

## **Jeannot Lapin**

Dans ce jeu, chacun tient le rôle de "Jeannot Lapin". Bien sûr, tout le monde sait qu'il n'y a qu'un seul vrai "Jeannot Lapin". Mais, dans ce cas, il s'agit de faire semblant!

Vous connaissez certainement une ou plusieurs aventures de notre héros. En voici une nouvelle. Un jour donc, Jeannot Lapin se faufila sous une palissade et pénétra dans le jardin de M. Duchamp. Et il choisit là quelques légumes. Mais pendant qu'il les mangeait, il fut surpris par M. Duchamp, un vieux monsieur grincheux qui n'aimait pas du tout les petits lapins, surtout dans un jardin potager.

M. Duchamp poursuivit Jeannot Lapin à travers tout le jardin et il fut bien près de l'attraper. Mais Jeannot Lapin eut la chance de s'échapper et il s'enfuit tout penaud et tout tremblant jusqu'à sa maison.

Dans ce jeu, vous allez vous aussi traverser le jardin de M. Duchamp en essayant d'éviter son propriétaire.

## **Composition du jeu:**

- 1 tableau de jeu.
- 35 "jetons-légumes"
- 4 pions-joueurs - 1 pion-M. Duchamp.
- 4 socles pour les pions-joueurs.

## **Préparation du jeu:**

- Placez les "Jeannot Lapin" sur la case départ. 1 pion par joueur.
- Disposez les "jetons-légumes" sur la table. Vous remarquerez qu'ils comportent sur une face un chiffre et sur l'autre le dessin d'un légume. Placez-les de façon à ne montrer que la face "légume".
- Désignez un joueur qui place M. Duchamp dans son jardin. Sur n'importe quelle case, sauf sur les cases rouges, lisses (où figure Jeannot Lapin).
- Désignez un autre joueur pour commencer.

## **Déroulement du jeu:**

Le premier joueur prend un "jeton-légume" sur la table, le retourne pour lire le chiffre, pose ce jeton en évidence devant lui, chiffre visible, et avance son pion du nombre de cases correspondant.

Puis il "bouge" le pion de M. Duchamp. Il peut le déplacer vers l'avant ou vers l'arrière et d'autant de cases qu'il veut.

C'est ensuite au joueur placé à sa gauche de prendre son tour. Il procède exactement comme le précédent.

## **Les cases rouges lisses:**

Quand vous arrivez sur une de ces cases, vous devez passer un tour. Il y a 2 manières de tomber sur une case rouge :

a) en cours de progression normale, le chiffre tiré faisant arriver votre pion sur une telle case;

b) si vous tombez sur une case occupée par M. Duchamp, vous devez immédiatement retourner à la case rouge précédente (S'il n'y en a pas, retournez à la case départ) et passer le tour suivant.

Vous comprenez maintenant l'intérêt de déplacer M. Duchamp à la fin de chaque tour. Vous le placez en avant de vos adversaires, sur une case où vous espérez qu'ils vont tomber et seront ainsi obligés de reculer.

Nota: même quand vous arrivez sur une case rouge, vous avez le droit de déplacer M. Duchamp.

Systematiquement, chaque joueur déplace M. Duchamp à la fin de chaque tour.

### **Le vainqueur:**

Le premier joueur qui arrive à la maison après avoir traversé tout le jardin.

### **Remarques:**

- Deux joueurs et plus peuvent occuper la même case.
- Il n'est pas nécessaire de tomber pile sur la case arrivée pour gagner. Il suffit de franchir la dernière case jaune.
- En cours de jeu, les joueurs conservent devant eux, chiffre visible, leurs "jetons-légumes".

S'il arrivait qu'il n'y ait plus de jetons-légumes avant la fin de la partie, les joueurs retournent ces jetons, les mélangent tous ensemble et peuvent ainsi continuer à puiser.