

ATTRAPE RENARD

LE VOLEUR DE POULES



5+

2-4

20-30 min



Inka & Markus Brand



Bonjour, nous sommes Inka et Markus Brand. Nous vivons à Gummersbach, près de Cologne, avec nos enfants Lukas et Emely. Notre passion commune pour les jeux nous a réunis. Aujourd'hui, non seulement nous jouons, mais nous développons également ensemble de nouveaux jeux pour les enfants, les familles et les adultes. Ce qui nous plaît vraiment, lorsque nous créons de nouveaux jeux, c'est que tout est permis, tout est possible. Nous pouvons nous imaginer nous-mêmes dans de nouveaux mondes, nous raconter des histoires palpitantes et essayer ce qui nous plaît. Et avec un peu de chance, un jeu comme *Attrape Renard* voit le jour.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à y jouer.

Salutations ludiques d'Inka et Markus.

Matériel

- 1 chaîne avec 1 clé et 2 anneaux
- 1 dé (3 faces avec un symbole Coq, 3 faces vierges)
- 1 pion « Coq Roméo »
- 1 plateau Tanière des renards et 16 portes
- 16 renards
- 1 chemin (recto verso)
- 8 cartes Indices



Présentation

« Ramène-moi mes poules tout de suite ! » hurle le coq Roméo, en déployant ses ailes avec colère. Mais cela n'impressionne guère l'audacieux voleur de poules, qui s'enfuit en riant et se cache dans sa tanière parmi ses amis renards. Mais lequel est le voleur ? Aidez Roméo à attirer les renards à l'extérieur en ouvrant les portes de la tanière avec la clé. Vous croiserez quatre amis, des animaux qui ont aperçu le voleur et vous donneront quatre indices sur l'apparence du coupable.

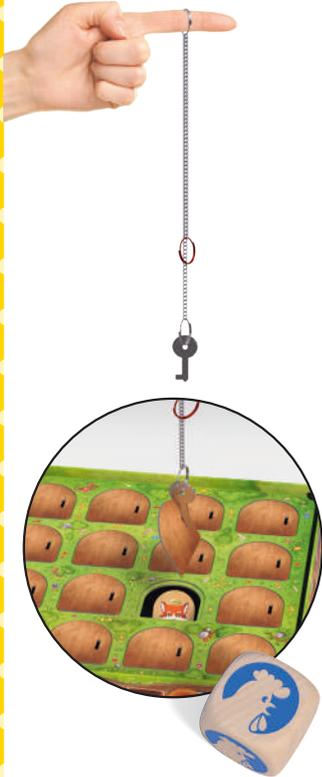


Mise en place



1. Placez la boîte au milieu de la table et placez le plateau Tanière des renards dessus.
2. Placez un renard au hasard dans chaque ouverture.
3. Mélangez les 16 portes face cachée et fermez chaque ouverture avec une porte.
4. Placez le chemin à portée de main. Décidez si vous souhaitez utiliser le chemin le plus long (plus facile) ou le chemin le plus court (plus difficile). *Par exemple, si les parents jouent avec les enfants, les enfants peuvent utiliser le chemin le plus long et les parents peuvent utiliser le plus court.*
5. Placez le coq Roméo sur l'emplacement de départ, où se trouve un symbole de coq.
6. Mélangez les 8 cartes indices et placez-les face cachée près de la boîte.
7. Garder le dé et la chaîne à portée de main. Vous êtes prêts à commencer !

Le but du jeu est de faire sortir un maximum de renards de la tanière pour réussir, à la fin, à identifier le voleur de poules grâce aux indices fournis par vos amis animaux.



Comment jouer ?

La dernière personne qui a visité un poulailler est désignée premier joueur. Les joueurs jouent ensuite dans le sens horaire.

À votre tour, essayez d'ouvrir une des portes de la tanière des renards. Passez le dé à votre voisin de gauche et prenez la chaîne. Passez votre doigt dans l'anneau argenté et laissez la clé pendre au bout de la chaîne.

Important : Tenez uniquement la chaîne par l'anneau. Il est interdit de toucher la chaîne !

Votre tour commence en prononçant le signal « Attrapez le voleur ! » Essayez de plonger rapidement la clé dans la serrure d'une porte de votre choix. Puis tirez la chaîne vers le haut et tentez d'ouvrir la porte.

