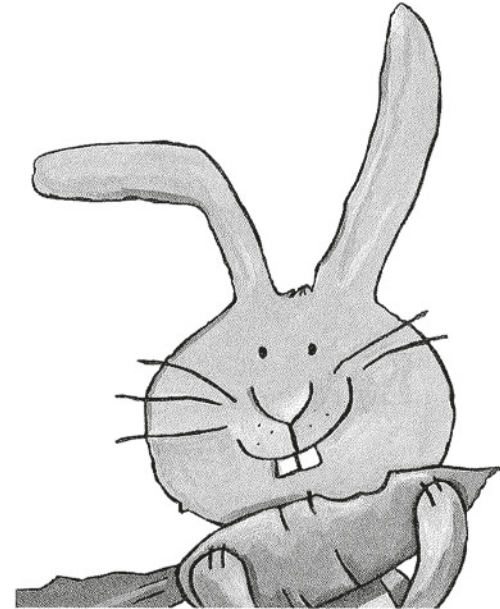


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4441

Möhren mopsen

Carrot Catching • Lapins et renards • Wortels gappen



Habermas GmbH, 96476 Bad Rodach, www.haba.de

TL 66376

Aufl. 2002/1

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2002

Möhren mopsen

Ein karottenschlaues Merkspiel für 2 – 6 Kinder von 4 – 99 Jahren.

Spielidee: Heinz Meister

Illustration: Anja Wrede

Spieldauer: 5 - 10 Minuten

Nichts fressen Hasen lieber als leckere, knackige Karotten. Jedes Langohr versucht ganz genau aufzupassen und möglichst viele davon zu schnappen.

Doch das ist gar nicht so einfach, denn manchmal taucht der freche Fuchs auf ...

Spielinhalt:

20 Karotten

18 Hasenkärtchen

18 Fuchskärtchen

1 Symbolwürfel (Hase, Karotte, Fuchs)

1 Spielanleitung



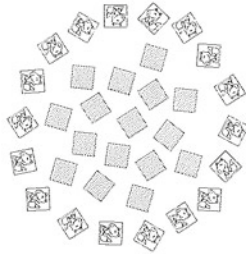
Spielziel:

Welches Kind kann die meisten Karotten einsammeln?

Spielvorbereitung:

Die Hasenkärtchen werden **verdeckt** und in der Mitte des Tisches verteilt.

Die Fuchskärtchen werden **aufgedeckt** rund um die verdeckten Hasenkärtchen gelegt.



Die Karotten, der Würfel und die offene Schachtel werden bereitgelegt.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Das Kind, das den größten Hunger hat, beginnt. Haben mehrere Kinder großen Hunger, so müsst ihr vergleichen: Das Kind, das die Hände am weitesten auseinander hält, zeigt den größten Hunger und darf beginnen.

Jedes Kind kann zwischen zwei Möglichkeiten wählen:

... Es deckt eines der verdeckt in der Mitte liegenden Kärtchen auf ... oder es würfelt einmal.

1. **Kärtchen aufdecken:** Decke eines der verdeckten Kärtchen auf.

- **Ist ein Hase darauf zu sehen, so bekommst du zur Belohnung eine Karotte.**

Am Anfang ist es noch sehr einfach, einen Hasen zu finden ...

Lege das Hasenkärtchen in die **Schachtel**.

Verdecke anschließend eines der außen liegenden **Fuchskärtchen** und lege es in die Mitte auf den gerade frei gewordenen Platz.

Im Laufe des Spiels kommen also immer mehr Füchse in die Mitte ...

- **Ist ein Fuchs auf der Karte zu sehen, so bekommst du keine Karotte.**

Verdecke das Kärtchen wieder.

Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

2. Würfeln

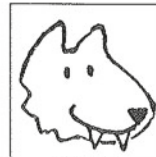
Wenn du dir nicht mehr sicher bist, wo ein Hasenkärtchen liegt, kannst du würfeln.

Welches Symbol zeigt der Würfel?



Karotte:

Du bist ein Glückshase! Du darfst dir sofort **eine Karotte** nehmen.



Fuchs:

Versuche ein Kärtchen aufzudecken, auf dem ein Fuchs zu sehen ist.

