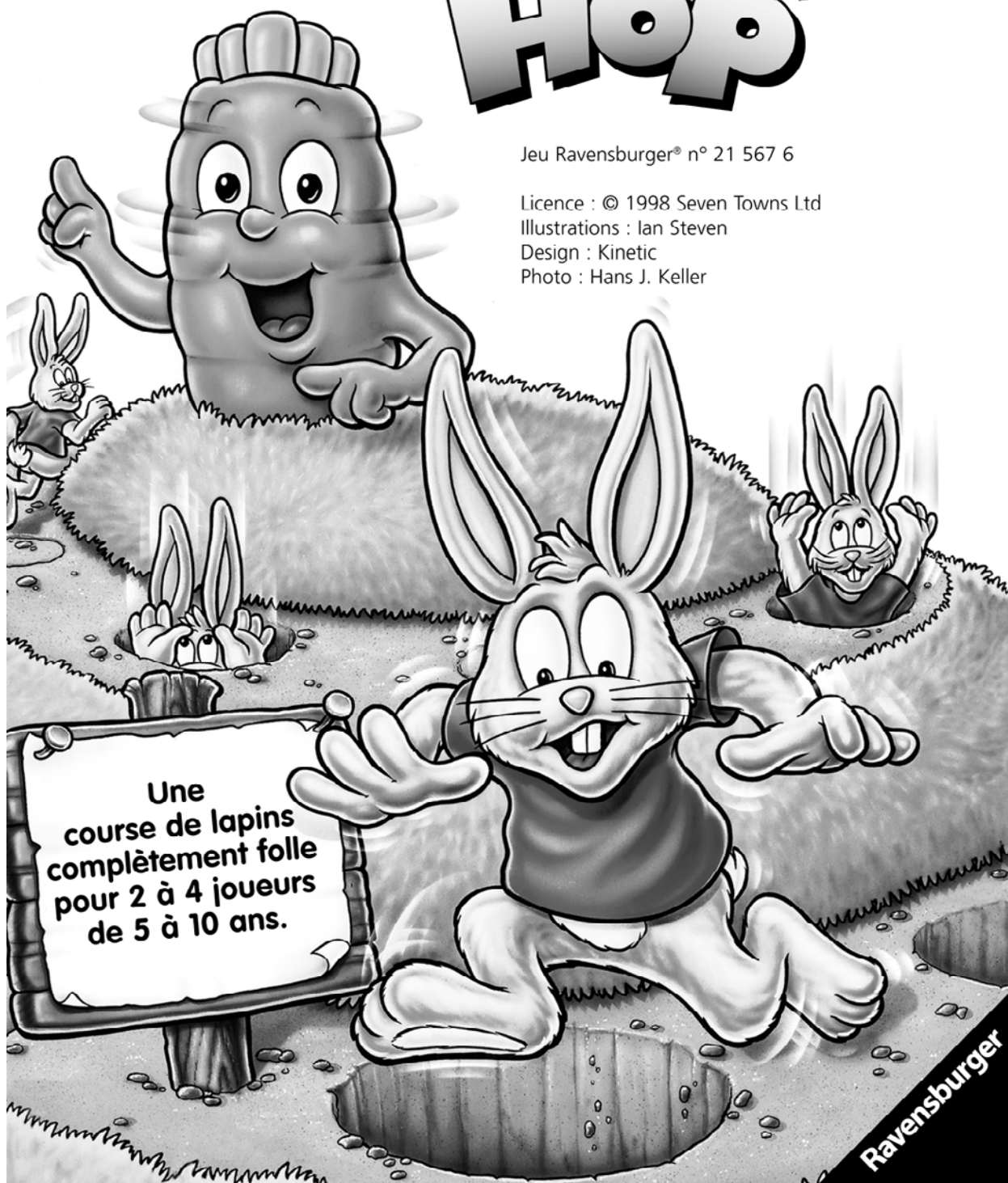
Jeu Ravensburger® n° 21 567 6

Licence : © 1998 Seven Towns Ltd

Illustrations : Ian Steven

Design : Kinetic

Photo : Hans J. Keller



BUNNY HOP

Nos petits lapins font la course pour atteindre la succulente carotte au sommet de la colline. Mais le chemin est plein de surprises.





