

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

HASENJAGD



Rabbit Chase • Course à la carotte • Hazenjacht
La caza de la liebre • La caccia del coniglio

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2010



Hasenjagd



Ein hasenstarkes Kartenspiel für 2 - 4 freche Hasen von 6 - 99 Jahren.

Spielidee: Inka und Markus Brand

Illustration: Antje Bohnstedt

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Vorsicht! Im hohen Gras verstecken sich die frechen Füchse. Und von Minute zu Minute werden es mehr. Doch es hilft nichts! Irgendwie muss Kalle Karotte an ihnen vorbei. Wer es schafft, mit Kalle die besten Haken zu schlagen, kann sich am Ende die goldene Möhre schnappen.

Spielinhalt

- 1 Kalle Karotte
- 4 Hasensteine
- 4 Wettlaufkarten
- 25 Wiesenkarten
- 27 Hasenkarten
- 1 Spielanleitung

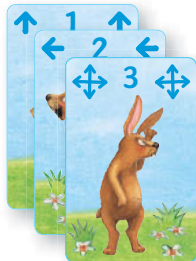
Wettlaufkarten



Wiesenkarten



Hasenkarten



Vorderseite Rückseite
(dunkelgrün) (hellgrün)



Spielidee

Die Spieler bewegen Kalle Karotte abwechselnd über die Wiese. Wohin Kalle springt, bestimmen die Hasenkarten. Doch Vorsicht: Im Laufe des Spiels werden immer mehr Füchse aufgedeckt. Über diese Felder darf Kalle natürlich nicht springen. Würde Kalle über den Rand der Wiese hinauspringen oder kann er den Füchsen nicht mehr ausweichen, musst du eine deiner Hasenkarten abgeben. Sobald ein Spieler keine Hasenkarte mehr hat, endet die Runde. Die Mitspieler dürfen jetzt ihre Hasensteine entsprechend der Anzahl der Hasenkarten, die sie noch auf der Hand halten, auf ihren Wettlaufkarten vorwärts ziehen.

Das Ziel des Spiels ist es, als Erster die goldene Möhre auf seiner Wettlaufkarte zu erreichen.

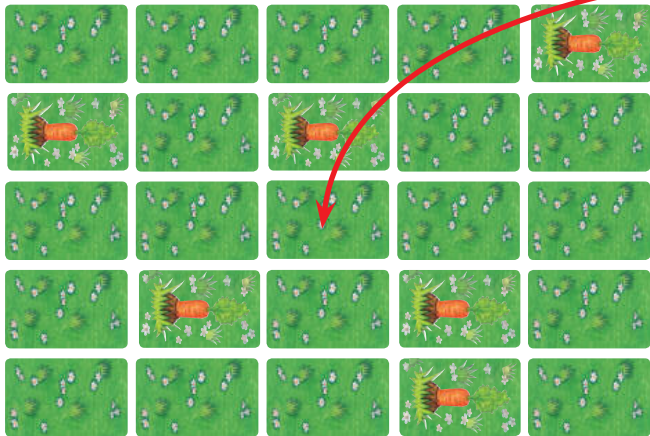
Spielvorbereitung

Mischt die Wiesenkarten und legt sie mit der dunkelgrünen Seite nach oben zu einer Wiese aus. Setzt euch so, dass jeder eine Seite der Wiese vor sich hat. Stellt Kalle Karotte auf die Karte in der Mitte der Wiese.



DEUTSCH

Spieler B



Spieler C



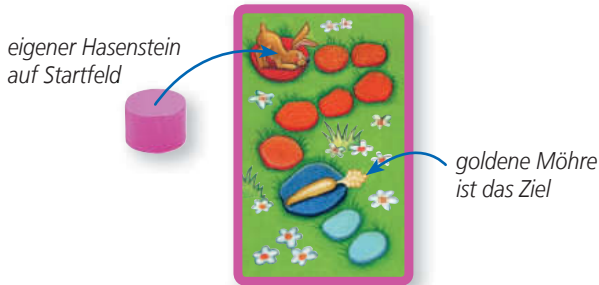
Kalle
Karotte

Spieler D

Spieler A



Jeder Spieler nimmt sich eine Wettlaufkarte und legt sie vor sich hin. Nehmt den farblich passenden Hasenstein und legt ihn auf das Startfeld. Nicht benötigte Wettlaufkarten und Hasensteine kommen in die Verpackung zurück.



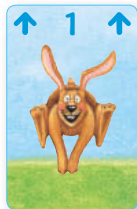
Mischt die Hasenkarten und verteilt an jeden Spieler drei Karten. Nehmt die Hasenkarten auf die Hand und seht sie euch geheim an. Die restlichen Hasenkarten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel neben die Wiese.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt eine Möhre gegessen hat, beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und legt eine seiner drei Hasenkarten aufgedeckt vor sich.

Was ist auf der Hasenkarte zu sehen?

- Zwei Pfeile und eine Zahl:**
 Ziehe Kalle von deinem Platz aus gesehen die entsprechende Anzahl Felder in die vorgegebene Richtung. Danach drehst du die Karte um, auf der Kalle gerade noch stand.
- Vier Pfeile und eine Zahl:**
 Du darfst selbst entscheiden in welche Richtung Kalle hüpfet (im Beispiel drei Felder). Danach drehst du die Karte um, auf der Kalle gerade noch stand.





- **Die Möhre:**

Kalle macht einen Supersprung: Du darfst ihn auf eine beliebige Wiesenkarte mit einer Möhre setzen

Achtung:

Liegt gerade keine Wiesenkarte mit einer Möhre aus, kannst du diese Hasenkarte natürlich nicht spielen.