- **Gelingt es dir**, so bekommst du **eine Karotte**. Das Fuchskärtchen wird anschließend in die Schachtel gelegt.

- **Gelingt es dir nicht?** Dann bekommst du keine Karotte. Verdecke das Kärtchen wieder.



Hase:

Versuche ein Kärtchen aufzudecken, das einen Hasen zeigt.

- **Gelingt es dir**, so bekommst du **eine Karotte**. Das Hasenkärtchen wird anschließend in die Schachtel gelegt.

- **Gelingt es dir nicht?** Dann bekommst du keine Karotte. Verdecke das Kärtchen wieder.

Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende:

Das Spiel endet ...

- ... sobald ein Kind die letzte Karotte bekommen hat
 - ... oder sobald das letzte Fuchskärtchen in die Mitte gelegt wurde.
- Es gewinnt das Kind, das die **meisten Karotten** vor sich liegen hat.

Kinder, die noch nicht so weit zählen können, legen aus ihren Karotten jeweils eine Reihe: Das Kind, das die längste Reihe legen kann, gewinnt.

Tipps:

- Ihr könnt insgesamt so viele Runden, wie ihr Mitspieler seid, spielen. Reihum darf dann jedes Kind einmal Startspieler sein.
- Um das Spiel noch spannender zu machen, könnt ihr gleich zu Spielbeginn zwei verdeckte Fuchskarten in die Mitte legen.

Carrot Catching

A smart memory game for 2 – 6 players aged 6+.

Game idea: Heinz Meister

Illustrations: Anja Wrede

Length of the game: 5 - 10 minutes

For rabbits, there is nothing more delicious than yummy and crunchy carrots. Every long eared nibbler will try to be very attentive and snap as many as possible.

But as the smart fox appears from time to time, it is not so easy.

Contents:

- 20 carrots
- 18 little cards with rabbits
- 18 little cards with foxes
- 1 dice with symbols (rabbit, carrot, fox)
- 1 set of game instructions

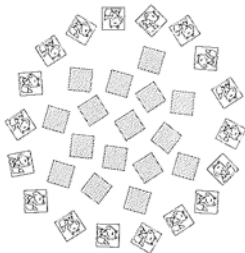
Aim of the game:

Who will collect the most carrots?

Preparation of the game:

The **rabbit cards** are placed **face down** in the centre of the table.
The **fox cards** are distributed **face up** around the rabbit cards.





Get the **carrots**, **dice** and the opened box ready.

How to play:

Play in a clockwise direction.

The hungriest player starts the game. If there are several hungry players, you have to compare: the player who holds their hands the widest open, displays the most hunger and may start.

Each player can choose between two possibilities:

... either they uncover one of the rabbit cards in the centre
... or they roll the dice once.

1. Uncovering cards: Uncover one card.

- **If there is a rabbit depicted you get a carrot as a reward.**

At the beginning of the game it will be quite easy to uncover a rabbit.

Put the card into the **game box**.

Then uncover one of the fox cards on the outer circle and put it in the place now free in the centre.

So during the game more and more foxes will be put in the centre...

- **If there is a fox depicted, you don't get a carrot.**
Cover up the card again. Then it's the turn of the next player.

2. Rolling the dice

If you are not sure if there are any rabbit cards left you can roll the dice.

What symbol appears on the dice?



Carrot:

You are a lucky rabbit. You can immediately take a **carrot**.



Fox:

Try to uncover a card with a fox depicted.

- **If you can do so**, you get a **carrot**. The fox card is then returned to the game box.
- **If you don't manage**, then you won't get a carrot. Cover up the card again.



Rabbit:

Try to uncover a card with a rabbit depicted.

- **If you can**, you get a carrot. The rabbit card then is returned to the game box.
- **If you can't**, you don't get a carrot. Turn the card over again.

Then it's the next player's turn.

End of the game:

The game ends, ...

... as soon as a player has taken the last carrot,

... or as soon as the last fox card has been put into the centre.

The player with the **most carrots** wins the game.

Players who can't count yet, lay out their carrots in a row. The player with the longest row wins the game.

