

Croque- Carotte

F

Jeux Ravensburger® n° 22 225 4

Licence : © 1998 Seven Towns Ltd.

Illustrations : Dynamo LTD. • Design : Kinetic • Photos : Christof Herdt, Becker Studios

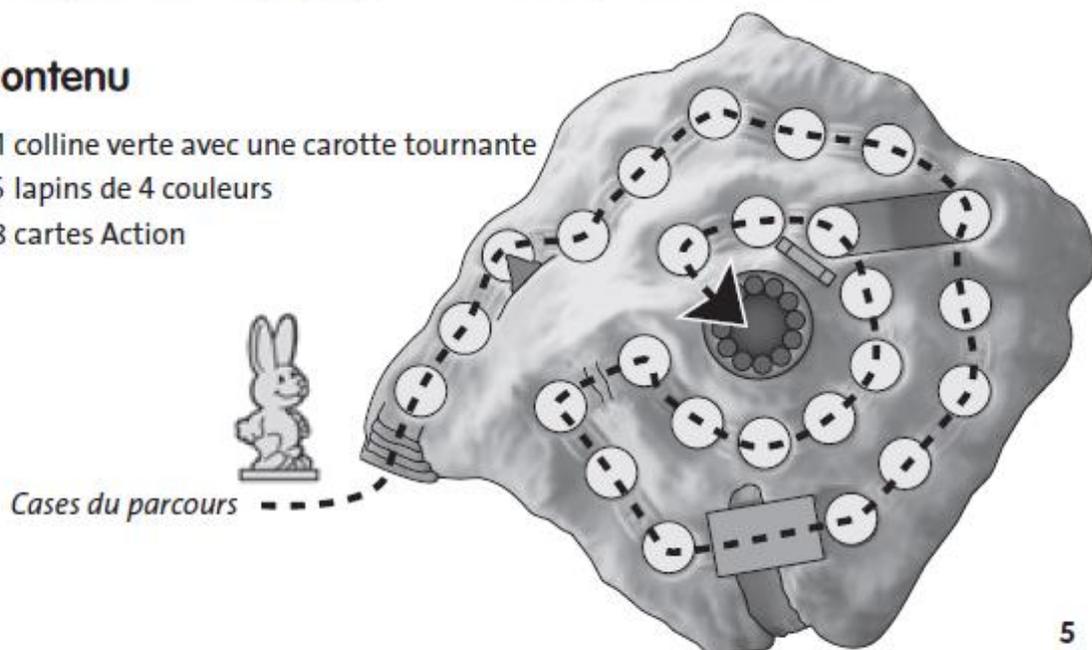
Une course de lapins complètement folle pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans

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 atteindra le premier la carotte ?

Contenu

- 1 colline verte avec une carotte tournante
- 16 lapins de 4 couleurs
- 48 cartes Action



Mise en place

Détachez toutes les pièces prédécoupées de leur planche. Dégagez les 5 trous du **plateau de jeu**. Assemblez le plateau et installez-le au milieu de la table. Avec les deux **planches**, recouvrez **deux trous** au choix du plateau. Placez le **pont suspendu** sur l'un des deux ponts cassés dessinés sur le plateau. Fixez la **flèche** sur la **roue** à l'aide du **rivet**, comme indiqué sur l'illustration. Placez ensuite la roue à côté du plateau.



Choisissez chacun 2 **lapins** d'une couleur et placez-les au pied des marches. À 2 ou 3 joueurs, les lapins non utilisés sont remis dans la boîte. Le plus jeune joueur commence ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

La course des lapins commence

Quand vient ton tour, fais tourner la flèche, puis effectue l'action indiquée avec l'un de tes lapins :



2 ou 3 cases : Avance un de tes lapins du nombre de cases correspondant.



Planche : Déplace une des deux planches sur un **autre trou** ou **avance** un de tes lapins **d'1 case**. Si un lapin se trouve sur chacune des deux planches, tu es obligé d'avancer d'1 case.



Pont suspendu : Déplace le pont suspendu sur l'**autre pont cassé** dessiné sur le plateau ou **avance** un de tes lapins **d'1 case**.



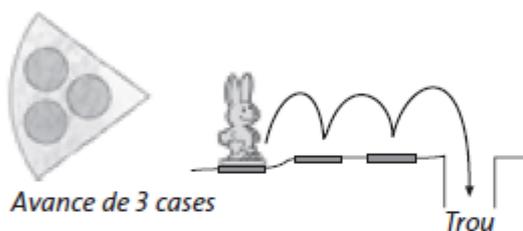
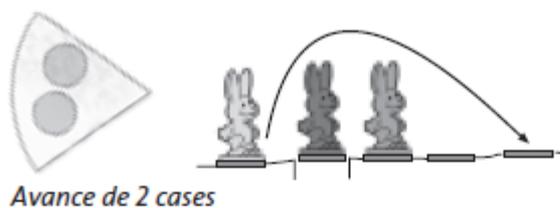
Taupe : Recule un **lapin adverse** au choix **d'1 case**.

Règles de déplacement

Il ne peut y avoir **qu'un seul lapin par case**. Les cases occupées ne sont pas comptées dans le déplacement. Il est permis de passer par-dessus un trou mais il compte comme une case. Cependant, si tu termines ton déplacement **exactement** sur un **trou**, ton lapin tombe dedans et retourne au départ. Si un trou est recouvert par une **planche**, tu peux rester dessus.

Si un **pont suspendu** se trouve sur ton chemin, tu peux prendre un raccourci. Ceci est également valable lorsque tu recules après avoir été repoussé par la **taupe** ! Le pont suspendu n'est qu'un lien entre deux cases mais ne compte pas comme une case.

Quelques exemples de déplacements :



Fin de la partie

Le vainqueur de cette course est le joueur qui atteint directement la case d'arrivée, à la carotte, avec l'un de ses deux lapins.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag