

De gouden wortel

Een geraffineerd inschattingsspel voor 2 tot 4 spelers van 4 tot 99 jaar.

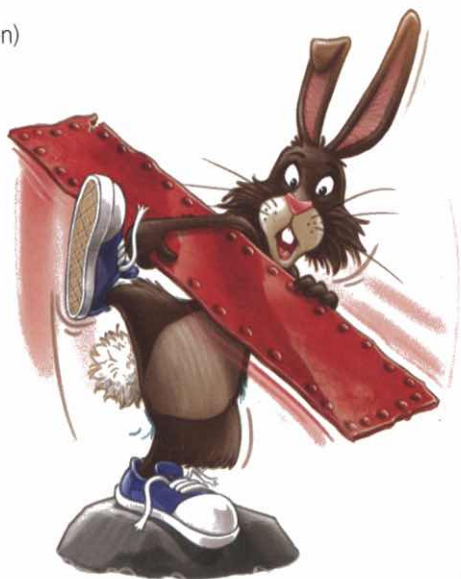
Auteur: Sylvain Ménager
Illustraties: Daniel Döbner
Duur van het spel: ca. 15 minuten

Er heerst opschudding op het hazeneiland. Aan de horizon glinstert een reusachtige gouden wortel die aangeeft dat de tijd voor de worteloogst aangebroken is. Helaas groeien de gouden wortels en andere lekkernijen op een ander eiland in de zee. En jammer genoeg kunnen de hazen niet zwemmen. Een slimme haas weet gelukkig raad: gooi grote stenen in het water en leg er planken over als brug.

Snel begint elke haas zijn eigen brug te bouwen om als eerste de reusachtige gouden wortel te bereiken. Stom genoeg zijn er niet voldoende planken voor alle bruggen, zodat de hazen dezelfde onderdelen moeten gebruiken. Wie de lengte van de planken verkeerd inschat, moet blijven staan en toekijken hoe de concurrenten hem tijdens de wilde wedstrijd naar het worteleiland inhalen. Houd je ogen goed open en begin te bouwen!

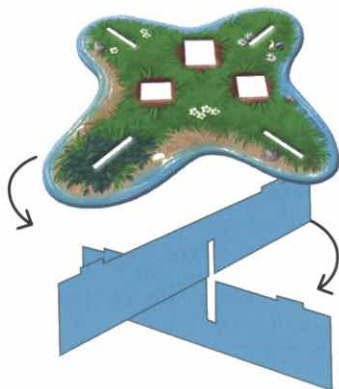
Inhoud van het spel

- 4 hazen
- 3 houten wortels (in drie verschillende afmetingen)
- 6 planken
- 5 grijze stenen
- 1 worteleiland
- 1 starteiland
- 1 gekleurde dobbelsteen
- 1 handleiding



Voor het eerste spel

Bouw eerst het wortel- en starteiland.
Maak daartoe van de juiste kartonnen stukken een kruis. Zet telkens een eilandplaat op het kruis. Beide eilanden zijn klaar!



Vorbereiding van het spel

Leg het wortel- en starteiland op de tafel. De afstand tussen beide eilanden moet ongeveer 80 cm bedragen (ca. 4x de lengte van de doos).
Kies een haas en zet die op het starteiland.
Leg de planken naast het starteiland klaar.
Plant tot slot nog het juiste aantal wortels op het worteleiland en leg het juiste aantal stenen naast het starteiland:

- bij 4 spelers de 3 wortels en 5 stenen,
- bij 3 spelers enkel de 2 grootste wortels en 4 stenen,
- bij 2 spelers enkel de gouden wortel en 3 stenen.

Steek de wortels in de gepaste gaten op het worteleiland.
Overtollige hazen, wortels en stenen leg je weer in de doos.

Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler met de langste oren begint.

Bruggen bouwen!

Om een brug over het water te bouwen, moet je eerst met de dobbelsteen gooien. De kleur van de dobbelsteen geeft aan met welke plank je bij deze beurt speelt. Je mag die plank echter nog niet vasthouden!

