



Instructions • 说明书 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones



RABBIT RALLY



萝卜拉力赛 • Rüben Rallye • Saute lapin ! • Rally de zanahorias

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016

Rabbit Rally

A challenging & fun, length guessing competition for 2 to 4 players ages 4 to 99 years old.

Author: Sylvain Ménager
Illustrations: Daniel Döbner
Length of the game: approx. 15 minutes

Rabbit Island is an exciting place. A giant golden carrot shimmers on the horizon and it's time to harvest the carrots. Unfortunately the golden carrot and other delicious carrots are on a different island in the lake and the poor rabbits don't know how to swim. But wait, one clever rabbit has an idea to sink big stones in the water in order to create a bridge between the islands with boards and planks!

Each rabbit quickly starts to build their own bridge, and tries to be the first to reach the giant golden carrot. Unfortunately there aren't enough boards for all the bridges, so all the rabbits need to use the same bridge pieces. A player who overestimates the length of the planks must stand still and watch the other rabbits hop past on their way to the carrot island. So pay attention and start guessing and building!

Contents

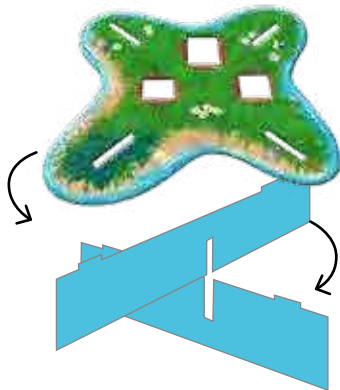
- 4 rabbits
- 3 wooden carrots (in three different sizes)
- 6 bridge pieces
- 5 gray stones
- 1 carrot island
- 1 starting island
- 1 color dice
- 1 set of instructions





Before the first game

First put the carrot and starting islands together. To do this, connect the matching cardboard pieces into a cross. Then place an island panel on each cross. The islands are finished!



Game preparation

Place the carrot island and starting island on the table. The distance between the islands should be about 32 inches (approx. 4 lengths of the box).

Select a rabbit and place it on the starting island.

Place the bridge pieces next to the starting island.

Finally, plant the appropriate number of carrots on the carrot island and place the stones next to the starting island:

- with 4 players use all 3 carrots and 5 stones,
- with 3 players use only the 2 biggest carrots and 4 stones,
- with 2 players use only the golden carrot and 3 stones

Stick the carrots in the matching holes on the carrot island. Place extra rabbits, carrots and stones back in the box.

How to play

Take turns in a clockwise direction. The player with the longest ears starts.

Build bridges!

To build a bridge over the water you first need to roll the dice. The dice color shows which bridge piece you will use in this round. But you are not allowed to pick up the bridge piece yet! First estimate how long the bridge piece is. Place a stone on the table some distance from your rabbit. The distance between your rabbit and the stone should not be longer than the bridge piece. Don't place the stone too close to your rabbit either, as this will cause you to lose valuable space. But be careful! You can only estimate and you cannot use the bridge piece or other aids in your calculation.

After you have placed the stone now pick up the bridge piece and try to connect the position of your rabbit with the stone placed.

Important bridge building rules

- You only build bridges for your own rabbit. When placing a bridge piece it may not touch a stone on which another rabbit is sitting.
- Once you have picked up the bridge piece you may no longer move your stone.
- At the starting and carrot island you may place the bridge piece in any location.



Hopping rabbits!

- Is the bridge piece long enough? Brilliant! You have a good eye and your rabbit may now hop over the bridge to the stone.



- Does the bridge piece fall in the water? What a pity! Your rabbit must stay where it is and can't hop toward the carrot island.



- In both cases the bridge piece used is placed back next to the starting island. Then the next player takes their turn.



Collecting carrots!

If you think that your dice roll will let you reach the carrot island, then you don't place a stone and instead loudly call out: "It's time for me to eat a carrot!"

Now you have to show how well you guessed! Try to use the bridge piece to connect your stone with the carrot island.

- Did you guess right? Then your rabbit can hop across the bridge to the carrot island. Hooray, your rabbit made it to the goal! Now he can harvest the largest carrot he can find, and enjoy nibbling.
- Did you guess wrong and the bridge piece is too short? What a pity! Then your rabbit has to stay on its stone and it's the next player's turn.

