



BAD BUNNIES

Das schnelle und witzige Kartenzocken rund um böse Hoppelhasen.
Von Jacques Zeimet für 2-6 Spieler ab 8 Jahren.

Spielmaterial

110 Spielkarten:

Zahl	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Anzahl	17	10	8	7	6	5	17	4	5	6	7	8	10

Spielziel

Bei „Bad Bunnies“ legt der aktive Spieler immer eine Karte auf den Ablagestapel und entscheidet dann, ob der folgende Spieler eine höhere oder niedrigere Karte aus-spielen muss. Sollte der nächste Mitspieler keine passende Karte zum Ablegen haben, scheidet er für diese Runde aus. Der Spieler, der die letzte Karte spielen konnte, gewinnt die Runde. Er erhält für jede ausgespielte Karte 1 Punkt. Wer zuerst 60 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Der Spieler mit den längsten Ohren wird zum Startspieler bestimmt. Er mischt die Karten gründlich und teilt verdeckt an jeden Spieler **7 Karten** aus. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachzugstapel bereit gelegt.

Spielablauf

Der **Startspieler** beginnt die Runde, indem er eine beliebige **Handkarte offen in die Tischmitte** legt und damit einen Ablagestapel beginnt. Anschließend folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn und legen nun ihrerseits jeweils eine (weitere) Handkarte offen auf den Ablagestapel. Beim Ablegen **ruft der Spieler**, der gerade die Karte gelegt hat, immer **„höher“** oder **„tiefer“**:



Ruft er **„höher“**, muss der nächste Spieler eine Karte mit einer **höheren Zahl** ablegen.



Ruft er **„tiefer“**, muss der nächste Spieler eine Karte mit einer **niedrigeren Zahl** ablegen.



Bei jedem Ablegen wird erneut „höher“ oder „tiefer“ als Vorgabe für die nächste Karte gerufen.

Doppeln: „Doppel Hoppel“

Anstatt höher oder tiefer zu spielen, darf ein Spieler **immer** auch eine Karte mit der **gleichen Zahl** ablegen (Doppeln) – **Ausnahme**: die „7“ (siehe unten). Beim Doppeln ruft der Spieler **„Doppel Hoppel“**. Nachdem ein Spieler eine Karte gedoppelt hat, dürfen **nur noch Karten mit dieser gedoppelten Zahl** gespielt werden!

Beispiel: Sabine hat als erste Karte eine „4“ ausgespielt und „tiefer“ gerufen. Leon spielt als nächstes eine „2“ und sagt ebenfalls „tiefer“. Nina legt dann eine „2“ und ruft „Doppel Hoppel“. Stephan als nächster Spieler muss nun ebenfalls eine „2“ spielen.



Der kleine Joker (die „1“)



- Die „1“ darf auf **jede beliebige Zahl** gelegt werden, egal ob „höher“ oder „tiefer“ gerufen wurde. Sie darf **nicht auf gedoppelte Karten** gelegt werden!
- Die „1“ sorgt für einen „Neustart“. Nach einer „1“ darf anschließend **jede beliebige Karte** gelegt werden. Aus diesem Grund wird beim Ausspielen auch nicht „höher“ oder „tiefer“ gerufen.
- Die „1“ **selbst** darf aber, genau wie andere Zahlen auch, **gedoppelt werden!** Auf eine gedoppelte „1“ muss dann auch wieder eine „1“ gespielt werden.

Der große Joker (die „7“)



- Die „7“ darf auf **jede beliebige Karte** (auch auf eine andere „7“) gespielt werden, egal was vorher gerufen wurde.
- Mit einer 7 und **nur mit einer 7 wird das Doppeln aufgelöst**. Nach der „7“ muss dann – wie immer – „höher“ oder „tiefer“ gerufen werden.
- **ACHTUNG: Zwei „7er“ dürfen aufeinander gelegt werden. Dies zählt aber nicht als Doppeln!** D.h. der Spieler, der die zweite „7“ legt, ruft wie gewohnt „höher“ oder „tiefer“.

Die Karten werden reihum abgelegt. Wer **keine passende Handkarte** mehr hat, **muss passen und ist – für diese Runde – aus dem Spiel**. Seine Handkarten legt er – als Zeichen, dass er aus dem Spiel ist – verdeckt vor sich ab. Bewusstes Passen und Aussteigen, damit der Gewinner weniger Punkte bekommt, ist erlaubt.