Schat in hoe lang de plank is. Leg een steen op enige afstand van je haas op de tafel. De afstand tussen je haas en de steen mag niet langer zijn dan de plank. Als je de steen echter te dicht bij je haas legt, verspil je waardevolle centimeters. Maar let op: je mag enkel schatten en noch de plank, noch andere hulpmiddelen gebruiken om de afstand te meten.

Vervolgens neem je de plank en probeer je om de plaats van je haas met de steen te verbinden.

Belangrijke regels bij de bruggenbouw

- Je bouwt een brug altijd enkel voor jouw haas.
- Als je een plank legt, mag deze geen steen aanraken waarop een andere haas zit.
- Als je een plank vastgenomen hebt, mag je je steen niet meer verschuiven.
- Bij het start- en worteleiland mag je de plank op een willekeurige plaats leggen



Hazen huppelen!

- Is de plank lang genoeg?
Geweldig! Dan heb je een goed gevoel voor afstand en kan je haas over de brug naar de steen huppelen.



- Valt de plank in het water?
Jammer! Je haas moet op zijn plaats blijven zitten en kan niet in de richting van het worteleiland huppelen.



- In beide gevallen leg je de gebruikte plank weer naast het starteiland. Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Wortels graaien

Als je met de dobbelsteen gegooid hebt en denkt met de plank direct het worteleiland te kunnen bereiken, leg je geen nieuwe steen, maar roep je luid: "Haasje hop, zoek de gouden wortel op!"

Nu moet je bewijzen hoe goed je kunt schatten! Probeer met je plank de steen en het worteleiland te verbinden.

- Heb je de afstand juist ingeschat en kan je haas over de brug naar het worteleiland huppelen? Hoera, je haas heeft zijn doel bereikt! De grootste wortel die hij op het eiland vindt, mag hij oogsten en heerlijk oppeuzelen.
- Heb je de afstand verkeerd ingeschat en is de plank te kort? Jammer! Dan moet je haas op zijn steen blijven staan en is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

De leuke wortelwedstrijd eindigt als alle wortels 'gegraaid' werden, dus als alle hazen op het worteleiland aangekomen zijn.

- De haas die de grootste wortel heeft geogst, is de opper-wortelgraaiër en mag als winnaar van de wortelwedstrijd in een wilde vreugdedans rond de gouden wortel huppelen.
- De haas die als tweede op het eiland aankwam, mag zich tot de volgende wedstrijd 'superhuppelaar' noemen.
- De derde haas die een wortel kan smullen, is de knabbelmeester.
- En als je deze keer pech hebt bij het gooien, inschatten en huppelen en dus geen wortel kon oogsten, moet je haas misschien wat meer groenten eten. Dan lukt het hem de volgende keer ongetwijfeld beter.

Risicovolle wortelwedstrijd

Als je de wortelwedstrijd nog wat gedurfder en spannender wilt maken, kun je de risicovolle variant spelen. De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- Je legt een steen op de tafel voor je met de dobbelsteen gooit. Je weet dus niet welke plank je gaat kunnen nemen.
- Voor de zekerheid kun je de steen dichterbij de haas leggen. Dan is het niet zo erg als je de kleur van een kortere plank gooit.
- Wie sneller vooruitgang wilt boeken, gaat volledig het wortelwedstrijdrisico aan! Leg je steen ver weg ... en hopelijk gooi je dan ook een kleur voor een lange plank, anders kun je geen brug bouwen.
- Na het gooien mag je je steen natuurlijk niet meer verschuiven.

Tip: Als je al enkele keren de wortelwedstrijd hebt gespeeld, kun je de afstand tussen het start- en worteleiland vergroten of met de hazen zelfs doorheen de hele kamer huppelen. Je kunt ook van blokjes en speelgoed hindernissen maken waar je de bruggen omheen moet bouwen. Bedenk je nog iets anders? Laat gerust je fantasie de vrije loop om het veld tussen de eilanden vorm te geven.

Saute lapin !

