

Lotti Karotti

D

Ravensburger® Spiele Nr. 23 393 9

Wettrennen für 2–4 Spieler von 4–8 Jahren.

Illustration: Ian Steven

Redaktion: Monika Gohl

Inhalt:

1 Spielplan

8 Hasen in 4 Farben

1 Glücksrad mit Drehpfeil und Druckknopf

2 Bretter

1 Hängebrücke



Beim spannenden Hasenrennen bestimmt das Glücksrad, wohin eure Hasen hüpfen dürfen. Doch passt dabei auf die gefährlichen Löcher und den schubsenden Maulwurf auf! Mit etwas Glück kommt einer eurer Hasen zuerst bei der Karotte an.

Ziel des Spiels ist es,

mit einem seiner beiden Hasen als Erster auf das Zielfeld bei der Karotte zu gelangen.

Vorbereitung

Löst alle Teile aus der Stanztafel. Aus dem **Spielplan** drückt ihr die fünf Löcher heraus. Puzzelt den Plan zusammen und legt ihn in die Mitte des Tisches. Mit den beiden **Brettern** deckt ihr **zwei beliebige** Löcher auf dem Spielplan ab. Legt die **Hängebrücke** auf eine der beiden beschädigten Brücken des Plans. Den **Drehpfeil** befestigt ihr mit dem **Druckknopf** am **Glücksrad**, wie es die Zeichnung zeigt. Das Glücksrad wird neben den Spielplan gelegt.



Sucht je zwei **Hasen** einer Farbe aus und stellt sie vor die Stufen. Bei zwei oder drei Spielern kommen übrige Hasen in die Schachtel zurück. Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Das Hasenrennen startet

Bist du an der Reihe, drehst du den Pfeil am Glücksrad und darfst die angezeigte Aktion mit einem Hasen ausführen:



2 oder 3 Felder: Ziehe mit einem deiner Hasen entsprechend viele Felder vorwärts.



Brett: Lege entweder eines der Bretter über ein **anderes offenes Loch** oder ziehe mit einem deiner Hasen **ein Feld weiter**. Stehen auf beiden Brettern Hasen, musst du ein Feld ziehen.

Hängebrücke: Lege entweder die Hängebrücke auf die **andere beschädigte Brücke** des Spielplans oder ziehe mit einem deiner Hasen **ein Feld weiter**.

Maulwurf: Ziehe einen beliebigen **Hasen eines Mitspielers** um ein Feld zurück.

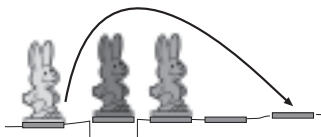
Zugregeln

Es darf immer nur **ein Hase auf einem Feld** stehen. Besetzte Felder zählen nicht mit!

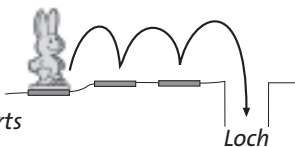
Löcher zählen wie ein Feld, über das du hinwegziehen darfst. Endet dein Spielzug jedoch **genau** auf einem **Loch**, fällt dein Hase hinein und beginnt wieder am Start. Ist ein Loch durch ein **Brett** abgedeckt, darfst du darauf stehen bleiben.

Liegt eine **Hängebrücke** auf deinem Weg, darfst du eine Abkürzung nehmen. Diese gilt aber auch rückwärts, wenn du vom **Maulwurf** zurück geschubst wirst! Die Hängebrücke ist nur die Verbindung zweier Felder, sie zählt nicht als Feld.

Hier ein paar Zugbeispiele:



2 Felder vorwärts



3 Felder vorwärts

Loch

Ende des Spiels

Das Wettrennen gewinnt, wer zuerst mit einem seiner Hasen direkt auf dem Zielfeld bei der Karotte angekommen ist.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

Croque- Carotte

F

Jeux Ravensburger® n° 23 393 9

Une course pour 2 à 4 joueurs de 4 à 8 ans

Illustrations : Ian Steven

Rédaction : Monika Gohl

Contenu :

1 plateau de jeu

8 lapins de 4 couleurs

1 roue munie d'une flèche et d'un rivet

2 planches

1 pont suspendu



Dans cette course palpitante, la roue détermine jusqu'où vos lapins peuvent sauter. Mais attention aux trous et à la taupe qui s'amuse à vous pousser ! Avec un peu de chance, un de vos lapins atteindra le premier la carotte.

Le but du jeu consiste

à atteindre le premier la case d'arrivée, à la carotte, avec l'un de ses deux lapins.

Mise en place

Détachez toutes les pièces prédécoupées de leur planche. Dégagez les 5 trous du **plateau de jeu**. Assemblez le plateau et installez-le au milieu de la table. Avec les deux **planches**, recouvrez **deux trous** au choix du plateau. Placez le **pont suspendu** sur l'un des deux ponts cassés dessinés sur le plateau. Fixez la **flèche** sur la **roue** à l'aide du **rivet**, comme indiqué sur l'illustration. Placez ensuite la roue à côté du plateau.



Choisissez chacun 2 **lapins** d'une couleur et placez-les au pied des marches. À 2 ou 3 joueurs, les lapins non utilisés sont remis dans la boîte. Le plus jeune joueur commence ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

La course des lapins commence

Quand vient ton tour, fais tourner la flèche, puis effectue l'action indiquée avec l'un de tes lapins :



2 ou 3 cases : Avance un de tes lapins du nombre de cases correspondant.