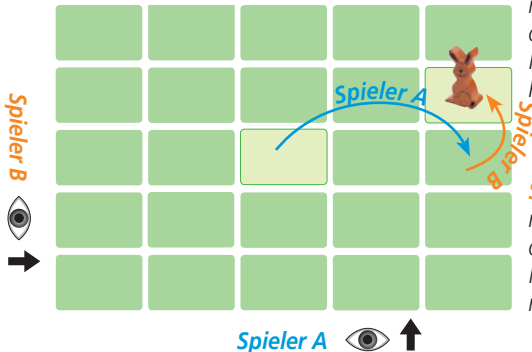


Aus den ausgespielten Hasenkarten wird ein offener Ablagestapel gebildet: Lege deine gespielte Karte dort ab und ziehe eine neue Hasenkarte vom Nachziehstapel. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und dient verdeckt als neuer Nachziehstapel.

Wichtige Hasenregeln

- Die Pfeile auf den Hasenkarten sind immer aus der eigenen Sicht zu betrachten! Kalle muss immer genau so viele Felder laufen wie die ausgespielte Karte zeigt.

Beispiele:



Spieler A spielt die Hasenkarte mit der Zahl 2 und den Pfeilen, die nach rechts zeigen. Er zieht Kalle aus seiner Sicht zwei Felder nach rechts.

Spieler B spielt die Hasenkarte mit der Zahl 1 und den Pfeilen, die nach links zeigen. Er zieht Kalle aus seiner Sicht ein Feld nach links.



- Immer wenn Kalle auf ein neues Feld gesprungen ist, drehst du die Wiesenkarte um, auf der er zuvor stand.
- Kalle darf nie über die Wiese hinaus hoppeln.
- Wiesenkarten mit einem Fuchs dürfen weder betreten, noch übersprungen werden.
- Kannst du keine Hasenkarte ausspielen, weil Kalle über den Rand hinaus hoppeln würde oder sein Weg von einem Fuchs versperrt wird, musst du eine deiner Hasenkarten verdeckt vor dich legen. Du darfst für diese Karte **keine** neue Hasenkarte nachziehen.
- Wenn du eine Hasenkarte abgelegt hast, kannst du im gleichen Spielzug andere Hasenkarten, die du auf der Hand hast, gegen neue Karten tauschen. Lege die entsprechenden Hasenkarten ebenfalls verdeckt vor dir ab und nimm' dir genauso viele vom Nachziehstapel.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Rundenende

Eine Runde endet, sobald ein Spieler seine letzte Hasenkarte nicht mehr spielen kann. Dieser Spieler hat die Runde verloren. Die Mitspieler zählen jetzt, wie viele Hasenkarten sie noch auf der Hand haben und setzen ihren Hasenstein auf ihrer Wettlaufkarte um die entsprechende Anzahl weiter. Der Spieler, der die letzte Runde verloren hat, beginnt anschließend die neue Runde.

Spielende

Wer mit seinem Hasenstein als Erster die goldene Möhre auf der Wettlaufkarte erreicht oder darüber hinauszieht, gewinnt das Spiel. Kommen mehrere Spieler gleichzeitig ins Ziel, gewinnt derjenige, der weiter über das Ziel hinausgezogen ist. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Rabbit Chase



A zigzag game of cards for 2 - 4 cheeky rabbits ages 6 - 99.

Authors: Inka and Markus Brand
Illustrations: Antje Bohnstedt
Length of the game: approx. 15 minutes

Watch out! Cheeky foxes are hiding in the tall grass. They multiply from one moment to the next. Which is no help! Somehow, Charlie Carrot has to bypass them. Whoever is best at making Charlie sidestep can eventually grab the golden carrot.

Contents

- 1 play figure Charlie Carrot
- 4 rabbit counters
- 4 competition cards
- 25 meadow cards
- 27 rabbit cards
- Set of game instructions

competition cards



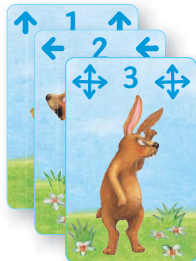
meadow cards



front back
(dark green)

(light green)

rabbit cards





Game Idea

The players take turns to move Charlie Carrot across the meadow. The rabbit card indicates which direction Charlie leaps in. But watch out: as the game proceeds more and more foxes are turned around. Charlie may not, of course, hop over these squares. If Charlie goes off the edge of the meadow or he can't shake off the foxes you have to discard one of your rabbit cards. As soon as a player has discarded his last rabbit card, the round ends. The other players now move their rabbit counter along the competition cards, the number of rabbit cards they still hold in their hands. The aim of the game is to be the first to reach the golden carrot on one's competition card.

Preparation

Shuffle the meadow cards and arrange them into a rectangular meadow with the dark green side of the card face up. Each of you should be seated in front of one side of the meadow. Charlie Carrot is placed on the card in the center.



ENGLISH

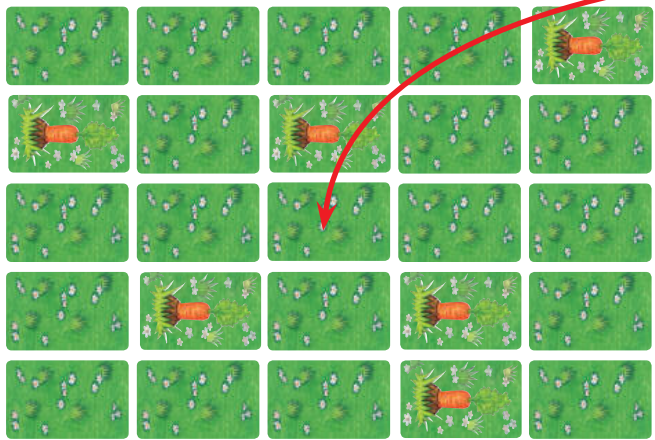
player C



Charlie Carrot

player B

player D



player A

Each player takes a competition card and places it in front of him. Place the rabbit counter of the suitable color on the starting square. Any extra competition cards and rabbit counters are returned to the game box.

rabbit counter on starting square



golden carrot is the target

Shuffle the rabbit cards and deal three to every player. Take the rabbit cards into your hand and have a secret look at them. The remaining rabbit cards are piled up face down as a provision pile next to the meadow.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has most recently eaten a carrot starts the game. If you cannot agree, the youngest player starts and chooses one of his three rabbit cards to place in front of him.