Beispiel: In obigem Beispiel hatte Stephan keine „2“ zum Doppeln, so dass er eine „7“ ausspielt und „tiefer“ ansagt. Sabine spielt als nächstes auch eine „7“ und sagt „höher“. Leon freut sich, legt eine „13“ und sagt ebenfalls „höher“. Da Nina keine „13“ besitzt, kann sie nur eine „1“ oder „7“ spielen. Sie spielt eine „1“, die Stephan mit einer eigenen „1“ doppelt, worauf er „Doppel Hoppel“ ruft. Da Sabine keine „1“ zum Doppeln und keine „7“ zum Auflösen des Doppelns hat, muss sie passen und steigt aus dieser Runde aus. Nun ist Leon an der Reihe. Er muss entweder eine „1“ zum Doppeln oder eine „7“ zum Doppel-Brechen spielen...



Runden-Ende

Passen alle Spieler frühzeitig, gewinnt der Spieler die Runde, der die letzte Karte abgelegt hat.



Sonderregel: Finale Karte!

Gelingt es zwei oder mehreren Spielern bis zur 7ten und letzten Runde durchzuspielen, so darf von diesen Spielern **der Spieler, der die allerletzte Karte spielen könnte, keinen Joker spielen, außer die ausliegende Karte ist ebenfalls ein Joker**.

Der Spieler, der die letzte Karte legen konnte, gewinnt die Runde.

Der Gewinner der Runde zählt die Karten im Ablagestapel und bekommt **für jede Karte 1 Punkt**. Die Punkte werden notiert.

Die **ausgespielten Karten** wandern neben den Nachzugstapel in einen **Reservestapel**.

Neue Runde

In der nächsten Runde startet jeder Spieler wieder mit 7 Karten. Wer noch Handkarten aus der letzten Runde übrig hat, darf wählen, ob er diese komplett behalten und seine Hand nur auf 7 Karten aufstocken möchte, oder ob er alle Karten abwirft und 7 komplett neue Karten vom Nachzugstapel bekommt. Der Gewinner der letzten Runde beginnt die neue Runde.

Ist der Nachzugstapel aufgebraucht, wird er durch **den gut gemischten Reservestapel** ersetzt, und das Spiel läuft weiter.

Spielende

Wer zuerst 60 Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.





BAD BUNNIES

The fast, amusing card game centred around hopping mad bunnies.
By Jacques Zeimet for 2 to 6 players aged 8 years and up.

Game material

110 playing cards:

Number	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Quantity	17	10	8	7	6	5	17	4	5	6	7	8	10

Aim of the game

In "Bad Bunnies" the active player always places a card on the discard pile and then decides whether the following player must play a higher or lower card. If the next player doesn't have a suitable card to discard, he is out of this round. The player who was able to play the last card wins the round. For every card played, he receives 1 point. The first one to reach 60 points wins the game.

Game set-up

The player with the longest ears is designated to be the starting player. He shuffles the cards thoroughly and deals **7 cards** face down to each player. The remaining cards are placed face down to one side as a draw pile.

Game play

The **starting player** begins the round by laying any random **hand card face up in the middle of the table** and begins a discard pile. Subsequently, the players take turns in a clockwise direction, each placing (another) one of their own cards face up on the discard pile.

Every time a card is discarded, **the player** who has just laid the card calls out **"higher"** or **"lower"**.



If he calls **"higher"**, then the next player must lay a card with a **higher number**.



If he calls **"lower"**, then he must lay a card with a **lower number**.



Every time a card is discarded, "higher" or "lower" is called, dictating the requirement for the next card.

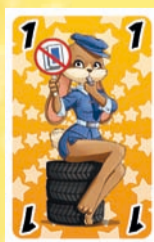
Doubling up: "Double hop"

Instead of playing higher or lower, a player may **always** discard a card bearing the **same number** (doubling up) – **exception**: the "7" (see below). When doubling up, the player calls out **"double hop"**. After a player has doubled a card, **only cards with this doubled number may be played!**

Example: Sabine was the first one to play a "4" and calls "lower". Next, Leon plays a "2" and says "lower", too. Nina also lays a "2" and calls "double hop". Stephan must now also play a "2" ..

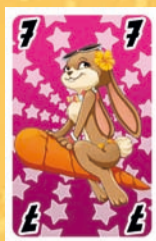


The little Joker (the "1")



- The "1" may be laid on **any other number**, no matter whether "higher" or "lower" was called. It **may not be laid on doubled cards!**
- The "1" requires a "fresh start". After a "1", **any other card** can be laid. Thus, "higher" or "lower" is not called.
- But **the "1" itself may be doubled**, just like all the other numbers! A doubled "1" must be followed by a "1".

