

TOP

THE LAPINS CRÉTINS



souhaitée et ajoutez les cartes « Tapette à mouche » en fonction du nombre de couleurs.

FACILE

(3 à 4 joueurs)

2 couleurs

+5



NORMAL

(3 à 8 joueurs)

3 couleurs

+8



DIFFICILE

(3 à 8 joueurs)

4 couleurs

+8



• BUT DU JEU •

TOP LAPINS CRÉTINS est un jeu pour 3 à 8 joueurs qui se joue en plusieurs manches.

Les 2 paquets de cartes représentent les mêmes images. **Le but est de deviner et de faire deviner le plus de cartes possible.**

Contenu : 60 cartes rondes, 68 cartes carrées dont 8 cartes « Tapette à mouche ».



• MISE EN PLACE •

- 1 Triez les cartes rondes et carrées en paquets par couleurs (Bleu, Violet, Jaune, Vert) pour former 8 paquets. Choisissez les couleurs avec lesquelles vous allez jouer en fonction de la difficulté

Rangez les cartes « Tapette » et les paquets de cartes des couleurs non sélectionnées pour cette partie dans la boîte.

- 2 Mélangez les cartes rondes ensemble et étalez-les face visible sur la table.
- 3 Mélangez les cartes carrées ensemble pour composer une pioche face cachée. Placez-la accessible à tous les joueurs.



Exemple de mise en place pour une partie facile (2 couleurs)

• COMMENT JOUER ? •

Le premier joueur est celui qui possède sur ses vêtements le plus de couleurs. Il devient « le joueur actif ».

- 1 Il pioche une carte et regarde son image sans la montrer aux autres joueurs.
- 2 Il regarde le défi indiqué sur la prochaine carte de la pioche.
- 3 Il tente de faire deviner sa carte en respectant les règles du défi **TOUT EN POUSSANT LE CRI** indiqué. Il y a 4 défis différents :



Avec un mime :

Mimer librement l'action du lapin.

Avec un mime sur un pied :

Mimer l'action du lapin avec un pied levé.



Avec une histoire : Raconter une histoire en s'inspirant de l'image, mais sans mentionner l'apparence du lapin ni ses accessoires.

Avec une statue :

Se figer comme une statue sans changer de position.



C'est toujours le défi au dessus de la pioche qui est utilisé.

Pour une partie plus facile, chacun peut annoncer la couleur du fond de sa carte : Bleu, Violet, Jaune, Vert.



- 4 Les autres joueurs doivent trouver le plus rapidement possible sur la table la carte imitée.

Dès qu'un joueur pense l'avoir trouvée, **il la désigne du doigt EN POUSSANT LE MÊME CRI** pour que le joueur actif puisse la valider ou non.

Attention ! Chaque joueur n'a le droit qu'à un choix (deux choix à 3 joueurs).

Si plusieurs joueurs désignent une carte en même temps, c'est le joueur dont le doigt est le plus centré sur la carte qui l'emporte.

EFFET DES CARTES « TAPETTE À MOUCHE »



Lorsqu'un joueur pioche une carte « Tapette à mouche », il tape le plus rapidement possible avec sa main sur la pioche, **TOUT EN POUSSANT LE CRI** de la carte.

Les autres joueurs doivent se dépêcher de faire comme lui et recouvrir sa main.

Le dernier joueur à réagir perd une carte carrée (s'il en a une).

Le joueur actif place ensuite sa carte « Tapette à mouche » sous la pioche et **pioche une nouvelle carte** pour la faire deviner.

Tant qu'un joueur n'a pas poussé le cri, **son action ne peut pas être validée.**

- **Si la carte est devinée**, le joueur actif conserve sa carte. Le joueur qui l'a devinée récupère la carte ronde qu'il a désignée.
- **Si personne ne devine la carte**, la carte carrée est replacée sous la pioche.

Dans les deux cas, c'est **le joueur à gauche du joueur actif qui devient le joueur actif.**

Il pioche à son tour une carte pour la faire deviner.

• FIN DE PARTIE.

Dès qu'un joueur a récupéré 9 cartes, il gagne la partie. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de cartes rondes qui gagne.



CRÉDITS

Auteur : Wlad

Éditeur : Buzzy Games

Développement des règles :

Wladimir Watine et

Guillaume Gilles-Naves

Packaging et Maquette : OriGames



Direction artistique :

Igor Polouchine

TOP LAPINS CRÉTINS est édité

par Buzzy Games

69 rue Charlot 75003 Paris

contact@buzzygames.net

WWW.BUZZYGAMES.NET

LAPINS CRÉTINS™ & © 2017 Ubisoft Entertainment. Tous Droits Réservés.



UBISOFT



DÉCOUVREZ LES AUTRES TOP !



IMITEZ DES
IMAGES DRÔLES
ET ABSURDES !

IMITEZ DES
CHORÉGRAPHIES
EN MUSIQUE !



IMITEZ
DES GRIMACES
D'ENFANTS, PARENTS
OU ANIMAUX !

