

Sur quelle case mon lapin est-il en sécurité ?

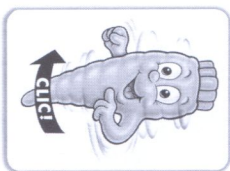
Fais bien attention sur quelle case atterrit ton lapin. De nombreuses cases sont sûres. Sur celles-ci, rien ne peut lui arriver.

Mais il existe aussi des cases dangereuses qui risquent de s'ouvrir lorsqu'un joueur tourne la carotte.

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 ». Une des cases peut alors s'ouvrir et laisser place à un trou. Si un lapin se trouve dessus, il n'a pas de chance et tombe dedans. Il disparaît alors 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.



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

Commencez par mettre la carte tirée de côté. 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.

© 2001/2005 Ravensburger Spieleverlag

Distri. CH : Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9

CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.

Service Consommateurs

B.P. 60159

F-60111 Meru Cedex

Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC / min)

www.ravensburger.com



Croquer la Carotte

Gravis la colline mais attention aux pièges !

Jeux Ravensburger® n° 21 566 9

Licence : © 1999 Seven Towns Ltd.

Illustrations : Ian Steven

Design : Kinetic

Photo : Hans J. Keller



230887

Ravensburger

Ravensburger

Croquette Carotte

Gravis la colline mais attention aux pièges !

Nos petits lapins font la course pour atteindre la succulente carotte au sommet de la colline. Mais le sentier qui y mène réserve bien des surprises. Tout à coup, en chemin, des trous s'ouvrent sous leurs pattes et ploum ! l'un d'eux tombe dedans... et disparaît.

Contenu :

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

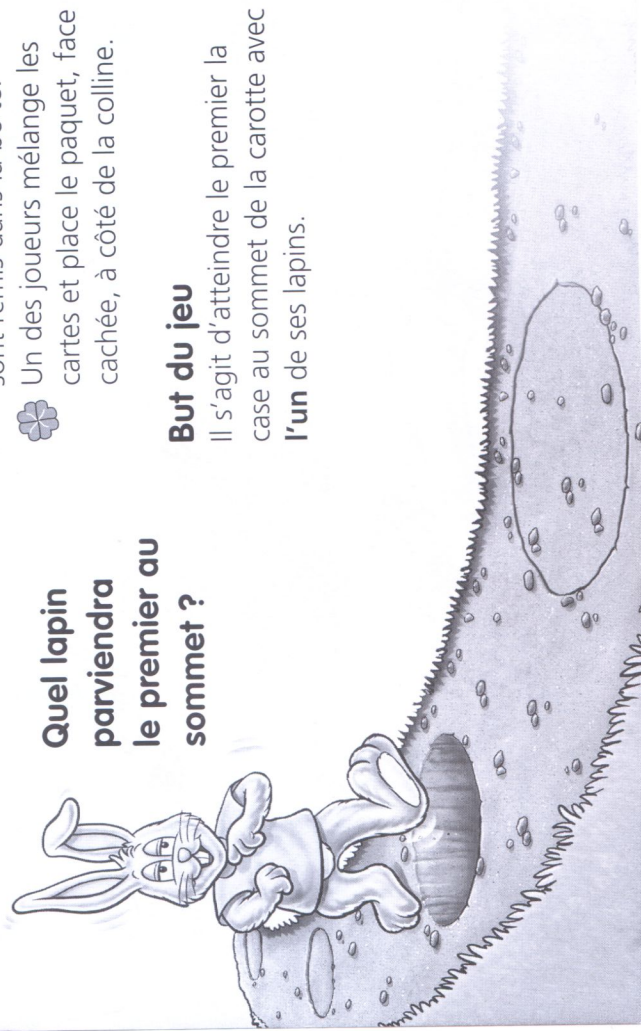
Préparation

- Placez la colline verte au centre de la table.
- Chaque joueur choisit une couleur et pose ses quatre lapins devant lui. 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.

Quel lapin parviendra le premier au sommet ?

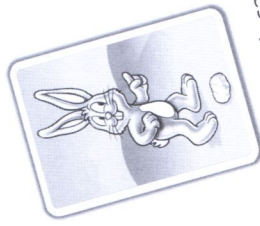


La course à la carotte commence

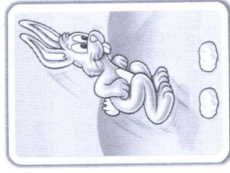
Le plus jeune joueur commence et tire la carte supérieure du paquet. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacements

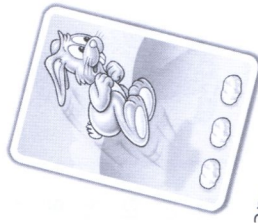
Lorsque tu retournes une carte représentant un lapin, avance l'un de tes lapins vers le sommet du nombre de cases indiqué.



Avance d'1 case



Avance de 2 cases



Avance de 3 cases

Tu peux toujours **choisir** lequel de tes 4 lapins tu déplaces.

Tu peux décider d'amener un **nouveau** lapin en jeu ou déplacer un lapin déjà sur la colline.

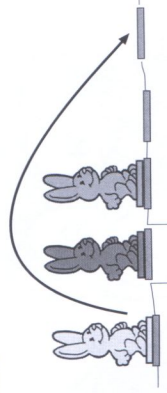
Il ne peut y avoir qu'**un seul** lapin par case.

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

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



Avance de 2 cases



Avance de 3 cases

