

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



Découvrez les autres produits Lapins Crétins™



THE BWAHAATE!

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

20 jeux mega crétiens pour toute la famille!



LE GROS DÉFI

Des défis complètement crétiens à relever avec tes amis!



Retrouve les parts du gâteau d'anniversaire que les Lapins Crétins ont caché, collecte un max de bougies, et deviens le champion des Lapins Crétins!

7+

2 à 6 JOUEURS

THE LAPINS CRÉTINS

EN FURIE!



CONTENU DU JEU

110 cartes LAPINS
30 cartes VENTOUSES (OBJET ou ACTION)
6 ventouses
1 tapis de jeu

BUT DU JEU

Avoir le plus grand nombre de cartes LAPINS en ta possession.

PRÉPARATION

Mélange les cartes LAPINS et dispose 9 cartes au centre de la table.
Mélange les cartes VENTOUSES entre elles (celles avec une ventouse dessinée au dos) et constitue une pioche, face cachée.
Chaque joueur prend une ventouse.

VENTOUSE LES LAPINS !

Le joueur qui a les dents les plus longues pioche une carte VENTOUSE et la pose de manière à ce qu'elle soit visible par tous.
Il peut s'agir d'une carte OBJET ou d'une carte ACTION.

Les joueurs ajoutent des cartes LAPINS pour qu'il y ait toujours 9 cartes sur la table entre chaque tirage de carte VENTOUSE.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes LAPINS !
Lorsque toutes les cartes VENTOUSES ont été piochées, mélange-les et reconstitue une pioche pour continuer à jouer.



CARTES OBJETS

- Le canard
- La tapette à mouche
- La brosse WC
- Le Papier toilette
- Les yeux rouge
- Les yeux bleu
- Les accessoires WC : Pistolet à brosse WC ou Brosse WC ou papier toilette
- Lapins costumés (Le lapin qui tient uniquement un objet dans sa main, ou enroulé de fils électriques n'est pas costumé. Par contre le lapin momie est costumé pour Halloween)

Tous les joueurs ventoussent les cartes sur lesquelles l'objet apparaît. Par exemple, la carte "canard" est piochée : tout le monde doit ventousser les cartes où au moins un canard est visible (Sauf si la carte ACTION "inversion cérébrale" a été tirée dans ce tour). Le canard peut être en plastique, réel, en forme de bouée ou en motif sur le fond ou sur le contour de la carte (c'est la forme qui est importante, pas la couleur).

CARTES ACTIONS

Les cartes ACTIONS sont effectives jusqu'à ce qu'une nouvelle carte ACTION soit piochée.

Par exemple, la carte "ECHANGE FATAL" est piochée. Dans ce cas, pour toutes les cartes OBJETS qui seront piochées, les joueurs doivent ventousser les cartes LAPINS avec l'autre main jusqu'à ce qu'une nouvelle carte ACTION soit piochée.

INVERSION CÉRÉBRALE : Ventouse les cartes où l'objet n'apparaît pas !

ECHANGE FATAL : les droitiers jouent avec la main gauche et les gauchers avec la main droite.

FURIE CRÉTINE : le joueur qui possède le moins de cartes vole le tas de cartes du joueur de son choix, et le lance en l'air ! (pas au-dessus de la table). Les autres joueurs continuent de jouer le plus vite possible pendant que le joueur qui s'est fait voler son tas le ramasse.



CARTE BWAAAAH ! : Crie "Bwaaaah !" à chaque fois que tu ventousses une carte.

PÉNALITÉS

Si tu penses qu'un des joueurs a triché, tu peux arrêter le jeu et vérifier ses dernières cartes ventoussées. Si tu peux prouver qu'il a triché, tu gagnes alors **TOUT SON TAS** de cartes !

Mais **ATTENTION !** Si jamais le joueur n'a pas triché, et que tu t'es trompé : tu lui donnes **TON** tas de cartes !

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'il n'y a plus de cartes LAPINS, le jeu est fini. Comptez vos cartes LAPINS : Celui qui a le plus de cartes LAPINS a gagné !

