

2. Le pont-levis se lève ou se baisse à chaque fois que l'on tourne la carotte.

⌘ Si c'est à toi de jouer et que le pont-levis est **baisé**, tu peux le franchir sans problème avec ton lapin et avancer du nombre de cases indiqué par ta carte.

⌘ Si c'est à ton tour de jouer et que le pont-levis est **relevé**, tu ne peux pas le franchir avec ton lapin. Soit tu avances jusqu'à la case devant le pont-levis et tu perds les points de déplacement restants, soit tu déplaces un autre de tes lapins.

Attention : Le pont-levis ne compte pas comme une case !

3. Le tourniquet s'ouvre de temps en temps. Si un lapin s'y trouve, il est poussé sur le côté par le tourniquet et dégringole la colline jusqu'au niveau inférieur, d'où il pourra repartir dès son prochain tour.

Si cette case est déjà occupée par un autre lapin, il est alors simplement placé sur la case libre suivante. C'est également le cas si cette case est actuellement ouverte et que le lapin tombe dans le trou.

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

Les cartes tirées sont mises de côté au fur et à mesure. 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. Les éventuels points de déplacement restants sont ignorés.

© 2001/2013 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger S.A.S.

21 rue de Dornach - F-68120 Pfaffstätt

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

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9

CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

221813

Ravensburger

Croquette Carotte

Jeux Ravensburger® n° 22 223 0

Licence : © 1998 Seven Towns Ltd.

Illustrations : Dynamo LTD. • Design : Kinetic • Photos : Christof Herdt, Becker Studios

Une course de lapins complètement folle pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans

Nos petits lapins font la course pour atteindre la succulente carotte au sommet de la colline. Mais le sentier qui y mène leur réserve bien des surprises. Tantôt des trous apparaissent sous leurs pieds et l'un d'eux tombe dedans, tantôt une taupe farceuse les éjecte du plateau. Et un pont-levis et une barrière rendent l'ascension des lapins encore plus difficile.

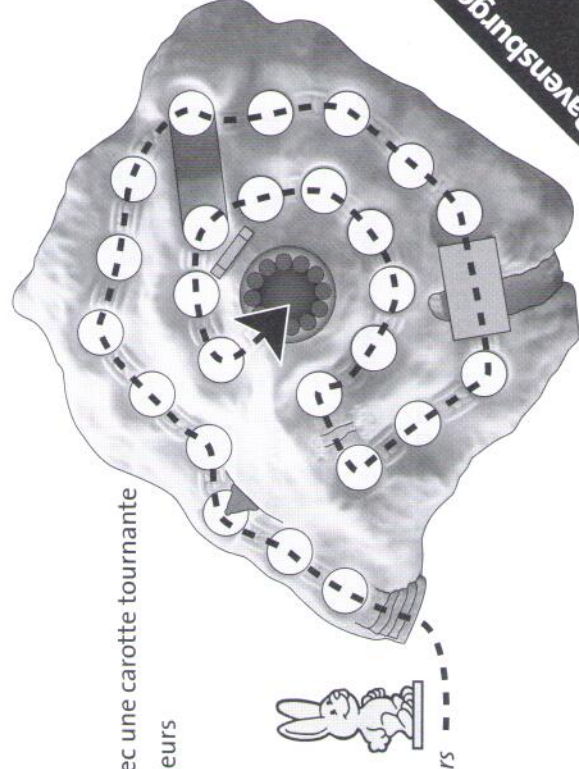
Quel lapin ne se fera pas piéger et atteindra le premier la carotte ?

Contenu

1 colline verte avec une carotte tournante

16 lapins de 4 couleurs

48 cartes Action



Cases du parcours

Préparation

- Placez la colline verte au milieu de la table.
- Chaque joueur choisit une couleur et place ses 4 lapins devant le grand escalier conduisant à la première case du parcours. 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.

La course à la carotte commence

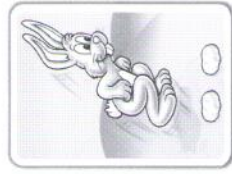
Le plus jeune joueur commence et tire la carte supérieure du paquet. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacements

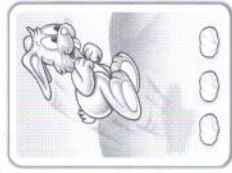
Lorsque tu tires une carte représentant un lapin, avance l'un de tes lapins vers le sommet du nombre de cases indiqué.



Avance d'1 case



Avance de 2 cases



Avance de 3 cases

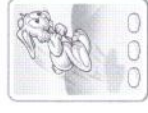
Il ne peut y avoir qu'un seul lapin par case.

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



Avance de 2 cases

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



Avance de 3 cases



Trou

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** ».

Si une case s'ouvre, un trou apparaît. Si un lapin se trouve dessus, pas de chance, il tombe dedans. Il disparaît 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.



À chaque fois que la carotte est tournée, elle déclenche également un des trois **obstacles**.

Quels sont ces obstacles ?

En plus des trous, trois obstacles rendent le chemin menant à l'arrivée encore plus difficile : la taupe, le pont-levis et le tourniquet.

- La taupe** sort parfois la tête de son terrier. Si un lapin se trouve devant, la taupe l'éjecte du plateau. Remplacez ce lapin au pied du grand escalier conduisant à la première case du parcours. Le joueur pourra le ramener en jeu dès son prochain tour.