What does the rabbit card show?

- **Two arrows and a number:**

Move Charlie the corresponding number of cards in the direction indicated. Then you turn over the card Charlie just left.



- **Four arrows and a number:**

You can decide in which direction the rabbit moves (three cards in the example). Then you turn over the card Charlie just left.

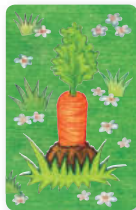


- **The carrot:**

Charlie makes a super bounce. Place it on any meadow card showing a carrot.

Watch out:

If there is no meadow card showing a carrot, you can't play the rabbit card.

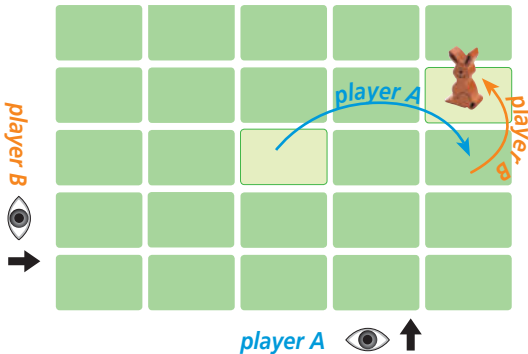


Place the rabbit card face up to form a discard pile and draw a new rabbit card from the provision pile. If the provision pile has been used up, take the discard pile, shuffle it and turn it facedown into a new provision pile.

Important rabbit rules

- The arrows on the rabbit cards are always seen from one's own position. Charlie has to be moved as many squares as shown on the rabbit card.

Examples:



Player A plays the rabbit card with the number 2 and the arrows pointing to the right. He moves Charlie according to his point of view of the meadow two cards towards the right.

Player B plays the rabbit card with the number 1 and the arrows pointing to to the left. He moves Charlie, from where he looks at the meadow, one card towards the left.



- When Charlie hops to a new square you turn over the meadow card he just left.
- Charlie may never leave the meadow.
- Meadow cards showing a fox may not be stepped on or jumped over.
- If you cannot play your rabbit card because Charlie would leave the meadow or there is a fox in his way you have to place one of your rabbit cards face down in front of you. However this time you **don't take** a new rabbit card from the provision pile.
- But: if you discard a rabbit card, you are allowed to swap as many of your remaining rabbit cards as you like during the same turn. Place the cards face down in front of you and draw the same number of cards from the provision pile.

Then it's the turn of the next player.

End of a Round

A round ends as soon as a player can't play his last rabbit card. This player has lost the round. The other players count the cards left in their hands and move their rabbit counter the corresponding number of squares on the competition card.

The player who lost the round starts a new round.

End of the Game

Whoever is the first to reach or pass the golden carrot on his competition card, wins the game. If various players reach the target at the same time the one who passed the target the furthest, wins the game. In case of a draw there are various winners.

Course à la carotte



Un jeu de cartes pour 2 à 4 lapins malins de 6 à 99 ans.

Idée : Inka et Markus Brand
Illustration : Antje Bohnstedt
Durée de la partie : env. 15 minutes

Prudence ! Les renards rusés se cachent dans l'herbe haute. Et ils deviennent toujours de plus en plus nombreux. Mais il n'y a pas d'autre solution : Gary Garenne doit passer devant eux. Celui qui réussira, avec Gary Garenne, à éviter le plus de renards possible en empruntant le meilleur parcours, récupérera finalement la carotte d'or.

Contenu du jeu

- 1 Gary Garenne
- 4 pions (lapins)
- 4 cartes de course
- 25 cartes de pré
- 27 cartes de lapin
- 1 règle du jeu

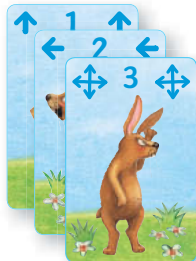
cartes de course



cartes de pré



cartes de lapin



face dos
(vert foncé)

face recto
(vert clair)



Idée

Les joueurs déplacent à tour de rôle Gary Garenne sur le pré. Les cartes de lapin indiquent où Gary doit aller. Mais prudence : de plus en plus de renards vont faire leur apparition au cours de la partie et Gary Garenne n'aura bien sûr pas le droit de sauter par-dessus les cases de renard. Si

Gary Garenne venait à sortir du pré ou s'il ne peut plus éviter les renards, il faut alors redonner une de ses cartes de lapin. Dès qu'un joueur n'a plus de carte de lapin, le tour est terminé. Les autres joueurs ont alors le droit d'avancer leurs pions sur leurs cartes de course du nombre de cases correspondant au nombre de cartes de lapin qu'ils ont encore dans leur jeu. Le but du jeu est d'arriver en premier à la carotte d'or représentée sur sa carte de course.

Préparatifs

Mélanger les cartes de pré et les répartir en un pré en tournant le côté vert foncé vers le haut. Les joueurs s'assoient de manière à ce que chacun soit en face d'un côté du pré. Poser Gary Garenne sur la carte du milieu du pré.

