



Auteur : Reiner Knizia  
Illustrations : Anne Pätzke  
Maquette : Maike Schiller, Estelle Panel  
Réalisation & design : Claudia Geigenmüller  
Traduction : Erwann Dréan

© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Allemagne, [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de). Tous droits réservés.  
Distribution exclusive de l'édition française par Matagot.  
96 rue de Miromesnil, 75008 Paris.

La réimpression ou l'édition des règles, composants de jeu ou illustrations  
est interdite sans autorisation préalable.



**Pegasus Spiele**

# HOP HOP Läpkins!

3+

2-5

10-15 min



## Reiner Knizia



Reiner Knizia est né en 1957 et vit à Windsor, Grande-Bretagne. Il possède un doctorat en mathématiques et a déjà publié de nombreux jeux. D'aussi loin qu'il s'en souvienne, Reiner Knizia a toujours cherché à inventer de nouveaux jeux, il adore voyager et est toujours à l'écoute de nouvelles idées de jeux.

À ses yeux, un jeu réussi est un jeu pour lequel chaque joueur se sent vainqueur, tant le fait de jouer ensemble était intéressant et excitant.

## Matériel

- 1 plateau de jeu (intégré à la boîte)
- 20 lapins
- 1 dé coloré



## Présentation

C'est un beau jour d'été, la chaleur est au rendez-vous... mais la pluie se met à tomber. Le terrier se remplit d'eau et les petits lapins ont les pieds trempés. Ils courent vers une des cinq sorties menant à la surface. Qui parviendra à aider le plus de petits lapins à se mettre à l'abri ?



## Mise en place



1. Placez la partie de la boîte contenant le plateau de jeu au centre de la table. Le terrier des lapins et les cinq sorties, de couleurs différentes, figurent sur le plateau de jeu.
2. Placez les lapins dans le terrier et gardez le dé à proximité.

L'objectif du jeu est de faire sortir du terrier le plus grand nombre possible de lapins.

Le tour de jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre.  
Le joueur dont les oreilles sont les plus longues commence en lançant le dé coloré.

Comment jouer ?



**Si le dé affiche une couleur.**

Regardez alors la sortie correspondant à cette couleur.

Si aucun lapin ne se trouve sur cette sortie, prenez un lapin du terrier et placez-le sur cette sortie.



Si un lapin est déjà présent sur cette sortie, alors vous pouvez le secourir. Enlevez le lapin de la sortie et placez-le devant vous.



**Si le dé affiche un lapin.**

Dans ce cas, vous pouvez prendre un lapin qui se trouve dans le terrier pour le placer devant vous.  
Puis c'est au tour du joueur suivant.

## Fin de partie

La partie se termine quand **plus aucun lapin ne se trouve dans le terrier** au centre du plateau. Personne ne marque de points pour les lapins restants sur les sorties.

Le joueur ayant fait sortir le plus de lapins est le gagnant.





Variantes

### Variante n°1

Si vous obtenez une face Lapin, vous pouvez relancer le dé.

### Variante n°2

Si vous obtenez une face Lapin, vous devez replacer un de vos lapins dans le terrier.

Cette variante allonge le temps de partie.