BAD BUNNIES

Un jeu de cartes rapide et amusant avec de méchants lapins bondissants.
Par Jacques Zeimet. Pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Matériel

110 cartes :

Nombre	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Quantité	17	10	8	7	6	5	17	4	5	6	7	8	10

But du jeu

Dans « Bad Bunnies », le joueur dont c'est le tour pose toujours une carte sur la pile de défausse et décide alors si le joueur suivant devra jouer une carte de valeur plus élevée ou plus basse. Si le joueur suivant n'a pas de carte correspondante à défausser, il passe son tour jusqu'à la fin de la manche. Le joueur qui a joué la dernière carte remporte la manche. Il reçoit 1 point pour chaque carte qui a été posée.
Le premier à atteindre 60 points remporte la partie.

Préparatifs

Le joueur qui a les plus grandes oreilles est désigné premier joueur. Il mélange bien les cartes et distribue **7 cartes** à chacun. Les cartes restantes sont mises de côté, face cachée, pour constituer une pioche.

Déroulement de la partie

Le **premier joueur** commence la manche en posant **une carte de sa main au choix, face visible, au centre de la table**. Il entame ainsi une pile de défausse. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs procèdent de la même manière et posent chacun leur tour une (nouvelle) carte de leur main, face visible, sur la pile de défausse.

A chaque fois, **le joueur qui est en train de poser la carte dit**, en posant celle-ci, « plus haut » ou « plus bas » :

S'il dit **« plus haut »**, le joueur suivant doit poser une carte avec un **nombre supérieur**.

S'il dit **« plus bas »**, le joueur suivant doit poser une carte avec un **nombre inférieur**.



A chaque carte posée, « plus haut » ou « plus bas » est annoncé comme consigne pour la carte suivante.

Doubler : « hop hop », un double bond

Au lieu de jouer une carte supérieure ou inférieure, un joueur a **toujours** également la possibilité de doubler, c'est-à-dire de poser une carte avec le même nombre – **exception** : le 7 (voir plus loin). S'il choisit de doubler, le joueur dit « hop hop ». Lorsqu'un joueur a doublé une carte, **seules des cartes avec le nombre doublé** peuvent être posées par-dessus !

Exemple : Sabine a posé la première carte, un 4, et a dit « plus bas ». C'est ensuite le tour de Léon, il joue un 2 et dit également « plus bas ». Nina pose alors un 2 elle aussi et dit « hop hop ». Stéphane est le suivant à jouer, il est obligé de poser encore un 2.



Le petit joker (le 1)



- Le 1 peut être posé **sur n'importe quel nombre**, peu importe que le joueur précédent ait dit « plus haut » ou « plus bas ». Mais le 1 **ne peut pas être posé sur des cartes doublées !**
- Le 1 permet de relancer le jeu. Après un 1, **n'importe quelle carte** peut être posée. Pour cette raison, le joueur qui joue le 1 ne dit pas « plus haut » ou « plus bas ».
- Mais comme les autres nombres, **le 1 peut être doublé !** Et lorsqu'il a été doublé, il faut poser un autre 1 par-dessus.

Le grand joker (le 7)



- Le 7 peut être posé **sur n'importe quel nombre** (y compris sur un autre 7), peu importe que le joueur précédent ait dit « plus haut » ou « plus bas ».
- Le 7 est **la seule carte qui permette de débloquer le jeu après un doublé**. Une fois le 7 posé, on recommence à jouer normalement en annonçant « plus haut » ou « plus bas ».
- **ATTENTION : Deux 7 peuvent être posés l'un par-dessus l'autre. Mais cela ne compte pas comme un doublé !** C'est-à-dire que le joueur qui pose le deuxième 7 doit dire « plus haut » ou « plus bas » pour la carte suivante.

Les joueurs posent leurs cartes à tour de rôle. Lorsqu'un joueur **n'a pas de carte qui convienne en main, il doit passer son tour et ne peut plus jouer jusqu'à la fin de cette manche**. Il pose les cartes de sa main devant lui, face cachée, pour indiquer qu'il est hors jeu. Il est permis de passer son tour et de sortir du jeu volontairement pour que le vainqueur de la manche gagne moins de points.

Exemple : Dans la partie commencée plus haut, Stéphane n'avait pas de 2 à poser après le doublé, il a donc posé un 7 et a dit « plus bas ». Sabine est la suivante, elle pose un 7 elle aussi et dit « plus haut ». Cela arrange Léon, qui pose un 13 et annonce également « plus haut ». Comme Nina ne possède pas de 13, elle ne peut jouer qu'un 1 ou un 7. Elle pose un 1, que Stéphane double en posant un autre 1 et en disant « hop hop ». Sabine n' a pas de 1 pour poursuivre le doublé, ni de 7 pour le débloquer, elle doit donc passer son tour et est hors jeu jusqu'à la fin de cette manche. C'est au tour de Léon. Il doit jouer soit un 1 pour poursuivre le doublé, soit un 7 pour mettre fin au doublé...



Fin d'une manche

Si tous les joueurs passent leur tour, c'est le joueur qui a posé la dernière carte qui remporte la manche.



Règle spéciale : carte finale !
Si deux joueurs ou plus réussissent à jouer jusqu'au septième et dernier tour d'une manche, **celui d'entre eux qui pourrait poser la toute dernière carte ne peut pas poser de joker, à moins que la dernière carte posée ne soit déjà un joker**.

C'est le joueur qui a posé la dernière carte qui remporte la manche.

Le vainqueur de la manche compte les cartes de la pile de défausse et reçoit **1 point par carte**. On note les points. Les **cartes jouées** sont placées dans une **pile de réserve** à côté de la pioche.

Nouvelle manche

Au début de la manche suivante, chaque joueur démarre à nouveau avec 7 cartes. Si un joueur a encore en main des cartes de la manche précédente, il peut choisir s'il veut les garder et les compléter pour avoir 7 cartes en main, ou s'il préfère se débarrasser de toutes ses cartes et en piocher 7 nouvelles. Le vainqueur de la manche précédente commence la nouvelle manche.

Lorsque la pioche est épuisée, on la remplace par la pile de réserve après avoir **bien mélangé les cartes** et le jeu continue normalement.

Fin de la partie

Le premier à obtenir 60 points gagne la partie.





L'auteur et la maison d'édition remercient tous les joueurs qui ont testé le jeu et les lecteurs des règles.

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de