End of the game

The fun Rabbit Rally ends when all the carrots have been "grabbed", i.e. all rabbits but one have arrived on the carrot island.

- The rabbit who harvested the biggest carrot is the Top Carrot Grabber and, as the winner of the Rabbit Rally, may do a wild hopping dance of joy around the golden carrot.
- The rabbit who reached the island second earns the title of Super Hopper until the next rally.
- The third rabbit to grab a carrot is the Nibble Master.
- If you had bad luck with your rolls, guesses and hopping, and weren't able to harvest a carrot, maybe your rabbit needs to munch on more carrots to gain strength. Then you're sure to have more luck next time.

Risk Rabbit Rally!

If you want to make the Rabbit Rally a little more risky and exciting, you can play the risk version. The basic rules of the game apply, but with the following changes:

- You place a stone on the table before you roll the dice! In other words you don't know which bridge piece you will get.
- If you want to be safe you can place the stone closer to your rabbit. Then it's not so bad if you end up rolling a short bridge piece.
- But if you want to move faster you can take on the full Rabbit Rally risk! Place your stone further away – and hope that you roll a long bridge piece; otherwise you aren't able to build a bridge.
- Naturally you are no longer able to move your stone once you have rolled.

Tip: Once you have played Rabbit Rally a few times you can increase the distance between the starting and carrot island, or play across a whole room. You can also make obstacles out of building blocks and toys, around which the bridges need to be built. Can you think of something else? Let your imagination run wild when designing the playing field between the islands.

萝卜拉力赛

中文

这是一个适于 2-4 名 4-99 周岁玩家的机灵竞猜游戏。

作者: Sylvain Ménager

插图: Daniel Döbner

游戏时长: ca. 15 Minuten

兔子岛上的居民们都兴奋不已。地平线上一个巨大金色胡萝卜在闪闪发光，这表明收获萝卜的时间已经到了。遗憾的是金色胡萝卜和其他美味的胡萝卜都长在湖中的另一个岛上，而可惜兔子们都不会游泳。但一只聪明的兔子有个主意：把大石头沉到水里并在上面铺上木板当作桥！

每只兔子都想尽快搭好自己的桥，从而最先取得巨大的金色胡萝卜。糟糕的是，没有足够的木板来搭建所有桥梁，因此兔子们必须使用相同的桥梁构件。估错木板长度的玩家必须站着不动，并看着竞争对手们如何在前往萝卜岛的激烈拉力赛中从他身旁经过。请 小心谨慎并开始搭桥！

游戏内容

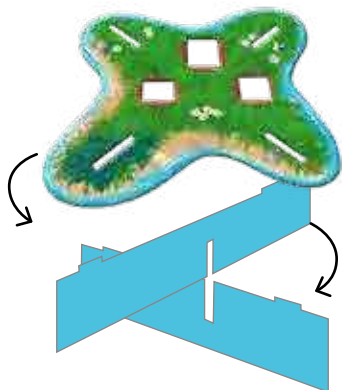
- 4 只兔子
- 3 个木胡萝卜（三种不同尺寸）
- 6 件桥梁构件
- 5 块灰色石头
- 1 座萝卜岛
- 1 座主岛
- 1 个彩色骰子、
- 1 份游戏指南





第一场游戏前

首先一起组装萝卜岛和主岛。为此把合适的连接片连接成一个十字架。然后把岛架在十字架上。两座小岛就准备好了！



游戏准备

把萝卜岛和主岛放到桌上。两座小岛之间的距离应约为 80 厘米 (约 4 个盒子长度)。

选择一只兔子，并把他放到主岛上。

把桥梁构件放在主岛旁。

最后把相应数目的萝卜种到萝卜岛上并把相应数目的石头设置到主岛旁：

- 如果有 4 位玩家，则为所有 3 颗萝卜和 5 块石头，
- 如果有 3 位玩家，则仅为 2 颗萝卜和 4 块石头，
- 如果有 2 位玩家，则仅为金色萝卜和 3 块石头

