


 5-9 ans


 2 joueurs

 **Contenu** : 27 cartes + 27 pièces de puzzle lapin (9 têtes, 9 corps, 9 jambes)  
+ 10 carottes "bonne réponse" + 24 jetons.

 **But du jeu** : assembler les 3 pièces de puzzle (tête, corps, jambes) du lapin représenté sur la carte sélectionnée.

**Préparation du jeu** : à tour de rôle, l'un des joueurs est meneur.

Les 27 pièces de puzzle sont disposées devant le joueur qui va recomposer le lapin. Le paquet de cartes est mélangé et posé, faces cachées, devant les joueurs.

 **Règle du jeu** : le meneur pioche une carte qu'il garde, face cachée, près de lui.

Le joueur fait une première proposition de lapin complet en choisissant 3 pièces de puzzle (tête/corps/jambes).

Le meneur indique le nombre de bonnes réponses et pose 1 ou 2 ou 3 carottes "bonne réponse" à côté de la silhouette proposée **sans préciser** quelle(s) partie(s) est(sont) juste(s).

Si la réponse est 3 carottes, c'est gagné ! Le joueur gagne la manche. Les rôles attribués aux joueurs s'inversent et la partie continue.

Si la réponse est 1 (ou 2) carotte(s), cela veut dire qu'1 (ou 2) des 3 pièces de la silhouette est (sont) juste(s), mais laquelle (ou lesquelles ?). Le joueur écarte la silhouette et en propose une nouvelle qu'il compose avec les pièces de puzzle restantes.

Le meneur lui indique le nombre de bonne réponse ... et ainsi de suite jusqu'à ce que le joueur trouve la bonne combinaison.

Si la réponse est 0, aucune pièce n'est juste. Le joueur écarte la silhouette et en propose une nouvelle qu'il compose avec les pièces de puzzle restantes. Le meneur lui indique le nombre de bonne réponse ... et ainsi de suite jusqu'à ce que le joueur trouve la bonne combinaison.



Chaque nouvelle proposition doit tenir compte des résultats précédents.



Le joueur peut proposer 4 silhouettes selon les mêmes règles.

Si le joueur reconstitue le lapin :

- à la première combinaison il gagne 1 jeton
- à la deuxième combinaison il gagne 3 jetons
- à la troisième combinaison il gagne 2 jetons
- à la quatrième combinaison il gagne 1 jeton

**NB :** Si la silhouette n'est pas découverte au bout de 4 propositions, le joueur perd 1 jeton.

**Fin de la partie :** la partie se joue en 4 manches. Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de jetons. En cas d'égalité, les participants rejouent 2 manches.