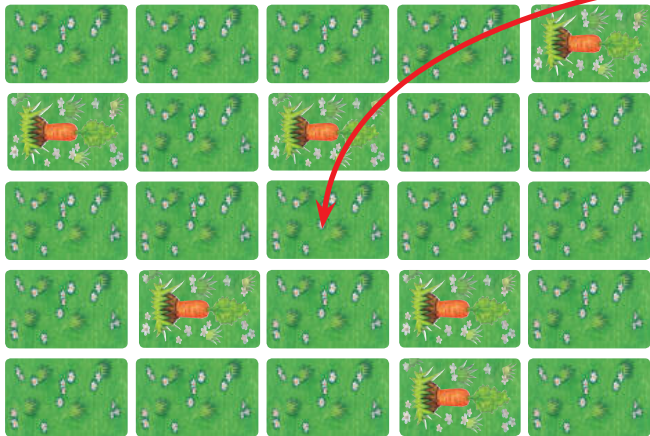


Gary
Garenne

joueur C

joueur D

joueur A



FRANÇAIS
joueur B

Chaque joueur prend une carte de course et la pose devant lui. Il prend le pion de la couleur correspondante et le pose sur la case de départ. Les cartes de course et les pions non utilisés sont remis dans la boîte.

*pion sur la case
de départ*



*le but est la
carotte d'or*

Mélanger les cartes de lapin et en distribuer trois à chaque joueur. Chacun prend ses cartes de lapin dans sa main et les regarde de manière à ce que les autres ne les voient pas. Empiler les cartes de lapin restantes en une pile de pioche, faces cachées, et les poser à côté du pré.

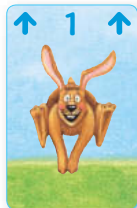
Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé en dernier une carotte commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en posant une de ses trois cartes de lapin devant lui, face visible.

Qu'y-a-t-il sur la carte de lapin ?

- **Deux flèches et un chiffre :**

Avance Gary Garenne, par rapport à ta place, dans le sens indiqué par les flèches du nombre de cases correspondant au chiffre. Ensuite, retourne la carte sur laquelle Gary se trouvait précédemment.



- **Quatre flèches et un chiffre :**

Tu as le droit de décider toi-même dans quelle direction tu vas déplacer Gary Garenne (dans l'exemple, ce sont trois cases) Ensuite, tu retournes la carte sur laquelle Gary Garenne se trouvait précédemment.

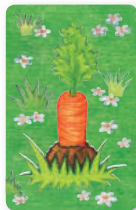


- **La carotte :**

Gary Garenne fait un énorme bond. Tu as le droit de le mettre sur n'importe quelle carte de pré représentée avec une carotte.

Attention :

s'il n'y a plus de cartes de pré avec une carotte, tu ne peux pas jouer cette carte.

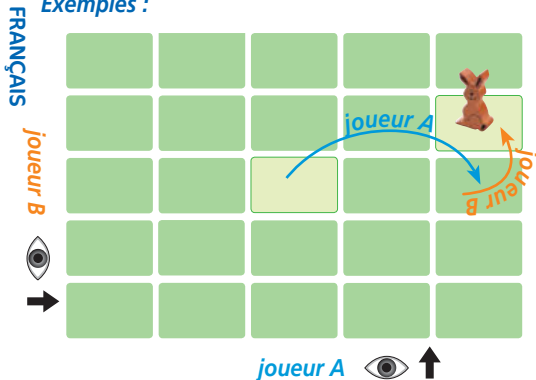


Les cartes de lapin jouées sont empilées, faces visibles. Pose ta carte jouée sur cette pile et prends-en une autre dans la pile de pioche. Quand la pile de pioche est épuisée, on mélange l'autre pile, la retourne et s'en sert alors de nouvelle pile de pioche.

Règles importantes

- Les flèches dessinées sur les cartes de lapin doivent toujours être observées par rapport à la place du joueur respectif ! Gary Garenne doit toujours se déplacer du nombre exact de cases correspondant au chiffre de la carte jouée.

Exemples :



Le **joueur A** joue la carte de lapin représentant le chiffre 2 et les flèches indiquant vers la droite. Il avance Gary Garenne de deux cases vers la droite par rapport à sa place.

Le **joueur B** joue la carte de lapin représentant le chiffre 1 et les flèches indiquant vers la gauche. Il avance Gary Garenne d'une case vers la gauche par rapport à sa place.



- A chaque fois que Gary Garenne arrive sur une nouvelle case, on retourne la carte de pré sur laquelle il se trouvait précédemment.
- Gary Garenne ne doit jamais sortir du pré.
- On n'a pas le droit de s'arrêter sur une carte de pré représentant un renard ni de sauter par dessus cette carte.
- Si l'on ne peut pas jouer de carte de lapin parce que Gary Garenne sauterait alors en dehors du pré ou parce qu'un renard barre le chemin, on pose sa carte de lapin devant soi, face cachée. Dans ce cas, on n'a **pas** le droit de tirer une autre carte de lapin.
- Quand on a posé une carte de lapin, on peut, pendant le même tour, échanger d'autres cartes de lapin que l'on a dans son jeu contre de nouvelles cartes. On pose alors les cartes de lapin correspondantes devant soi, également faces cachées, et en prend le même nombre dans la pile de pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin du tour

Un tour se termine dès qu'un joueur ne peut plus jouer sa dernière carte de lapin. Ce joueur a perdu le tour. Les autres joueurs comptent alors combien de cartes de lapin sont encore dans leur jeu et avancent leur pion sur leur carte de course du nombre de cases correspondantes.

Le joueur qui a perdu le tour commence de jouer au tour suivant.

Fin de la partie

Celui dont le pion arrive en premier à la carotte d'or représentée sur sa carte de course ou la dépasse gagne la partie. Si plusieurs joueurs arrivent au but en même temps, le gagnant est celui qui est le plus loin. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Hazenjacht



Een hazensterk kaartspel voor 2 - 4 ondeugende hazen van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Inka en Markus Brand

Illustraties: Antje Bohnstedt

Speelduur: ca. 15 minuten

Voorzichtig! De brutale vossen zitten in het hoge gras verstopt. Iedere minuut worden het er meer! Willem Wortel moet ze hoe dan ook voorbij zien te komen. Wie krijgt aan het eind de gouden wortel te pakken?



