



 5-9 jaar

 2 spelers

 **Inhoud:** 27 kaarten + 27 puzzelstukken van het konijn (9 hoofden, 9 rompen, 9 benen) + 10 "goede antwoord" wortels + 24 munten.

 **Doel van het spel:** De drie puzzelstukken van het konijn op de gekozen kaart samenvoegen (hoofd, romp, benen).

Vorbereiding van het spel: Eén van de spelers leidt om beurten het spel. De 27 puzzelstukken liggen voor de speler die het konijn gaat samenstellen. De stapel kaarten is geschud en ligt met de afbeeldingen naar onder voor de spelers.

 **Spelregels:** De leider van het spel neemt een kaart van de stapel die hij bij zich houdt met de afbeelding naar onder. De speler kiest drie puzzelstukken (hoofd/romp/benen) en maakt een eerste voorstel van een volledig konijn.

De leider geeft het aantal goede antwoorden aan en legt 1, 2 of 3 "goede antwoord" wortels naast de voorgestelde figuur **zonder te preciseren** welk(e) de(e)l(en) juist zijn.

Als er drie wortels liggen, heeft de speler gewonnen! Hij wint de set. Daarna worden de rollen omgedraaid en gaat het spel verder.

Als er 1 wortel ligt of 2 wortels liggen, betekent dit dat er 1 (of 2) onderdelen van de figuur niet juist is/zijn, maar welke? De speler haalt de figuur uit elkaar en maakt een nieuw voorstel met de overblijvende puzzelstukken. De leider geeft het aantal goede antwoorden aan... en zo gaat het verder tot de speler de juiste combinatie vindt.

Als er geen wortels liggen, is geen enkel onderdeel juist. De speler haalt de figuur uit elkaar en maakt een nieuw voorstel met de overblijvende puzzelstukken. De leider geeft het aantal goede antwoorden aan... en zo gaat het verder tot de speler de juiste combinatie vindt.



Elke nieuwe poging moet rekening houden met de voorgaande resultaten.



De speler kan 4 figuren voorstellen volgens dezelfde regels.

Als de speler het konijn samenstelt :


- bij de eerste poging, wint hij 1 munt
- bij de tweede poging, wint hij 3 munten
- bij de derde poging, wint hij 2 munten
- bij de vierde poging, wint hij 1 munt


PS: Als de figuur niet wordt samengesteld na vier pogingen, verliest de speler 1 munt.

Einde van het spel: het spel wordt in sets gespeeld. De winnaar is de speler die de meeste munten heeft verzameld. Wanneer er een gelijke stand optreedt, spelen de spelers nog 2 sets.

 5-9 ans

 2 joueurs

 **Contenu** : 27 cartes + 27 pièces de puzzle lapin (9 têtes, 9 corps, 9 jambes) + 10 carottes "bonne réponse" + 24 jetons.

 **But du jeu** : assembler les 3 pièces de puzzle (tête, corps, jambes) du lapin représenté sur la carte sélectionnée.

Préparation du jeu : à tour de rôle, l'un des joueurs est meneur.

Les 27 pièces de puzzle sont disposées devant le joueur qui va recomposer le lapin. Le paquet de cartes est mélangé et posé, faces cachées, devant les joueurs.

 **Règle du jeu** : le meneur pioche une carte qu'il garde, face cachée, près de lui.

Le joueur fait une première proposition de lapin complet en choisissant 3 pièces de puzzle (tête/corps/jambes).

Le meneur indique le nombre de bonnes réponses et pose 1 ou 2 ou 3 carottes "bonne réponse" à côté de la silhouette proposée **sans préciser** quelle(s) partie(s) est(ont) juste(s).

Si la réponse est 3 carottes, c'est gagné ! Le joueur gagne la manche. Les rôles attribués aux joueurs s'inversent et la partie continue.

Si la réponse est 1 (ou 2) carotte(s), cela veut dire qu'1 (ou 2) des 3 pièces de la silhouette est (sont) juste(s), mais laquelle (ou lesquelles ?). Le joueur écarte la silhouette et en propose une nouvelle qu'il compose avec les pièces de puzzle restantes.

Le meneur lui indique le nombre de bonne réponse ... et ainsi de suite jusqu'à ce que le joueur trouve la bonne combinaison.

Si la réponse est 0, aucune pièce n'est juste. Le joueur écarte la silhouette et en propose une nouvelle qu'il compose avec les pièces de puzzle restantes. Le meneur lui indique le nombre de bonne réponse ... et ainsi de suite jusqu'à ce que le joueur trouve la bonne combinaison.



Chaque nouvelle proposition doit tenir compte des résultats précédents.



Le joueur peut proposer 4 silhouettes selon les mêmes règles.

Si le joueur reconstitue le lapin :

- à la première combinaison il gagne 1 jeton
- à la deuxième combinaison il gagne 3 jetons
- à la troisième combinaison il gagne 2 jetons
- à la quatrième combinaison il gagne 1 jeton

NB : Si la silhouette n'est pas découverte au bout de 4 propositions, le joueur perd 1 jeton.

Fin de la partie : la partie se joue en 4 manches. Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de jetons. En cas d'égalité, les participants rejouent 2 manches.