

Lotti Karotti

D

Ravensburger® Spiele Nr. 22 225 4

Lizenz: © 1998 Seven Towns Ltd.

Illustration: Dynamo LTD. • Design: Kinetic • Foto: Christof Herdt, Becker Studios

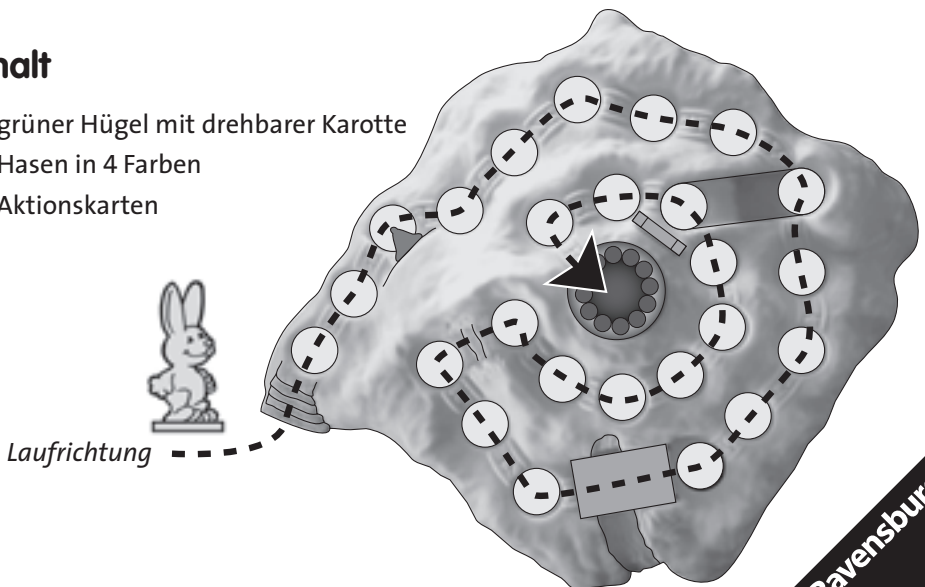
Das total verdrehte Hasenrennen für 2 – 4 Spieler von 4 – 99 Jahren

Unsere kleinen Hasen machen ein Wettrennen zur saftigen Karotte oben auf dem Hügel. Aber der Weg dorthin ist voller Überraschungen: Mal öffnen sich unterwegs Löcher und – plumps – fällt der eine oder andere Hase hinein, mal schubst sie ein vorwitziger Maulwurf frech vom Hügel. Auch eine Zugbrücke und ein Gatter erschweren den Hasen den Weg zum Ziel.

Welcher Hase lässt sich nicht beirren und erreicht als Erster die Karotte?

Inhalt

- 1 grüner Hügel mit drehbarer Karotte
- 16 Hasen in 4 Farben
- 48 Aktionskarten



Ravensburger

Vorbereitung

- ☘ Stellt den grünen Hügel in die Tischmitte.
- ☘ Jeder Spieler nimmt sich vier Hasen einer Farbe und stellt sie vor die große Treppe, die zum ersten Lauffeld hinaufführt. Spielen nur zwei oder drei Spieler mit, legt ihr die übrigen Hasen zurück in die Schachtel.
- ☘ Ein Spieler mischt die Karten und legt sie in einem Stapel mit der Bildseite nach unten neben den Hügel.

Ziel des Spiels

ist es, als Erster mit **einem** seiner Hasen den Platz oben auf der Karotte zu erreichen.

Der Wettlauf zur Karotte beginnt!

Der jüngste Spieler darf beginnen und die erste Karte vom Stapel aufdecken. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wie wird gezogen?

Wenn du eine Karte mit einem Hasen aufdeckst, läufst du mit einem deiner Hasen so viele Felder den Hügel hinauf, wie unten auf der Karte zu sehen sind.



1 Feld vorwärts



2 Felder vorwärts

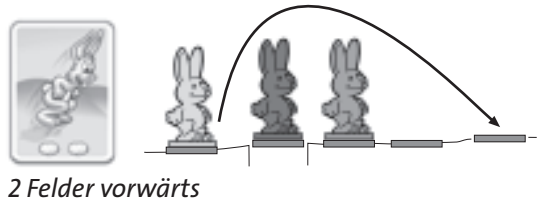


3 Felder vorwärts

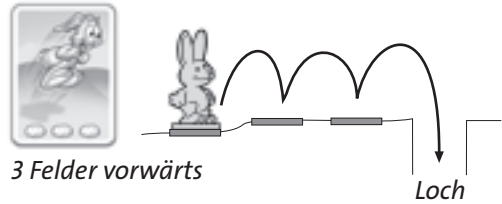
- ☘ Du kannst immer mit einem **beliebigen** deiner vier Hasen ziehen.
- ☘ Du kannst immer entscheiden, ob du einen **neuen** Hasen einsetzt oder ob du mit einem Hasen ziehst, der schon auf dem Hügel steht.

