les Papattes®

Règles du jeu

20/30mn

2/4 joueurs

6 ans et +

www.lespapattes.fr



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.

MADE IN FRANCE

TACTIC

Un jeu créé et illustré par
Nicolas Bonnaud

Art.no.56838
6 416739 568386

Matériel

- **Une boite** 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

Mise en place

- **Disposer la rivière**, corde tendue horizontalement, à 7m des joueurs environ (faire une marque au sol pour les joueurs).
- **Chaque joueur prend un jeu de 4 Papattes** du même animal.
- **Les joueurs prennent 1 banane chacun** (2 bananes chacun si vous jouez à 2)



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).**

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.**
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 » ou la dépasser, remporte la partie.

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 patte lancée et la rivière, pour les Papattes qui vous restent en mains !

Lorsqu'une Papatte lancée touche une Papatte à l'endroit il ne se passe rien.

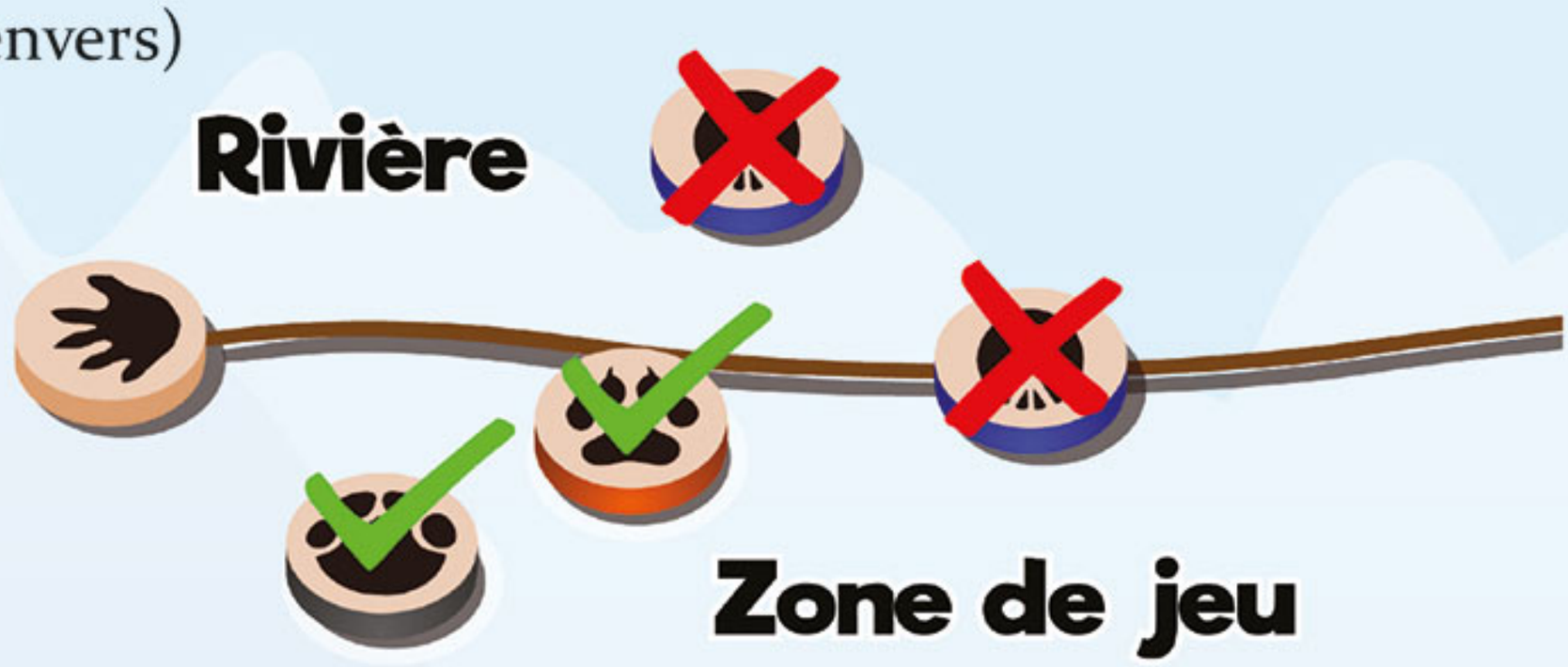
Lorsqu'une Papatte lancée touche une ou plusieurs Papatte retournées (à l'envers), quel que soit les propriétaires, elles sont éliminées (voir Papattes éliminées).

Une fois la Papatte stoppée dans sa course on regarde si elle est **VALIDE ou ÉLIMINÉE :**

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

Les Papattes ÉLIMINÉES 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 pattes ÉLIMINÉES sont alors jetées aux crocodiles dans la rivière.

EXCEPTIONS :

- Si une Papatte touche la Papatte à l'endroit du même animal la plus proche de la rivière et qu'aucune des deux ne franchit la rivière, les deux Papattes restent en jeu quelle que soit leurs nouvelles positions.
- Si en lançant sa Papatte, une autre Papatte (adverse ou non) ou la rivière sont déplacées, ces dernières garderont leurs nouvelles positions.

Si une des Papattes « mord » ou passe le fil de la rivière, elle sera éliminée et jetée aux crocodiles.

