

Lotti Karotti

Ravensburger® Spiele Nr. 25 125 4

Licencja: © 1998/2021 Seven Towns Ltd.

Ilustracje: Markus Erdt · Design: Nina Schmider, Kinetic · Zdjęcia: Christof Herdt, Becker Studios

Rozkicane zajęcze wyścigi dla 2–4 graczy w wieku od 4 do 99 lat.

Nasze małe zajęczki urządziły sobie zawody: kto pierwszy zdobędzie soczystą marchewkę, która czeka na szczycie wzgórza? Nie tak prędko! Droga na szczyt jest pełna niespodzianek: czasami ni z tego, ni z owego ziemia rozstępuje się i – ups – zajęczki wpadają do nory, której przed momentem przecież tam nie było! A niekiedy przemądrzały kret ściąga je ze szczytu wzgórza wprost na sam dół. Most zwodzony i furtka także utrudniają zajęczkom drogę do celu.

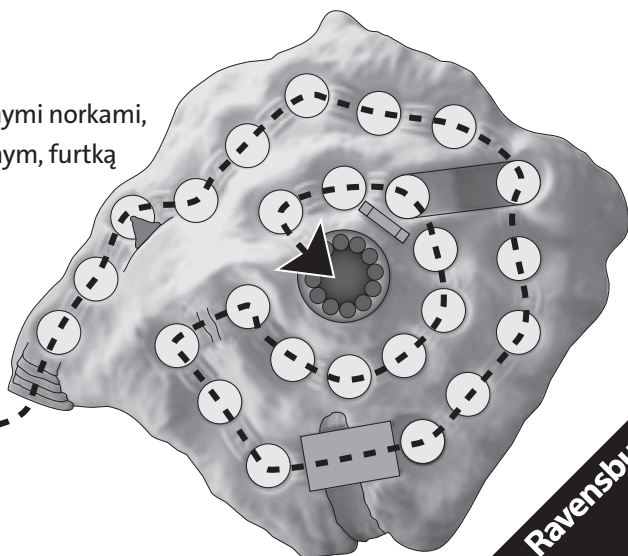
Który zajęczek nie da się wyprowadzić w pole i jako pierwszy dotrze do marchewki?

Spis treści:

- 1 Zielone wzgórze z ruchomymi norkami, kretem, mostem zwodzonym, furtką i ruchomą marchewką
- 16 figurek zajęczków w 4 kolorach
- 48 kart do gry



kierunek wyścigu



Ravensburger

Przygotowanie

- ✿ Postaw zielone wzgórze na środku stołu.
- ✿ Każdy gracz wybiera sobie cztery zajączki (wszystkie w tym samym kolorze) i ustawia je przed wysokimi schodami, które prowadzą na początek wyścigu. Jeśli gra tylko dwóch lub trzech graczy, odłóżcie pozostałe zajączki z powrotem do pudełka.
- ✿ Jeden z graczy tasuje karty i kładzie je w jednym stosie na stole obok wzgórza, stroną z obrazkiem do dołu.

Cel gry

Gra polega na tym, aby dotrzeć **jednym** ze swoich zajączków do pola znajdującego się na szczycie marchewki zanim zrobią to inni gracze.

Rozpoczyna się bieg po marchewkę!

Najmłodszy gracz może rozpocząć grę i odkryć pierwszą kartę ze stosu. Następnie gra toczy się w kolejności według wskazówek zegara.

Jak gramy?

Jeśli odkryjesz kartę z zajączkiem, biegнешь swoim pionkiem tyle pól w kierunku szczytu wzgórza, ile zapisano na dole Twojej karty.



1 pole do przodu



2 pola do przodu

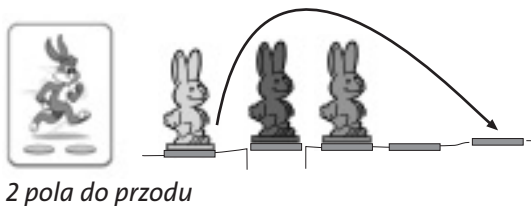


3 pola do przodu

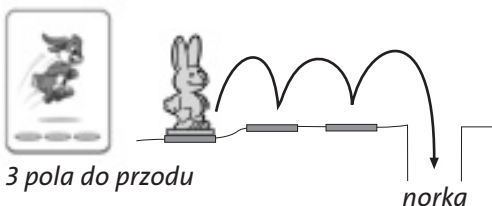
- ✿ Możesz ruszyć **dowolnym** spośród Twoich czterech zajączków.
- ✿ Zawsze możesz zdecydować, czy włączyć do gry **nowego** zajączka, czy też zagrać tym, który już stoi na wzgórzu.

