

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu

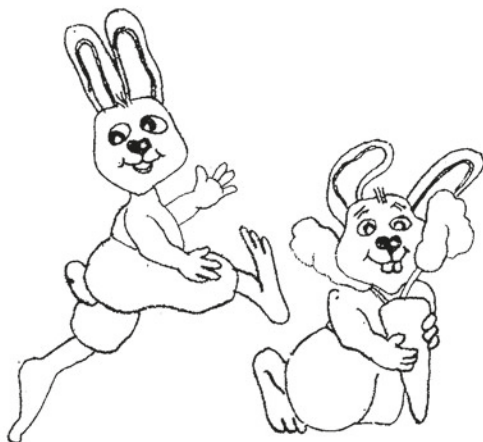
(D) (GB) (F) (I) (NL)

Nr. 4203

RÜBENZIEHEN

Ein Spiel von
Jürgen Elias

Illustriert von
Lothar Mulack



HABA®

Copyright Habermas-Spiele Rodach 1991

Rübenziehen

Ein Kinderspiel für 2-4 Spieler ab 4 Jahren von Jürgen Elias.

Regelbearbeitung: Ulrike Schiefer
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Wie jeder weiß, sind Hasen ganz versessen auf Mohrrüben. So auch die Hasen in diesem Spiel. Leider gibt es auch Mohrrüben, die nicht "gut" sind. Dies merken die Hasen aber erst, wenn sie wieder "im Bau" sind. Welcher Hase zieht die besten Möhren?

Spielinhalt:

- 1 Holzspielplan (33,5 x 33,5 cm)
- 1 großer Augwürfel
- 4 Hasen
- 10 Mohrrüben aus Holz
- 12 Salatkarten
- 10 Rübenkarten

Spielziel:

Jeder Spieler versucht, mit seinem Hasen möglichst viele Mohrrüben zu sammeln, um mit etwas Glück die besten Möhren zu erhalten.

Spielvorbereitungen:

Die Spieler suchen sich einen Hasen aus und stellen ihn auf das große Startfeld. Die 10 Mohrrüben werden in die vorgesehenen Löcher im Acker gesteckt. Alle Salatkarten werden als offener Stapel neben das Spielfeld gelegt. Die Rübenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel zur Seite gelegt, sie werden erst am Schluß benötigt.

Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt und setzt seinen Hasen entsprechend der gewürfelten Augenzahl in Richtung auf den Acker vor. Nun würfelt der nächste Spieler.

Salatfeld = 1 Salatkarte ziehen

Zieht ein Hase auf ein Salatfeld, so darf der Spieler eine Salatkarte vom Stapel nehmen.

Rüben ziehen

Landet ein Hase genau auf einem Feld vor dem eine Rübe steckt, so darf er diese aus dem Acker ziehen und zwischen seine Pfoten stecken. Jeder Hase kann nur eine Rübe tragen. Landet ein Hase vor einem leeren Ackerfeld, so bekommt er natürlich keine Rübe. Er kann sein Glück in der nächsten Würfelrunde erneut versuchen.

Eine erbeutete Mohrrübe sollte möglichst schnell "in den Bau" (= Startfeld) gebracht werden.

Ziehen - vorwärts oder rückwärts

Jeder Spieler darf seinen Hasen um die erwürfelte Augenzahl vorwärts oder rückwärts ziehen, aber nicht gleichzeitig in beide Richtungen.

Das ist wichtig, um Salatkarten zu bekommen oder um einen Hasen mit Möhre auf einem Spielfeld zu treffen.

Hasentreffen

Treffen sich ein Hase mit Möhre und einer ohne Möhre auf einem **normalen** Spielfeld, so müssen sie miteinander um die Rübe würfeln.

Wer die **höchste** Augenzahl hat, darf sich die Möhre zwischen die Hasenpfoten stecken.

Treffen sich mehrere Hasen mit Möhren und Hasen ohne Möhren auf einem Feld, so würfelt jeder Beteiligte. Die Hasen mit dem höchsten Ergebnis erhalten das begehrte Gemüse.

Salatfelder

Die Salatfelder schützen die Hasen vor "Rübenklau", denn hier wird **nicht** um die Möhren gewürfelt.

Kommt ein Hase zum Startfeld zurück, so muß er anhalten (eventuell überzählige Würfelaußen verfallen). Hat er eine Möhre dabei, so darf der Spieler sie aus den Hasenpfoten nehmen und vor sich ablegen.

In der nächsten Runde saust der Hase dann wieder Richtung Acker, um eine neue Möhre zu erbeuten.

