

Contenu:

1 colline verte avec une carotte tournante, 16 lapins de 4 couleurs, 48 cartes Action, 1 règle de jeu.
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 atteindre le premier la carotte?

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. A 2 ou 3 joueurs, les lapins restant 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, avanc l'un de tes lapins vers le sommet du nombre de cases indiqué. "Avancé 1 case, Avance de 2 cases, Avance de 3 cases."

Tu peux toujours choisir lequel de tes quatre lapins tu déplaces. Tu peux décider d'amener un nouveau lapin sur le parcours ou déplacer un lapin déjà sur la colline. Il ne peut y avoir qu'un seul lapin par case. Les cases occupées sont sautées et ne comptent pas dans le déplacement. Un trou compte comme une case. Mais un lapin ne tombe dedans que s'il termine son déplacement sur ce 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. A chaque fois que la carotte est tombée, 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.

1- 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.

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 baissé, 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 déplacements restants sont ignorés.