把萝卜放入萝卜岛上相匹配的洞里。

把剩余的兔、萝卜和石头放回盒子。

游戏过程

你们以顺时针方向游戏。耳朵最长的玩家开始游戏。

搭建桥梁！

要建一座跨水的桥梁，你必须先掷骰子。骰子颜色表明你在本回合中使用哪种桥梁构件。你还不可以把桥梁构件拿在手里！

估测一下，桥梁构建有多长。把一块石头放在桌上距离你的兔子一定距离的地方。兔子与石头之间的距离不应超过桥梁构件。不要让石头太靠近你的兔子，因为这样会浪费宝贵的距离。但请注意：你只能估测，不得使用桥梁构件或其他辅助工具进行测量。

然后，你拿起桥梁构件并尝试连接铺设的石头和兔子站立地点。

重要桥梁结构规则

- 你们始终只为你们自己的兔子建桥。如果你们布置了一件桥梁构件，则构件不应碰到其他兔子所在的石头。
- 如果你们已经把一件桥梁构件拿在手里，则不应再移动你们的石头。
- 在主岛和萝卜岛上，你可以把桥梁构件放在任何地方。



中文

兔子蹦跳前进！

- 桥梁构件足够长吗？
真棒！这说明你的目测能力不错，你的小兔子可以经过桥梁，跳到块石头上。



例如：估对了...兔子可以蹦跳到石头上。

- 桥梁构件掉到水里了？
真可惜！你的兔子必须留在原地，不可以朝萝卜岛方向蹦跳。



例如：可惜估错了...石头离得太远。

- 在这两种情况下，把用过的桥梁构件放回主岛旁。

接下来轮到下一位玩家。



抢萝卜！

如果你根据骰子觉得你用掷出骰子的桥梁构建可以直接到达萝卜岛，则不要铺设新石头，而是大声喊：我要吃萝卜！

现在你必须表明你可以估测得很准！尝试用你的桥梁构件把石头和萝卜岛连接起来。

- 你估测正确？你的小兔子可以越过这座桥蹦跳着达到萝卜岛。好哇，你的兔子已经达到了目的地了。他可以收获并兴高采烈地轻咬这座岛上的最大萝卜！
- 你估测错了而且桥梁构件太短？真可惜！这样你的小兔子必须站在他的石头上，并轮到下一位玩家。

游戏结束

当所有萝卜都被“抢完”时，即所有兔子最后都抵达了萝卜岛，有趣的萝卜拉力赛就结束了。

- 收获了最大萝卜的兔子是头号萝卜抢夺者，作为萝卜拉力赛的优胜者，他可以围绕金色萝卜跳一回疯狂的欢乐舞。
- 萝卜岛上第二快的兔子会获得超级蹦跳者的称号，直到下次聚会为止。
- 抢萝卜的第三快兔子是吃货冠军。
- 如果你在这次的掷骰子、估测和蹦跳中运气不好，而且没能收获萝卜，这也许说明你的兔子需要大嚼更多胡萝卜蔬菜。这样下次的表现就肯定会更好。

危险萝卜拉力赛！

如果你们想让萝卜拉力赛更加危险和紧张，你们还可玩“危险版本”。基本游戏规则有以下变化：

- 在掷骰子之前，你们先把一块石头放在桌上！也就是说，你还不知道骰子掷中哪个桥梁构件。
- 如果你想更加稳妥，则把石头靠近兔子。这样，即使骰子掷中一块较短的桥梁构件，也不会太糟。
- 想要更快前进的玩家，请进入“萝卜拉力赛危险版”！以更大间距铺设你们的石头——祝你们掷骰子会获得更大的桥梁构件，否则你们无法建桥。
- 当然，掷好骰子后你就不可以再移动你的石头。

小贴士：如果你们已经玩过几次萝卜拉力赛，你们还可以增加主岛和萝卜岛之间的距离，或甚至横跨整个房间进行游戏。或者，你们用积木和玩具设置障碍，以使你们必须绕行筑桥。你们还有其他主意吗？在岛屿之间的游戏场景造型方面，你们可以让自己的想象力自由驰骋。

Rüben Rallye

Ein pfiffiges Wettschätzen für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Autor: Sylvain Ménager

Illustration: Daniel Döbner

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Es herrscht Aufregung auf der Haseninsel. Am Horizont schimmert eine riesige goldene Mohrrübe und zeigt, dass die Zeit für die Rübenenernte gekommen ist. Leider wachsen die goldene Mohrrübe und andere leckerere Karotten auf einer anderen Insel im See. Und schwimmen können die Hasen leider nicht. Aber ein cleverer Hase weiß Rat: Versenkt große Steine im Wasser und legt Bretter und Planken als Brücke darüber!