✿ Na każdym polu może stać wyłącznie **jeden** zajaczek.

✿ Podczas ruchu należy **przeskoczyć zajęte pola** i nie wliczać ich do ilości pól zapisanych na karcie.



✿ Norki wliczają się do ilości pól. Zajaczek wpadnie do niej jednak tylko wtedy, gdy jego ruch kończy się **dokładnie** na polu z norką.



Kiedy marchewkę należy obrócić?

Kiedy odkryjesz kartę marchewki, obracasz delikatnie, w kierunku według wskazówek zegara, marchewkę znajdującą się na szczycie wzgórza, dopóki nie usłyszysz „**KLIK**”. Norka powstaje, gdy otworzy się któreś z pól. Jeśli akurat stał na nim jakiś zajaczek – ma pecha. Wpada do dziury! Znika we wzgórzu i odpada z gry. Jeśli w toku gry do norki wpadnie także Twój czwarty zajaczek, wówczas możesz dołączyć ponownie do gry dopiero w kolejnej rundzie.



Przekręcenie marchewki za każdym razem uruchamia także jedną z trzech **przeszkód**.

Jakie mamy rodzaje przeszkód?

Nie tylko norki utrudniają drogę do celu. Także trzy inne przeszkody: kret, most zwodzony i furtka.

1. Od czasu do czasu **kret** wygląda ze swojej jamy. Jeśli widzi przed sobą zajaczka, zrzuca go ze wzgórza. Zrzuconego zajaczka postawcie z powrotem przed wysokimi schodami, które prowadzą na początek wyścigu. Gracz może go później ponownie włączyć do gry.

2. Podczas każdego obrotu marchewki **most zwodzony** przesuwa się w górę i w dół.

✿ Jeśli podczas Twojego ruchu most zwodzony opadł **w dół**, możesz biec dalej swoim zajęczkiem tyle pól, ile wskazała Ci karta.

✿ Jeśli podczas Twojego ruchu most zwodzony podniósł się **do góry**, Twój zajęczek nie może już po nim przejść. Możesz zatrzymać zajęczka na ostatnim polu przed mostem (wówczas reszta Twojego ruchu przepada), lub wykonać ruch innym z Twoich zajęczków.

Uwaga: Most zwodzony nie jest polem!

3. Czasami **furtka** się uchyla. Jeśli stoi tam zajęczek, furtka przesuwa go na bok i zajęczek spada na niższy poziom. Kolejny ruch wykonuje właśnie stamtąd. Jeśli to pole zostało już zajęte przez innego zajęczka, wówczas zrzucony zajęczek ustawia się na następnym wolnym polu. Dotyczy to również pól, które aktualnie są otwarte. Wówczas zajęczek w nie wpada.

Wskazówka: Uważajcie na bezpieczne i niebezpieczne pola! Jest wiele bezpiecznych pól. Na nich Twoich zajęczków nie spotka nic złego. Jednak istnieją także niebezpieczne pola, które mogą uruchomić się podczas obrotu marchewki.

Co wydarzy się,

jeśli wszystkie karty ze stosu zostaną wykorzystane?

Wykorzystane karty odłóżcie na razie na bok. Jeśli stos kart się skończy, przetasujcie karty i odłóżcie je ponownie obok pagórka, obrazkiem do dołu.

Koniec gry

Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy dotrze swoim zajęczkiem na szczyt marchewki. Nadmiarowe punkty przepadają.

Lotti Karotti

Ravensburger® jocul nr. 25 125 4

Licență: © 1998/2021 Seven Towns Ltd.

Ilustrații: Markus Erdt · Proiect: Nina Schmider, Kinetic · Fotografii: Christof Herdt, Becker Studios

O cursă de iepurași total întortocheată pentru 2-4 jucători cu vârste cuprinse între 4 și 99 de ani.

Micii noștri iepurași se întrec pe deal pentru un morcov suculent. Dar calea este plină de surprize: Uneori, există găuri în drum și – bum – iepurașii cad în ele; alteori, o cârțiță șireată îi împinge cu nerușinare de pe deal. Podul mobil și poarta fac, de asemenea, dificilă ajungerea iepurașilor la destinație.

