

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.

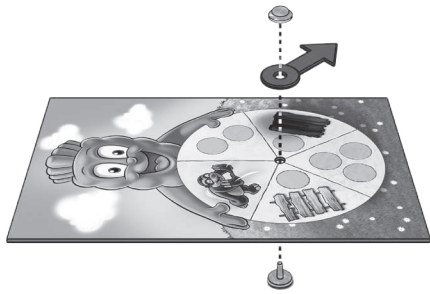
© 2015 Ravensburger Spielverlag

www.ravensburger.com
Jeux Ravensburger S.A.S.

21 rue de Dornach · F-68120 Pfastatt



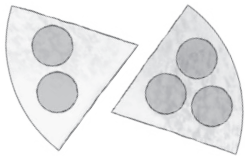
232563



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

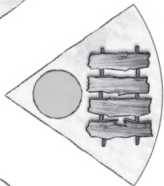
Quand vient ton tour, fais tourner la flèche, puis effectue l'action indiquée avec l'un de tes lapins :



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**.



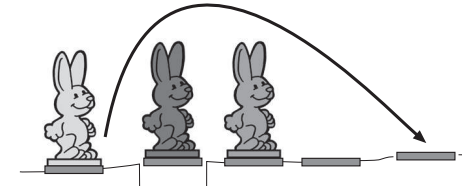
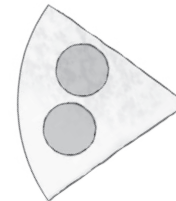
Taupe : Recule un **lapin adverse** au choix d'1 case.

Règles de déplacement

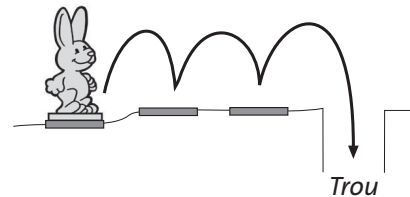
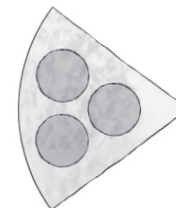
Il ne peut y avoir **qu'un seul lapin par case**. Les cases occupées ne sont pas comptées dans le déplacement. Il est permis de passer par-dessus un trou mais il compte comme une case. Cependant, si tu termines ton déplacement **exactement** sur un **trou**, ton lapin tombe dedans et retourne au départ.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

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.