

Spielanleitung

239 P

A 408

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Rübenratz

Nr. 4398



HABA®

Jeu Habermasß N° 4398

Course de lapins

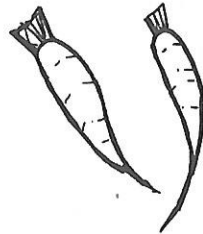
Une course jouée avec des dés, pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans.

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 la 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**.

cartes-parcours

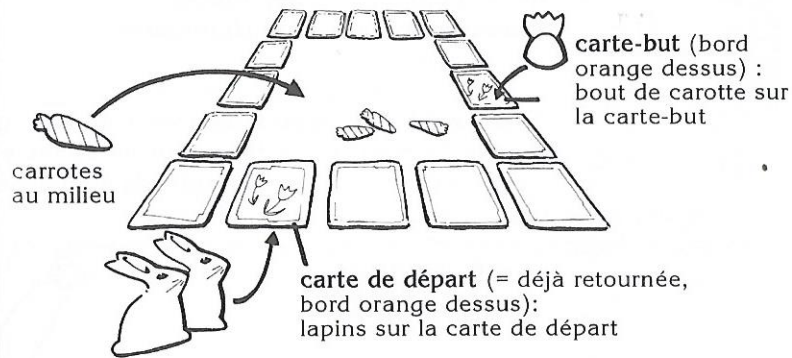
carottes,
dés, lapins

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 apparaît 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.

- 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 apparaît avec un bord orange.

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 :

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.

nouveau tour

toutes les carottes distribuées : qui a le plus ?

case de départ

case-arrivée = bout de carotte

1 ou 2 dés ?

carte non occupée, carte occupée

arrivée sur la carte-but