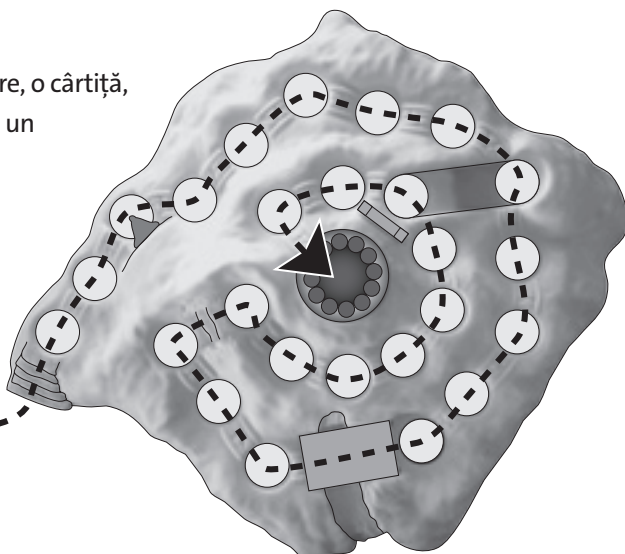
Care dintre iepurași nu se va speria și va fi primul care va ajunge la morcov?

Conținut

- 1 un deal cu gropi în mișcare, o cârțiță, un pod mobil, o poartă și un morcov care se învâрте
- 16 figurine de iepurași în 4 culori
- 48 cărți de joc



Direcția cursei — — — — —



Pregătire

- ✿ Așezați dealul verde în mijlocul mesei.
- ✿ Fiecare jucător alege patru iepurași de aceeași culoare și îi plasează în fața scării mari care duce la primul câmp. Dacă sunt doar doi sau trei jucători, puneți iepurașii rămași în cutie.
- ✿ Un jucător amestecă cărțile și le așază într-un teanc lângă deal, cu fața în jos.

Scopul jocului

Scopul jocului este să ajungi cât mai repede cu unul dintre iepurașii tăi la locul din vârful morcovului.

Cursa pentru morcov a început!

Jocul este început de cel mai tânăr jucător, care dezvăluie prima carte din teanc. Jocul se joacă în sensul acelor de ceasornic.

Cum te miști pe tablă?

După întoarcerea cărții cu iepuraș, jucătorul se deplasează înainte cu atâtea spații câte sunt indicate în partea de jos a cărții.



1 câmp înainte



2 câmpuri înainte

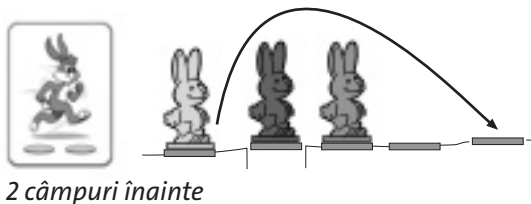


3 câmpuri înainte

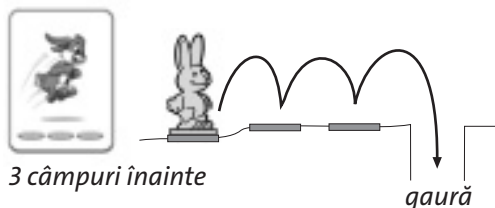
- ✿ Puteți muta oricând **oricare** dintre cei patru iepurași.
- ✿ Puteți decide dacă doriți să folosiți **un iepuraș nou** sau continuați să vă mișcați cu iepurașul care se află deja pe deal.

✿ Doar **un** singur iepuraș poate sta pe un singur câmp.

✿ Câmpurile **ocupate** sunt **omise** în timpul cursei și nu sunt luate în considerare.



✿ Găurile sunt luate în considerare. Totuși, iepurașul tău va cădea în gaură doar dacă mișcarea ta se termină **exact** pe terenul cu gaură.



Când se întoarce morcovul?

După ce cartea cu morcovul este dezvăluită, roțiți cu atenție morcovul în sensul acelor de ceasornic până când auziți un clic distinctiv. Dacă unul dintre câmpuri se deschide, atunci se creează o gaură în cale. Dacă pe acest câmp se află un



iepuraș, atunci acesta are ghinion și cade în gaură. Iepurașul dispare de pe deal și este eliminat din joc. Dacă al patrulea iepuraș cade în gaură în timpul jocului, din păcate, nu vei putea juca din nou decât în runda următoare.

Rotirea suplimentară morcovului declanșează întotdeauna unul dintre cele trei **obstacole**.

Ce obstacole am putea întâmpina?