D'un seul coup, des trous s'ouvrent sous leurs pieds et un lapin tombe dedans et disparaît.

Quel lapin parviendra le premier tout en haut ?

Contenu :

- 1 colline verte avec une carotte tournante
- 16 lapins de 4 couleurs différentes
- 48 cartes

Préparation

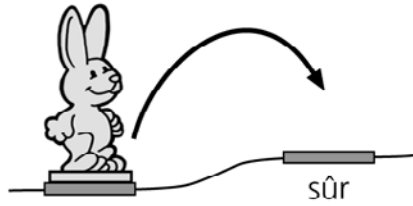
-  Posez **la colline verte** au milieu de la table.
-  Chacun d'entre vous choisit **4 lapins d'une couleur**. À 2 ou 3 joueurs, remettez les lapins restants dans la boîte.
-  L'un de vous mélange les **cartes** et pose le paquet, face cachée, à côté de la colline.
-  Le joueur dont l'anniversaire à venir est le plus proche **commence**. Puis, la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

La course à la carotte commence !

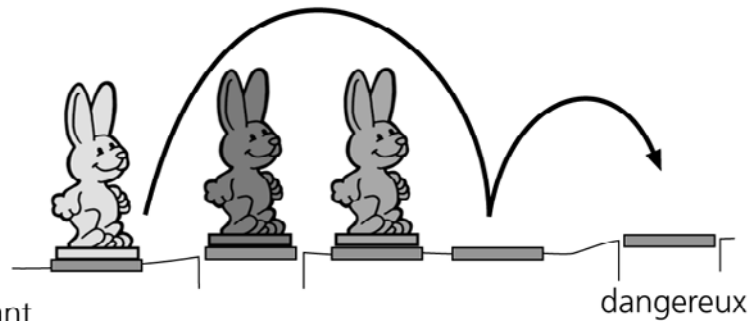
Tire d'abord la première carte du paquet. Avance ensuite un de tes lapins vers le sommet du nombre de cases indiqué sur la carte. Tu peux sauter par-dessus les cases occupées ; elles ne comptent pas. S'il y a un trou sur le chemin, il compte comme une case, mais tu n'y tombes que si tu atterris directement dessus.



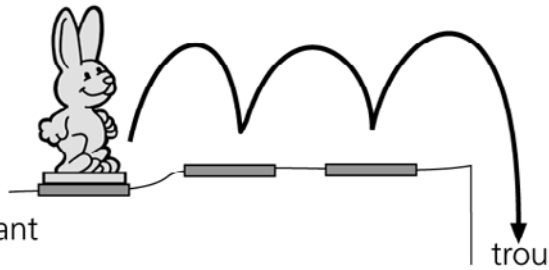
1 case vers l'avant



2 cases vers l'avant



3 cases vers l'avant



Attention !

Regarde bien quel lapin tu déplaces. Certaines cases sont sûres et rien ne peut t'arriver. Et d'autres sont dangereuses et peuvent soudain s'ouvrir. Un trou apparaît. Alors, regarde bien où il se trouve. Si tu ne peux pas déplacer un autre lapin, tu es obligé de tomber dans le trou sur lequel tu atterris. Si ton quatrième lapin tombe dans un trou, tu devras malheureusement attendre la prochaine partie.





Tourne doucement la carotte dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au "**Clac !**".

Une des cases sur le chemin menant à la carotte s'ouvre. Si un lapin s'y trouve, pas de chance, il tombe dedans ! Il disparaît à l'intérieur de la colline et est éliminé. Il peut aussi arriver qu'aucun trou ne s'ouvre (Dans ce cas, vous avez tous de la chance.)

Le premier qui atteint la carotte avec l'un de ses lapins gagne la partie.

© 2001/2006
Ravensburger Spieleverlag

