

Lotti Karotti

5-LECIE

EDYCJA
LIMITOWANA

4+



Ravensburger® Spiele Nr. 25 113 1

Licencja: © 1998/2021 Seven Towns Ltd.

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

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

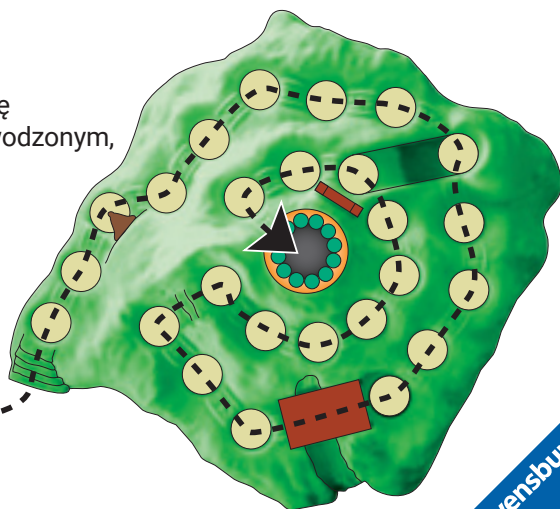
Nasze małe zajęczki urządziły sobie zawody: kto pierwszy zdobędzie soczystą marchewkę, która czeka na szczycie wzgórza? Nie tak prędko! Droga na szczyt jest pełna niespodzianek: czasami ni z tego, ni z owego ziemia rozstępuje się i – ups – zajęczki wpadają do nory, której przed momentem przecież tam nie było! A niekiedy złośliwy kret spycha 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?

Zawartość:

- 1 Zielone wzgórze z obracającą się marchewką, kretem, mostem zwodzonym, furtką i ruchomymi norkami
- 16 błyszczących figurek zajęczków
- 48 kart do gry

kierunek wyścigu



Ravensburger

Przygotowanie

- ✿ Postaw zielone wzgórze na środku stołu.
- ✿ Każdy gracz wybiera sobie cztery zajaczki (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 zajaczki 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 zajaczków 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?

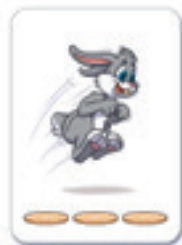
Jeśli odkryjesz kartę z zajaczkiem, biegiesz swoim pionkiem tyle pól w kierunku szczytu wzgórza, ile zapisano na dole Twojej karty.



1 pole do przodu



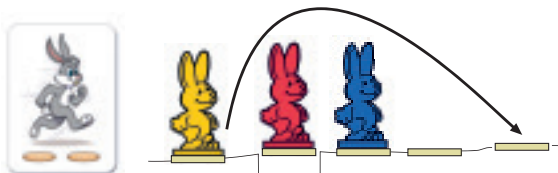
2 pola do przodu



3 pola do przodu

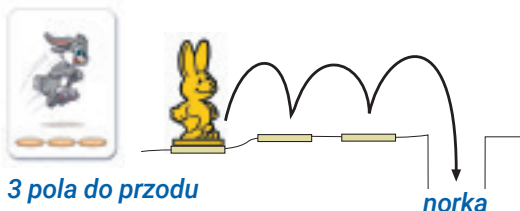
- ✿ Możesz ruszyć **dowolnym** spośród Twoich czterech zajaczków.
- ✿ Zawsze możesz zdecydować, czy włączyć do gry **nowego** zajaczka, czy też zagrać tym, który już stoi na wzgórzu.
- ✿ Na każdym polu może stać wyłącznie **jeden** zajaczek.

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



2 pola do przodu

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



3 pola do przodu

norka

Kiedy należy obrócić marchewkę?



Kiedy odkryjesz kartę marchewki, obracasz delikatnie, w kierunku ruchu 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 zajączek – ma pecha. Wpada do dziury! Znika we wzgórzu i odpada z gry.

Jeśli w toku gry do norki wpadnie także Twój czwarty zajączek, 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 zajączka, zrzuca go ze wzgórza. Zrzuconego zajączka 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. Musisz 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.