

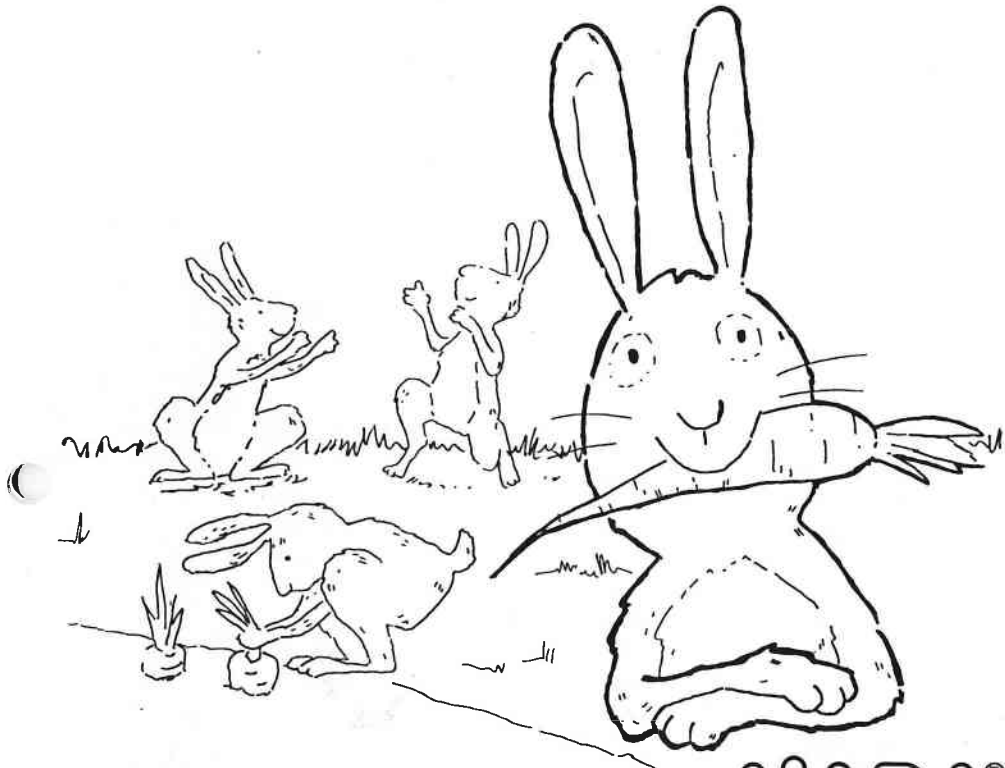
Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

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

Rübenratz

Nr. 4398



HABA®

Course de lapins

Une course jouée avec des dés, pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans.

Idée : Heinz Meister
Illustration : Anja Rieger
Durée du jeu : env. 10 minutes

Tout excités, les lapins batifolent dans le grand jardin de la famille Dupont. Il y a tellement de belles et bonnes carottes dans ce jardin ! Qui en prendra le plus possible ?

Contenu du jeu :

- 4 lapins
- 1 bout de carotte
- 16 cartes-parcours
- 15 petites carottes
- 2 dés (avec 1-3 points)



Règle résumée : But du jeu :

Qui va réussir à récupérer le plus possible de carottes ?

Préparatifs :

Regardez d'abord les cartes-parcours : un motif y est **représenté des deux côtés**. Les motifs de **dessus** ont un bord **jaune**, les motifs de **dessous** un bord **orange**. Si vous regardez bien les cartes, vous verrez que **chaque motif** se répète **une fois sur le dessus** d'une carte et **une fois sur le dessous** d'une autre carte. C'est le principe des cartes-parcours. Soudain, les lapins vont courir sur ces cartes.

Posez les **cartes-parcours** sur la table de manière à ce que le côté avec le **bord jaune** soit visible. Posez-les de façon à obtenir un carré de cinq cartes de chaque côté. Au milieu du carré, faites un tas avec les **carottes** et préparez les **dés**. Chaque joueur choisit un **lapin**.