Schnell macht sich jeder Hase daran, seine eigene Brücke zu bauen, um die riesige goldene Mohrrübe als Erster zu erreichen. Dumm nur, dass es nicht genügend Bretter für alle Brücken gibt, sodass die Hasen dieselben Brückenteile benutzen müssen. Wer sich bei der Länge der Planken verschätzt, muss stehenbleiben und zusehen, wie seine Konkurrenten bei der wilden Rallye zur Rübeninsel an ihm vorbeiziehen. Also Augen auf und losgebaut!

DEUTSCH

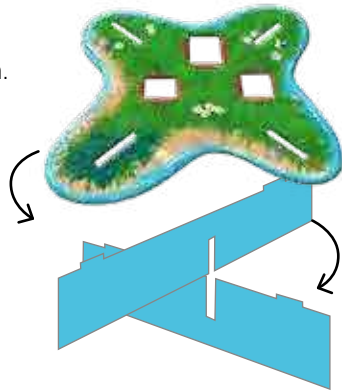
Spielinhalt

- 4 Hasen
- 3 Holzkarotten (in drei unterschiedlichen Größen)
- 6 Brückenteile
- 5 graue Steine
- 1 Rübeninsel
- 1 Startinsel
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung



Vor dem ersten Spiel

Baut zuerst die Rüben- und die Startinsel zusammen. Verbindet dazu die passenden Pappstege zu einem Kreuz. Dann steckt jeweils ein Inselplateau auf das Kreuz. Fertig sind die beiden Inseln!



Spielvorbereitung

Stellt die Rübeninsel und die Startinsel auf den Tisch. Der Abstand zwischen beiden Inseln sollte ungefähr 80 cm (ca. 4 Schachtellängen) betragen. Wählt einen Hasen und stellt ihn auf die Startinsel. Legt die Brückenteile neben der Startinsel bereit. Zum Schluss pflanzt ihr die jeweilige Anzahl an Rüben auf die Rübeninsel und legt die jeweilige Anzahl an Steinen neben die Startinsel:

- Bei 4 Spielern alle 3 Rüben und 5 Steine,
- bei 3 Spielern nur die 2 größten Rüben und 4 Steine,
- bei 2 Spielern nur die goldene Rübe und 3 Steine.

Steckt die Rüben in die passenden Löcher auf der Rübeninsel. Überzählige Hasen, Rüben und Steine kommen zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit den längsten Ohren beginnt.

Brücken bauen!

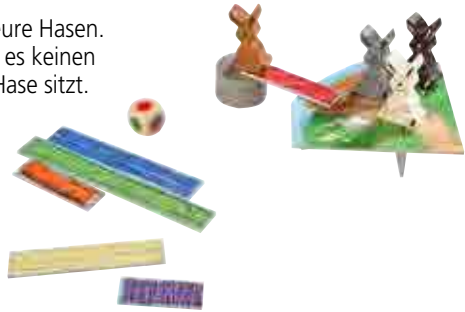
Um eine Brücke über das Wasser zu bauen, musst du zuerst würfeln. Die Würfelfarbe zeigt dir, mit welchem Brückenteil du in dieser Runde spielst. Du darfst das Brückenteil aber noch nicht in die Hand nehmen!

Schätze ab, wie lang das Brückenteil ist. Lege einen Stein in einiger Entfernung von deinem Hasen auf den Tisch. Die Entfernung zwischen deinem Hasen und dem Stein sollte nicht länger als das Brückenteil sein. Lege den Stein aber nicht zu nah an deinen Hasen, denn dann verschenkst du wertvolle Zentimeter. Aber Achtung: Du darfst nur schätzen und weder das Brückenteil noch andere Hilfsmittel zur Abmessung benutzen.

Anschließend nimmst du das Brückenteil und versuchst, den Standort deines Hasen mit dem gelegten Stein zu verbinden.

Wichtige Brückenbau-Regeln

- Ihr baut eure Brücken immer nur für eure Hasen. Wenn ihr ein Brückenteil auslegt, darf es keinen Stein berühren, auf dem ein anderer Hase sitzt.
- Wenn ihr ein Brückenteil in die Hand genommen habt, dürft ihr euren Stein nicht mehr verschieben.
- Bei der Start- und Rübeninsel dürft ihr die Brückenteile an jede beliebige Stelle anlegen.