Pendant que vous essayez d'ouvrir la porte, le joueur à votre gauche lance le dé. Lorsqu'il obtient un symbole Coq, il avance le coq Roméo d'une case sur le chemin. Il continue de lancer jusqu'à ce que **vous ouvriez une porte** ou bien que **le coq Roméo atteigne la case Lune**.

Avez-vous réussi à ouvrir une porte à temps ?

Bien joué ! Sortez le renard suspect de la tanière et placez-le devant vous. Vous découvrirez à la fin du jeu s'il s'agit du voleur de poules. Placez également la porte devant vous, en révélant son dos. Certaines portes ont un défi sur leur dos, d'autres ont un ami animal.

Si le dos de la porte que vous avez ouverte montre un ami animal, conservez-la visible devant vous jusqu'à la fin de la partie.



Si le dos de la porte montre un défi, votre recherche du voleur vient de se compliquer. Le défi affiché **s'applique toujours au tour suivant**. Retirez le défi du jeu après votre prochaine tentative, que vous ayez réussi à ouvrir une porte ou non.



Tenez la chaîne avec la main gauche. Si vous êtes gaucher, tenez-la avec la main droite.



Tenez la chaîne par l'anneau rouge.



Tenez-vous sur une jambe lorsque vous essayez d'ouvrir une porte.



Fermez un œil lorsque vous essayez d'ouvrir une porte.

Lorsque vous avez placé le renard et la porte devant vous, votre tour prend fin. Remettez le coq Roméo sur la première case. C'est maintenant au joueur suivant de tenter d'ouvrir une porte.

Le coq Roméo a-t-il atteint la case Lune avant que vous ayez ouvert une porte ?

Quel dommage ! La nuit est tombée et votre tour est terminé. Remettez le coq Roméo sur la première case. C'est maintenant au joueur suivant de tenter d'ouvrir une porte.

Le jeu prend fin dès que **4 amis animaux sont révélés**. Maintenant les choses deviennent intéressantes, car les amis animaux vont vous décrire à quoi ressemble le voleur ! Chaque joueur possédant un ami animal devant lui prend une **carte Indice correspondante, face cachée**. Révélez les cartes Indice **l'une après l'autre**. Lorsque vous révélez une carte Indice, vérifiez quels renards correspondent à la description. **Retirez du jeu tous les renards qui ne correspondent pas à la description**, car ils ne pourront pas être le voleur. Vérifiez les 4 cartes Indice de la même manière.



Le chien a vu si le voleur portait une **moustache** ou pas.



Le chat vous dit si le voleur portait des **lunettes** ou pas.



La souris a vu si le voleur portait un **chapeau** ou pas.



Le cochon révèle si le voleur portait un **nœud papillon** ou pas.

Exemple : le chat a vu que le voleur ne portait pas de lunettes. Cela signifie que tous les renards portant des lunettes sont retirés du jeu.

Les 4 attributs des cartes Indice correspondent à exactement un renard. Le jeu ne peut finir que de 2 façons : l'un de vous a-t-il réussi à attraper le voleur, ou bien le renard vous a-t-il échappé ?

Un joueur gagne la partie : le joueur ayant encore un renard devant lui à la fin de la partie a capturé le voleur et remporte la partie ! Ce renard possède les 4 attributs, ce qui signifie que vous avez démasqué le voleur de poules.



Personne ne gagne : Plus personne n'a de renard devant lui à la fin de la partie ? Alors le voleur est à l'abri avec son butin ! Il a réussi à vous échapper et vous avez malheureusement perdu. Mais ne perdez pas espoir, rassemblez tout votre courage et essayez encore !



Le bon jeu pour le bon âge, telle est notre devise!

Les boîtes de tous nos jeux sont déclinées en quatre couleurs **vert**, **bleu**, **jaune** et **rouge**.
Chaque couleur est associée à un âge. Voici le détail de ce code couleur :



3+

3+ Des jeux pour les plus petits



4+

4+ Des règles simples et amusantes



5+

5+ Je peux y jouer sans aide



6+

6+ Papa et Maman s'amuse autant que moi!



www.matagot.com

@EditionsMatagot



Auteurs : Inka & Markus Brand

Illustrations : Anne Pätzke

© 2018 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de. Tous droits réservés.

Distribution exclusive des éditions françaises par Matagot.

48, rue de la Bienfaisance, 75008 Paris.

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

Réalisation & Graphisme : Claudia Geigenmüller

Traduction : Frédéric Wulff



Pegasus Spiele