carottes,
dés, lapins

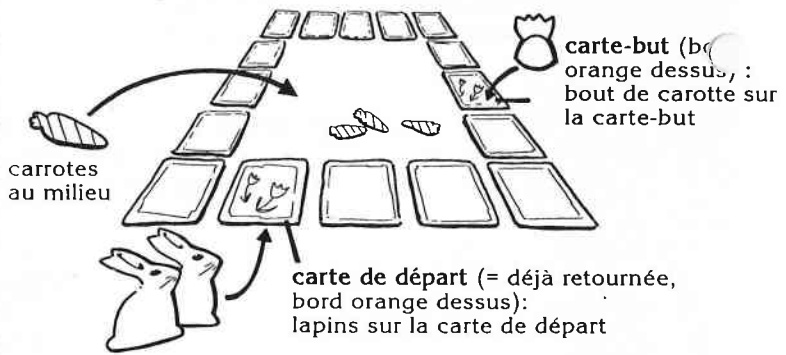
case de départ
case-arrivée =
bout de carotte

Déroulement du jeu :

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Qui a le plus petit nez de lapin ?

Retourne n'importe quelle carte avec le bord jaune. Le motif qui apparait alors a un **bord orange**. Cette carte est la **case de départ** pour tous les lapins. En même temps, elle indique où va être le **but**. Regarde le motif de la carte (p. ex. escargot) et cherche la **carte-parcours** au bord jaune avec ce motif. Pose le **bout de carotte** sur cette carte au bord jaune (... avec l'escargot).



Poser les **lapins** sur la case de départ.

C'est à nouveau au tour du joueur qui vient de retourner la carte.

1 ou 2 dés ?

- Est-ce tu veux jouer avec un dé ou deux dés ? Regarde le **nombre de cases** sur lesquelles ton lapin doit sauter pour arriver à la case où se trouve le **bout de carotte**.
- Décide-toi, lance le dé ou les dés et avance ton lapin du **nombre de cartes-parcours** correspondant au nombre de point(s) du dé ou des dés.
- Ton lapin a le droit d'aller à **gauche** ou à **droite**.

Ton lapin arrive ...

- ... sur une **carte non occupée** ? C'est le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- ... sur une **carte déjà occupée par un autre lapin** ? Tu as le droit de jouer encore une fois.
- ... directement sur la **carte avec le bout de carotte** ? En récompense, tu prends une **petite carotte** dans le **tas du milieu**. La carte est en même la **case de départ** pour le tour suivant. **Retourne-la** avant d'y poser ton lapin : un nouveau motif apparait avec un **bord orange**.

nouveau tour

Cherche la **carte-parcours** avec le **bord jaune** ayant le **même motif** et poses-y le **bout de carottes**.
Tous les autres lapins **restent sur leur carte**. C'est au tour du joueur suivant qui lance le **dé** ou les **dés**.
Une **nouvelle course** commence.

Attention :

Il y a déjà un lapin sur la **carte** sur laquelle doit être posé le **bout de carotte** ? Un coup de chance : le lapin a le droit de prendre tout de suite une **carotte** dans le **tas du milieu**. Le joueur retourne la **carte** et détermine ainsi un **ouvel emplacement** pour le **bout de carotte (but)**.

Fin du jeu :

toutes les
carottes distri-
buées: qui a le
plus ?

Le jeu est terminé lorsque **toutes les carottes du tas sont distribuées**. Le joueur qui a pu prendre le **plus de carottes** gagne le jeu.

Rübenratz

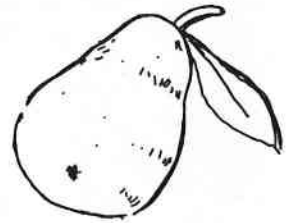
Ein Würfelwettlauf für 2 - 4 Kinder ab 5 Jahren.

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:

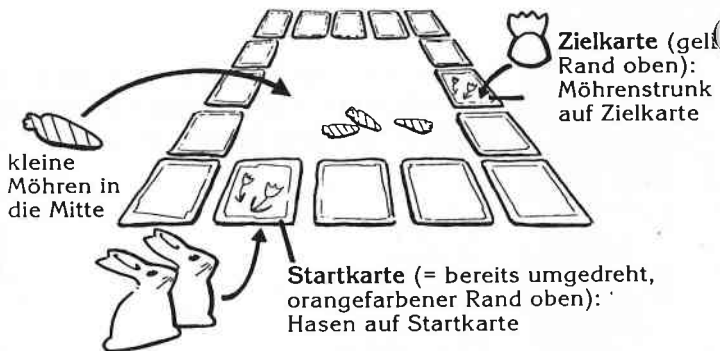
Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

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:

1 oder 2
Würfel?

- 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, würfelle 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 ...

... 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-

unbesetzte
Karte,
besetzte Karte
Zielkarte
erreicht

neue Runde

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.

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.