Spelinhoud

- 1 Willem Wortel
- 4 hazenstenen
- 4 wedrenkaarten
- 25 weidekaarten
- 27 hazenkaarten
- spelregels

NEDERLANDS

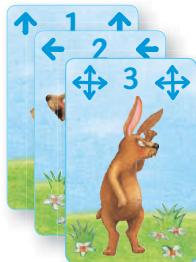
wedrenkaarten



weidekaarten



hazenkaarten



voorzijde achterzijde
(donkergroen) (lichtgroen)



Spelidee

De spelers verzetten Willem Wortel om de beurt over de wei. De richting waarin Willem springt, wordt bepaald door de hazenkaarten. Maar pas op: in de loop van het spel worden er steeds meer vossen omgedraaid. Over deze velden kan Willem natuurlijk niet heen springen. Als Willem over de rand van de wei zou springen, of hij kan de vossen niet meer ontwijken, moet je een hazenkaart afgeven. Zodra één van de spelers geen hazenkaarten meer heeft, is de ronde afgelopen. De medespelers mogen nu hun hazenstenen overeenkomstig het aantal hazenkaarten die ze nog in hun hand houden, op hun wedrenkaarten vooruit zetten.

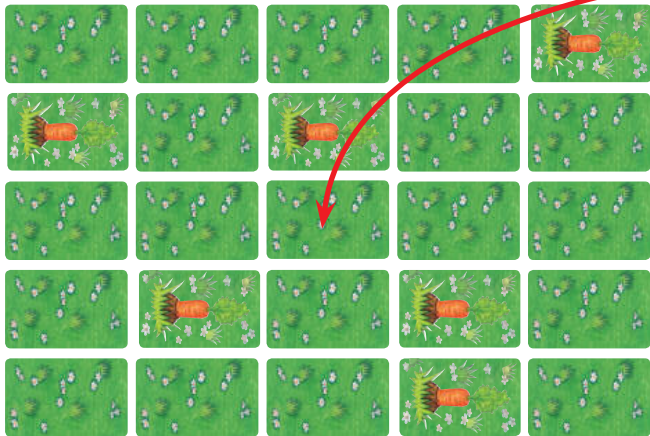
Het doel van het spel is om als eerste de gouden wortel op zijn/haar wedrenkaart te bereiken.

Spelvoorbereiding

Schud de weidekaarten en leg ze met de donkergroene zijde omhoog. Dit is de weide. Ga zodanig zitten dat iedereen recht voor één van de zijden van de weide zit. Zet Willem Wortel op de kaart in het midden van de wei.

speler B

NEDERLANDS



speler C

speler A



Willem
Wortel

speler D

Iedere speler pakt een wedrenkaart en legt hem voor zich neer. Pak de bijpassende hazensteen met dezelfde kleur en leg hem op het startveld. Niet gebruikte wedrenkaarten en hazenstenen gaan terug in de doos.

*eigen hazensteen
op het startveld*



*het doel is de
gouden wortel*

Schud de hazenkaarten en geef iedere speler drie kaarten. Neem de hazenkaarten in je hand en bekijk ze ongezien. De overige hazenkaarten worden verdekt als stok naast de weide gelegd.



Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste een wortel heeft gegeten, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en legt één van zijn/haar drie hazenkaarten open voor zich.

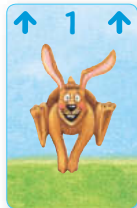
Wat is er op de hazenkaart te zien?

- **Twee pijlen en een getal:**

Zet Willem vanuit jouw gezichtspunt het overeenkomstige aantal velden in de aangeduide richting vooruit. Daarna draai je de kaart om waar Willem op stond.

- **Vier pijlen en een getal:**

Je mag zelf de richting bepalen waarin Willem springt (in het voorbeeld drie velden). Daarna draai je de kaart om waar Willem op stond.

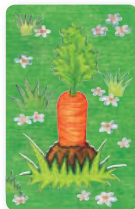


- **De wortel:**

Willem maakt een reuzensprong: je mag hem op een weidekaart met een wortel naar keuze zetten.

Opgelet:

als er geen weidekaarten met een wortel meer openliggen, kan je de hazenkaart natuurlijk niet uitspelen.



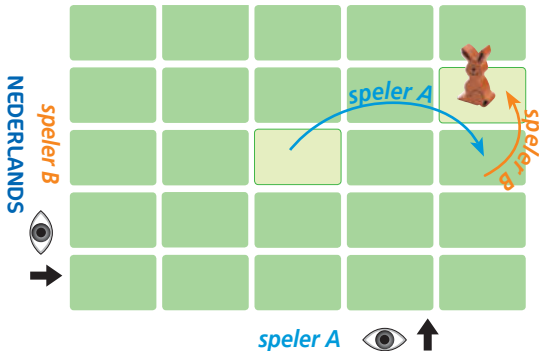
Met de uitgespeelde hazenkaarten wordt een openliggende aflegstapel gemaakt. Leg hier je uitgespeelde kaart op en pak een nieuwe hazenkaart van de stok. Is de stok opgebruikt, dan wordt de aflegstapel geschud en verdekt als nieuwe stok gebruikt.



Belangrijke hazenregels

- De pijlen op de hazenkaarten moeten altijd vanuit je eigen gezichtspunt worden geïnterpreteerd! Willem moet altijd net zoveel velden worden verzet als het getal op de uitgespeelde kaart aangeeft.