☘ Auf einem Feld darf immer nur **ein** Hase stehen.

☘ **Besetzte** Felder werden beim Ziehen **übersprungen** und nicht mitgezählt.



☘ Löcher werden mitgezählt. Dein Hase fällt allerdings nur hinein, wenn sein Zug **direkt** dort endet.



Wann wird die Karotte gedreht?

Wenn du eine Karottenkarte aufgedeckt hast, drehst du die Karotte auf dem Hügel vorsichtig im Uhrzeigersinn, bis es „**CLIC**“ macht. Öffnet sich eines der Felder, dann entsteht ein Loch. Steht dort ein Hase, hat er Pech



und plumpst hinein. Er verschwindet dann im Hügel und ist aus dem Spiel. Sollte im Verlauf des Spiels auch dein vierter Hase in ein Loch fallen, kannst du leider erst in der nächsten Runde wieder mitspielen.

Zusätzlich löst das Drehen der Karotte immer eines der drei **Hindernisse** aus.

Welche Hindernisse gibt es?

Neben den Löchern erschweren zusätzlich drei Hindernisse den Weg zum Ziel: der Maulwurf, die Zugbrücke und das Gatter.

1. Der Maulwurf guckt manchmal aus seiner Höhle heraus.

Steht ein Hase davor, schubst der Maulwurf ihn vom Hügel. Diesen Hasen stellt ihr zurück vor die große Treppe, die zum ersten Lauffeld hinaufführt. Der Spieler kann ihn später wieder ins Spiel bringen.

2. Die Zugbrücke klappt bei jedem Drehen der Karotte nach oben oder nach unten.

✿ Bist du am Zug und die Zugbrücke ist **nach unten** geklappt, kannst du mit deinem Hasen ungehindert darüber und darfst die Anzahl deiner Lauffelder laufen.

✿ Bist du am Zug und die Zugbrücke ist **nach oben** geklappt, kannst du mit deinem Hasen nicht darüber. Entweder ziehst du nun mit deinem Hasen auf das letzte Feld direkt vor die Brücke und lässt überzählige Lauffelder verfallen, oder aber du ziehst mit einem deiner anderen Hasen.

Bitte beachten: Die Zugbrücke ist kein Lauffeld!

3. Das Gatter öffnet sich manchmal. Steht dort ein Hase, wird er vom Gatter zur Seite geschoben und rutscht den Hügel hinab auf die darunter liegende Ebene. Von dort aus läuft dieser Hase später weiter.

Sollte dieses Feld bereits durch einen anderen Hasen besetzt sein, wird der Hase einfach auf das nächste freie Feld gestellt. Dies gilt auch dann, wenn dieses Feld gerade geöffnet ist und der Hase hineinfällt.

Tip: Auf sichere und unsichere Lauffelder achten! Es gibt viele sichere Felder. Dort kann deinem Hasen nichts passieren. Aber es gibt auch unsichere Felder, die durch das Drehen der Karotte ausgelöst werden.

Was passiert, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist?

Die aufgedeckten Karten legt ihr zunächst beiseite. Ist der Stapel aufgebraucht, mischt ihr die Karten und legt sie wieder mit der Bildseite nach unten neben den Hügel.

Ende des Spiels

Das Spiel gewinnt, wer als Erster mit einem seiner Hasen oben auf der Karotte ankommt. Überzählige Punkte verfallen einfach.

Croque- Carotte

Jeux Ravensburger® n° 22 225 4

Licence : © 1998 Seven Towns Ltd.

Illustrations : Dynamo LTD. • Design : Kinetic • Photos : Christof Herdt, Becker Studios

