Lotti Karotti ECO EDITION

4+

2–4

20'

Lizenz: © 1998/2026 Seven Towns Ltd.

Illustration: Markus Erdt, Josh Lewis • Design: Kinetic • Foto: Christof Herdt, Becker Studios

Das total verdrehte Hasenrennen für 2 – 4 Spieler* von 4 – 99 Jahren

Ziel ist die saftige Karotte oben auf dem Hügel.

**Aber der Weg dorthin steckt voller Überraschungen:
Mal öffnen sich unterwegs Löcher, in denen – plumps – der eine oder andere Hase verschwindet, mal schubst sie der freche Maulwurf vom Hügel. Und dann erschweren auch noch eine Zugbrücke und ein Gatter den Weg zum Ziel!
Welcher Hase lässt sich nicht beirren und erreicht als Erster die Karotte?**

Inhalt

1 Spielhügel mit beweglichen Löchern, einem Maulwurf, einer Zugbrücke, einem Gatter und einer Drehkarotte

16 Hasenfiguren in 4 Farben

48 Spielkarten



* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Ravensburger

Vorbereitung

- Stellt den grünen Hügel in die Tischmitte.
- Jeder Spieler nimmt sich vier Hasen einer Farbe und stellt sie vor die große Treppe, die zum ersten Lauffeld hinaufführt.
  Spielen nur zwei oder drei Spieler mit, legt ihr die übrigen Hasen zurück in die Schachtel.
- Ein Spieler mischt die Karten und legt sie in einem Stapel mit der Bildseite nach unten neben den Hügel.

Ziel des Spiels

ist es, als Erster mit **einem** seiner Hasen den Platz oben auf der Karotte zu erreichen.

Der Wettlauf zur Karotte beginnt!

Der jüngste Spieler darf beginnen und die erste Karte vom Stapel aufdecken. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wie wird gezogen?

Wenn du eine Karte mit einem Hasen aufdeckst, läufst du mit einem deiner Hasen so viele Felder den Hügel hinauf, wie unten auf der Karte zu sehen sind.



1 Feld vorwärts



2 Felder vorwärts

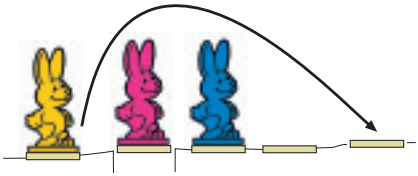


3 Felder vorwärts

- Du kannst immer mit einem **beliebigen** deiner vier Hasen ziehen.
- Du kannst immer entscheiden, ob du einen **neuen** Hasen einsetzt oder ob du mit einem Hasen ziehst, der schon auf dem Hügel steht.
- Auf einem Spielfeld darf immer nur **ein** Hase stehen.

- **Besetzte** Spielfelder werden beim Ziehen **übersprungen** und nicht mitgezählt.

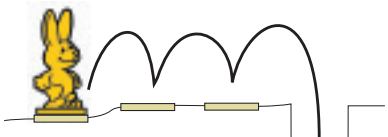




2 Felder vorwärts

- Löcher werden mitgezählt. Dein Hase fällt allerdings nur hinein, wenn sein Zug **direkt** dort endet.





3 Felder vorwärts

Loch

Wann wird die Karotte gedreht?



Wenn du eine Karottenkarte aufgedeckt hast, drehst du die Karotte auf dem Hügel vorsichtig im Uhrzeigersinn, bis es **„CLIC“** macht.
Öffnet sich eines der Felder, dann entsteht ein Loch. Steht dort ein Hase, hat er Pech und plumpst hinein. Er verschwindet dann im Hügel und ist aus dem Spiel.

Sollte im Verlauf des Spiels auch dein vierter Hase in ein Loch fallen, kannst du leider erst in der nächsten Runde wieder mitspielen.

Zusätzlich löst das Drehen der Karotte immer eines der drei **Hindernisse** aus.

Welche Hindernisse gibt es?

Neben den Löchern erschweren zusätzlich drei Hindernisse den Weg zum Ziel: der Maulwurf, die Zugbrücke und das Gatter.



1. Der Maulwurf guckt manchmal aus seiner Höhle heraus. Steht ein Hase davor, schubst der Maulwurf ihn vom Spielfeld.
Diesen Hasen stellt ihr zurück vor die große Treppe, die zum ersten Lauffeld hinaufführt.
Der Spieler kann ihn später wieder ins Spiel bringen.



2. Die Zugbrücke klappt bei jedem Drehen der Karotte nach oben oder nach unten.

- Bist du am Zug und die Zugbrücke ist **nach unten** geklappt, kannst du mit deinem Hasen ungehindert darüber und darfst die Anzahl deiner Lauffelder laufen.
- Bist du am Zug und die Zugbrücke ist **nach oben** geklappt, kannst du mit deinem Hasen nicht darüber. Entweder ziehst du nun mit deinem Hasen auf das letzte Feld direkt vor die Brücke und lässt überzählige Lauffelder verfallen, oder aber du ziehst mit einem deiner anderen Hasen.

Bitte beachten: Die Zugbrücke ist kein Lauffeld!



3. Das Gatter öffnet sich manchmal. Steht dort ein Hase, wird er vom Gatter zur Seite geschoben und rutscht den Hügel hinab auf die darunter liegende Ebene. Von dort aus läuft dieser Hase später weiter.

Sollte dieses Feld bereits durch einen anderen Hasen besetzt sein, wird der Hase einfach auf das nächste freie Feld gestellt. Dies gilt auch dann, wenn dieses Feld gerade geöffnet ist und der Hase hineinfällt.

Tipp: Auf sichere und unsichere Lauffelder achten! Es gibt viele sichere Felder. Dort kann deinem Hasen nichts passieren. Aber es gibt auch unsichere Felder, die durch das Drehen der Karotte ausgelöst werden.

Was passiert, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist?

Die aufgedeckten Karten legt ihr zunächst beiseite. Ist der Stapel aufgebraucht, mischt ihr die Karten und legt sie wieder mit der Bildseite nach unten neben den Hügel.

Ende des Spiels

Das Spiel gewinnt, wer als Erster mit einem seiner Hasen oben auf der Karotte ankommt. Überzählige Punkte verfallen einfach.

© 2001/2026
ravensburger.com/service
Ravensburger Verlag GmbH • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

243902