Hasen hoppeln!

- Ist das Brückenteil lang genug?
Super! Dann hast du ein gutes Augenmaß und dein Hase darf über die Brücke auf den Stein hoppeln.



- Fällt das Brückenteil ins Wasser?
Schade! Dein Hase muss auf seinem Platz bleiben und kann nicht in Richtung Rübeninsel hoppeln.



- In beiden Fällen kommt das benutzte Brückenteil zurück neben die Startinsel.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Rüben raffen!

Wenn du nach dem Würfeln glaubst, dass du mit dem gewürfelten Brückenteil die Rübeninsel direkt erreichen kannst, legst du keinen neuen Stein, sondern rufst laut: „Ich raff’ die Rübe!“

Jetzt musst du zeigen, wie gut du schätzen kannst! Versuche mit deinem Brückenteil den Stein und die Rübeninsel zu verbinden.

- Du hast richtig geschätzt und dein Hase kann über die Brücke zur Rübeninsel hoppeln? Hurra, dein Hase hat es ins Ziel geschafft. Er darf die größte Rübe, die er auf der Insel findet, ernten und genüsslich ankabbern!
- Du hast dich verschätzt und das Brückenteil ist zu kurz? Schade! Dann muss dein Hase auf seinem Stein stehen bleiben und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Die lustige Rübenrallye endet, sobald alle Rüben „gerafft“ wurden, d.h. alle Hasen bis auf den letzten auf der Rübeninsel angekommen sind.

- Der Hase, der die größte Rübe geerntet hat, ist der Ober-Rübenraffer und darf als Gewinner der Rübenrallye in einem wilden Freudentanz um die goldene Rübe hoppeln.
- Der Hase, der als Zweitschnellster auf der Rübeninsel war, darf sich bis zur nächsten Rallye Superhopper nennen.
- Der dritte Hase, der eine Rübe mampft, ist der Mümmelmeister.
- Und wenn du diesmal Pech beim Würfeln, Schätzen und Hoppeln hattest und keine Rübe ernten konntest, muss dein Hase vielleicht mehr Karottengemüse mümmeln. Dann geht’s das nächste Mal sicher besser.

Risiko-Rüben-Rallye!

Wenn ihr die Rüben-Rallye noch ein wenig riskanter und spannender machen wollt, könnt ihr die Risiko-Variante spielen. Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- Ihr legt zuerst einen Stein auf den Tisch, bevor ihr würfelt! Ihr wisst also noch nicht, welches Brückenteil ihr würfelt.
- Wenn ihr auf Nummer sicher gehen wollt, legt ihr den Stein näher zu eurem Hasen. Dann ist es nicht so schlimm, wenn ihr ein kürzeres Brückenteil würfelt.
- Wer schneller vorwärts kommen will, geht volles Rüben-Rallye-Risiko ein! Legt euren Stein weiter entfernt ab – hoffentlich würfelt ihr dann auch ein großes Brückenteil, sonst könnt ihr keine Brücke bauen.
- Nach dem Würfeln dürft ihr eure Steine natürlich nicht mehr verschieben.

Tipp: Wenn ihr schon ein paar Mal Rüben-Rallye gespielt habt, könnt ihr den Abstand zwischen Start- und Rübeninsel auch vergrößern oder gar quer durchs ganze Zimmer spielen. Oder ihr macht aus Bauklötzen und Spielzeugen Hindernisse, um die ihr die Brücken herum bauen müsst. Fällt euch noch etwas anderes ein? Bei der Gestaltung des Spielfelds zwischen den Inseln könnt ihr eurer Fantasie freien Lauf lassen.

Saute lapin !

Un jeu malin pour apprendre à estimer les distances et prendre des risques pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Auteur : Sylvain Ménager
Illustration : Daniel Döbner
Durée du jeu : env. 15 minutes

Tout le monde s'affaire sur l'île des lapins. La carotte géante en or qui rayonne à l'horizon indique que l'heure de la récolte a sonné. Malheureusement, la carotte en or et les autres délicieuses carottes poussent sur une autre île en mer. Et les lapins ne savent pas nager ! Mais, un lapin malin les conseille : plongez de grosses pierres dans l'eau et posez des planches par dessus : vous traverserez les eaux comme sur un pont en sautant de planche en planche ! Aussitôt dit aussitôt fait : chacun des lapins commence à bâtir son propre pont pour être le premier à atteindre la carotte géante en or. Mais comme il n'y a pas assez de planches pour construire tous les ponts, les lapins doivent se partager les mêmes matériaux. Celui qui n'estime pas correctement la longueur des planches reste bloqué et voit ses concurrents lui passer devant durant cette course folle menant à l'île aux carottes. Alors, ouvrez bien l'œil, la construction peut commencer !

