

THE LAPINS CRÉTINS

YAKASUSHI

ON N'A JAMAIS MANGÉ
AUTANT DE SUSHIS



JOUEURS :

2-6

DURÉE :

10-15 MIN

ÂGE :

7+

YAKASUSHI

RÈGLES DU JEU



BUT DU JEU :

Gagner le plus de jetons « Plats de sushis » possible pour être le premier à atteindre la case Arrivée !

CONTENU :

- Un plateau de jeu « Facture »
- 18 jetons (plats de sushis)
 - 6 pions
- 1 dé à 6 faces (A, B, C, D, E et F)
- 1 dé à 6 faces (1, 1, 2, 2, 3 et 3)
- 1 Totem « Lapin Crétin Yakasushi »



COMMENT JOUER AU YAKASUSHI ?

TABLE CREATION

ワケアムナ

Disposez le plateau de jeu sur la table avec le totem « Yakasushi » à côté. Placez les 18 jetons « Plats de sushis », faces visibles, autour du totem (espacés d'environ 5 cm). Chaque joueur choisit un pion de couleur et le place sur la case Départ.

Le joueur le plus jeune commence la partie et jette les deux dés.

Le premier joueur qui pose son doigt sur le plat de sushis correspondant au résultat du lancer des 2 dés (en criant son nom très fort, car le cuisinier est un peu sourd) gagne ce plat, le place devant lui et avance son pion d'une case sur le plateau de jeu.

S'il se trompe de plat, et qu'un adversaire le remarque en le pointant du doigt en criant « **TATOUFO !** », il recule son pion d'une case sur le plateau de jeu. S'il est déjà sur la case Départ, il ne bouge pas. L'adversaire qui l'a dénoncé avance le sien d'une case.

Si le sushi désigné par le lancer de dés a déjà été gagné par un autre joueur, tous les joueurs doivent s'emparer du Totem « Lapin Crétin Yakasushi » en criant « **TATOUFO !** ». Le premier qui l'attrape avance son pion sur le plateau de 2 cases, puis il remet le totem au centre.



Puis le jeu reprend comme précédemment : c'est au joueur suivant de lancer les deux dés, et ainsi de suite.

EXEMPLE :

Le résultat du dé « lettres » est « **A** », le résultat du dé « chiffres » est « **3** ». Le jeton à indiquer est donc le plat de sushis « **A3** ». Le premier joueur à pointer du doigt le jeton « **A3** » et à crier son nom, « **SIKOMA !** », gagne le jeton, le place devant lui et peut avancer son pion d'une case.



FIN DU JEU :

Le premier joueur dont le pion atteint
ou dépasse la case Arrivée gagne la partie !



ARRIVEE



© 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




UBISOFT


DUJARDIN
PARTAGEONS UN SOUVENIR