

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Karotten- Klau

4459

Carrot pinching • Le voleur de carottes • Wortelroof



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2004

Jeu Habermass n° 4459

Le voleur de carottes

Un jeu de dé coopératif pour 1 à 6 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Peter Bals
Illustration: Michael Schober
Durée d'une partie : env. 5 minutes

La taupe jardinière ne sait plus où donner de la tête. Il faut semer, ratisser et aussi faire la récolte. Et en plus, voilà le lapin vorace qui est en train de se faufiler dans le jardin ...

Avec un peu de chance et de tactique, vous pourrez tous ensemble récolter de belles carottes avant que le lapin ne puisse venir les voler.



Contenu

- 1 lapin
- 7 carottes
- 1 plateau de jeu
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu

But du jeu

Est-ce que vous allez réussir à récupérer quatre carottes avant que le lapin n'en ait volé quatre dans votre jardin ?

Préparatifs

Jouez dans la partie inférieure de la boîte. Le plateau de jeu montre deux plates-bandes avec les trous pour les carottes et les cases pour le parcours du lapin.

Posez le lapin sur la case qui représente un lapin.

Les carottes sont votre réserve : vous devrez les planter tout de suite. Préparez les carottes et le dé.

Déroulement d'une partie

Jouez chacun à votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les lapins ont une drôle façon de remuer leur nez. Celui d'entre vous qui pourra le mieux imiter un lapin a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Sur quel symbole est tombé le dé ?



La carotte

Tu plantes une carotte.

Prends une carotte dans la réserve et mets-la dans n'importe quel trou de la plate-bande de couleur vert clair.

Il n'y a plus de carottes dans la réserve ?

Tu as alors le droit de faire la récolte.

Prends une carotte de la plate-bande de couleur vert foncé et pose-la au milieu de la table en signe de récolte.



L'arrosoir

Tu arroses tes carottes abondamment pour qu'elles poussent vite. Prends n'importe quelle carotte dans la plate-bande de couleur vert clair et mets-la dans n'importe quel trou de la plate-bande de couleur verte foncée. Si tu ne peux pas exécuter cette action p. ex. parce qu'il n'y a pas de carottes dans la plate-bande de couleur vert clair, tu as le droit de lancer le dé une deuxième fois.



La taupe jardinière

Tu as alors le droit de décider ce que tu vas faire.

- S'il y a encore une réserve, tu as le droit de planter une carotte ou d'arroser une carotte.
- Si vous avez déjà planté toutes les carottes, tu as le droit d'arroser une carotte ou d'en récolter une.



Un lapin

Oh ! Est-ce qu'il va vous voler des carottes ?

Avance le lapin d'une case. S'il atterrit sur une case où il y a une ou même deux carottes, ils la/les vole. Retire cette/ces carotte(s) de la plate-bande et mets-la/les dans le couvercle de la boîte. C'est la réserve du lapin.



Deux lapins

Le lapin bondit alors à toute vitesse !

Avance le lapin de deux cases. S'il peut déjà prendre une carotte sur la première case, il la vole. S'il y a aussi des carottes sur la deuxième case, il dérobe celles-là aussi. Retire ces carottes de la plate-bande et mets-les dans le couvercle de la boîte.

Fin de la partie

La partie est terminée dès que...

- ... le lapin a volé la quatrième carotte. Dans ce cas, les joueurs ont perdu la partie. Mais, patience, vous gagnerez certainement à la prochaine partie.
- ... il y a quatre carottes au milieu de la table. Vous avez démontré que vous êtes de bons jardiniers et vous gagnez la partie tous ensemble.

Et si pour fêter cette victoire, vous prépariez une salade de carottes ?

Variante pour un seul joueur

Tu peux bien sûr jouer tout seul contre le lapin. Est-ce que tu vas réussir à récupérer quatre carottes ?