3 Salatkarten = 1 Mohrrübe Hat ein Spieler drei Salatkarten gesammelt, so muß er diese sofort zurück auf den Stapel legen. Er erhält dafür von dem Spieler, der bereits die meisten Rüben vor sich liegen hat, eine Rübe geschenkt und darf diese direkt vor sich ablegen. Haben zwei oder drei Spieler gleich viele Rüben, so müssen sie würfeln. Wer die **niedrigste** Zahl würfelt, gibt eine Rübe ab.
Sind noch keine Rüben "im Bau", so darf der Spieler eine beliebige Möhre aus dem Acker ziehen und direkt vor sich ablegen.
Die drei Salatkarten werden in jedem Fall wieder auf den Stapel zurückgelegt.

Spielende:

Sind alle Mohrrüben "im Bau", steht noch nicht fest, welcher Hase gewonnen hat, denn einige der Rüben sind "faul" und einige noch nicht "reif".

Rübenkarten Jeder Spieler bekommt für jede Rübe eine verdeckte Rübenkarte. Diese Karten werden dann gemeinsam aufgedeckt. Nun zeigt sich, welcher Hase die beste Nase hatte.

faule Möhren = 0 Punkte "Dunkle Möhren" sind faul, sie zählen nicht (0 Punkte).

grüne Möhren = 1 Punkt "Grüne Möhren" sind noch nicht reif und bringen nur einen Punkt.

rote Möhren = 2 Punkte Rote Möhren" sind reif und zählen zwei Punkte.

Nun wird gezählt, wer die meisten Punkte hat. Dieser Hase hatte den besten Riecher, er hat das Spiel gewonnen.

Habermaß Game No. 4203

Carrot Game

A game for 2 to 4 players

Ages: 4 years and up

Duration of the Game: about 15 minutes

Object of the Game:

As everybody knows, hares love carrots. So do the hares in our game.

They collect the most juicy carrots from the garden - the hare with the most carrots is not always the winner because some of the carrots will be rotten or not yet ripe. The hares will not know this until they return to their burrow.

Preparation of the Game:

Each player selects a hare. The hares are placed on the large starting point (burrow). The carrots are put into the holes in the garden. The hares should be able to pull the carrots easily. The lettuce cards and the carrot cards are sorted and placed separately on the table - the carrot cards are face down.

How to play the Game:

The youngest player starts. The roll of the die determines how many squares to move ahead. When a player reaches a green lettuce square, he takes a lettuce card off the pile and saves this for later.

When the hare reaches the garden and finds a carrot in front of his square, he pulls the carrot and puts it in his paws. If the hare has to stop at a square without a carrot in front, he does not get one, of course. He must wait until his next turn to move around the carrot patch.

Once the hare has a carrot, he must return it to his burrow (Starting point). The roll of the die determines how quickly he gets back. It is not necessary to have the exact number to enter the "burrow" square. Once there, the player draws a

**Lettuce square:
take a lettuce
card
pull carrot**

carrot card, but keeps it face down until the end of the game. The hares will be passing each other on the way back and forth from the carrot patch.

hares meet

Certain etiquette applies:

- 1.) If a hare with a carrot and a hare without a carrot meet on the same square, they must roll the die to determine who keeps that carrot. The player who rolls the highest number gets the carrot and proceeds towards the burrow.
- 2.) To move a hare back and forth simultaneously is not allowed. (e.g. to roll a "5" with the die and move the hare 3 steps forward and 2 steps back)
- 3.) Throughout the game, the hares must keep track of their lettuce cards. If a player has collected 3 lettuce cards, he must ask the player with the most carrots to give him one of his carrots and a carrot card. Then he must place his 3 salad cards back on the pile.

If two players are tied with the same number of carrots, they must roll the die to determine who must give up a carrot.

The player who rolls the lowest number must give up the carrot.

If no players have any carrots, the player puts his 3 lettuce cards back on the pile and pulls a carrot from the garden and takes a carrot card.

move back - wards or forwards

3 lettuce cards - 1 carrot

carrot cards

End of the Game:

When all the carrots are out of the garden and safely in the burrow, a winner must be determined.

Some of the carrots are rotten, and some are not yet ripe.

The players turn over the carrot cards they have collected.

Scoring with cards:

rotten carrots =

0 points

green carrots =

1 point

red carrots =

2 points

Black carrots - rotten - zero points

Green carrots - unripe - one point

Red carrots - ripe - two points

The player with the most points wins!

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 enfoncer 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 séparait 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
carottes vertes = 1 point
carottes rouge = 2 points

- Les carottes rouge sombre sont pourries; elles ne comptent pas.
- Les carottes vertes ne sont pas mûres; elles ne valent qu'un point.
- Les carottes oranges sont bonnes et valent 2 points.

Celui qui obtient le plus de points remporte la partie.

La raccolta delle carote

Un gioco a dadi, di Jürgen Elias, per 2-4 bambini dai 4 anni in poi.

Elaborazione delle regole: Ulrike Schiefer
Durata del gioco: circa 15 minuti.