Voorbeelden:



Speler A speelt de hazenkaart uit met het getal 2 en de pijlen die naar rechts wijzen. Hij/zij verzet Willem vanuit zijn/haar gezichtspunt twee velden naar rechts.

Speler B speelt de hazenkaart uit met het getal 1 en de pijlen die naar links wijzen. Hij/zij verzet Willem vanuit zijn/haar gezichtspunt één veld naar links.

- Telkens als Willem naar een nieuw veld is gesprongen, draai je de weidekaart om waar hij vandaan kwam.
- Willem mag niet uit de wei springen.
- Willem mag niet op weidekaarten met een vos terechtkomen, noch over deze kaarten heen springen.
- Als je geen hazenkaart kan uitspelen omdat Willem uit de wei zou springen of zijn weg door een vos wordt versperd, moet je een hazenkaart verdekt voor je neerleggen. Je mag voor deze kaart **geen** nieuwe hazenkaart pakken.
- Als je een hazenkaart hebt weggelegd, kan je in dezelfde beurt andere hazenkaarten die je in je hand houdt tegen nieuwe kaarten inruilen. Leg de betreffende hazenkaarten eveneens verdekt voor je neer en pak hetzelfde aantal van de stok.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Einde van de ronde

De ronde is afgelopen zodra een speler zijn/haar laatste hazenkaart niet meer kan uitspelen. Deze speler heeft de ronde verloren. De medespelers tellen nu het aantal hazenkaarten die ze nog in hun hand houden en zetten hun hazensteen hetzelfde aantal velden op hun wedloopkaarten vooruit. De speler die de laatste ronde heeft verloren, begint vervolgens de nieuwe ronde.

Einde van het spel

Wie met zijn/haar hazensteen als eerste de gouden wortel op de wedloopkaart bereikt of voorbij gaat, wint het spel. Als meerdere spelers tegelijk het einddoel bereiken, wint degene die het er het verst voorbij gaat. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



La caza de la liebre



Un conejil juego de cartas para 2 - 4 liebres descaradas de 6 a 99 años.

Autores: Inka y Markus Brand
Ilustraciones: Antje Bohnstedt
Duración de una partida: aprox. 15 minutos

¡Cuidado! Entre las altas hierbas se esconden los atrevidos zorros. Y de un minuto a otro se van haciendo más numerosos. ¡Pero no hay manera de evitarlos! De una manera u otra, Zana Horia tiene que pasar forzosamente por su lado. Quien consiga hacer con Zana Horia los mejores saltos en zigzag, podrá quedarse al final con la zanahoria de oro.



Contenido del juego

- 1 Zana Horia
- 4 fichas de liebres
- 4 mapas de carrera
- 25 cartas de praderas
- 27 cartas de liebres
- 1 instrucciones del juego

mapas de carrera



cartas de praderas

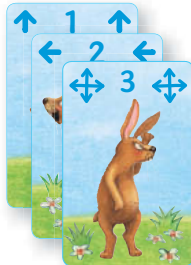


parte delantera
(verde oscuro)



reverso
(verde claro)

cartas de liebres



El juego

Los jugadores mueven a Zana Horia por turnos a través de la pradera. Las cartas de liebres determinan la dirección en la que salta Zana Horia. Pero cuidado: en el transcurso del juego se van descubriendo cada vez más zorros. Como es natural, Zana no puede saltar por encima de estas casillas. Si Zana sobrepasa los límites del prado o no puede eludir a los zorros, tendrás que desprenderte de una de tus cartas de liebre. La ronda termina en cuanto un jugador se queda sin cartas de liebre. Los demás jugadores podrán mover entonces sus fichas en su mapa de la carrera tantas casillas como cartas tengan en ese momento en la mano.

El objetivo del juego es ser el primero en alcanzar la zanahoria de oro que se encuentra en el mapa de la carrera.

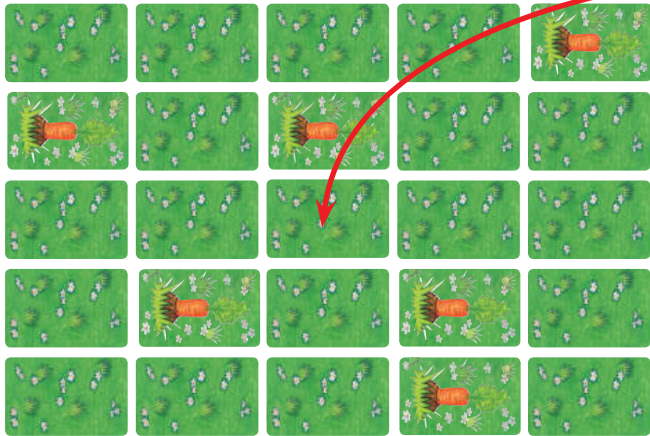
Preparativos

Barajad las cartas de pradera y extendedlas de manera que muestren la cara de color verde oscuro y formen un prado. Sentaos de forma que cada uno tenga una parte del prado delante. Poned a Zana Horia sobre la carta del centro del prado.



jugador B

ESPAÑOL



jugador C



Zana
Horia

jugador D

jugador A

Cada jugador coge un mapa de carrera y se lo coloca delante. Coged la ficha del correspondiente color y ponedla en la casilla de salida. Los mapas de carrera y fichas que sobren se devuelven a la caja.

la ficha propia en la casilla de salida



la meta es la zanahoria de oro

Barajad las cartas de liebre y repartid tres cartas a cada jugador. Sostenedlas en la mano y miradlas en secreto. Formad un mazo con las cartas de liebre restantes boca abajo junto al prado.



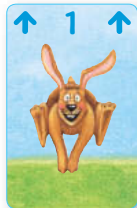
¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien más recientemente haya comido una zanahoria. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven extendiendo ante él una de sus tres cartas de liebre.

¿Qué se puede ver en la carta de liebre?

