

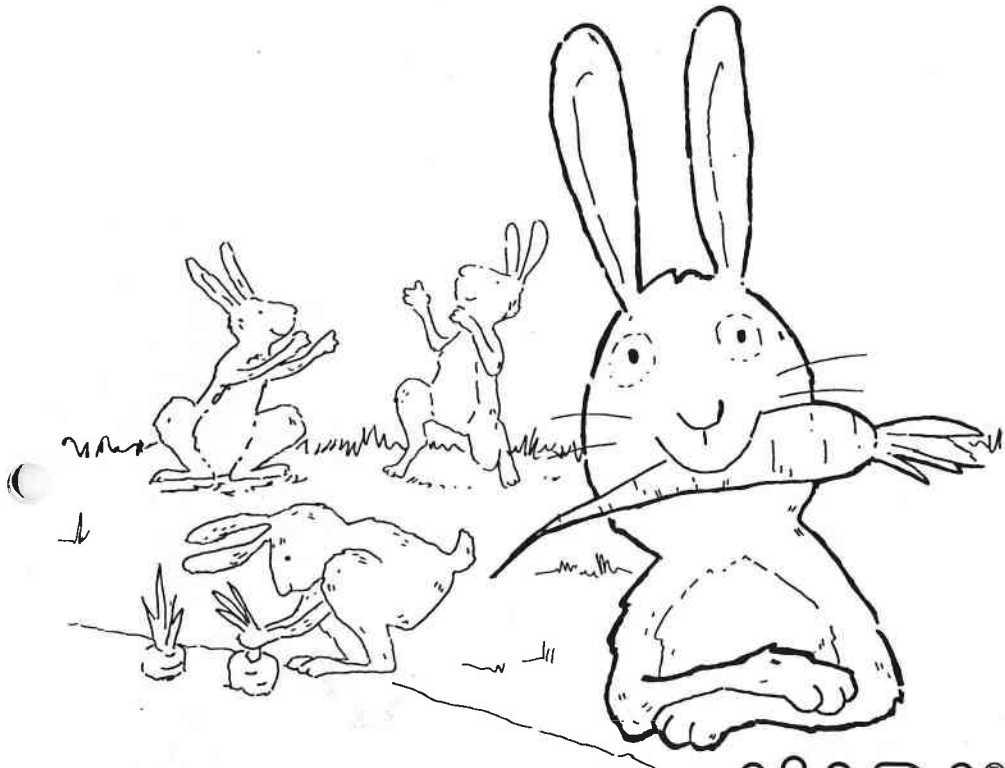
Spielanleitung

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

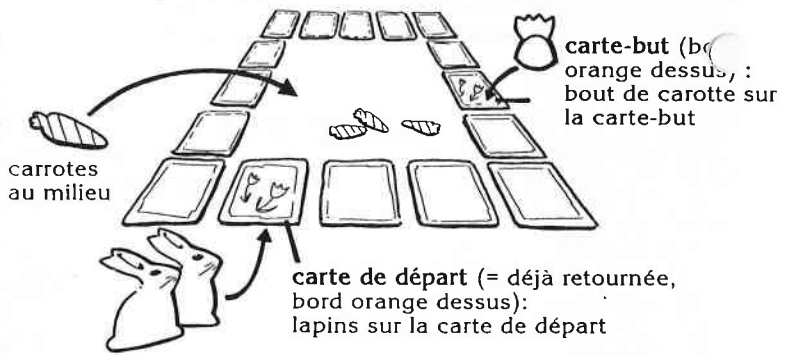
case de départ
case-arrivée =
bout de carotte

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**.

carte non occupée,
carte occupée
arrivée sur la
carte-but

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 nouvel emplacement pour le bout de carotte (but).

Fin du jeu :

toutes les carottes distribuées : 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.