

Règles du jeu

Collectionne toutes les cartes
Lapins Crétins et affronte
un ami en duel !

PRÉSENTATION DU JEU :

Chaque joueur se constitue un deck de cartes issues des boosters de sa collection. Les joueurs vont jouer une carte Lapin simultanément pour créer un duel. Chaque duel remporté permet de gagner **les points de bande** de son Lapin. Au bout de 5 duels successifs, le joueur ayant le plus de **points de bande** gagne la carte Mission Grosse Bêtise. Parfois un joueur jouera une carte Bwaaaaction à la place d'une carte Lapin pour jouer un coup spécial. Le joueur devra ensuite jouer une carte Lapin pour finir le duel en cours. À la fin de chaque duel, le joueur pioche une carte de son deck, s'il en a encore.

Si les joueurs jouent plusieurs manches, le gagnant est le joueur ayant le plus grand nombre de **points Grosse Bêtise** en totalisant toutes les cartes Mission Grosse Bêtise qu'il a gagnées.



MATÉRIEL :

Chaque booster contiendra :

5 cartes de Lapins Crétins ;
1 carte Bwaaaaction ;
1 carte Mission Grosse Bêtise.
Et 1 carte rare ou ultra-rare !

Découpe les marqueurs qui serviront à cacher les points de bande en page 24.

LE BUT DU JEU :

Le gagnant de la partie est le joueur ayant remporté le plus de points Grosse Bêtise au cours de 1, 3 ou 5 manches (nombre à déterminer par les joueurs au début de la partie). Ces points sont obtenus par les gains de cartes Mission Grosse Bêtise.

MISE EN PLACE :

Chaque joueur prend son deck de cartes, constitué de cartes Lapin et Bêtise : 8 cartes au premier numéro (booster), puis à chaque numéro suivant, le joueur recevra de nouveaux boosters qui augmenteront sa collection. Le joueur se constituera un deck de cartes choisies parmi sa collection.

PARTIE INITIATION, AVEC 8 CARTES (1 BOOSTER) :

Les joueurs possèdent chacun un deck constitué de 8 cartes : Lapins Crétins (5 cartes), Bwaaaaction (1 carte), Mission Grosse Bêtise (1 carte) et 1 carte rare aléatoire.

Chaque joueur met sa ou ses cartes Mission Grosse Bêtise dans une pioche qui est donc constituée de 2 ou 3 cartes. Le reste des cartes est mélangé à part : cela constitue ainsi le deck. Le joueur pioche 3 cartes pour constituer sa main.

Pour commencer le jeu, une Mission Grosse Bêtise (MGB) est piochée et placée entre les 2 joueurs ; l'objectif des 2 joueurs est de la gagner : cette partie se joue en 1 manche. Le jeu peut alors commencer.



PARTIE JOUEUR AVEC 24 CARTES (3 BOOSTERS) :

Les joueurs possèdent chacun un deck constitué de 24 cartes : Lapins Crétins (15 cartes), Bwaaaaction (3 cartes) et Mission Grosse Bêtise (3 cartes) et 3 cartes rares aléatoires.

Chaque joueur met ses cartes Mission Grosse Bêtise dans une pioche qui est donc constituée d'au moins 6 cartes. Le reste des cartes est mélangé à part : cela constitue ainsi le deck. Le joueur pioche 3 cartes pour constituer sa main.

Si sa main de cartes ne lui convient pas, il peut une fois en début de partie, écartier ses 3 cartes, et piocher 3 nouvelles cartes de son deck. Enfin il remélange à son deck les 3 premières cartes écartées.

Pour commencer le jeu, une Mission Grosse Bêtise (MGB) est piochée et placée entre les 2 joueurs ; l'objectif des 2 joueurs est de la gagner : cette partie se joue en 3 manches. Le jeu peut alors commencer.

POINTS DE BANDE GAGNÉS PAR DUEL EN CAS DE VICTOIRE

SYMBOLISE LA PUISSANCE ET LA RARETÉ DE LA CARTE :
1 ÉTOILE : CARTE SUPER RARE ET PUISSANTE ;
2 ÉTOILES : CARTE ULTRA RARE ET PUISSANTE !

COMMENT JOUER :

Les joueurs détachent le plateau de jeu du centre du magazine et le mettent entre eux. Simultanément, les joueurs vont poser une carte Lapin Crétin sur l'emplacement réservé du plateau. Ils la posent face cachée, extraite de leur main de 3 cartes, puis la révèlent : c'est un duel.

Chaque carte Lapin Crétin possède 6 symboles d'actions (courir, sauter, chanter, etc.) avec des valeurs chiffrées inscrites dans chaque case symbole sur les bords de la carte ; cela représente sa valeur dans différents types d'actions.

SYMBOLES DES ACTIONS



La carte Lapin Crétin jouée va connecter ses bords avec la carte Lapin Crétin de sa Bande jouée précédemment. Lorsque 2 types d'actions connectées sont similaires (par exemple, Courir 2 et Courir 4), on additionne leurs valeurs (Courir 6).