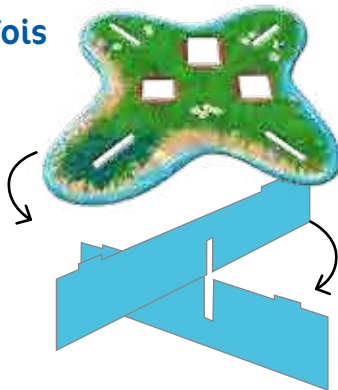
Contenu du jeu

- 4 lapins
- 3 carottes en bois (de trois tailles différentes)
- 6 morceaux de pont
- 5 pierres grises
- 1 île aux carottes
- 1 île de départ
- 1 dé de couleur
- 1 règle du jeu



Avant de jouer pour la première fois

Assemblez les îles aux carottes et de départ. Commencez par emboîter les bandes de carton correspondantes pour former une croix. Insérez ensuite un plateau d'île au-dessus de la croix. Les îles sont prêtes !



Préparation du jeu

Posez l'île aux carottes et l'île de départ sur la table. Les deux îles doivent être distantes d'environ 80 cm (env. 4 fois la longueur de la boîte).

Choisissez un lapin et placez-le sur l'île de départ.

Mettez les morceaux de pont à disposition à côté de l'île de départ.

En fonction du nombre de joueurs, plantez les carottes sur l'île aux carottes et posez les pierres à côté de l'île de départ comme suit :

- pour 4 joueurs, les 3 carottes et 5 pierres ;
- pour 3 joueurs, seulement les 2 plus grandes carottes et 4 pierres ;
- pour 2 joueurs, seulement la carotte en or et 3 pierres.

Insérez les carottes dans les trous prévus à cet effet sur l'île aux carottes.

Rangez dans la boîte les lapins, carottes et pierres dont vous ne vous servez pas.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui a les plus longues oreilles commence.

Construisez les ponts !

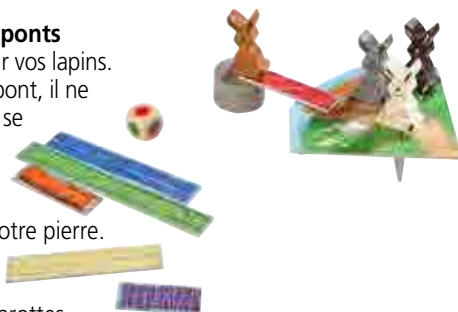
Avant de pouvoir construire un pont sur l'eau, tu dois d'abord lancer le dé. La couleur du dé t'indique le morceau de pont que tu places durant ce tour. Mais tu n'as pas encore le droit de prendre celui-ci en main !

Estime d'abord la longueur du morceau de pont. Pose une pierre sur la table à quelque distance de ton lapin. La distance entre ton lapin et la pierre ne doit pas être plus longue que le morceau de pont. Néanmoins, il ne faut pas non plus poser la pierre trop près de ton lapin, car tu perdrais ainsi de précieux centimètres ! Mais attention : tu ne peux que le deviner. Tu n'as pas le droit de te servir du morceau de pont ou d'un autre accessoire pour mesurer.

Ensuite, prends le morceau de pont et essaye de relier l'emplacement de ton lapin à la pierre posée.

Règles importantes pour la construction de ponts

- Vous ne construisez vos ponts que pour vos lapins. Lorsque vous installez un morceau de pont, il ne doit toucher aucune pierre sur laquelle se trouve un autre lapin.
- Une fois que vous avez pris un morceau de pont en main, vous n'avez plus le droit de déplacer votre pierre.
- Vous pouvez faire partir des morceaux de pont sur l'île de départ et les faire arriver sur l'île aux carottes d'où bon vous semble.



Les lapins font des bonds !

