

CARAPATE®

Les animaux du jardin aiment se retrouver l'été pour organiser un grand festin : fleurs, salade, choux, pourvu que l'on y trouve de tout ! Mais une mauvaise surprise les attend aujourd'hui... Oh ! Voici le jardinier mécontent de voir que tout son potager sert de dîner ! Viiiite, vous feriez mieux de filer à toute allure !

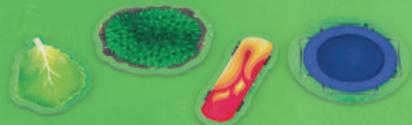
CONTENU



4 pions Animaux



4 cartes Animaux

1 tuile Départ (recto/verso)
Côté sans effet / Côté avec effetPour la version conseillée
à partir de 6 ans :
4 Objets
(Salade, Buisson, Skateboard, Trampoline)2 dés Animaux
(1 rouge, 1 jaune)

1 tuile Barrière

7 tuiles Jardin (recto/verso)
Côté sans effet / Côté avec effet

BUT DU JEU

Avoir son animal fétiche qui sort en premier du jardin.

MISE EN PLACE

Placez la tuile Départ au centre de la table (côté **sans effet** visible) **1**. Disposez aléatoirement les 7 tuiles Jardin (côté **sans effet** visible) à la suite de la tuile Départ **2**. Placez la tuile Barrière à la fin de ce parcours **3**. Ceci forme le jardin.

Les 4 pions Animaux sont placés sur la tuile Départ **4**.

Chaque joueur(se) pioche une des cartes Animaux pour connaître son animal fétiche pour la partie **5**.

Conservez les 2 dés à portée de main **6**.



Exemple de mise en place pour 3 joueurs(ses)

Note : peu importe le nombre de joueurs(ses), les 4 pions Animaux font tous partie de la course ! Un ou deux animaux peuvent donc n'appartenir à personne.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La dernière personne à avoir mangé de la salade commence la partie. Les joueurs(ses) jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier animal à sortir du jardin fait gagner son propriétaire !

À son tour, on lance les 2 dés Animaux (🎲🎲) et on applique **au choix** l'effet d'un de ces dés.

Au fil de la partie, les joueurs(ses) seront donc amenés à déplacer un autre animal que leur animal fétiche.

Détail des faces des dés :



Avancez d'une tuile l'animal représenté.



Avancez d'une tuile l'un des deux animaux représentés.



Appliquez l'effet du dé rouge.



Reculer d'une tuile l'animal de votre choix. On ne peut pas reculer un animal présent sur la tuile Départ.

Note : plusieurs animaux peuvent être situés sur la même tuile.



Exemple : Alice lance les dés et décide d'appliquer l'effet du dé rouge. Elle avance la tortue d'une tuile Jardin.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin immédiatement dès qu'un animal quitte le jardin en arrivant sur la tuile Barrière. Celui ou celle dont c'est l'animal fétiche est déclaré vainqueur !

Si l'animal ayant atteint la barrière n'est l'animal fétiche de personne, c'est le jeu qui gagne !

VERSION POUR LES PLUS GRANDS

(Conseillée à partir de 6 ans.)

Dans cette version, des effets au verso des tuiles vont venir pimenter votre course !

BUT DU JEU

Avoir son animal fétiche qui sort en premier du jardin.

MISE EN PLACE

Placez la tuile Départ au centre de la table (côté **sans effet** visible) ①. Sans prendre connaissance des effets cachés au dos des tuiles, piochez aléatoirement 6 tuiles Jardin parmi les 7 et placez-les à la suite de la tuile Départ (côté **sans effet** visible) ②. Placez la tuile Barrière à la fin de ce parcours ③. Ceci forme le jardin.

Les 4 pions Animaux sont placés sur la tuile Départ ④.

Chaque joueur(se) pioche une des cartes Animaux pour connaître son animal fétiche pour la partie ⑤.

Conservez les 2 dés et les 4 Objets à portée de main ⑥.



Exemple de mise en place pour 3 joueurs(es)

Note : peu importe le nombre de joueurs(es), les 4 pions Animaux font tous partie de la course ! Un ou deux animaux peuvent donc n'appartenir à personne.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La dernière personne à avoir mangé de la salade commence la partie. Les joueurs(es) jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier animal à sortir du jardin fait gagner son propriétaire !

