

1561

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

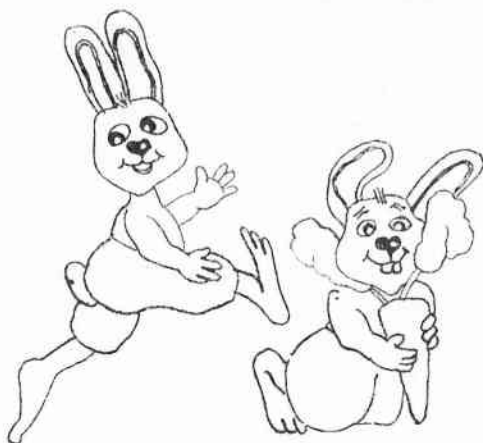
(D) (GB) (F) (I) (NL)

Nr. 4203

RÜBENZIEHEN

Ein Spiel von
Jürgen Elias

Illustriert von
Lothar Mulack



HABA®

Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1991

A vos carottes!

pour 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans.

durée de la partie: environ 15 mn.

But du jeu:

Comme chacun sait, les lapins adorent les carottes. Ils tentent par conséquent de se constituer des réserves.

Mais ici, les carottes ne sont pas toutes bonnes et les lapins ne s'en rendent compte qu'au retour dans leur terrier.

Au préalable:

Les joueurs choisissent chacun un lapin et le placent sur la case départ (grande case en coin de support).

Les 10 carottes sont disposées sur le champ dans les trous prévus à cet effet. Attention toutefois à ne pas trop enfoncer les carottes car il faut que les lapins puissent les retirer facilement.

Les cartes "carotte" et les cartes "salade" sont disposées sur une pile chacune. Les cartes "carotte" sont placées à l'envers.

Déroulement de la partie:

Le plus jeune commence. Chaque joueur lance une fois le dé et avance du nombre de cases indiqué en direction du champ.

**Case verte = tirer
1 carte „salade“**

Lorsqu'on tombe sur une case verte (salade), on tire une carte "salade".

**prendre une
carotte**

Lorsqu'un lapin arrive sur le champ et sur une case devant laquelle est plantée une carotte, il la prend "entre les pattes". S'il n'y a pas de carotte devant la case sur laquelle il aboutit, il pourra tenter sa chance au tour suivant.

Après avoir récupéré une carotte, le lapin entame le chemin du retour. Il doit en effet ramener la carotte dans son terrier (case départ).

Lorsqu'un lapin arrive sur la case départ, il s'y arrête même si le nombre qui vient d'être lancé était plus élevé que le nombre de cases qui le séparait du départ. Le joueur récupère alors la carotte que son lapin tenait entre les pattes et tire une carte "carotte" sans regarder ce qu'il y a dessus. Au tour suivant, il pourra se remettre en route en direction du champ. Quant aux cartes "carotte", elles ne seront retournées qu'en fin de partie.

Se déplacer - dans un sens ou dans l'autre

Le nombre obtenu en lançant le dé peut être utilisé pour se déplacer dans un sens ou dans l'autre, ce qui permet éventuellement de se placer sur une case verte ou d'aller à la rencontre d'un autre lapin. Mais il n'est pas permis de changer de sens au cours d'un déplacement.

Rencontre de 2 lapins

Lorsqu'un lapin qui transporte une carotte et un lapin sans carotte se rencontrent sur une case, le second va essayer de prendre la carotte au premier. Les joueurs concernés lancent chacun le dé et la carotte est attribuée au lapin du joueur qui obtient le meilleur résultat.

case „salade“

Lorsqu'une telle rencontre a lieu sur une case "salade", le lapin avec la carotte est protégé et l'autre ne peut pas la lui voler.

3 cartes „salade“ = 1 carotte

Lorsqu'un joueur a récupéré 3 cartes "salade", il obtient une carotte et une carte "carotte" du joueur qui, à ce moment de la partie, en possède le plus.

Si les autres joueurs sont plusieurs à posséder le plus grand nombre de carottes, ils lancent le dé et celui qui obtient le moins bon résultat est obligé de céder une carotte et une carte. Si aucun lapin n'a encore de carotte dans son terrier, le joueur qui possède 3 cartes "salade" prend une carotte du champ et tire une carte "carotte".

Dans tous les cas, les cartes "salade" sont remises sur la pile.

Fin de la partie:

cartes „carotte“

Lorsque toutes les carottes ont été récoltées et que les lapins se retrouvent dans leur terrier, chaque joueur a devant soi un certain nombre de carottes et autant de cartes "carotte".

Celui qui possède le plus de carottes est loin d'avoir gagné car le résultat final va dépendre de ce qui est inscrit sur les cartes "carotte".

On retourne donc toutes ces cartes:

- carottes pourries = 0 point**
- carottes vertes = 1 point**
- carottes rouge = 2 points**

- Les carottes rouge sombre sont pourries; elles ne comptent pas.
- Les carottes vertes ne sont pas mûres; elles ne valent qu'un point.
- Les carottes oranges sont bonnes et valent 2 points.

Celui qui obtient le plus de points remporte la partie.

Rübenziehen

Ein Kinderspiel für 2-4 Spieler ab 4 Jahren von Jürgen Elias.