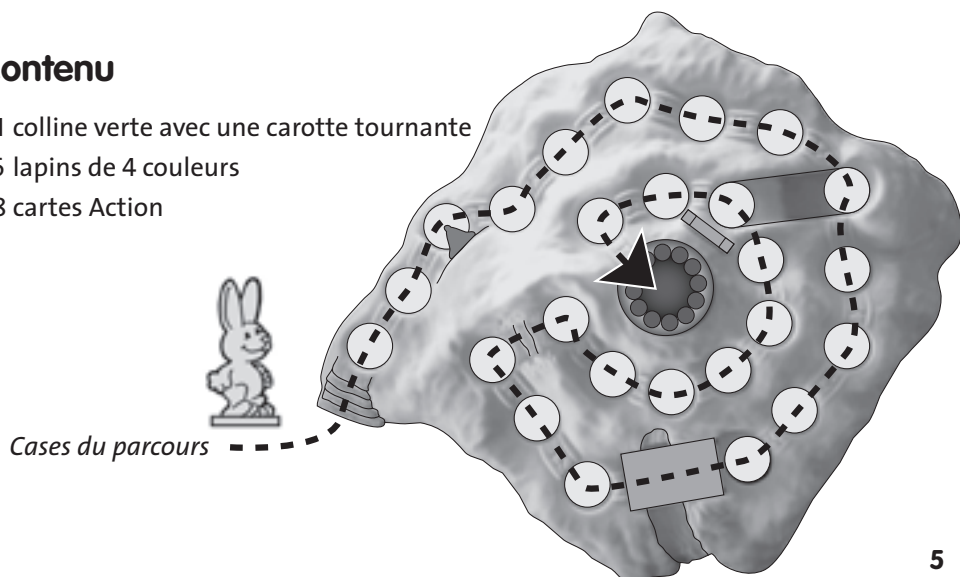
Une course de lapins complètement folle pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans

Nos petits lapins font la course pour atteindre la succulente carotte au sommet de la colline. Mais le sentier qui y mène leur réserve bien des surprises. Tantôt des trous apparaissent sous leurs pieds et l'un d'eux tombe dedans, tantôt une taupe farceuse les éjecte du plateau. Et un pont-levis et une barrière rendent l'ascension des lapins encore plus difficile.

Quel lapin ne se fera pas piéger et atteindra le premier la carotte ?

Contenu

- 1 colline verte avec une carotte tournante
- 16 lapins de 4 couleurs
- 48 cartes Action



Préparation

- ☘ Placez la colline verte au milieu de la table.
- ☘ Chaque joueur choisit une couleur et place ses 4 lapins devant le grand escalier conduisant à la première case du parcours. À 2 ou 3 joueurs, les lapins restants sont remis dans la boîte.
- ☘ Un des joueurs mélange les cartes et place le paquet, face cachée, à côté de la colline.

But du jeu

Il s'agit d'atteindre le premier la case au sommet de la carotte avec **l'un** de ses lapins.

La course à la carotte commence

Le plus jeune joueur commence et tire la carte supérieure du paquet. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacements

Lorsque tu tires une carte représentant un lapin, avance l'un de tes lapins vers le sommet du nombre de cases indiqué.



Avance d'1 case



Avance de 2 cases

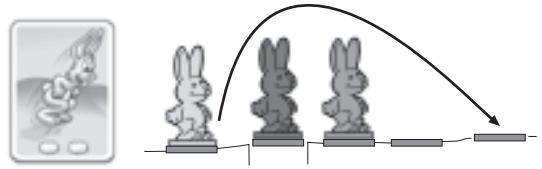


Avance de 3 cases

- ☘ Tu peux toujours **choisir lequel** de tes quatre lapins tu déplaces.
- ☘ Tu peux décider d'amener un **nouveau** lapin sur le parcours ou déplacer un lapin déjà sur la colline.

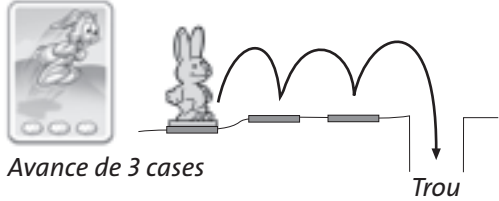
✿ Il ne peut y avoir qu'**un seul** lapin par case.

✿ Les cases **occupées** sont **sautées** et ne comptent pas dans le déplacement.



Avance de 2 cases

✿ Un trou compte comme une case. Mais un lapin ne tombe dedans que s'il **termine** son déplacement sur ce trou.



Avance de 3 cases

Trou

Quand la carotte est-elle tournée ?

Lorsque tu tires une carte Carotte, tourne doucement la carotte sur la colline dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'elle fasse « **CLIC** ».

Si une case s'ouvre, un trou apparaît. Si un lapin se trouve dessus, pas de chance, il tombe dedans. Il disparaît sous la colline et ne joue plus. Si, au cours de la partie, tu perds ton quatrième lapin, tu devras malheureusement attendre la prochaine partie pour rejouer.



À chaque fois que la carotte est tournée, elle déclenche également un des trois **obstacles**.

Quels sont ces obstacles ?

En plus des trous, trois obstacles rendent le chemin menant à l'arrivée encore plus difficile : la taupe, le pont-levis et la barrière.