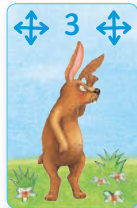
- **Dos flechas y un número:**

Mueve a Zana el número de casillas y en la dirección mostradas en la carta. A continuación le das la vuelta a la carta sobre la que estaba Zana hasta ese momento.



- **Cuatro flechas y un número:**

Debes decidir tú mismo en qué dirección saltará Zana (en el ejemplo, tres casillas). A continuación le das la vuelta a la carta sobre la que estaba Zana hasta ese momento.

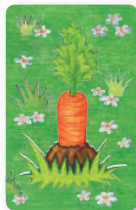


- **La zanahoria:**

Zana da un supersalto. La puedes colocar en una carta cualquiera del prado que tenga una zanahoria.

Atención:

Si en ese momento no hay ninguna carta en el prado con una zanahoria, entonces no podrás jugar esta carta.



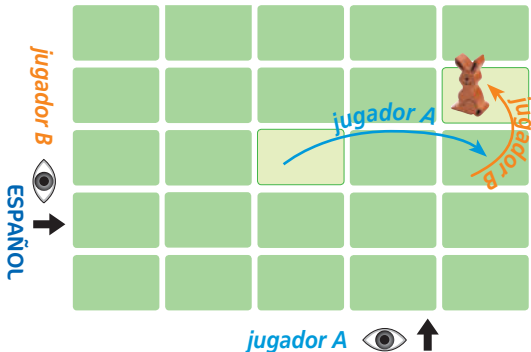
Con las cartas de liebre jugadas se forma un mazo de cartas destapadas. Pon tu carta jugada en él y coge otra carta de liebre del mazo en uso. Si este mazo se queda vacío, se barajará el mazo de cartas destapadas y servirá como nuevo mazo de cartas tapadas.



Importantes reglas de liebres

- Las flechas de dirección en las cartas de liebres hay que interpretarlas siempre desde la posición de cada jugador. Zana tiene que moverse el número exacto de casillas que se muestra en la carta jugada.

Ejemplos:



El **jugador A** juega la carta de la liebre con el número 2 y las flechas que señala a la derecha. Mueve a Zana dos casillas a la derecha visto desde su posición.

El **jugador B** juega la carta de liebre con el número 1 y las flechas que señala a la izquierda. Mueve a Zana una casilla a la izquierda visto desde su posición.

- Siempre que Zana salte a una nueva casilla, tienes que girar la carta de pradera desde la que acaba de saltar.
- Zana no puede saltar más allá del prado.
- Las cartas de pradera ocupadas con un zorro no pueden ser ocupadas ni saltadas.
- Si no puedes jugar ninguna carta de liebre porque Zana se saldría del prado o porque un zorro le cierra el camino, tienes que desprenderte de una de tus cartas de liebre que te colocarás delante de ti. Por esta carta **no** podrás coger una nueva carta de liebre.
- Una vez que te hayas descartado de una carta de liebre, en esa misma tirada puedes cambiar por nuevas cartas las cartas de liebre que tengas en la mano. Pon esas cartas de liebre tapadas delante de ti y coge el mismo número del mazo en uso.

A continuación es el turno del siguiente jugador.



Final de una ronda

Una ronda acaba cuando un jugador no puede jugar su última carta de liebre. Este jugador pierde esa ronda. Los demás jugadores cuentan ahora las cartas de liebre que tienen todavía en mano y avanzan su ficha el número correspondiente de casillas en su mapa de carrera. Comienza la siguiente ronda el jugador que haya perdido la anterior.

Final del juego

Gana la partida el primero en alcanzar o sobrepasar con su ficha la zanahoria de oro del mapa de la carrera. Si son varios los jugadores que alcanzan simultáneamente la meta, el ganador será aquél que más casillas haya sobrepasado la meta. En caso de empate serán varios los ganadores.

La caccia del coniglio



Un allegro gioco di carte per 2 - 4 insolenti coniglietti da 6 a 99 anni.

Ideazione: Inka e Markus Brand
Illustrazioni: Antje Bohnstedt
Durata del gioco: circa 15 minuti

Attenzione, attenzione! Nell'erba alta si nascondono delle volpi furbissime che per di più si moltiplicano in un batter d'occhio! Ma non c'è nulla da fare: Carlo Carota deve passarci davanti. Riuscirà ad accaparrarsi la carota d'oro chi sarà in grado di zigzagare meglio con Carlo Carota.



Contenuto del gioco

- Carlo carota
- 4 pedine coniglio
- 4 carte di gara di corsa
- 25 carte prato
- 27 carte coniglio
- Istruzioni per giocare

carte di gara di corsa



carte prato

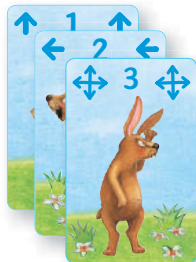


*lato superiore
(verde scuro)*



*lato inferiore
(verde chiaro)*

carte coniglio



Ideazione

I giocatori muovono alternativamente Carlo Carota sul prato. Le carte coniglio indicano la direzione del suo percorso. Attenzione, però: durante il gioco si scoprono sempre più volpi e Carlo Carota non può saltare sopra queste caselle. Quando Carlo Carota è costretto a saltare fuori dal prato o non può più evitare le volpi, dovrai consegnare una delle tue carte coniglio. Il giro finisce quando un giocatore non ha più carte coniglio. I compagni di gioco adesso possono avanzare sulle proprie carte di gara di corsa le loro pedine coniglio di un numero di caselle corrispondente a quello delle carte coniglio che hanno ancora in mano.