- Le morceau de pont est-il suffisamment long ? Bravo ! Cela veut dire que tu as un bon coup d'œil. Ton lapin peut maintenant sauter sur le pont jusqu'à atteindre la pierre.



- Le morceau de pont est tombé dans l'eau ? Quel dommage ! Ton lapin doit rester à sa place et ne peut pas avancer en direction de l'île aux carottes



- Que tu aies réussi ou échoué, le morceau de pont utilisé retourne dans le tas à côté de l'île de départ.

Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Récoltez les carottes !

Une fois que tu as lancé le dé, si tu penses pouvoir atteindre l'île aux carottes avec ce dernier morceau de pont, ne pose pas de nouvelle pierre, et annonce à haute voix : « Les carottes sont cuites ! »

Maintenant, à ton tour de démontrer que tu estimes bien les distances ! Essaye de relier la pierre à l'île aux carottes à l'aide de ton morceau de pont.

- Tu as fait une bonne estimation et ton lapin peut sauter sur l'île aux carottes en passant par le pont ? Hourra ! Ton lapin a atteint l'objectif. Il peut maintenant récolter la plus grande carotte de l'île et se régaler à la grignoter !
- Tu t'es trompé, car le morceau de pont est trop court ? Quel dommage ! Ton lapin doit alors rester sur sa pierre, et c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Cette rigolote course aux carottes s'achève une fois que toutes les carottes ont été récoltées, c'est-à-dire lorsque tous les lapins sont arrivés sur l'île aux carottes.

- Le lapin qui a récolté la plus grande carotte est nommé « Jardinier des carottes en chef ». En tant que gagnant de la course aux carottes, il peut danser de joie en sautant autour de la carotte en or.
- Le lapin qui est arrivé en deuxième a le droit de se faire appeler « Super jardinier » jusqu'à la prochaine course.
- Le troisième lapin à avoir récolté une carotte est le « Maître des grignoteurs ».
- Et si tu as joué de malchance au dé, dans tes estimations, en sautant, et que tu n'as pas pu récolter de carotte, il faut sans doute que ton lapin grignote plus de légumes... et surtout des carottes ! Une seule chose est sûre : la chance peut tourner, ce sera ton tour la prochaine fois !

Une course aux carottes très risquée !

Si vous souhaitez que la course aux carottes soit un peu plus risquée et palpitante, vous pouvez jouer selon cette variante. Les règles du jeu de base s'appliquent avec les modifications suivantes :

- Vous posez une pierre sur la table avant de lancer le dé ! Vous ne savez donc pas quel morceau de pont le dé va déterminer pour vous.
- Si vous choisissez la sécurité, placez la pierre près de votre lapin. Ce n'est alors pas si grave si le dé indique un morceau de pont court.
- Celui qui veut aller plus vite prend tous les risques ! Posez votre pierre plus loin, dans l'espoir que vous pourrez prendre un grand morceau de pont, au risque de ne pas pouvoir bâtir de pont si le morceau est trop court.
- Bien évidemment, vous n'avez plus le droit de déplacer votre pierre une fois le dé lancé.

Astuce : Si vous avez déjà joué plusieurs fois, vous pouvez aussi éloigner l'île de départ de l'île aux carottes ou même jouer à travers toute la pièce. Rien ne vous empêche de placer des blocs de construction et des jouets pour former des obstacles que vous devrez alors contourner avec les ponts. Mais peut-être avez-vous imaginé une autre variante ? Laissez libre cours à votre imagination lors de l'aménagement de l'espace de jeu qui sépare les deux îles.

Rally de zanahorias

Una ingeniosa competición de cálculo para 2 - 4 jugadores, con edades entre los 4 y 99 años.

Autor: Sylvain Ménager
Ilustrador: Daniel Döbner
Duración del juego: aprox. 15 minutos

En la isla de las liebres reina una gran agitación. En el horizonte brilla una enorme y dorada zanahoria indicando que la época de cosecha de zanahorias ha comenzado. Desgraciadamente, la zanahoria dorada y otras sabrosas zanahorias crecen en otra isla del lago. Y las liebres no saben nadar. Pero una liebre muy lista sabe qué hacer: ¡Sumergir grandes piedras en el agua y colocar encima tablas y tabloncillos para formar un puente!