1. La taupe sort parfois la tête de son terrier. Si un lapin se trouve devant, la taupe l'éjecte du plateau. Remplacez ce lapin au pied du grand escalier conduisant à la première case du parcours. Le joueur pourra le ramener en jeu dès son prochain tour.

2. Le pont-levis se lève ou se baisse à chaque fois que l'on tourne la carotte.

✿ Si c'est à toi de jouer et que le pont-levis est **baissé**, tu peux le franchir sans problème avec ton lapin et avancer du nombre de cases indiqué par ta carte.

✿ Si c'est à ton tour de jouer et que le pont-levis est **relevé**, tu ne peux pas le franchir avec ton lapin. Soit tu avances jusqu'à la case devant le pont-levis et tu perds les points de déplacement restants, soit tu déplaces un autre de tes lapins.

Attention : Le pont-levis ne compte pas comme une case !

3. La barrière s'ouvre de temps en temps. Si un lapin s'y trouve, il est poussé sur le côté par la barrière et dégringole la colline jusqu'au niveau inférieur, d'où il pourra repartir dès son prochain tour.

Si cette case est déjà occupée par un autre lapin, il est alors simplement placé sur la case libre suivante. C'est également le cas si cette case est actuellement ouverte et que le lapin tombe dans le trou.

***Conseil :** Repérer les cases sûres et les cases risquées ! Il y a de nombreuses cases où ton lapin ne craint rien, mais d'autres peuvent s'ouvrir lorsque la carotte est tournée.*

Que se passe-t-il lorsque la pioche est épuisée ?

Les cartes tirées sont mises de côté au fur et à mesure. Si le paquet est épuisé, mélangez les cartes et remettez-les, face cachée, à côté de la colline.

Fin de la partie

Le vainqueur est le premier joueur qui atteint le sommet de la carotte avec l'un de ses lapins. Les éventuels points de déplacement restants sont ignorés.

BUNNY HOP

I

Gioco Ravensburger® n° 22 225 4

Licenza: © 1998 Seven Towns Ltd.

Illustrazioni: Dynamo LTD. • Design: Kinetic • Foto: Christof Herdt, Becker Studios

Una divertentissima gara di leprotti per 2 – 4 giocatori dai 4 agli 99 anni

I nostri leprotti fanno a gara per conquistare la ghiotta carota che si trova in cima alla collina. Ma il sentiero per raggiungerla riserva sempre qualche sorpresa: buche che si aprono improvvisamente (e, tufefete!, un leprotto ci casca dentro), una talpa dispettosa che si diverte a spingere i concorrenti fuori pista e poi un ponte levatoio e un recinto che rendono più difficile raggiungere l'obiettivo.

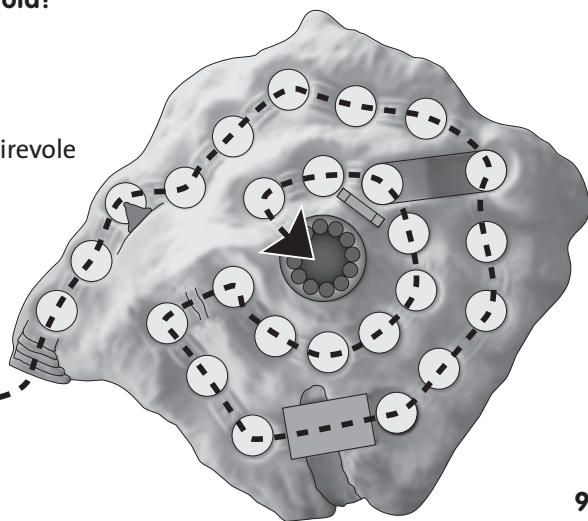
Quale leprotto riuscirà a superare tutti gli ostacoli e a raggiungere per primo la carota?

Contenuto

- 1 collina verde con una carota girevole
- 16 leprotti in 4 diversi colori
- 48 carte



Direzione del percorso - - - - -



Preparazione

- ✿ Mettete la collina verde al centro del tavolo.
- ✿ Ciascun giocatore prende quattro leprotti dello stesso colore e li posiziona davanti alla grande scalinata che conduce alla prima casella-percorso. Se giocate solamente in due o in tre, riponete nella scatola i leprotti che avanzano.
- ✿ Un giocatore mescola le carte e le dispone in un mazzetto coperto accanto alla collina.

Scopo del gioco

è quello di condurre per primo **uno** dei propri leprotti in cima alla carota.

La corsa alla carota comincia!

Inizia il giocatore più giovane pescando la carta in cima al mazzo. Si prosegue poi in senso orario.