Regelbearbeitung: Ulrike Schiefer

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Wie jeder weiß, sind Hasen ganz versessen auf Mohrrüben. So auch die Hasen in diesem Spiel. Leider gibt es auch Mohrrüben, die nicht "gut" sind. Dies merken die Hasen erst, wenn sie wieder "im Bau" sind. Welcher Hase zieht die besten Möhren?

Spielinhalt:

- 1 Holzspielplan (33,5 x 33,5 cm)
- 1 großer Augwürfel
- 4 Hasen
- 10 Mohrrüben aus Holz
- 12 Salatkarten
- 10 Rübenkarten

Spielziel:

Jeder Spieler versucht, mit seinem Hasen möglichst viele Mohrrüben zu sammeln, um mit etwas Glück die besten Möhren zu erhalten.

Spielvorbereitungen:

Die Spieler suchen sich einen Hasen aus und stellen ihn auf das große Startfeld. Die 10 Mohrrüben werden in die vorgesehenen Löcher im Acker gesteckt. Alle Salatkarten werden als offener Stapel neben das Spielfeld gelegt. Die Rübenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel zur Seite gelegt, sie werden erst am Schluß benötigt.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und setzt seinen Hasen entsprechend der gewürfelten Augenzahl in Richtung auf den Acker vor. Nun würfelt der nächste Spieler.

Zieht ein Hase auf ein Salatfeld, so darf der Spieler eine Salatkarte vom Stapel nehmen.

Landet ein Hase genau auf einem Feld vor dem eine Rübe steckt, so darf er diese aus dem Acker ziehen und zwischen seine Pfoten stecken. Jeder Hase kann nur eine Rübe tragen. Landet ein Hase vor einem leeren Ackerfeld, so bekommt er natürlich keine Rübe. Er kann sein Glück in der nächsten Würfelrunde erneut versuchen.

Eine erbeutete Mohrrübe sollte möglichst schnell "in den Bau" (= Startfeld) gebracht werden.

Salatfeld = 1 Salatkarte ziehen

Rüben ziehen

Ziehen - vorwärts oder rückwärts

Hasentreffen

Salatfelder

Jeder Spieler darf seinen Hasen um die erwürfelte Augenzahl vorwärts oder rückwärts ziehen, aber nicht gleichzeitig in beide Richtungen.

Das ist wichtig, um Salatkarten zu bekommen oder um einen Hasen mit Möhre auf einem Spielfeld zu treffen.

Treffen sich ein Hase mit Möhre und einer ohne Möhre auf einem **normalen** Spielfeld, so müssen sie miteinander um die Rübe würfeln.

Wer die **höchste** Augenzahl hat, darf sich die Möhre zwischen die Hasenpfoten stecken.

Treffen sich mehrere Hasen mit Möhren und Hasen ohne Möhren auf einem Feld, so würfelt jeder Beteiligte. Die Hasen mit dem höchsten Ergebnis erhalten das begehrte Gemüse.

Die Salatfelder schützen die Hasen vor "Rübenklau", denn hier wird **nicht** um die Möhren gewürfelt.

Kommt ein Hase zum Startfeld zurück, so muß er anhalten (eventuell überzählige Würfelaugen verfallen). Hat er eine Möhre dabei, so darf der Spieler sie aus den Hasenpfoten nehmen und vor sich ablegen.

In der nächsten Runde saust der Hase dann wieder Richtung Acker, um eine neue Möhre zu erbeuten.

**3 Salatkarten = 1
Mohrrübe**

Hat ein Spieler drei Salatkarten gesammelt, so muß er diese sofort zurück auf den Stapel legen. Er erhält dafür von dem Spieler, der bereits die meisten Rüben vor sich liegen hat, eine Rübe geschenkt und darf diese direkt vor sich ablegen. Haben zwei oder drei Spieler gleich viele Rüben, so müssen sie würfeln. Wer die **niedrigste** Zahl würfelt, gibt eine Rübe ab.

Sind noch keine Rüben "im Bau", so darf der Spieler eine beliebige Möhre aus dem Acker ziehen und direkt vor sich ablegen.

Die drei Salatkarten werden in jedem Fall wieder auf den Stapel zurückgelegt.

Spielende:

Sind alle Mohrrüben "im Bau", steht noch nicht fest, welcher Hase gewonnen hat, denn einige der Rüben sind "faul" und einige noch nicht "reif".

Rübenkarten

Jeder Spieler bekommt für jede Rübe eine verdeckte Rübenkarte. Diese Karten werden dann gemeinsam aufgedeckt. Nun zeigt sich, welcher Hase die beste Nase hatte.

**faule Möhren =
0 Punkte**

"Dunkle Möhren" sind faul, sie zählen nicht (0 Punkte).

**grüne Möhren =
1 Punkt**

"Grüne Möhren" sind noch nicht reif und bringen nur einen Punkt.

**rote Möhren =
2 Punkte**

Rote Möhren" sind reif und zählen zwei Punkte.

Nun wird gezählt, wer die meisten Punkte hat.

Dieser Hase hatte den besten Riecher, er hat das Spiel gewonnen.