Come tutti sanno i conigli vanno matti per le carote. Anche i conigli in questo gioco lo sono. Purtroppo però ci sono anche carote che non sono buone. Questo però i conigli lo notano solo quando sono di nuovo nella loro tana. Quale coniglio coglie le carote migliori?

Contenuto del gioco:

- 1 pianta di gioco in legno (33,5 x 33,5 cm)
- 1 dado grande con punti
- 4 conigli
- 10 carote di legno
- 12 carte con l'insalata
- 10 carte con le carote

Obiettivo del gioco:

Ogni giocatore cerca con il proprio coniglio di cogliere quante più carote possibile e con un pó di fortuna di cogliere quelle più buone.

Preparazione al gioco:

Ogni giocatore sceglie un coniglio e lo pone sulla grande casella dello start. Le 10 carote vengono infilate sul campo nei buchi previsti. Tutte le carte con l'insalata vengono messe in un unico mazzo scoperto, vicino alla pianta di gioco. Le carte con le carote vengono mischiate e messe da parte in un unico mazzo coperto ed utilizzate solo alla fine.

Casella dello start

Svolgimento del gioco:

Inizia il giocatore più piccolo il quale getterá il dado e posizionerá il proprio coniglio, conformemente al numero indicato dal dado, sulla casella corrispondente, in direzione del campo. Quindi é il turno del prossimo giocatore.

Casella con l'insalata= prendere 1 carta con l'insalata estrarre la carota

Se un coniglio capita su una casella con il simbolo dell'insalata deve prendere una carta con il simbolo dell'insalata dal mazzo corrispondente.

Se un giocatore finisce su una casella davanti alla quale c'è una carota la estrae dal campo e la infila tra le zampe del suo coniglio. Ogni coniglio può portare solo una carota. Se un coniglio capita su una casella davanti alla quale il campo è vuoto naturalmente non ha diritto di cogliere alcuna carota e può ritentare la sua fortuna nel giro successivo. Quando ci si è impossessati di una carota, questa va portata il più velocemente possibile nella tana (casella dello start).

Andare avanti o indietro

Ogni giocatore può andare con il proprio coniglio avanti o indietro, a seconda del numero indicato dal dado al momento del lancio, non è però possibile andare contemporaneamente in tutte e due le direzioni. Ciò è importante per poter prendere carte con l'insalata oppure per incontrare su una casella un coniglio con la carota.

L'incontro dei conigli

Se si incontrano un coniglio con la carota ed uno senza su una casella normale, devono contendersi la carota gettando il dado. Colui che raggiunge il numero più alto ha il diritto d'infilare la carota tra le zampe del proprio coniglio.

Se s'incontrano più di due conigli con e senza carote sulla stessa casella allora tutti i conigli coinvolti devono contendersi le carote gettando il dado e solo i conigli con il numero più alto hanno il diritto di prendersi la verdura tanto ambita.

I campi d'insalata

I campi d'insalata proteggono i conigli dai furti di carote, dato che qui non ci si può contendere le carote con il dado. Se un coniglio ritorna sulla casella dello start deve fermarvicisi ed eventuali punti in eccesso, avanzati dal lancio del dado, perdono il loro valore. Se il coniglio ha una carota, questa viene tolta dalle zampe e messa da parte. Nel turno

**3 carte con
l'insalata= 1
carota**

successivo il coniglio deve correre di nuovo in direzione del campo per tentare di accaparrarsi un'altra carota.

Se un giocatore ha messo insieme tre carte con l'insalata le deve subito rimettere nel mazzo ed in cambio ha il diritto di ricevere, dal giocatore con il maggior numero di carote, una carota in regalo e la può subito mettere da parte.

Se due o tre giocatori hanno lo stesso numero di carote devono gettare il dado. Colui che ha il numero più basso può estrarre una carota a piacere dal campo e metterla da parte. Le tre carte con l'insalata devono venir rimesse nel mazzo in ogni caso.

Fine del gioco

Quando tutte le carote sono nella tana non é ancora deciso quale giocatore ha vinto poiché alcune carote sono marcie, ed altre non ancora mature.

**Carte con le
carote**

Ogni giocatore riceve per ogni carota una carta con le carote coperta. Queste carte vanno scoperte tutte insieme e da tutti contemporaneamente. A questo punto si scopre quale coniglio ha il miglior fiuto.

**Carote marcie=
0 punti**

Le carote scure sono marcie e non valgono (0 punti).

**carote verdi=
1 punto**

Le carote verdi non sono ancora mature e valgono solo un punto

**carote rosse=
2 punti**

Le carote rosse sono mature e valgono due punti.

A questo punto si calcola chi ha il maggior numero di punti. Questo coniglio ha il fiuto migliore ed ha vinto il gioco.