Come si avanza?

Se peschi una carta con raffigurato il leprotto, fai avanzare uno dei tuoi leprotti verso la cima della collina di tante caselle quante sono quelle indicate in fondo alla carta.



Avanza di 1 casella



Avanza di 2 caselle

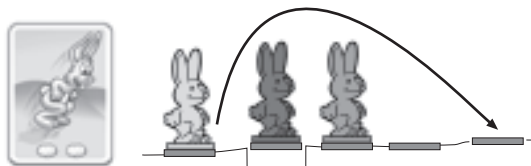


Avanza di 3 caselle

- ✿ **Puoi scegliere** ogni volta quale dei tuoi quattro leprotti far avanzare.
- ✿ Puoi decidere ogni volta se far entrare in gioco un leprotto **nuovo**, oppure se farne avanzare uno tra i tuoi che si trovano già sulla collina.

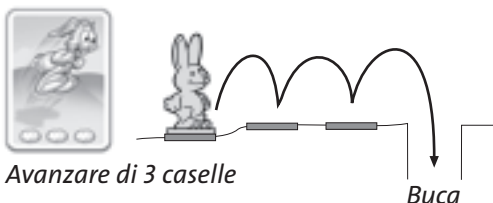
✿ Su ogni casella può sostare sempre **un** unico leprotto.

✿ Le caselle già **occupate** possono essere semplicemente **saltate**, non contano.



Avanzare di 2 caselle

✿ Quando, lungo il percorso, si presenta una buca, la casella viene contata, ma il leprotto può passarvi oltre; ci casca dentro solo se vi capita **proprio sopra**.



Avanzare di 3 caselle

Buca

Quando si deve girare la carota?

Se scopri una carta con raffigurata la carota, devi girare, lentamente e in senso orario, la carota che si trova in cima alla collina finché avrà fatto **"CLIC"**. Nel caso una delle caselle del sentiero si aprisse, si trasformerà in una buca. Se un leprotto si trova proprio sopra questa casella, è davvero sfortunato perché ci cadrà dentro:



sparisce nel bel verde della collina ed è fuori gioco. Nel caso tu non avessi altri leprotti da muovere, perché sono già finiti tutti e quattro nelle buche, dovrai attendere la prossima partita per rientrare in gioco.

Inoltre, ogni volta che la carota viene girata, scatta anche uno dei tre **ostacoli**.

Gli ostacoli?

Oltre alle buche, esistono altri tre tipi di ostacolo che rendono più difficoltoso il percorso per raggiungere l'obiettivo: la talpa, il ponte levatoio e il recinto.

1. A volte, **la talpa** sbuca dalla sua tana e se si trova davanti un leprotto, lo spinge fuori dal campo di gioco. Riposiziona il leprotto davanti alla grande scalinata che conduce alla prima casella-percorso, così potrai farlo rientrare in gioco più avanti.

2. A ogni giro della carota, il **ponte levatoio** si solleva oppure si abbassa.

✿ Quando è **abbassato**, il ponte non ostacola il tragitto: se è il tuo turno, puoi farci passare sopra il tuo leprotto avanzando di tante caselle quante sono quelle indicate sulla carta.

✿ Se il ponte invece è **alzato**, è impossibile attraversarlo. Se è il tuo turno, devi scegliere: o fai avanzare il tuo leprotto fermandoti sull'ultimo campo prima del ponte lasciando perdere le caselle-percorso in più, oppure fai avanzare un altro leprotto.

Nota bene: il ponte levatoio non va considerato una casella-percorso!

3. A volte, il **recinto** si apre: se un leprotto si trova proprio in quel punto, il recinto lo spingerà giù dalla collina facendolo scivolare fino al piano sottostante. Il leprotto dovrà continuare la propria gara da questo punto. Nel caso in cui la casella fosse già occupata, dovrai posizionare il tuo leprotto sulla successiva casella libera, anche nel caso ci fosse una buca ed il tuo leprotto ci scomparisse dentro.

Consiglio: fai attenzione alle caselle-percorso sicure e a quelle pericolose! Ci sono tante caselle sicure, sulle quali non può accadere nulla al tuo leprotto. Tuttavia, esistono anche alcune caselle pericolose, che si possono aprire girando la carota.

Se il mazzo di carte finisce ...

Le carte pescate vanno messe da parte. Una volta esaurito il mazzo, mescolatele e rimettetele coperte accanto alla collina.

Fine del gioco

Vince il giocatore che riesce a portare per primo uno dei suoi leprotti in cima alla carota. Eventuali punti in eccesso non vanno considerati.