Pe lângă găuri, drumul spre obiectiv este îngreunat de trei obstacole: o cârțiță, un pod și o poartă.

1. Din când în când, **cârțița** iese din vizuină. Dacă în fața ei se află un iepuraș, cârțița îl aruncă în jos de pe deal. Jucătorul plasează iepurașul doborât înapoi în fața scărilor mari care duc la primul câmp. Iepurașul poate fi readus sus mai târziu.

2. În timpul fiecărei rotații a morcovului, **podul mobil** se deschide sau se închide.

☘ Când este rândul tău și podul mobil este **deschis**, iepurașul tău îl poate traversa fără piedici cu numărul de spații desemnat.

☘ Dacă este rândul tău și podul mobil este **ridicat**, iepurașul tău nu-l poate traversa. În acest caz, ai două opțiuni: Fie te muți cu iepurașul tău pe ultimul câmp imediat înainte de pod și pierzi rândul, fie te muți cu unul dintre ceilalți iepurași.

Reține: Podul mobil nu este un câmp!

3. Poarta se deschide uneori. Dacă acolo se află un iepuraș, poarta care se deschide îl împinge în josul tablei. De acolo, iepurașul continuă să alerge și își poate continua cursa. Dacă acest câmp este deja ocupat de un alt iepuraș, jucătorul plasează iepurașul pe următorul câmp liber. Acest lucru este valabil și în cazul în care există o gaură în câmp și iepurașul cade în ea.

Recomandare: Fiți atenți la câmpurile sigure și periculoase! Există o mulțime de câmpuri sigure. Pe ele, iepurașii nu sunt în pericol. Cu toate acestea, există și câmpuri pe tablă care, odată cu rotația morcovului, pot fi periculoase pentru iepurași.

Ce se întâmplă când se termină pachetul de cărți?

Jucătorii pun mai întâi cărțile deschise cu fața în jos. Când teancul este epuizat, amestecați cărțile puse deoparte și puneți-le înapoi lângă deal, cu fața în jos.

Terminarea jocului

Jucătorul care ajunge primul în vârful morcovului cu unul dintre iepurașii săi câștigă. Punctele expiră.

Lotti Karotti

Ravensburger® игра № 25 125 4

Лиценз: © 1998/2021 Seven Towns Ltd.

Илюстрации: Маркус Ердт · Проект: Нина Шмидер, Kinetic · Снимки: Кристоф Хердт, Becker Studios

Щура надпревара на зайци за 2–4 играчи на възраст от 4 до 99 години.

Нашите малки зайчета се състезават по хълма за сочен морков. Само секунда! Но пътеката е пълна с изненади: Понякога има дупки по пътя и – бум – зайчетата падат в тях; друг път хитра къртица безсрамно ги избутва от хълма. Подвижният мост и портата също затрудняват зайчетата да достигнат до местоназначението си.

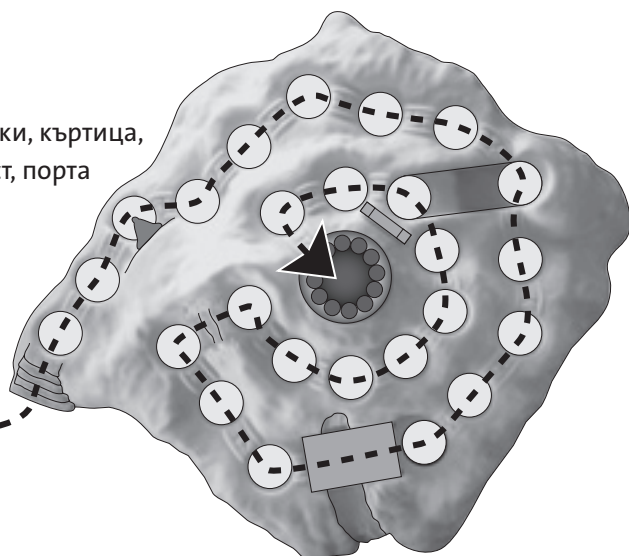
Кое от зайчетата няма да се уплаши и ще бъде първото, което ще стигне до моркова?

Съдържание:

- 1 хълм с движещи се дупки, къртица, къртица, подвижен мост, порта и въртящ се морков
- 16 фигури на зайчета в 4 цвята
- 48 карти за игра



Посока на надпреварата



Подготовка

- ✿ Поставете зеления хълм в средата на масата.
- ✿ Всеки играч избира четири зайчета от един и същи цвят и ги поставя пред голямото стълбище, водещо към първото поле. Ако има само двама или трима играчи, сложете останалите зайчета в кутията. Ако има само двама или трима играчи, сложете останалите зайчета в кутията.
- ✿ Играч разбърква картите и ги поставя на купчина до хълма, с лицето надолу.

