

Vous avez aimé ce jeu ?  
Découvrez la version originale avec la colline  
3D et sa carotte qui tourne !

Croque-Carotte 22 223 0

# Croque- Carotte

Jeux Ravensburger® n° 22 324 4

Une course pour 2 à 4 joueurs de 4 à 8 ans

Illustrations : Ian Steven  
Rédaction : Monika Gohl

#### Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 8 lapins de 4 couleurs
- 1 roue munie d'une flèche et d'un rivet
- 2 planches
- 1 pont suspendu



*Dans cette course palpitante, la roue détermine jusqu'où vos lapins peuvent sauter. Mais attention aux trous et à la taupe qui s'amuse à vous pousser ! Avec un peu de chance, un de vos lapins atteindra le premier la carotte.*

#### Le but du jeu consiste

à atteindre le premier la case d'arrivée, à la carotte, avec l'un de ses deux lapins.

#### Mise en place

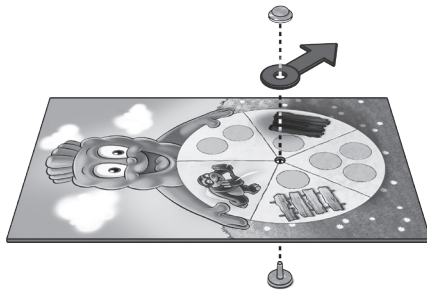
Détachez toutes les pièces prédécoupées de leur planche. Dégagez les 5 trous du **plateau de jeu**. Assemblez le plateau et installez-le au milieu de la table. Avec les deux **planches**, recouvrez **deux trous** au choix du plateau. Placez le **pont suspendu** sur l'un des deux ponts cassés dessinés 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.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com  
Jeux Ravensburger S.A.S.  
21 rue de Dornach · F-68120 Pfastatt



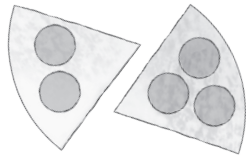
232563



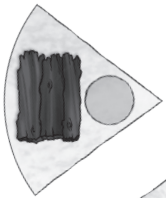
Choisissez chacun 2 **lapins** d'une couleur et placez-les au pied des marches. À 2 ou 3 joueurs, les lapins non utilisés sont remis dans la boîte. Le plus jeune joueur commence ; la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

### La course des lapins commence

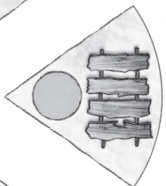
Quand vient ton tour, fais tourner la flèche, puis effectue l'action indiquée avec l'un de tes lapins :



**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**.



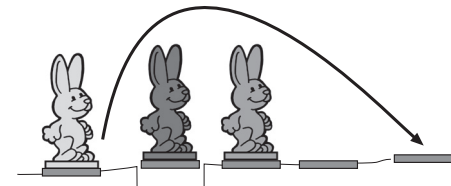
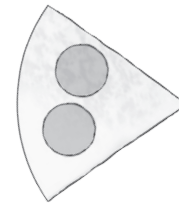
**Taupe** : Recule un **lapin adverse** au choix d'1 case.

### Règles de déplacement

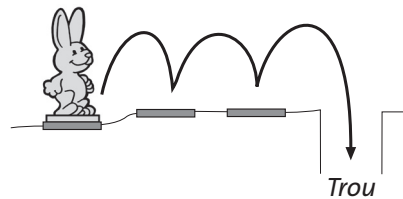
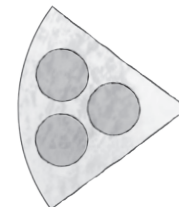
Il ne peut y avoir **qu'un seul lapin par case**. Les cases occupées ne sont pas comptées dans le déplacement. Il est permis de passer par-dessus un trou mais il compte comme une case. Cependant, si tu termines ton déplacement **exactement** sur un **trou**, ton lapin tombe dedans et retourne au départ.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



Avance de 2 cases



Avance de 3 cases

Trou

### 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.