

Règle du jeu : Les Papattes



A partir de 6 ans
De 2 à 4 joueurs



Le soleil chauffe sur la savane. Entre dans la peau d'un animal assoiffé le temps d'une partie. Approche-toi au plus près de la rivière pour y boire, sans te faire manger par les crocodiles qui s'y cachent.

Evite les croche-pattes et échappe aux singes farceurs. Un jeu à jouer aussi bien sur l'herbe que sur le sable.

Matériel :

Une boîte de transport, la rivière (1 corde de 3m avec 1 patte de crocodile à chaque bout), 4 Papattes de Lou la Zèbre (bleu), 4 Papattes de Tod l'Eléphant (gris), 4 Papattes de Zoé la Gazelle (vert), 4 Papattes de Georges le Lion (orange), 4 bananes (les singes farceurs).

But du jeu :

Une partie se déroule en plusieurs manches. Une manche se termine lorsque tous les joueurs ont lancé leurs Papattes et leurs bananes. Le gagnant est le joueur qui totalise en premier un score de 25 points ou plus.

Mise en place :

Disposer la rivière, corde tendue horizontalement, à 7m des joueurs environ.

Chaque joueur prend un jeu de 4 Papattes du même animal.

Les joueurs prennent 1 banane chacun.

La zone de jeu est délimitée entre les joueurs et la corde représentant la rive de la rivière.

La largeur du jeu est définie suivant l'environnement lui-même. Il est cependant préférable de rester entre les 2 Papattes de crocodile (corde tendue).



Déroulement d'une manche :

1. Le lancer des Papattes

A tour de rôle, les joueurs lancent 1 Papatte. Il faut toujours la lancer devant sa précédente, sans franchir la rivière et sans tenir compte des autres animaux. Pensez à toujours laisser de la place entre la Papatte lancée et la rivière, pour les Papattes qui vous restent en main !

Les Papattes VALIDES sont celles qui se trouvent entre la rivière et la Papatte du même animal lancée précédemment.

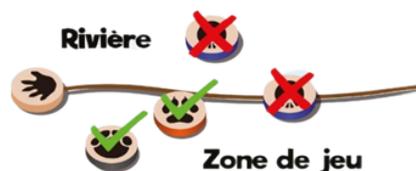
Les Papattes ELIMINEES sont :

- Celles qui n'ont pas dépassé les Papattes du même animal lancées précédemment.

- Celles qui « mordent » le fil de la rivière ou le dépassent.

- Lorsque la Papatte lancée touche une ou plusieurs Papattes retournées (à l'envers).

Les Papattes éliminées sont alors jetées aux crocodiles.



Règle du jeu : Les Papattes



A partir de 6 ans
De 2 à 4 joueurs



Déroulement d'une manche (suite) :

2. Le lancer des bananes

Quand toutes les Papattes ont été lancées, c'est l'entrée en jeu des singes farceurs. Les singes n'ont qu'un objectif dans leur vie : embêter les autres animaux. Ils sont symbolisés par les bananes.

Chaque joueur lance à tour de rôle sa banane en essayant de viser les animaux adverses.

Si la banane touche une ou plusieurs Papattes avant de s'arrêter, toutes les Papattes ainsi touchées sont éliminées et jetées aux crocodiles, qu'elles appartiennent au lanceur ou à un autre joueur.

C'est la fin de la manche.

Comptage des points :

On compte les points à la fin de chaque manche. Il y a 3 types de points à comptabiliser :

1. les points Papattes

On compte 1 point par Papatte restante sur la zone de jeu, pour chaque animal.

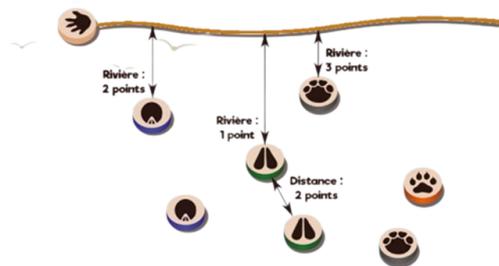
2. les points de « rivière »

On regarde quels sont les animaux les plus proches de la rivière (1 seule Papatte par animal sera prise en compte).

- L'animal ayant la Papatte la plus proche de la rivière remporte 3 points
- Le second remporte 2 points
- Le troisième remporte 1 point.
- Les autres animaux n'ont pas de points « Rivière »

3. Les points « distance »

L'animal ayant la plus courte distance entre sa Papatte la plus proche de la rivière et la suivante remporte 2 points.



Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur arrive à 25 points ou plus, c'est la fin de la partie.

En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par un dernier lancer effectué en même temps. L'animal le plus proche de la rivière (sans la mordre ni la dépasser) remporte la partie.

Variante à deux joueurs :

Les différences avec les règles de base sont :

Chacun des joueurs prend ses 4 Papattes mais accompagnées de 2 bananes.

Ils peuvent, s'ils le désirent, lancer une de leurs bananes avant leur lancer de Papatte. Conséquence, si une Papatte touche une Banane en jeu, elle glisse et elle est donc éliminée.

Il faut toujours lancer sa Papatte entre la rivière et la Papatte la plus proche de la rivière quel que soit l'animal.

Lorsque toutes les Papattes et bananes sont lancées, on compte les points comme dans la règle de base.