Hints:

- You can play as many rounds as players, so that one by one each player can be the starting player.
- In order to make the game more exciting you can place two fox cards face down in the centre from the very beginning.

Lapins et Renards

Un jeu de mémoire pour **2 à 6** petits futés âgés de **4 à 99** ans.

Idée du jeu: Heinz Meister

Illustration: Anja Wrede

Durée du jeu: 5 à 10 minutes

Les lapins se régalaient surtout de belles carottes croquantes et savoureuses. Chacun d'entre eux essaie de faire bien attention pour pouvoir récupérer le plus de carottes possible. Mais cela n'est pas si facile, parce que des renards très rusés s'approchent parfois des lapins ...

Contenu:

20 carottes

18 petites cartes « lapin »

18 petites cartes « renard »

1 dé à symboles (lapin, carotte, renard)

1 règle du jeu

But du jeu:

Quel enfant récupérera le plus de carottes?

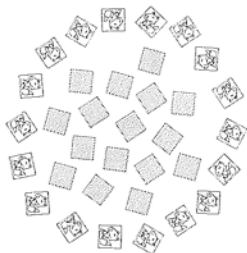
Préparatifs:

Étalez les petites cartes « lapin » face cachée au milieu de la table.

Les petites cartes « renard » sont déposées face visible tout autour des cartes « lapin ».

Les carottes, le dé et la boîte ouverte restent à proximité du jeu.





Déroulement du jeu :

Il faut jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'enfant qui a le plus faim a le droit de commencer !

Si plusieurs enfants ont aussi faim les uns que les autres, il faut comparer : pour montrer l'importance de sa faim, l'enfant devra écarter le plus loin possible ses mains les unes des autres. Celui qui écartera le plus pourra commencer.

Chaque enfant peut choisir entre deux possibilités :

... soit il retourne une des cartes qui se trouvent au milieu de la table,

... soit il jette une fois le dé.

1. Retourner une carte : Prends une des cartes dont la face est cachée et retourne-la :

- **Si elle représente un lapin, tu es récompensé par une carotte.**

Au début du jeu, il est très facile de trouver un lapin.

Dépose ensuite la carte dans la **boîte du jeu**.

Prends alors l'une des **cartes « renard »** qui se trouve à proximité, retourne-la face cachée et pose-la à l'emplacement de la carte « lapin » que tu viens d'enlever.

Tout au long du jeu, de plus en plus de renards se retrouvent alors au milieu du jeu...

- **Si elle représente un renard, tu ne récupères aucune carotte.**

Retourne à nouveau la carte et dépose-la à l'endroit où elle se trouvait. C'est au tour du joueur suivant.

2. Jeter le dé

Si tu ne sais plus très bien où se trouvent les cartes « lapin », tu peux jeter le dé.

Quel symbole apparaît sur le dé ?



Carotte:

Tu as beaucoup de chance! Tu as le droit de prendre **une carotte**.



Renard:

Tu dois essayer de trouver et retourner une carte « renard » :

- **Si tu réussis**, tu reçois **une carotte** en récompense. La carte « renard » sera alors déposée dans la boîte.
- **Si tu ne réussis pas**, tu ne récupères pas de carotte et tu dois remettre la carte au milieu en la retournant à nouveau.



Lapin:

Tu dois essayer de trouver et retourner une carte « lapin » :

- **Si tu réussis**, tu reçois **une carotte** en récompense. La carte « lapin » sera alors déposée dans la boîte.
- **Si tu ne réussis pas**, tu ne récupères pas de carotte et tu dois remettre la carte au milieu en la retournant à nouveau.

C'est au tour du joueur suivant.

Fin du jeu:

Le jeu se termine:

- ... dès qu'un enfant a récupéré la dernière carotte,
 - ... ou dès que la dernière carte « renard » est déposée au milieu.
- L'enfant qui a le **plus de carottes** devant lui a gagné la partie.

Les enfants qui ne savent pas bien compter, peuvent faire une ligne avec leurs carottes pour la comparer. Celui qui a la ligne la plus longue est alors le vainqueur.