The big Joker (the "7")



- The "7" may be played on **any other card** (also on another "7"), no matter what was previously called.
- With a "7" and **only with a "7" may doubling up be cancelled**. Then after the "7" – as always – "higher" or "lower" must be called.
- **ATTENTION: two "7s" may be laid on top of one another. This does not count as doubling up!** I.e. the player who discards the second "7" calls "higher" or "lower" as usual.

The players take turns to lay the cards. If a player **has no corresponding hand card, he must pass and – for this round – is out of the game**.

As a sign that he is out of the game he places his cards – face down – in front of him on the table. Deliberate passing and dropping out of the game, so that the winner receives less points, is allowed.

Example: In the above example, Stephan had no "2" to double up, so he plays a "7" and calls "lower". Next, Sabine plays a "7" and calls "higher". Leon is happy, lays a "13" and says "higher", too. Since Nina has no "13", she can only play a "1" or "7". She plays a "1" that Stephan doubles with a "1" of his own, whereby he calls "double hop". Since Sabine has neither "1" to double up nor a "7" to cancel doubling up, she must pass and drops out of this round.

Now it is Leon's turn. He must either play a "1" to double up or a "7" to cancel doubling up ...



End of the round

If all players pass early, the player who discarded the last card wins the round.



Exception: Final card!

If two or more players play continuously through to the 7th and final card, then of these players **the one** who was able to play the **very last card** may not **play a joker, unless the card previously discarded is also a joker**.

The player who discarded the last card wins the round.

The winner of the round counts the cards in the discard pile and receives **1 point per card**.

The points are noted down. The **played cards** form a **reserve pile** next to the draw pile.

New round

In the next round, each player begins again with 7 cards. If anyone still has hand cards left from the last round, he may choose whether he keeps all of them and he just wants to make the number up to 7 cards or whether he discards all his cards and receives 7 completely new cards from the draw pile. The winner of the last round begins the new round.

If the draw pile has been used up, it is replaced by the **well-shuffled** reserve pile, and play continues.

End of the game

The first one to reach 60 points wins the game.





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

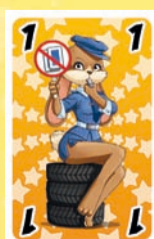
Au lieu de jouer une carte supérieure ou inférieure, un joueur a **toujours** également la possibilité de doubler, c'est-à-dire de poser une carte avec le même nombre – **exception** : le 7 (voir plus loin). S'il choisit de doubler, le joueur dit « hop hop ». Lorsqu'un joueur a doublé une carte, **seules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

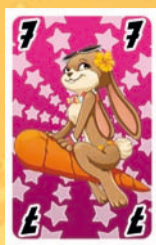


● Le 1 peut être posé **sur n'importe quel nombre**, peu importe que le joueur précédent ait dit « plus haut » ou « plus bas ». Mais le 1 **ne peut pas être posé sur des cartes doublées** !

● 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 débloquent 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 débloquent, 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.





BAD BUNNIES

**Un veloce e divertente gioco di carte sui leprotti cattivi.
Di Jacques Zeimet per 2-6 giocatori dagli 8 anni.**

Contenuto

110 carte da gioco:

Numero	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Quantità	17	10	8	7	6	5	17	4	5	6	7	8	10

Lo scopo del gioco

In "Bad Bunnies", il giocatore di turno depone sempre una carta sul mazzo degli scarti e decide in seguito se il giocatore successivo deve giocare una carta superiore o inferiore. Se il giocatore seguente non dovesse avere una carta adatta, allora è escluso per il resto della manche attuale. Il giocatore che riuscirà a giocare l'ultima carta della manche, vince e ottiene un punto per ogni carta giocata. Chi riuscirà a raggiungere per primo 60 punti, vince l'intera partita.

Preparativi

Il giocatore con le orecchie più lunghe è eletto giocatore di partenza. Egli mischia per bene le carte e distribuisce, in modo coperto, **7 carte** a ciascun giocatore. Le carte restanti vanno messe coperte al centro del tavolo a formare il mazzo ausiliare.

Svolgimento del gioco

Il **giocatore di partenza** comincia la manche, deponendo **in modo visibile una carta qualsiasi dalla sua mano** sul tavolo e dando dunque inizio al mazzo degli scarti. Poi seguono i concorrenti in senso orario e giocano dalla loro mano una (nuova) carta visibile sul mazzo degli scarti. Ogni volta, **il giocatore** che ha appena giocato la sua carta **esclama** sempre **"più alto"** o **"più basso"**:



Se esclama **"più alto"**, il giocatore seguente deve deporre una carta con un **numero più alto**.



Se esclama **"più basso"**, il giocatore seguente deve deporre una carta con un **numero più basso**.