À son tour, on lance les 2 dés Animaux (🎲 🎲) et on applique **au choix** l'effet d'un de ces dés.

Au fil de la partie, les joueurs(es) seront donc amenés à déplacer un autre animal que leur animal fétiche. Quand **le dernier animal de la course avance et quitte la tuile sur laquelle il se trouve**, le joueur ou la joueuse dont c'est le tour retourne cette tuile pour révéler et résoudre son effet.

Note : un effet de tuile révélé et résolu ne pourra plus être utilisé durant la partie. Lors d'un même tour, il est possible que plusieurs tuiles soient retournées. Les effets sont alors activés dans l'ordre de la course. Plusieurs animaux peuvent être situés sur la même tuile.

Les effets des tuiles jardin :



Choisissez l'un des deux animaux représentés et avancez-le d'une tuile.



Lancez le dé **rouge** et appliquez son effet.



Lancez le dé **jaune** et appliquez son effet. Si le dé indique la croix, rien ne se passe.



Placez l'objet Salade sur la tuile Jardin de votre choix. Le **prochain** animal qui arrive sur cette tuile **doit** se placer sur la salade et la manger, **même s'il n'avait pas fini son déplacement**. La prochaine fois qu'il doit être déplacé (avancé ou reculé), l'animal reste sur cette tuile. L'objet Salade est ensuite défaussé.



Le Buisson permet de réaliser une fourberie. Placez l'objet Buisson sur **vos**re carte Animal devant vous. Vous pourrez relancer **une fois** vos dés au cours de la partie si le résultat ne vous satisfait pas. L'objet Buisson est ensuite défaussé.



Placez l'objet Trampoline sur la case de l'animal en tête de la course. Dorénavant, lorsqu'un animal entre sur la tuile où est placé le Trampoline, il rebondit dessus et **avance d'une tuile supplémentaire**.

Note : s'il doit reculer, il ne recule que d'une case. Si la tuile située sous l'objet Trampoline est retournée un peu plus tard dans la partie, défaussez l'objet Trampoline.

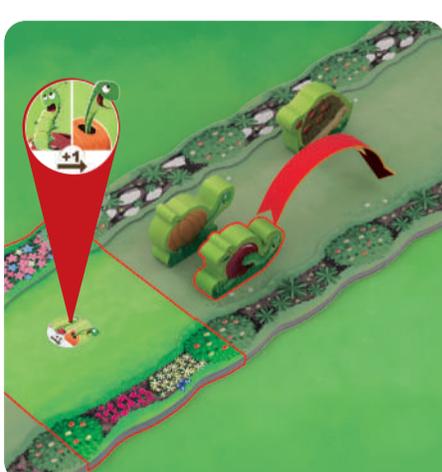


Placez l'objet Skateboard sous l'animal **qui vient de quitter cette tuile**. Pour le reste de la partie, l'animal avancera toujours de 2 cases avec son Skateboard.

Note : le Skateboard ne peut pas rebondir sur le Trampoline. Si le joueur doit reculer, il ne recule que d'une case, avec son Skateboard. Si l'animal en Skateboard croise la Salade (sans animal dessus) pendant son déplacement, **il se place sur la Salade** pour la manger. La prochaine fois qu'il doit être déplacé, il défausse l'objet Salade et remonte sur son Skateboard. Les fois suivantes, il réappliquera l'effet du Skateboard.



Nathan lance les dés. Il doit choisir d'avancer la tortue ou le hérisson. Il décide d'avancer la tortue, le dernier animal de la course, laissant vide la tuile où la tortue était.



Nathan retourne alors la tuile Jardin nouvellement vide et applique son effet. Il doit avancer la tortue ou la chenille d'une tuile. Il décide d'avancer la chenille (C'est son animal fétiche !).

Exemple d'effet

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin immédiatement dès qu'un animal quitte le jardin en arrivant sur la tuile Barrière.

Celui ou celle dont c'est l'animal fétiche est déclaré vainqueur !

Si l'animal ayant atteint la barrière n'est l'animal fétiche de personne, c'est le jeu qui gagne !

Auteurs : Jonathan Favre-Godal & Corentin Lebrat

Illustrations : Wouter Pasman

© & © GIGAMIC 2023



ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 10-2023



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com