Planche : Déplace une des deux planches sur un **autre trou** ou **avance** un de tes lapins **d'1 case**. Si un lapin se trouve sur chacune des deux planches, tu es obligé d'avancer d'1 case.

Pont suspendu : Déplace le pont suspendu sur **l'autre pont cassé** dessiné sur le plateau ou **avance** un de tes lapins **d'1 case**.

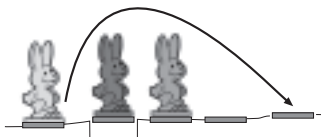
Taupe : Recule un **lapin adverse** au choix d'1 case.

Règles de déplacement

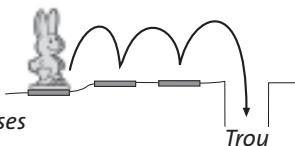
Il ne peut y avoir **qu'un seul lapin par case**. Les cases occupées ne sont pas comptées dans le déplacement. Il est permis de passer par-dessus un trou mais il compte comme une case. Cependant, si tu termines ton déplacement **exactement** sur un **trou**, ton lapin tombe dedans et retourne au départ. Si un trou est recouvert par une **planche**, tu peux rester dessus.

Si un **pont suspendu** se trouve sur ton chemin, tu peux prendre un raccourci. Ceci est également valable lorsque tu recules après avoir été repoussé par la **taupe** ! Le pont suspendu n'est qu'un lien entre deux cases mais ne compte pas comme une case.

Quelques exemples de déplacements :



Avance de 2 cases



Avance de 3 cases

Trou

Fin de la partie

Le vainqueur de cette course est le joueur qui atteint directement la case d'arrivée, à la carotte, avec l'un de ses deux lapins.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

BUNNY HOP



Gioco Ravensburger® n° 23 393 9

Una divertentissima gara di leprotti per 2-4 giocatori dai 4-8 anni.

Illustrazioni: Ian Steven
Redazione: Monika Gohl

Contenuto:

- 1 tabellone
- 8 leprotti in 4 diversi colori
- 1 ruota della fortuna con freccia girevole e bottone a pressione
- 2 assi
- 1 ponte sospeso



Durante questa divertentissima gara, sarà la ruota della fortuna a stabilire il punto sul quale i leprotti devono saltellare. Fate attenzione: ci sono buche pericolose e una talpa dispettosa! Chi tra di voi riuscirà a raggiungere la carota per primo? Ci vuole un pizzico di fortuna...

Scopo del gioco

Ogni giocatore deve riuscire a condurre per primo uno dei suoi due leprotti sulla casella di arrivo, dove si trova la carota.

Preparazione

Staccate tutti i pezzi dalla tavola prefustellata. Aprite le cinque buche sul **tabellone** esercitando una leggera pressione. Componete il tabellone e mettetelo al centro del tavolo. Prendete le due **assi** e coprite **due** buche **a scelta** sul tabellone. Mettete il **ponte sospeso** sopra uno dei due ponti danneggiati del tabellone. Utilizzate il **bottone a pressione** per fissare la **freccia girevole** sulla **ruota della fortuna**, come mostrato nell'illustrazione. Appoggiate la ruota della fortuna accanto al tabellone.



Ogni giocatore deve prendere due **leprotti** dello stesso colore e metterli davanti alla scalinata. Se siete in due o in tre giocatori, riponete nella scatola i leprotti che avanzano. Inizia il giocatore più giovane. Si prosegue poi in senso orario.

La gara dei leprotti comincia!

Al tuo turno, fai girare la freccia della ruota della fortuna. Quando si ferma, la freccia indicherà l'azione che devi compiere. Scegli uno dei tuoi leprotti ed eseguila.



2 oppure 3 caselle: fai avanzare uno dei tuoi leprotti di tante caselle quante sono quelle indicate dalla freccia.



Asse: puoi spostare una delle assi sopra a un'altra **buca aperta**, oppure fai avanzare uno dei tuoi leprotti di **una casella**. Se su entrambe le assi si trovano già dei leprotti, devi procedere di una casella.

Ponte sospeso: puoi spostare il ponte sospeso sull'altro **ponte danneggiato** del tabellone, oppure fai avanzare uno dei tuoi leprotti di **una casella**.

Talpa: fai retrocedere di una casella un **leprotto qualsiasi di un altro giocatore**.

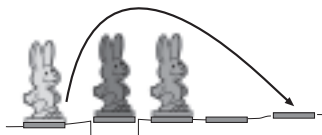
Regole per le mosse

Su una casella può trovarsi **solamente un leprotto**. Le caselle occupate possono essere saltate, non contano!

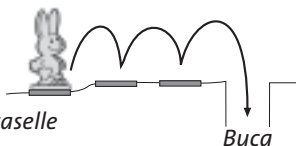
Quando si presenta una buca, la casella viene contata, ma il leprotto può passarvi oltre. Se invece la tua mossa termina **proprio** su una **buca**, allora il leprotto ci casca dentro ed è costretto a tornare alla casella di partenza. Se, però, la buca è coperta da un'asse, il leprotto ci si può fermare sopra.

Quando, lungo il tuo percorso, trovi un **ponte sospeso**, puoi prendere la scorciatoia. Ciò vale anche in senso opposto, quando incontri la **talpa** che ti spinge indietro. Il ponte sospeso non conta: è solamente il collegamento tra due caselle.

Ecco alcuni esempi di gioco:



Avanzare di 2 caselle



Avanzare di 3 caselle

Buca

Fine del gioco

Vince il giocatore che riesce a portare per primo uno dei suoi leprotti in cima alla carota, sulla casella di arrivo.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

232321