

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Rübenratz

Nr. 4398



HABA[®]

Copyright Habermas - Spiele Bad Rodach 1999

Rübenratz

Ein Würfelwettlauf für 2 - 4 Kinder ab 5 Jahren.

Spielidee: Heinz Meister

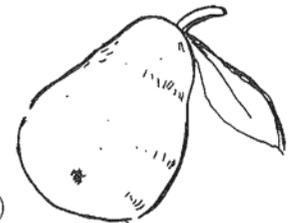
Illustration: Anja Rieger

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Die Hasen hüpfen aufgeregt im großen Garten von Familie Schmidt umher: So viele leckere Möhren stecken dort in der Erde! Wer erbeutet besonders viele?

Spielinhalt:

- 4 Hasen
- 1 Möhrenstrunk
- 16 Wegekarten
- 15 kleine Möhren
- 2 Würfel (mit 1 - 3 Würfelpunkten)



Kurzanleitung:

Spielziel:

Wer schafft es, besonders viele Möhren zu sammeln?

Wegekarten

Spielvorbereitung:

Seht euch zunächst die Wegekarten an: Sie sind **vorne und hinten bedruckt**. Die Motive der **Vorderseite** haben einen **gelben Rand**, die Motive der **Rückseite** haben einen **orangefarbenen Rand**. Wenn ihr die Karten genau anschaut, werdet ihr entdecken, dass **jedes Motiv je einmal auf der Vorderseite** einer Karte und **je einmal auf der Rückseite** einer anderen Karte auftaucht. Das ist das Prinzip der Wegekarten. Auf den Wegekarten laufen gleich die Hasen umher.

Legt nun die **Wegekarten** so auf den Tisch, dass die Vorderseite mit dem **gelben Rand** oben liegt. Arrangiert sie zu einem Viereck von fünf mal fünf Karten. Häuft die kleinen **Möhren** in der Mitte des Viereckes an und legt die **Würfel** bereit. Jedes Kind nimmt sich einen **Hasen**.

Möhren,

Würfel

Hasen

Spielablauf:

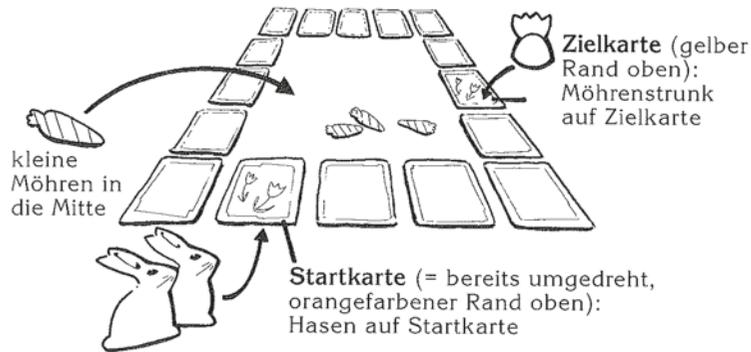
Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Wer hat die kleinste Wackelnase?

Drehe eine beliebige, gelbumrandete Wegekarte um. Das nun erscheinende Motiv hat einen **orangefarbenen Rand**. **Diese Wegekarte ist das Startfeld für alle Hasen.** Gleichzeitig zeigt sie, wo das Ziel sein soll. Sieh dir das Motiv der Karte an (z.B. Schnecke) und suche die gelbumrandete Wegekarte mit diesem Motiv. Stelle den **Möhrenstrunk** auf diese **gelbumrandete Karte** (... mit der Schnecke).

Startfeld

Zielfeld =
Möhrenstrunk



Die **Hasen** werden auf das Startfeld gestellt.

Das Kind, das die Karte umgedreht hat, ist wieder an der Reihe:

- Möchtest du mit **einem oder mit beiden Würfeln würfeln**? Sieh dir die **Anzahl der Felder** an, die dein Hase hoppelnd muss, um zum **Möhrenstrunk** zu kommen.
- Entscheide dich, **würfele und ziehe** anschließend mit deinem Hasen so viele **Wegekarten** weiter, wie der Würfel angibt / beide Würfel angeben.
- Dein Hase darf **links- oder rechtsherum** hoppelnd.

Dein Hase landet ...

unbesetzte Karte,
besetzte Karte

Zielkarte erreicht

- ... auf einer **unbesetzten Karte**? Das im Uhrzeigersinn folgende Kind ist an der Reihe.
- ... auf einer Karte, auf der **bereits ein anderer Hase steht**? Du darfst gleich **noch einmal würfeln**.
- ... direkt auf der **Karte mit dem Möhrenstrunk**? Zur Belohnung bekommst du eine **kleine Möhre aus der Mitte**. Die Karte ist gleich dein **Startfeld für die nächste Runde**. **Drehe sie** jedoch zunächst um, bevor du deinen Hasen daraufstellst: Auf ihrer Rückseite erscheint ein neues, **orangefarben umran-**

detes Motiv. Suche die **motivgleiche, gelbumrandete Wegekarte** und stelle den **Möhrenstrunk** darauf.

