



**THE
LAPINS
CRÉTINS**

LE BWACALAURÉAT

**LE JEU DE
CULTURE (PRESQUE) GÉNÉRALE**



JOUEURS :
2-12

DURÉE :
10-15 MIN

LE BWACALAURÉAT

ÂGE :
7+

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU :

Être le plus rapide à répondre aux questions complètement **BWAAAH**, et atteindre la case « Arrivée » le premier !



CONTENU :

- 1 plateau de jeu
- 33 cartes « Thème » (valant 1, 2 ou 3 points)
- 2 pions
- 2 dés spéciaux
- 1 Totem « Lapin Crétin Parisien »



COMMENT JOUER AU BWACALAURÉAT 1^{ER} NIVEAU ?

Dans cette version, les cases du plateau sont des cases simples et on ne tiendra pas compte des différentes illustrations (quand vous serez prêts, tentez le 2^{ème} NIVEAU).

Si vous êtes plus de 2 joueurs, formez 2 équipes de joueurs (peu importe si elles ne sont pas égales), placées de chaque côté de la table, et positionnez votre pion sur la case Départ du plateau.

Les 33 cartes « Thème » sont mélangées et disposées en une pile, faces cachées. Les 2 dés et le Totem « Lapin Crétin Parisien » sont placés au centre du jeu.

Le joueur le plus jeune tire une carte « Thème », la lit à voix haute et la pose sur la table face visible, puis il jette les 2 dés.

La première équipe qui trouve un mot correspondant au thème indiqué, incluant la lettre du dé **VERT** mais ne comprenant pas la lettre du dé **ROUGE**, marque les points indiqués sur la carte et avance son pion de ce nombre.

Si les lettres des deux dés sont les mêmes il faut attraper le Totem « Parisien » en criant « **BWAAAH !** ». La première équipe qui l'attrape marque les points indiqués sur la carte et avance son pion de ce nombre.

Puis l'équipe qui vient d'avancer son pion tire une nouvelle carte « Thème » et jette les deux dés, et ainsi de suite.

EXEMPLES DE JEU :

La carte « Thème » tirée est « Un truc qui flotte » et elle vaut 2 points.



1 • Le résultat des 2 dés est **A** et **I**. Benjamin réagit le premier et crie « **BARQUE !** ». C'est bien joué ! Son équipe marque 2 points et avance donc leur pion de 2 cases sur la piste de score.

2 • Le résultat des 2 dés est **A** et **I**. Théo réagit le premier et crie « **RAFIOT !** ». Son mot contient bien la lettre « **A** » mais également la lettre « **I** », son équipe ne marque donc pas les points ! Le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe trouve une réponse valide.

3 • Le résultat des 2 dés est **B** et **R**. Camille est la plus rapide et attrape le Totem « Lapin Crétin Parisien » en criant « **BWAAAH !** ». C'est donc son équipe qui marque les 2 points.



FIN DU JEU :

La première équipe qui rejoint ou dépasse la case Arrivée gagne la partie !



COMMENT JOUER AU BWACALAUREAT 2^{ÈME} NIVEAU ?

On joue de la même façon que pour le 1^{er} niveau mais cette fois il faudra faire attention à la case sur laquelle se trouve votre pion lorsque vous trouverez votre mot.

Sur la case **Départ**, il n'y a rien de spécial à faire.



Prenez cette position au moment où vous dites le mot que vous avez trouvé. Si vous oubliez de le faire, et que l'équipe adverse le remarque en vous pointant du doigt et en criant « **BWAAAH !** », c'est elle qui marque les points.



Rajoutez « **BWAAAH !** » devant votre mot (exemple : « **BWAAAH ! BARQUE !** »).

Attention : Si vous oubliez de le faire, et que l'équipe adverse le remarque en vous pointant du doigt et en criant « **BWAAAH !** », c'est elle qui marque les points.



Rajoutez « **BWAAAH !** » à la fin de votre mot (exemple : « **BARQUE BWAAAH !** »).

Attention : Si vous oubliez de le faire, et que l'équipe adverse le remarque en vous pointant du doigt et en criant « **BWAAAH !** », c'est elle qui marque les points.

Si les lettres des 2 dés sont les mêmes, on joue comme pour le 1^{er} niveau et il n'y a qu'à attraper le Totem en premier en criant « **BWAAAH !** ».



FIN DU JEU :

La première équipe qui rejoint ou dépasse la case Arrivée gagne la partie !





Attention : si la Tour Eiffel est détachée du Totem Lapin Crétin, la reclipser à la main de la figurine.

© 2016 Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés. Lapins Crétins et le logo Ubisoft sont la propriété d'Ubisoft Entertainment aux États-Unis et/ou dans les autres pays.

Un jeu de société édité par Dujardin. Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Dujardin adhère au programme Eco-emballages. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions susceptibles d'être ingérés. Fabriqué en Chine. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Visuels non contractuels. Conserver cette boîte pour toute référence ultérieure.

© 2016 Dujardin. Tous droits réservés. Auteur du jeu : Roberto Fraga

DUJARDIN, Z.A du Pôt au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas – France
SAV : savdujardin@tf1.fr

Retrouvez nos jeux sur www.jeuxdujardin.fr

**PENSEZ
AU TRI !**



ENSEMBLE
RÉDUISONS L'IMPACT
ENVIRONNEMENTAL
DES EMBALLAGES