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 de « PAPATTES »

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

2- Les points de « RIVIÈRE »

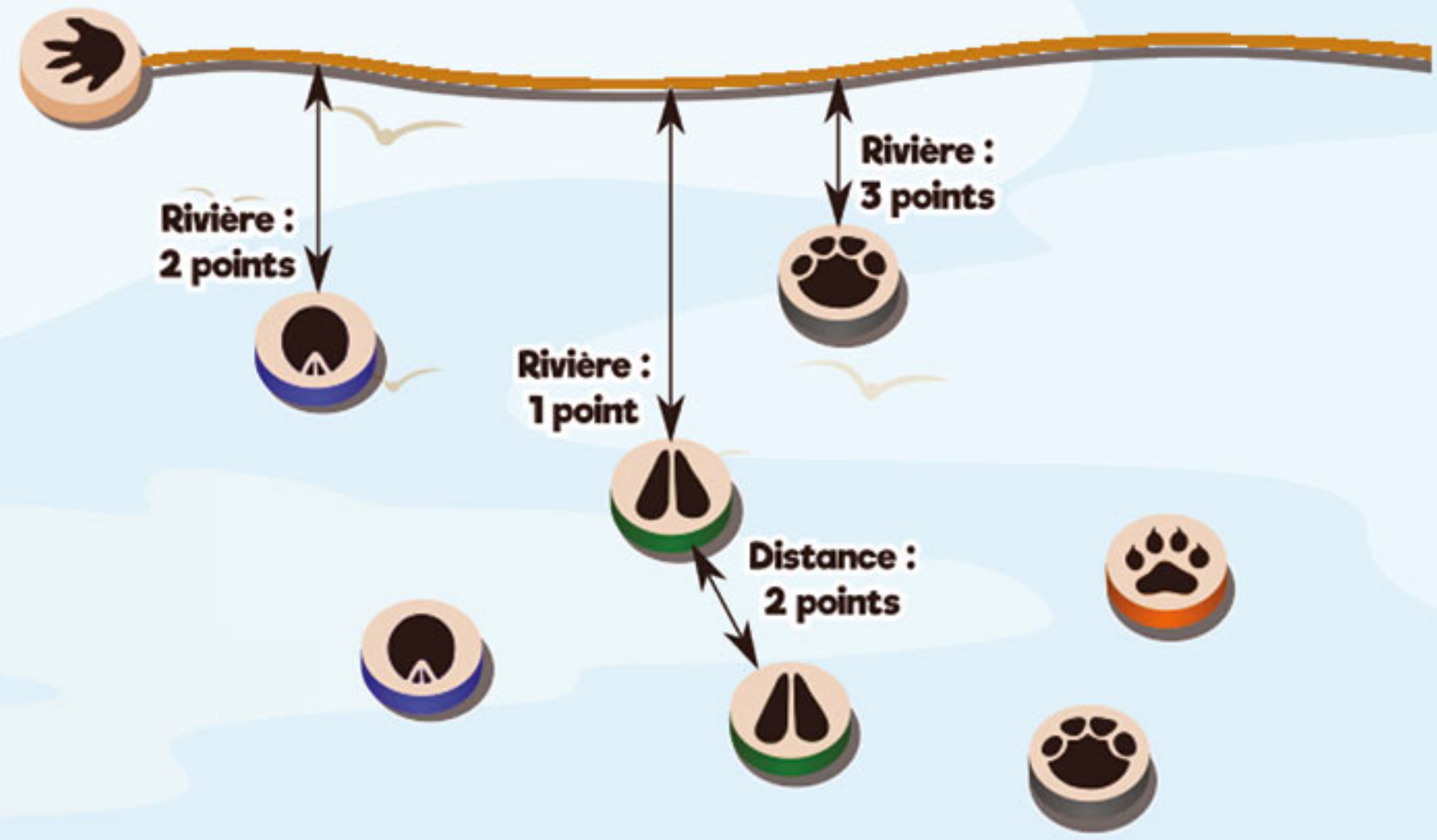
On regarde quels sont les animaux les plus proches de la rivière (1 seule Papatte par animal sera prise en compte)

- 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 de « RIVIÈRE »

3- Les points de « DISTANCE » :

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

EXEMPLE



<u>TOTAL :</u>
Eléphant : **5 Pts**
Zèbre : **4 Pts**
Gazelle : **5 Pts**
Lion : **1 Pt**

- L'éléphant est l'animal le plus proche de la rivière, il a 3 points de « Rivière ».
- La zèbre est le second animal le plus proche de la rivière, elle a donc 2 points de « Rivière ».
- La gazelle est le troisième animal le plus proche de la rivière, elle a 1 point de « Rivière ».
- Le lion est 4ème, il n'a donc pas de points de « Rivière ».
- La gazelle à la plus courte distance entre sa Papatte la plus proche de la rivière et la seconde Elle a 2 points de « Distance »
- On ajoute un point par Papatte encore présente sur la zone de jeu.

Fin de la partie

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

Si plusieurs joueurs sont à 25 ou plus,sur la même manche, ils sont départagés par un dernier lancer.
Les joueurs finalistes se placent côte à côte à la marque de lancer et lancent une Papattes en même temps. L'animal le plus proche de la rivière, sans la « mordre » ou la dépasser, remporte la partie.

Variantes de jeu

Si vous jouez à 2 joueurs :

Les différences avec les règles de base sont :

- Chacun des joueur 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.

Pour une partie plus amicale :

On garde les règles de base, mais lorsque la Papatte lancée touche une Papatte retournée :

- si c'est une Papatte du lanceur, alors sa Papatte est éliminée
- si c'est une Papatte adverse, alors le joueur adverse doit relancer sa papatte aussitôt dans les même conditions qu'un lancer « normal ». Et cela pour autant de Papattes à l'envers touchées.

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

Venez partager sur les réseaux sociaux vos variantes et découvrirs celles des autres joueurs de Papattes !

les Papattes®

Auteur : Nicolas Bonnaud
Graphisme : Nicolas Bonnaud
Illustrations : Nicolas Bonnaud

TACTIC

Tactic France S.A.
2 rue des Commères
78310 Coignières
www.tactic.net

Fabrication Française



CE

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Danger d'étouffement
Petites pièces. Informations à conserver. Lot n°102018-01