Ogni volta che si depone, bisogna esclamare nuovamente **"più alto"** o **"più basso"** come indicazione per la prossima carta.



Doppiare: "Doppio salto"

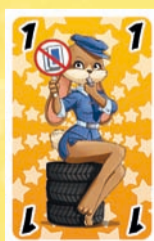
Invece di giocare solo una carta più alta o più bassa, un giocatore può **sempre** deporre una carta **dello stesso numero** (doppiare) – **eccezione: il „7"** (v. in fondo). Nel doppiare, il giocatore esclama **"doppio salto"**. Dopo che un giocatore ha doppiato una carta, possono essere giocate **soltanto le carte col numero doppiato!**

Esempio: Sabina ha giocato come prima

carta un "4" e ha esclamato "più basso". Segue Leon, che gioca un "2" ed esclama anch'egli "più basso". Poi Nina depone anche lei un „2" ed esclama "doppio salto". Stefano, che segue, deve giocare altrettanto un "2".

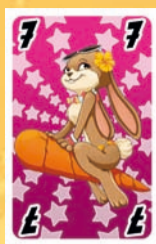


Il piccolo Jolly (l'„1")



- L'„1" può essere posto su **qualsunque numero**, non importa se è stato detto "più alto" o "più basso". **Non** può però essere posto su **una carta doppiata!**
- L'„1" provoca una "nuova partenza". Dopo un „1" può essere giocata **qualsiasi carta**. Infatti, dopo averla giocata, non si esclama "più alto" o "più basso".
- L'„1" **può** però **essere doppiato**, proprio come tutte le altre carte. Su un „1" doppiato deve seguire nuovamente un „1".

Il grande Jolly (il „7“)



- Il „7“ può essere giocato su **qualsiasi carta** (anche su un altro „7“), indifferentemente da cosa è stato esclamato prima.
- Con un 7, e **solo col 7**, si annulla il doppiare. Dopo il „7“ bisogna – come sempre – esclamare “più alto” o “più basso”.
- **ATTENZIONE: si possono deporre due „7“ uno dopo l'altro. Ciò non conta però come doppiaggio!** Significa dunque che il giocatore che depone il secondo „7“ deve esclamare, come il solito, “più alto” o “più basso”.

Le carte vanno deposte in senso orario. Chi **non** ha più **una carta adatta in mano**, **deve passare il turno e – per la manche attuale – è fuori gioco**. Come segno di essere fuori gioco, depone le sue carte in mano in modo coperto davanti a sé. È permesso dichiarare di passare il turno e uscire dunque dalla manche per concedere meno punti al vincitore.

Esempio: Nell'esempio precedente, a Stefano mancava il „2“ per doppiare, e così gioca un „7“ ed esclama “più basso”. Segue Sabina, e anche lei gioca un „7“ e dice “più alto”. Leon è contento, depone un „13“ e dice altrettanto “più alto”. Dato che Nina non ha un „13“, può giocare soltanto un „1“ o un „7“. Lei gioca un „1“, che Stefano doppia con un suo „1“ ed esclama “doppio salto”. Siccome a Sabina manca un „1“ per doppiare e un „7“ per annullare, lei deve passare il turno e si ritira dalla manche attuale.

Ora tocca a Leon, che deve giocare o un „1“ per doppiare, o un „7“ per rompere il doppiaggio ...



Fine della manche

Se tutti passano il turno anticipatamente, vince chi ha deposto l'ultima carta.



Regola speciale: la carta finale!

Se due o più giocatori riescono ad arrivare alla 7^a e ultima manche, allora **il giocatore**, che tra questi potrebbe giocare **l'ultimissima carta**, **non può giocare un jolly**, salvo che la carta esposta sia anche un jolly.

Il giocatore che sarà riuscito a deporre l'ultimissima carta vince la manche.

Il vincitore della manche conta le carte del mazzo degli scarti e ottiene **1 punto per ogni carta**. I punti vanno annotati e le **carte giocate** vanno accantonate come **mazzo di riserva** accanto al mazzo ausiliare.

Una nuova manche

Nella manche successiva, ognuno parte nuovamente con 7 carte. Chi possiede ancora delle carte in mano della manche precedente, può scegliere se mantenerle tutte e completare la mano a 7, oppure scartarle tutte e ricevere 7 carte nuove dal mazzo ausiliare. Il vincitore della manche precedente comincia quella nuova.

Appena il mazzo ausiliare è esaurito, va sostituito dal mazzo di riserva, che è stato **ben mischiato**, e il gioco continua.

Fine del gioco

Chi avrà raggiunto per primo 60 punti, vince la partita.

