



81093

# wilde worteljacht

## la chasse aux carottes

Verzamel je wortels... maar kijk uit voor de Boze Boer!  
Ramassez des carottes... mais attention au fermier fâché !

### Spelregels Règles du jeu



#### Contenu :

- 4 lapins à la queue toute douce
- 1 fermier fâché
- 5 supports pour les lapins et le fermier
- 12 carottes brillantes avec des pointes de couleur différentes
- 1 champ surélevé pour le fermier
- 4 x 2 chemins pour les lapins
- 1 dé normal
- 1 dé imagé
- les règles du jeu

#### But du jeu:

Être le premier joueur à ramasser 3 carottes de sa couleur !

#### Préparation du jeu :

1. Placez le champ sur la table et installez le fermier fâché au centre.
2. Chaque lapin a un chemin spécifique, composé de deux pièces. Ces deux pièces comportent une flèche de couleur identique et s'emboîtent l'une dans l'autre. Chaque joueur place son chemin de la façon suivante: le côté avec la case brillante contre le champ du fermier fâché et l'autre côté près du joueur.
3. Chaque joueur prend un lapin et l'insère dans un support. Il le place sur la flèche colorée au début du chemin (le plus loin du fermier fâché).
4. Placez les carottes - les pointes colorées vers le bas - dans les emplacements prévus sur le champ du fermier. Utilisez toutes les carottes, même si vous ne jouez qu'à 2 ou 3 joueurs.

#### Début du jeu :

1. Le plus jeune joueur commence. On tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Le joueur lance le dé normal et déplace son lapin sur le chemin (vers le fermier) d'autant de cases qu'indiqué par le dé.
3. Si le lapin arrive sur la case colorée à la fin de son chemin, il lance le dé imagé et accomplit l'action indiquée (ramasser des carottes ou faire bouger le fermier).

Pour arriver sur cette case colorée, il ne faut pas faire le nombre exact avec le dé.

#### Le dé imagé :

Si le dé indique 1 carotte, le joueur prend une carotte dans le champ et montre la pointe colorée aux autres joueurs.  
Si le dé indique 2 carottes, le joueur prend deux carottes et les montre aux autres.

#### La bonne couleur :

Si le joueur a pris une carotte dont la couleur de la pointe est identique à celle de son chemin, il la conserve. Il replace ensuite son lapin sur la flèche de couleur au début de son chemin.

#### Une autre couleur :

Si le joueur a pris une carotte dont la couleur de la pointe n'est pas la même que celle de son chemin, il la replace dans le champ. Il laisse son lapin sur la case colorée contre le champ du fermier fâché. Au prochain tour, il devra lancer son dé imagé et reculer sur le chemin. Puis il essaiera à nouveau de ramasser une carotte.

#### Attention !

Si le joueur prend 2 carottes et que l'une d'elles est de la bonne couleur et l'autre pas, il garde la bonne et remet la mauvaise dans le champ. Il replace ensuite son lapin sur la flèche au début de son chemin.

#### Le fermier fâché :

Si le dé imagé montre le fermier, le joueur peut déplacer la figurine du fermier vers un autre joueur, au choix. Le lapin de ce joueur doit retourner au début de son chemin.

#### Fin du jeu :

Le premier joueur qui possède 3 carottes correspondant à la couleur de son chemin a gagné!