Alle anderen Hasen **bleiben auf ihren jeweiligen Karten** sitzen. Das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.

Ein **neuer Wettlauf** beginnt.

neue Runde

Achtung:

Sitzt ein Hase **auf der Karte, auf die der Möhrenstrunk** gestellt werden soll? Glück gehabt: Der dort sitzende Hase darf sich **sofort eine Möhre aus der Mitte** nehmen. Dann dreht er diese Karte um und legt so einen neuen Standort für den Möhrenstrunk (Ziel) fest.

Alle Möhren weg? Wer hat die meisten?

Spielende:

Das Spiel endet, wenn **alle Möhren aus der Mitte verteilt** sind. Das Kind, das die **meisten Möhren** erbeuten konnte, gewinnt das Spiel.

Rabbit Round

A dice competition for 2 - 4 players aged 5 and up.

Game idea by: Heinz Meister
Illustrations: Anja Rieger
Length of the game: 10 minutes approx.

The rabbits are jumping about excitedly in the Smith family's big garden: there are so many tasty carrots sticking out of the ground! Which rabbit can get a large number of carrots?

- Contents:**
- 4 rabbits
 - 1 carrot stalk
 - 16 cards to mark the path
 - 15 little carrots
 - 2 dice (with 1 - 3 dots each)



Short instructions:

Aim of the game: Who will be able to collect as many carrots as possible?

Preparation:

First look at the cards: they are **printed on both sides**. The pictures **on the front** have a **yellow border**, the pictures on the **back** have an orange border. If you look carefully you will see that **each picture is shown once on the front and once on the back** of a different card. These cards are used to mark out the path. Later on, the rabbit will move along the path marked by these cards.

Now arrange the **cards** with the **yellow edged** fronts face up on a table so that they form a square of 5 x 5 cards. Make a little pile of **carrots** in the center of the square and get the **dice** ready. Each player should take a **rabbit**.

carrots, dice, rabbits

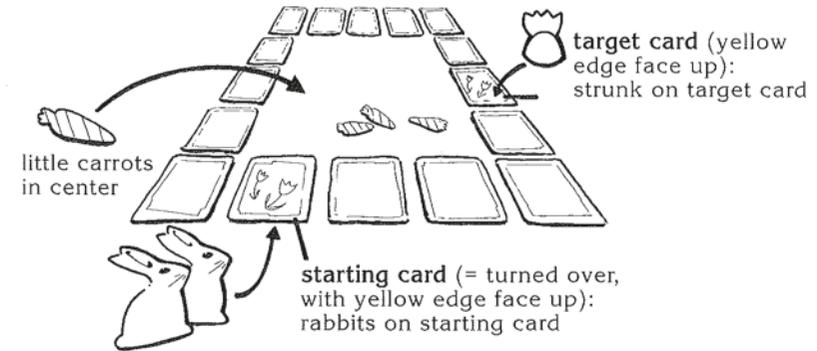
starting square

target square = stalk

How to play:

You play in a clockwise direction.

Whoever has the smallest nose starts and **turns over any of the yellow edged cards which can mark the path**. The picture shown has an **orange border**. This card is now the **starting square** for all the rabbits. **At the same time it indicates where the target is:** look at the picture (for example, a snail), search the yellow edged card which carries the same picture (a snail) and place the **stalk** on it.



The **rabbits** are placed on the starting card.

Again it's the turn of the player who turned over the card before:

1 or 2 dice?

- Do you want to throw **one or both dice**? First look at the **number of squares** your rabbit has to hop along in order to get to the **stalk**.
- Make your decision, **throw the dice and move** your rabbit as many **squares** as dots are shown on the dice/ on both dice.
- Your rabbit may hop in either **direction, left or right**.

Your rabbit lands ...

empty card

... on an **empty card**: it's the turn of the next player in a clockwise direction.

occupied card

... on a card with **one rabbit already standing there**: you may immediately throw the **dice once again**.

target reached

... directly on the **card with the stalk**: as a reward you get a little **carrot from the center**. At the same time, this card now becomes the **starting point for the next round**. Turn it around before you place your rabbit on it: on its back there is a new **picture with an orange border**. Look among the cards

with the **yellow border** for the one which has the **same picture** and place the stalk on it.

The other rabbits should **stay on the cards where they happen to be** at the time. The next player then takes the dice and throws it/ them.

A **new competition** begins.

new round

Attention:

If there is a rabbit already sitting **on the card where the stalk** has to be placed, then it's very lucky, because the corresponding player can **immediately take a carrot from the center**. Then he or she turns over this card and so marks a new position for the stalk (target).

End of the game:

The game ends when **all the carrots have been taken from the center**. The player with the **largest amount of carrots** wins the game.

all carrots
taken: who has
the largest
amount?