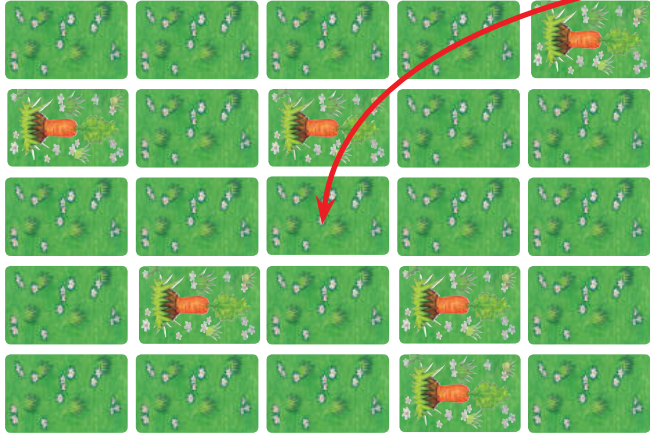
Scopo del gioco è raggiungere per primi la carota d'oro sulla propria carta di gara di corsa.

Preparativi del gioco

Mescolate le carte prato e disponetele a prato con il lato verde scuro verso l'alto. Sedetevi ognuno di fronte ad un lato del prato. Collocate Carlo Carota sulla carta al centro del prato.



giocatore B



giocatore A

giocatore C

giocatore D



Carlo Carota

Ogni giocatore prende una carta di gara di corsa e la mette davanti a sé. Prendete la pedina coniglio del colore corrispondente e mettetela sulla casella di partenza. Le carte di gara di corsa e le pedine coniglio che non si utilizzano, tornano nella scatola.

*propria pedina coniglio
su casella di partenza*



*la carota d'oro è la
meta*

Mescolate le carte coniglio e distribuitene tre per giocatore. Prendetele in mano e guardatele in segreto. Il resto delle carte formerà un mazzo coperto accanto al piatto.

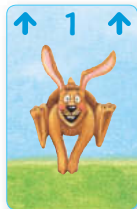


Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha mangiato una carota. Se non riuscite ad accordarvi inizia il più piccolo che scopre davanti a sé una delle sue tre carte coniglio.

Cosa c'è sulla carta coniglio?

- **Due frecce e un numero:**
Avanza Carlo partendo dalla tua posizione di un numero corrispondente di caselle nella direzione indicata. Scopri poi la carta su cui c'è stato Carlo.
- **Quattro frecce e un numero:**
Puoi scegliere liberamente la direzione in cui saltella Carlo (nell'esempio sono tre caselle). Scopri poi la carta su cui c'è Carlo.

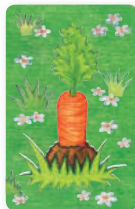


- **Una carota:**

Carlo fa un supersalto: puoi collocarlo su una casella a piacere del prato dove ci sia una carota.

Attenzione:

Se non c'è nessuna carta scoperta con carota, non potrai naturalmente giocare questa carta coniglio.



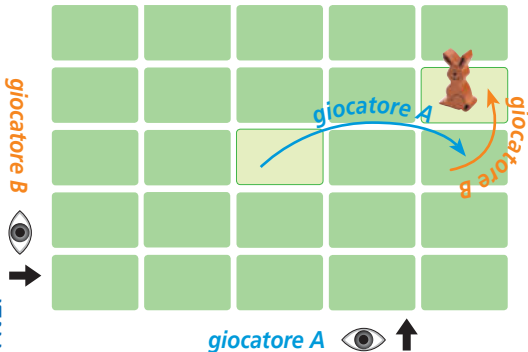
Con le carte coniglio giocate si forma un mazzo scoperto: deponi sul mazzo la tua carta giocata e pesca una nuova carta dal mazzo coperto. Se non ci sono più carte, il mazzo scoperto si mescola e coperto si utilizza per pescare nuove carte.



Importanti regole conigliesche

- Le direzioni delle frecce sulle carte coniglio sono sempre da seguire secondo la propria posizione! Carlo carota deve avanzare esattamente di un numero di caselle pari a quello indicato dalle carte giocate.

Esempi:



Il **giocatore A** gioca la carta del coniglio con il numero 2 e le frecce che indicano a destra. Muove Carlo di due caselle verso destra secondo la sua prospettiva.

Il **giocatore B** gioca la carta del coniglio con il numero 1 e due frecce che indicano a sinistra. Muove Carlo di una casella verso sinistra secondo la sua prospettiva.

- Quando Carlo è saltato su un'altra casella, giri la carta prato su cui era prima collocato.
- Carlo non può saltar fuori dal prato.
- Non si può sostare sulle carte prato con volpe, e neppure saltar oltre.
- Se non puoi giocare una carta coniglio perché altrimenti Carlo salterebbe fuori dal prato o perché il suo percorso è bloccato da una volpe, dovrai scartare coperta davanti a te una delle tue carte coniglio. Non potrai sostituirla con **nessuna** nuova carta pescata nel mazzo delle carte coniglio.
- Quando hai scartato una carta coniglio, durante il turno potrai scambiare con nuove carte le altre carte coniglio che hai in mano. Scarta le corrispondenti carte coniglio coperte davanti a te e prendine altrettante dal mazzo.

Il turno passa poi al giocatore seguente.



Conclusione del giro

Un giro finisce quando un giocatore non è più in grado di giocare la sua ultima carta coniglio e perde così il giro. I compagni di gioco contano quante carte hanno ancora in mano e avanzano la loro pedina sulla propria carta di gara di corsa di un numero corrispondente di caselle.

Il giocatore che ha perso l'ultimo giro, ne inizia uno nuovo.

Conclusione del gioco

Vince il gioco chi per primo con la propria pedina coniglio raggiunge o supera la carota d'oro sulla carta di gara di corsa. Se più giocatori raggiungono la meta contemporaneamente, vince chi si è spinto più oltre. In caso di parità ci saranno più vincitori.

Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices !
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de