Conseils:

- Vous pouvez très bien décider de jouer autant de parties que vous êtes de joueurs. Ainsi à chaque tour, un nouvel enfant pourra commencer.
- Pour rendre le jeu plus palpitant, vous pouvez décider au début du jeu de mettre deux cartes « renard » faces retournées au milieu.

Wortels gappen

Een wortelslim spel om goed bij op te letten voor 2 – 6 kinderen van 4 – 99 jaar.

Spelidee: Heinz Meister

Illustraties: Anja Wrede

Speelduur: 5 – 10 minuten

Hazen vinden niets zo lekker als een knapperige wortel. Elke langoor probeert goed op te letten en er zo veel mogelijk van te pakken te krijgen.

Maar dat is helemaal niet zo eenvoudig, want telkens weer duikt de ondeugende vos op ...

Spelinhoud:

20 wortelen

18 hazenkaartjes

18 vossenkaartjes

1 dobbelsteen met afbeeldingen (haas, wortel, vos)

1 spelregels

Doel van het spel:

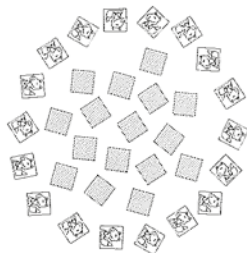
Welk kind kan de meeste wortelen verzamelen?

Spelvoorbereiding:

De **hazenkaarten** worden **omgekeerd** over het midden van de tafel verdeeld.

De **vossenkaarten** komen **open** rondom de omgekeerde hazenkaarten te liggen.





De wortelen, de dobbelsteen en de geopende doos worden klaargelegd.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Het kind dat de meeste honger heeft, mag beginnen. Wanneer meerdere kinderen hele erge honger hebben, moet er worden vergeleken: het kind dat zijn handen het verst uit elkaar houdt, heeft de meeste honger en mag beginnen.

Elk kind kan uit twee mogelijkheden kiezen:

... Het draait een van de omgekeerde kaartjes uit het midden om.
... of het gooit een keer met de dobbelsteen.

1. Een kaartje omkeren: Draai een van de kaartjes uit het midden om.

- **Is daar een haas op te zien, dan krijg je als beloning een wortel.**

In het begin is het nog heel gemakkelijk om een haas te vinden.

Leg het hazenkaartje in de doos.

Draai vervolgens een van de aan de zijkant liggende vossenkaarten om en leg het in het midden op de vrijgekomen plek.

In de loop van het spel komen er dus steeds meer vossen in het midden te liggen ...

- **Is er een vos op de kaart te zien, dan krijg je geen wortel.** Draai het kaartje opnieuw om. Daarna is het volgende kind aan de beurt.

2. Met de dobbelsteen gooien

Als je er niet meer zeker van bent, waar een hazenkaartje ligt, dan kan je met de dobbelsteen gooien.

Welke afbeelding komt er boven te liggen?



Wortel:

Ben jij even een gelukshaas! Je mag meteen een wortel pakken.



Vos:

Probeer een kaartje om te draaien waarop een vos te zien is.

- **Als dat je lukt, krijg je een wortel.** De vossenkaart wordt aansluitend in de doos gelegd.
- **Lukt het je niet?** Dan krijg je geen wortel. Draai het kaartje weer om.



Haas:

Probeer een kaartje om te draaien, waar een haas op staat.

- **Als dat je lukt, krijg je een wortel.** De hazenkaart wordt aansluitend in de doos gelegd.
- **Lukt het je niet?** Dan krijg je geen wortel. Draai het kaartje weer om.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel:

Het spel is ten einde ...

... zodra een kind de laatste wortel heeft gekregen,

... of zodra de laatste vossenkaart in het midden wordt neergelegd.

Het kind dat de **meeste wortelen** voor zich heeft liggen, heeft gewonnen.

Kinderen die nog niet zo goed kunnen tellen, leggen ieder hun wortelen op een rij; degene die de langste rij kan neerleggen, heeft gewonnen.

Tips:

- Jullie kunnen gezamenlijk net zo veel rondes spelen als er medespelers zijn. Om beurten kan ieder kind dan een keer met het spel beginnen.
- Om het spel nog spannender te maken, kunnen jullie al bij het begin van het spel twee vossenkaarten omgekeerd in het midden leggen.