

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

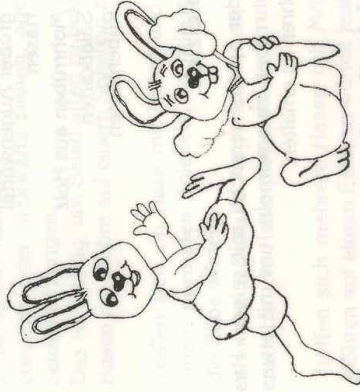


Nr. 4203

RÜBENZIEHEN

Ein Spiel von
Jürgen Elias

Illustriert von
Lothar Mulack



HABA®

Copyright Habermas&S-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 enfoncez 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 séparent 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

- Les carottes rouge sombre sont pourries; elles ne comptent pas.

carottes vertes = 1 point

- Les carottes vertes ne sont pas mûres; elles ne valent qu'un point.

carottes rouge = 2 points

- Les carottes oranges sont bonnes et valent 2 points.

Celui qui obtient le plus de points remporte la partie.