Un jeu malin pour apprendre à estimer les distances et prendre des risques pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteur : Sylvain Ménager
Illustration : Daniel Döbner
Durée du jeu : env. 15 minutes

Tout le monde s'affaire sur l'île des lapins. La carotte géante en or qui rayonne à l'horizon indique que l'heure de la récolte a sonné. Malheureusement, la carotte en or et les autres délicieuses carottes poussent sur une autre île en mer. Et les lapins ne savent pas nager ! Mais, un lapin malin les conseille : plongez de grosses pierres dans l'eau et posez des planches par dessus : vous traverserez les eaux comme sur un pont en sautant de planche en planche ! Aussitôt dit aussitôt fait : chacun des lapins commence à bâtir son propre pont pour être le premier à atteindre la carotte géante en or. Mais comme il n'y a pas assez de planches pour construire tous les ponts, les lapins doivent se partager les mêmes matériaux. Celui qui n'estime pas correctement la longueur des planches reste bloqué et voit ses concurrents lui passer devant durant cette course folle menant à l'île aux carottes. Alors, ouvrez bien l'œil, la construction peut commencer !

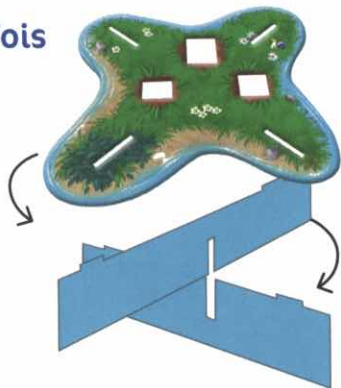
Contenu du jeu

- 4 lapins
- 3 carottes en bois (de trois tailles différentes)
- 6 morceaux de pont
- 5 pierres grises
- 1 île aux carottes
- 1 île de départ
- 1 dé de couleur
- 1 règle du jeu



Avant de jouer pour la première fois

Assemblez les îles aux carottes et de départ.
Commencez par emboîter les bandes de carton correspondantes pour former une croix. Insérez ensuite un plateau d'île au-dessus de la croix. Les îles sont prêtes !



Préparation du jeu

Posez l'île aux carottes et l'île de départ sur la table. Les deux îles doivent être distantes d'environ 80 cm (env. 4 fois la longueur de la boîte).

Choisissez un lapin et placez-le sur l'île de départ.

Mettez les morceaux de pont à disposition à côté de l'île de départ.

En fonction du nombre de joueurs, plantez les carottes sur l'île aux carottes et posez les pierres à côté de l'île de départ comme suit :

- pour 4 joueurs, les 3 carottes et 5 pierres ;
- pour 3 joueurs, seulement les 2 plus grandes carottes et 4 pierres ;
- pour 2 joueurs, seulement la carotte en or et 3 pierres.

Insérez les carottes dans les trous prévus à cet effet sur l'île aux carottes.

Rangez dans la boîte les lapins, carottes et pierres dont vous ne vous servez pas.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui a les plus longues oreilles commence.

Construisez les ponts !

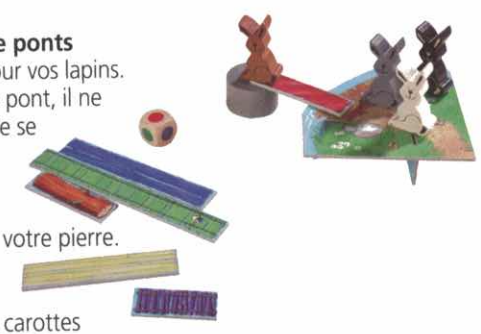
Avant de pouvoir construire un pont sur l'eau, tu dois d'abord lancer le dé. La couleur du dé t'indique le morceau de pont que tu places durant ce tour. Mais tu n'as pas encore le droit de prendre celui-ci en main !

Estime d'abord la longueur du morceau de pont. Pose une pierre sur la table à quelque distance de ton lapin. La distance entre ton lapin et la pierre ne doit pas être plus longue que le morceau de pont. Néanmoins, il ne faut pas non plus poser la pierre trop près de ton lapin, car tu perdrais ainsi de précieux centimètres ! Mais attention : tu ne peux que le deviner. Tu n'as pas le droit de te servir du morceau de pont ou d'un autre accessoire pour mesurer.