Lors d'un duel, peuvent se présenter les cas suivants :

→ Lorsque le joueur connecte sa carte Lapin Crétin à sa carte Lapin précédente, si aucun symbole d'action n'est similaire, il prendra en compte la valeur la plus forte de sa carte Lapin qu'il vient de connecter. On dit que **c'est une valeur seule**.

→ Lorsque le joueur obtient un ou plusieurs symboles d'actions identiques, il additionne toutes leurs valeurs. On dit que **c'est une valeur combinée**. Exemple : Courir 2 et Courir 4 = Courir 6.

Le joueur qui a la plus forte valeur gagne le duel. En cas de match nul, les deux cartes Lapin sont considérées comme perdantes.

Pour signifier qu'un Lapin a perdu un duel et que sa valeur de Bande ne sera pas prise en compte lors du décompte final, on pose un marqueur (à découper en p. 24) pour masquer cette valeur de Bande.



TOUR DE JEU :

- 1 Poser une carte Bwaaaaction ou Lapin Crétin ;
- 2 Duel Révélation des cartes ;
- 3 Duel Connection de la carte Lapin Crétin au Lapin Crétin précédent ;
- 4 Duel Comparaison des valeurs de chaque Lapin Crétin ;
- 5 Pose d'un marqueur sur la valeur de bande du Lapin Crétin perdant ;
- 6 Pioche d'une carte si possible pour compléter sa main.



UN JOUEUR N'EST JAMAIS OBLIGÉ D'APPLIQUER LE POUVOIR D'UNE CARTE BWAAACTION QU'IL VIENT DE JOUER. LEUR POUVOIR EST OPTIONNEL.

CARTE BWAAACTION :

Au lieu de jouer un Lapin Crétin, les joueurs peuvent jouer une carte Bwaaaaction qui va déclencher soit un bonus pour eux, soit un malus pour l'adversaire ; ensuite, le joueur doit jouer une carte Lapin Crétin pour achever le duel. Les Cartes Bwaaaaction ont un avantage, c'est qu'elles permettent de découvrir quel Lapin est joué par son adversaire, afin de jouer le Lapin de son choix pour le contrer. Bien sûr, si 2 Cartes Bwaaaaction sont jouées pendant le même duel, cet avantage disparaît.

CHANGEMENT D'UNE CARTE BWAAACTION :

Au début de chaque tour de jeu, avant d'avoir révélé sa carte, un joueur peut annoncer un changement de carte Bwaaaaction car sa main contient trop de cartes Bwaaaaction, ou parce que le joueur préfère avoir plus de choix de Lapins Crétins dans sa main. Il doit montrer à son adversaire une carte Bwaaaaction qu'il souhaite changer et la pose face visible. Il pioche une nouvelle carte de son deck jusqu'à obtenir une carte Lapin Crétin qu'il montre à son adversaire. S'il pioche une ou des cartes Bwaaaaction avant de piocher une carte Lapin Crétin, il les révèle et les pose sur les autres cartes Bwaaaaction. Puis, lorsque la carte Lapin Crétin a été mise dans la main du joueur, toutes les cartes Bwaaaaction sont mélangées au deck du joueur.



CARTE MISSION GROSSE BÊTISE :

Les cartes Mission Grosse Bêtise possèdent des récompenses constituées de gages ou de pouvoirs. Les gages doivent être appliqués à votre adversaire lorsque vous gagnez la carte, les pouvoirs peuvent être appliqués lors d'une manche suivante à votre gré. Vous n'êtes jamais obligé d'appliquer un gage ou de jouer un pouvoir. Un gage ou un pouvoir n'est jouable qu'une seule fois.

Quand un joueur subit un gage et qu'il échoue à le réaliser, il perd 1 point de Bande puis le gage s'arrête définitivement (voir carte). Les gages peuvent se cumuler sur un même joueur.



LES ATOUTS :

Sur les cartes Mission Grosse Bêtise, il y a des symboles d'actions qui définissent les actions, dites « Atout ». La valeur d'une action « Atout » est multipliée par 2.

Exemple : si un joueur possède sur son Lapin Crétin une action Courir 2, qui est une action Atout de la carte Mission Grosse Bêtise, elle vaut alors 4 (2x2). Si un joueur parvient à connecter une action « Atout » Courir 2 et Courir 5, soit au total 7, sa valeur est (2+5) x 2 = 14.

FIN DU JEU :

On effectue ainsi 5 duels successifs. Quand les 5 duels ont été joués, on additionne la valeur de Bande de tous les Lapins de sa Bande qui ont gagné un duel. La Bande de Lapins possédant la plus grande valeur gagne la carte Mission Grosse Bêtise.

On peut effectuer ainsi 1 manche (partie d'initiation), 3 manches (partie joueur), 4 ou 5 manches de jeu successives, avec de nouvelles cartes Mission Grosse Bêtise à chaque nouvelle manche. Pour chaque manche, au-delà de 3, il suffit d'ajouter 1 booster de plus par manche. À la fin des manches, le joueur ayant gagné le plus de points Grosse Bêtise remporte la partie.