Целта на играта

Целта на играта е да закарате едно от Вашите зайчета до върха на моркова възможно най-бързо.

Надпреварата за моркова започна!

Играта се започва от най-младия играч, който разкрива първата карта от купчината за теглене. Играта се играе по часовниковата стрелка.

Как се движиш по дъската?

След като обърне картата със зайчето, играчът се придвижва напред с толкова полета, колкото е указано в долната част на картата.



1 поле напред



2 полета напред

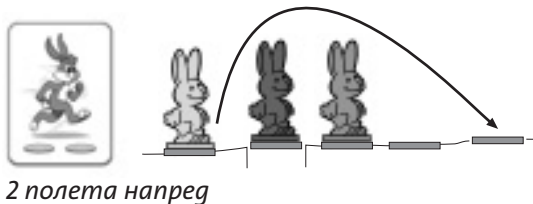


3 полета напред

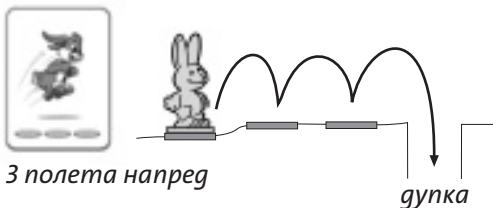
- ✿ Можете да местите **кое да е** от четирите зайчета по всяко време.
- ✿ Можете да решите дали искате да използвате **ново зайче** или да продължите да се движите със зайчето, което вече е на хълма.

✿ Само **едно** зайче може да стои на едно поле.

✿ Полетата **заети** се пропускат по време на изпълнението и не се вземат предвид.



✿ Дупките се вземат предвид. Въпреки това, зайчето ви ще падне в дупката само ако ходът ви завърши **точно** на полето с дупката.



Кога ще се върне морковът?

След като картата с морков се разкрие, внимателно завъртете моркова по посока на часовниковата стрелка, докато чуете характерно **щракване**.

Ако едно от полетата се отвори, тогава в пътя се създава дупка. Ако на



това поле има зайче, значи то има лош късмет и пада в дупката! Зайчето изчезва от хълма и е елиминирано от играта. Ако четвъртото зайче падне в дупката по време на играта, за съжаление, няма да можете да играете отново до следващия рунд.

Допълнителното завъртане на моркова винаги задейства едно от трите **препятствия**.

Какви препятствия можем да срещнем?

В допълнение към дупките, пътят до целта е затруднен от три препятствия: къртица, мост и порта.

1. От време на време **къртицата** излиза от дупката си. Ако пред нея има зайче, къртицата го хвърля надолу по хълма. Играчът поставя падналото зайче обратно пред големите стълби, водещи към първото поле. Зайчето може да бъде върнато обратно по-късно.

2. По време на всяко завъртане на моркова, **подвижният мост** се отваря или затваря.

✿ Когато е вашия ред и подвижният мост е **отворен**, вашето зайче може да го прекоси безпрепятствено с определения брой места.

✿ Ако е вашия ред и подвижният мост е **вдигнат**, вашето зайче не може да го премине. В този случай имате две възможности: Или премествате зайчето си до последното поле непосредствено преди моста и губите хода си, или се местите с едно от другите зайчета.

Запомнете: Подвижният мост не е поле!

3. Ако там има зайче, отварящата се порта го избутва надолу по дъската. Ако там има зайче, отварящата се порта го избутва надолу по дъската. Ако това поле вече е заето от друго зайче, играчът поставя зайчето на следващото свободно поле. Това важи и ако има дупка в полето и зайчето падне в нея.

Препоръка: Внимавайте с безопасните и опасните полета! Има много безопасни полета. Върху тях зайчетата не са в опасност. Въпреки това, на дъската има и полета, които с въртенето на моркова могат да бъдат опасни за зайчетата.

Какво се случва, когато тестето карти свърши?

Играчите първо поставят картите си с лицето надолу. Когато купчината за теглене се изчерпи, разбъркайте оставените настрана карти и ги поставете обратно до хълма, с лицето надолу.

Край на играта

Играчът, който пръв стигне до върха на моркова с едно от зайчетата си, печели. Точките изтичат.