7bis – Les papattes

Contenu :

- Une boîte de transport
- 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
- La rivière (1 corde de 3m avec 1 patte de crocodile à chaque bout)
- 1 ligne de lancement bleue

Nombre de joueurs : 2 et +

Installation du jeu :

- Disposer la rivière, corde tendue horizontalement, à 7m des joueurs environ (utiliser la ligne de lancement).
- Chaque joueur prend un jeu de 4 Papattes du même animal.
- Les joueurs prennent les bananes (de 2 joueurs : 2 bananes par joueur, de 3 à 4 joueurs : 1 banane par joueur)
- 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).

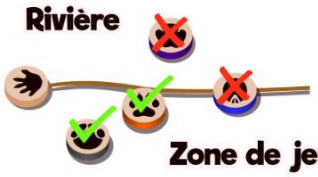
But du jeu :

- 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.

7bis – Les papattes

Règle du jeu – Phase 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 restent en mains!
- Lorsqu'une Papatte lancée touche une Papatte à l'endroit :
  - il ne se passe rien.
- Lorsque la Papatte lancée touche une Papatte à l'envers :
  - si c'est une Papatte du lanceur, alors sa Papatte est cassée et éliminée, on la jette aux crocodiles.
  - si c'est une Papatte adverse, alors le joueur adverse devra relancer sa papatte aussitôt dans les mêmes conditions qu'un lancer «normal». Et cela pour autant de Papatte à l'envers touchées.
- 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 la Papatte lancée précédemment.
    - Celles qui « mordent » le fil de la rivière ou le dépasse



Les pattes ÉLIMINÉES sont jetées aux crocodiles dans la rivière.

Les Exceptions :

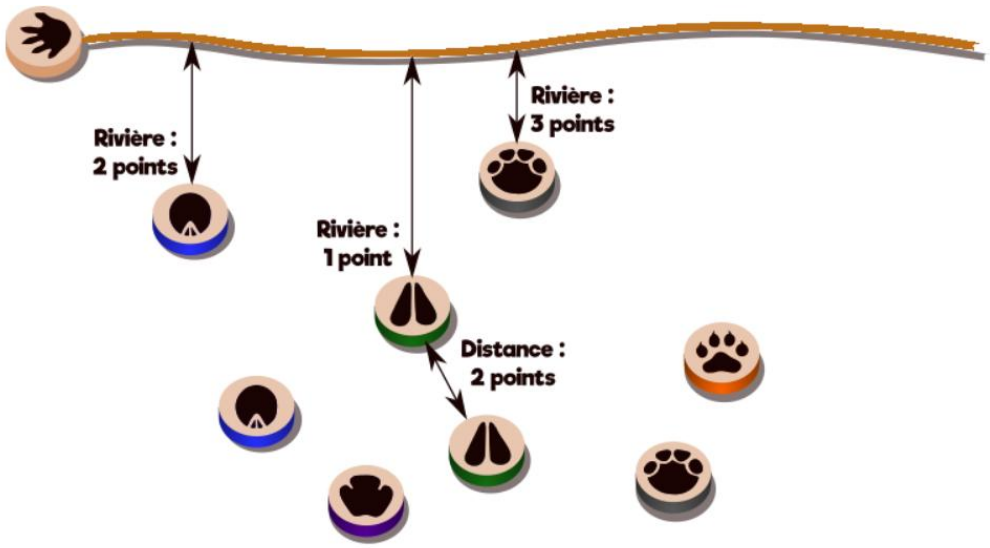
- Si une Papatte touche la Papatte à l'endroit du même animal la plus proche de la rivière et qu'aucune des deux ne franchit la rivière, les deux Papattes restent en jeu qu'elle que soit leur position.
- Si en lançant sa Papatte, une autre Papatte (adverse ou non) ou la rivière sont déplacées, ces dernières garderont leur nouvelle position. Si une des Papattes « mord » ou passe le fil de la rivière, elle sera éliminée et jetée aux crocodiles

Règle du jeu – Phase 2 : Le lancer des bananes

- Quand toutes les Papattes sont lancées c'est au tour des bananes.
- Chaque joueur lance 1 banane à tour de rôle, jusqu'à épuisement des bananes.

7bis – Les papattes

- Si la banane touche plusieurs Papattes avant de s'arrêter, toutes les Papattes touchées sont éliminées et jetées aux crocodiles, qu'elles appartiennent au lanceur ou à un joueur adverse.
- C'est la fin de la manche et on compte les points à la fin de chaque manche. Il y a 3 types de points à compter :
    - **1- Les points de «PAPATTES»**
        - On compte 1 point par Papatte restante sur la zone de jeu (à l'endroit ou à l'envers), 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 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 ses 2 Papattes les plus proches de la rivière remporte 2 points.



Le joueur qui arrive à 25 points gagne la partie. En cas d'égalité, faire un dernier lancer : l'animal le plus proche de la rivière, sans la « mordre » ou la dépasser remporte la partie.

Pour plus de complexité, vous pouvez décider d'éliminer (jeter aux crocodiles) toutes papattes lancées qui touchent une ou plusieurs papattes retournées (à l'envers).