Habermaaß-Spiel Nr. 4203

Haasje-over

Een kinderspel voor 2 - 4 spelers vanaf 4 jaar

Van: Jürgen Elias.

Spelregels: Ulrike Schiefer

Speelduur: ong. 15 min.

Zoals iedereen weet zijn hazen dol op wortels. Dat geldt ook voor de hazen in dit spel. Helaas zijn er ook wortels die niet "goed" zijn. Dit merken de hazen pas als ze weer in hun holletje zijn. Welke haas trekt de beste wortel?

Spelinhoud

1 Houten speelbord (33,5 x 33,5 cm)

1 Grote dobbelsteen

4 Hazen

10 Houten wortels

12 Slakaarten

10 Wortelkaarten

Doel van het spel

Elke speler probeert met zijn haas zoveel mogelijk wortels te verzamelen, om met een beetje geluk de beste wortels te krijgen.

Vorbereiding

De spelers zoeken een haas uit en plaatsen deze op het startveld. De 10 wortels worden in de 10 gaatjes op het veld geplaatst. Alle slakaarten worden in een open stapel naast het speelbord gelegd, de wortelkaarten worden geschud en omgekeerd aan de kant gelegd, deze zijn pas aan het eind nodig.

Afloop van het spel

De jongste speler begint. Hij gooit de dobbelsteen en verplaatst zijn haas volgens het aantal gegooide ogen in de richting van de akker. Nu gooit de volgende speler.

**Slaved = 1
Slakaart trekken** Komt een haas op een slaveld terecht, dan mag hij een kaart van de slastapel trekken.

Wortel trekken Komt een Haas op een veld waarvoor een wortel steekt dan mag hij deze uit de grond trekken en tussen zijn pootjes steken. Elke Haas kan maar een wortel dragen. Als een Haas voor een leeg veld staat krijgt hij geen peen en moet tot zijn volgende beurt wachten om het weer te proberen.

Een getrokken wortel moet zo snel mogelijk naar zijn hol gebracht worden (= startveld).

**Trekken -
voorwaarts of
terug** Elke speler mag na het gegooide getal de haas voorwaarts of achterwaarts zetten, maar hij mag de Haas niet in beide richtingen verzetten. Het is belangrijk om slakaarten te krijgen, of een andere Haas op het veld tegen te komen.

**Hazen
ontmoeting** Ontmoet een haas met wortel een haas zonder wortel op het normale speelveld dan moeten deze met elkaar om de wortel gooien. Wie het hoogst gegooid heeft mag de wortel tussen zijn pootjes nemen.

Als meerdere hazen met en zonder wortels zich op hetzelfde speelveld ontmoeten, dan gooit iedere speler en degene met het hoogste getal krijgt zijn geliefde groente.

Slavelden De slavelden beschermen de hazen tegen het "stelen" van de wortel, want op deze plaatsen wordt niet om de wortel gespeeld.

**3 slakaarten =
1 wortel** Als een haas naar het startveld terug komt, moet hij wachten tot hij het getal heeft gegooid waardoor hij precies op het startveld terecht komt (eventuele overige ogen vervallen). Heeft hij een wortel bij zich dan mag de speler deze weg nemen en voor zich neerleggen. In de volgende ronde snelt de Haas weer naar de akker en probeert weer een wortel te pakken.

Als een speler 3 slakaarten verzameld heeft dan moet hij deze direkt op de stapel terug leggen en krijgt daarvoor een wortel van die medespeler die de meeste wortels heeft. Hij mag deze voor zich neerleggen.

Hebben meerdere spelers evenveel wortels dan moeten ze de dobbelsteen gooien. Wie het laagste getal gooit moet een wortel weggeven. Als er nog geen wortels in de holletjes van de Hazen staan dan mag de speler er een van de akker nemen. De 3 slakaarten moeten in ieder geval op de stapel teruggelegd worden.

Het einde van het spel

Als alle wortels in de holletjes zijn staat het nog niet vast welke haas gewonnen heeft, omdat sommige wortels rot zijn en sommige nog niet rijp.

Wortkaarten

Elke speler krijgt voor elke wortel een omgekeerde wortelkaart. Alle kaarten worden dan tegelijk omgedraaid en nu pas kunnen de spelers zien welke Haas de beste neus heeft.

**Rotte wortels =
0 punten** "Donkere wortels" zijn verrot en tellen niet (0 punten)

**Groene wortels =
1 punt** "Groene wortels" zijn nog niet rijp en krijgen maar 1 punt

**Rode wortels =
2 punten** "Rode wortels" zijn rijp en tellen voor 2 punten.

Nu wordt er geteld wie de meeste punten heeft. Deze Haas had de beste neus en heeft het spel gewonnen.

Habermaas GmbH, 96473 Rodach, Postfach 11 07