Ensuite, prends le morceau de pont et essaye de relier l'emplacement de ton lapin à la pierre posée.

Règles importantes pour la construction de ponts

- Vous ne construisez vos ponts que pour vos lapins. Lorsque vous installez un morceau de pont, il ne doit toucher aucune pierre sur laquelle se trouve un autre lapin.
- Une fois que vous avez pris un morceau de pont en main, vous n'avez plus le droit de déplacer votre pierre.
- Vous pouvez faire partir des morceaux de pont sur l'île de départ et les faire arriver sur l'île aux carottes d'où bon vous semble.



Les lapins font des bonds !

- Le morceau de pont est-il suffisamment long ? Bravo ! Cela veut dire que tu as un bon coup d'œil. Ton lapin peut maintenant sauter sur le pont jusqu'à atteindre la pierre.



- Le morceau de pont est tombé dans l'eau ? Quel dommage ! Ton lapin doit rester à sa place et ne peut pas avancer en direction de l'île aux carottes



- Que tu aies réussi ou échoué, le morceau de pont utilisé retourne dans le tas à côté de l'île de départ. Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Récoltez les carottes !

Une fois que tu as lancé le dé, si tu penses pouvoir atteindre l'île aux carottes avec ce dernier morceau de pont, ne pose pas de nouvelle pierre, et annonce à haute voix : « Les carottes sont cuites ! »

Maintenant, à ton tour de démontrer que tu estimes bien les distances ! Essaie de relier la pierre à l'île aux carottes à l'aide de ton morceau de pont.

- Tu as fait une bonne estimation et ton lapin peut sauter sur l'île aux carottes en passant par le pont ? Hourra ! Ton lapin a atteint l'objectif. Il peut maintenant récolter la plus grande carotte de l'île et se régaler à la grignoter !
- Tu t'es trompé, car le morceau de pont est trop court ? Quel dommage ! Ton lapin doit alors rester sur sa pierre, et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Cette rigolote course aux carottes s'achève une fois que toutes les carottes ont été récoltées, c'est-à-dire lorsque tous les lapins sont arrivés sur l'île aux carottes.

- Le lapin qui a récolté la plus grande carotte est nommé « Jardinier des carottes en chef ». En tant que gagnant de la course aux carottes, il peut danser de joie en sautant autour de la carotte en or.
- Le lapin qui est arrivé en deuxième a le droit de se faire appeler « Super jardinier » jusqu'à la prochaine course.
- Le troisième lapin à avoir récolté une carotte est le « Maître des grignoteurs ».
- Et si tu as joué de malchance au dé, dans tes estimations, en sautant, et que tu n'as pas pu récolter de carotte, il faut sans doute que ton lapin grignote plus de légumes... et surtout des carottes ! Une seule chose est sûre : la chance peut tourner, ce sera ton tour la prochaine fois !

Une course aux carottes très risquée !

Si vous souhaitez que la course aux carottes soit un peu plus risquée et palpitante, vous pouvez jouer selon cette variante. Les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes :

- Vous posez une pierre sur la table avant de lancer le dé ! Vous ne savez donc pas quel morceau de pont le dé va déterminer pour vous.
- Si vous choisissez la sécurité, placez la pierre près de votre lapin. Ce n'est alors pas si grave si le dé indique un morceau de pont court.
- Celui qui veut aller plus vite prend tous les risques ! Posez votre pierre plus loin, dans l'espoir que vous pourrez prendre un grand morceau de pont, au risque de ne pas pouvoir bâtir de pont si le morceau est trop court.
- Bien évidemment, vous n'avez plus le droit de déplacer votre pierre une fois le dé lancé.

Astuce : Si vous avez déjà joué plusieurs fois, vous pouvez aussi éloigner l'île de départ de l'île aux carottes ou même jouer à travers toute la pièce. Rien ne vous empêche de placer des blocs de construction et des jouets pour former des obstacles que vous devrez alors contourner avec les ponts. Mais peut-être avez-vous imaginé une autre variante ? Laissez libre cours à votre imagination lors de l'aménagement de l'espace de jeu qui sépare les deux îles.