

Captures

Pour 2, 3 ou 4 joueurs de 8 à 80 ans.

Le Léopard est un animal aussi dangereux que rusé. La chasse au léopard demande une grande expérience, beaucoup de courage et de patience, et une habileté certaine !

Pour gagner, utilisez votre tête et votre sens de la stratégie. Bonne chasse !

Cette boîte contient :

- 1 planche de jeu
- 4 cubes-chasseurs
- 12 socles (3 de chaque couleur)
- 12 léopards

Avant de jouer :

Détachez soigneusement les 12 léopards de leur support et insérez-les dans les 12 socles.

Chaque joueur choisit un cube-chasseur et les 3 léopards correspondants.

Les cubes sont placés, face ouverte en haut, sur le carré de la couleur correspondante, et les léopards sont placés autour des cubes sur les trois cases comportant des ronds de la même couleur.

Règle du jeu :

1. Le joueur qui a le cube rouge commence la partie, suivi des autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Chaque joueur déplace son cube d'une case à la fois.
 - à l'horizontale
 - ou à la verticale
 - mais **jamais** en diagonale

On fait basculer le cube sur ses côtés, de façon à ce qu'il se retrouve sur la case suivante, sur une autre face ou sur son ouverture. On ne peut pas faire tourner le cube sur lui-même. Exception: le § 5 de la Règle du Jeu.

3. Un joueur réussit une prise lorsqu'il bascule son cube sur une case de façon à ce que l'ouverture vienne recouvrir le léopard d'un adversaire qui se trouve sur cette case. Le léopard attrapé est retiré de la planche de jeu. On ne peut pas faire basculer son cube sur une case occupée par un léopard si ce n'est pas l'ouverture qui vient sur cette case.
4. Lorsqu'un cube occupe une case bleu ciel, le joueur concerné a le droit, lors du tour suivant, de déplacer son cube-chasseur ou l'un de ses léopards, horizontalement ou verticalement (mais pas en diagonale), sur une case libre voisine. Le choix du déplacement du cube ou d'un léopard dépend, par exemple, du danger couru par le léopard. Si un léopard a été déplacé il ne peut pas être déplacé une deuxième fois sans que le cube du joueur ne soit allé sur un autre espace bleu ciel.
5. Lorsque le cube d'un joueur est basculé sur une case blanche avec un rond de couleur (qui peut se trouver libre par suite de la prise ou du déplacement d'un léopard), le joueur pourra, lorsque son tour viendra, soit déplacer son cube en le basculant normalement, soit le faire pivoter à 90°; en n'importe quelle direction, gauche, droite, en haut, en bas. Le joueur ne peut pas basculer le cube **et** quitter une case au cours d'un même tour.
6. La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur à avoir un ou plusieurs de ses léopards sur la planche de jeu.
7. Chaque léopard pris à un adversaire vaut un point; chaque léopard qui se trouve encore sur la planche de jeu vaut 6 points.
8. Le gagnant sera celui qui aura le plus de points à la fin de la partie.