

Croque-Carotte

Gravis la colline
mais attention aux pièges !

4+



2-4



20'

Jeux Ravensburger® n° 22 223 0

Licence : © 1998/2023 Seven Towns Ltd.

Illustrations: Markus Erdt, Josh Lewis • Design: Kinetic • Photos: Christof Herdt, Becker Studios

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

Votre but est d'atteindre la succulente carotte au sommet de la colline.

Mais le sentier qui y mène vous réserve bien des surprises. Tantôt des trous apparaissent sous les pieds de vos lapins et l'un d'eux tombe dedans, tantôt une taupe farceuse les éjecte de la colline. Et un pont-levis et une barrière rendent l'ascension encore plus difficile. Quel lapin ne se fera pas piéger et atteindra le premier la carotte ?

Contenu

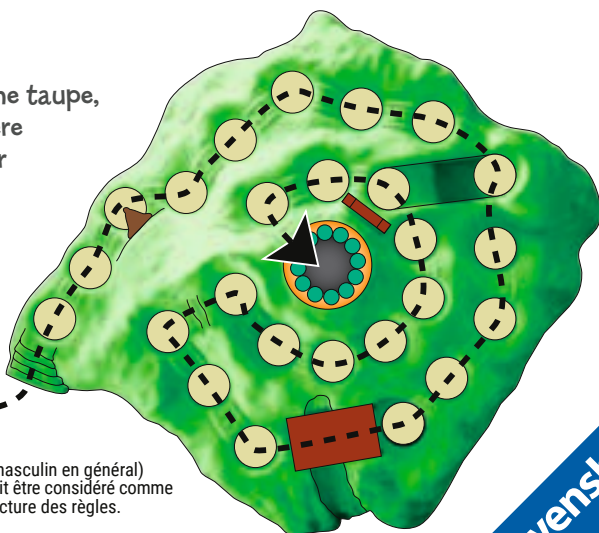
1 colline avec des trous, une taupe, un pont-levis, une barrière et une carotte à tourner

16 lapins de 4 couleurs

48 cartes



Sens du parcours



* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Ravensburger

Mise en place

- ✿ Placer la colline au milieu de la table.
- ✿ Chaque joueur choisit une couleur et place ses 4 lapins devant le grand escalier conduisant à la première case du parcours.
À 2 ou 3 joueurs, les lapins restants sont remis dans la boîte.
- ✿ Un des joueurs mélange les cartes et place le paquet, face cachée, à côté de la colline.

But du jeu

Il s'agit d'atteindre le premier la case au sommet de la carotte avec l'un de ses lapins.

La course à la carotte commence

Le plus jeune joueur commence et retourne la carte supérieure du paquet. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacements

Lorsque tu retournes une carte représentant un lapin, avance l'un de tes lapins vers le sommet du nombre de cases indiqué.



Avance d'1 case.



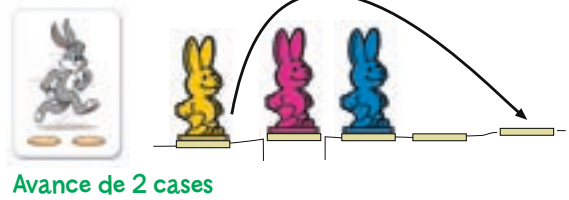
Avance de 2 cases.



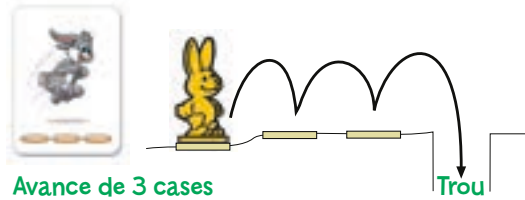
Avance de 3 cases.

- ✿ Tu peux toujours **choisir lequel** de tes quatre lapins tu déplaces.
- ✿ Tu peux décider d'amener un **nouveau** lapin sur le parcours ou déplacer un lapin déjà présent sur la colline.
- ✿ Il ne peut y avoir qu'un **seul** lapin par case.

✿ Les cases **occupées** sont **sautées** et ne comptent pas dans le déplacement.



✿ Un trou compte comme une case. Mais un lapin ne tombe dedans que s'il **termine** son déplacement dessus.



Quand la carotte est-elle tournée ?



Lorsque tu retournes une carte Carotte, tourne doucement la carotte sur la colline dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tu entendes un « **CLIC !** ». Si une case s'ouvre, un trou apparaît. Si un lapin se trouve dessus, pas de chance, il tombe dedans. Il disparaît sous la colline et ne joue plus.

Si, au cours de la partie, tu perds ton quatrième lapin, tu devras malheureusement attendre la prochaine partie pour rejouer.

À chaque fois que la carotte est tournée, elle déclenche également un des trois **obstacles**.

Quels sont ces obstacles ?

En plus des trous, trois obstacles rendent le chemin menant à l'arrivée encore plus difficile : la taupe, le pont-levis et la barrière.



1. La taupe sort parfois la tête hors de sa galerie. Si un lapin se trouve devant, la taupe l'éjecte de la colline. Remplacez ce lapin au pied du grand escalier conduisant à la première case du parcours. Le joueur pourra le ramener en jeu dès son prochain tour.

2. Le pont-levis se lève ou se baisse à chaque fois que l'on tourne la carotte.



✿ Si c'est à toi de jouer et que le pont-levis est **baissé**, tu peux le franchir sans problème avec ton lapin et avancer du nombre de cases indiqué par ta carte.

✿ Si c'est à ton tour de jouer et que le pont-levis est **relevé**, tu ne peux pas le franchir avec ton lapin. Soit tu avances jusqu'à la case devant le pont-levis et tu perds les points de déplacement restants, soit tu déplaces un autre de tes lapins.

Attention : Le pont-levis ne compte pas comme une case !



3. La barrière s'ouvre de temps en temps. Si un lapin s'y trouve, il est poussé sur le côté par la barrière et dégringole la colline jusqu'au niveau inférieur, d'où il pourra repartir dès son prochain tour.

Si cette case est déjà occupée par un autre lapin, il est alors simplement placé sur la case libre suivante. C'est également le cas si cette case est actuellement ouverte et que le lapin tombe dans le trou.

Conseil : Repère les cases sûres et les cases risquées !

Il y a de nombreuses cases où ton lapin ne risque rien, mais aussi d'autres avec des pièges qui se déclenchent quand la carotte est tournée.

Que se passe-t-il lorsque la pioche est épuisée ?

Les cartes tirées sont mises de côté au fur et à mesure. Si le paquet est épuisé, un joueur mélange les cartes mises de côté et les remet, face cachée, à côté de la colline.

Fin de la partie

Le vainqueur est le premier joueur qui atteint le sommet de la carotte avec l'un de ses lapins. Les éventuels points de déplacement restants sont ignorés.



© 2001/2023 • www.ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Ravensburger