

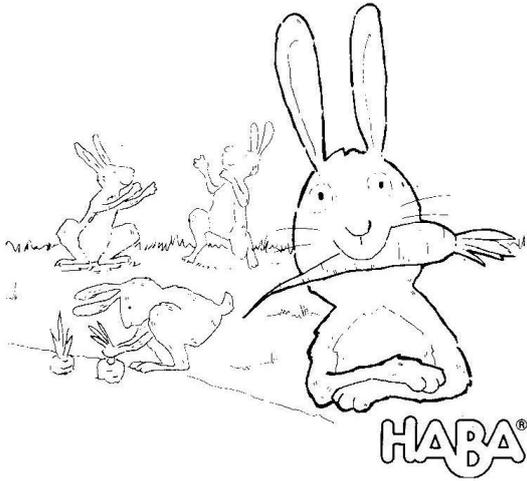
Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

D E N F N L

Rübenratz

Nr. 4398



Copyright Habermäß - Spiele Bad Rodach 1999

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 le 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 :

cartes-parcours 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.

**carottes,
dés, lapins**

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**.

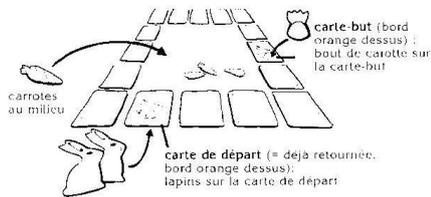
Déroulement du jeu :

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).

case de départ

case-arrivée =
bout de carotte



Poser les **lapins** sur la case de départ.

C'est à nouveau au tour du joueur qui vient de retourner la carte.

1 ou 2 dés ?

- 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 ...

carte non occupée,
carte occupée
arrivée sur la
carte-but

- ... 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**.

nouveau tour

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 :

toutes les
carottes distri-
buées : qui a le
plus ?

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.