Rápidamente, todas las liebres se ponen manos a la obra y empiezan a construir sus propios puentes para llegar las primeras hasta la zanahoria dorada. La pena es que no hay tablas suficientes para todos los puentes, así que las liebres tienen que utilizar las mismas piezas para el puente. Quien se equivoque en la longitud de los tabloncillos debe quedarse parado y ver cómo sus adversarios del salvaje rally hacia la isla de las zanahorias le adelantan. ¡Así que abrid bien los ojos y a construir!

Contenido del juego

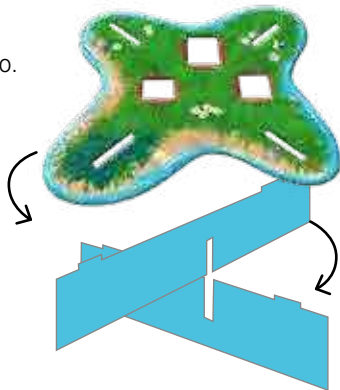
- 4 liebres
- 3 zanahorias de madera (en tres tamaños diferentes)
- 6 piezas de puente
- 5 piedras grises
- 1 isla de las zanahorias
- 1 isla de inicio
- 1 dado de colores
- 1 instrucciones del juego



ESPAÑOL

Antes de comenzar el juego

Montad primero la isla de las zanahorias y la de inicio. Para ello unid los elementos de cartón adecuados formando una cruz. Después introducid una plataforma de isla en cada cruz. ¡Ya están listas las dos islas!



Preparación del juego

Colocad la isla de las zanahorias y la de inicio sobre la mesa. La distancia entre ambas debería ser de aproximadamente 80 cm (unas 4 veces la longitud de la caja).

Elegid una liebre y colocadla en la isla de inicio.

Tened las piezas de puente preparadas al lado de la isla de inicio.

Finalmente plantad el número correspondiente de zanahorias en la isla de las zanahorias y colocad el número correspondiente de piedras al lado de la isla de inicio:

- Para 4 jugadores las 3 zanahorias y 5 piedras,
- para 3 jugadores solo las 2 zanahorias más grandes y 4 piedras,
- para 2 jugadores solo la zanahoria dorada y 3 piedras

Meted las zanahorias en los agujeros adecuados en la isla de las zanahorias.

Las liebres, zanahorias y piedras sobrantes se vuelven a meter en la caja.

Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador con las orejas más largas.

¡A construir puentes!

Para construir un puente sobre el agua primero tienes que tirar el dado. El color del dado te indica con qué pieza del puente juegas en este turno. ¡Pero todavía no puedes coger la pieza del puente con la mano!

Adivina cómo es de larga la pieza del puente. Coloca en la mesa una piedra un poco alejada de tu liebre. La distancia entre tu liebre y la piedra no puede ser más larga que la pieza del puente. No coloques la piedra demasiado cerca de la liebre porque entonces estarás desperdiciando unos centímetros muy valiosos. Pero... ¡atención! Sólo puedes evaluar y no puedes utilizar la pieza del puente ni ninguna otra ayuda para medir.

A continuación coges la pieza del puente e intentas unir el punto donde está tu liebre con la piedra que colocaste.

Reglas importantes para construir puentes

- Construí vuestros puentes únicamente para vuestras liebres. Al colocar una pieza del puente, ésta no puede rozar ninguna piedra en la que esté otra liebre.
- Si tenéis una pieza del puente en la mano, ya no podréis mover más vuestra piedra.
- Podéis colocar las piezas de puente en cualquier lugar de la isla de inicio y de zanahorias.



¡Liebres a brincar!

- ¿Es la pieza del puente lo suficientemente larga?
¡Estupendo! Entonces tienes buen ojo y tu liebre puede brincar hasta la piedra por encima del puente.



- ¿Se ha caído al agua la pieza del puente?
¡Qué lástima! Tu liebre debe quedarse en su sitio y no puede brincar en dirección a la isla de las zanahorias.



- En ambos casos, la pieza del puente utilizada vuelve a colocarse al lado de la isla de inicio.

A continuación, es el turno del siguiente jugador.



¡A por las zanahorias!

Si después de tirar el dado crees que con la pieza del puente que te ha salido puedes alcanzar directamente la isla de las zanahorias, no colocas ninguna piedra, sino que gritas: "¡Zanahorias, allá voy!"

¡Ahora tienes que demostrar lo bien que sabes calcular! Intenta unir con tu pieza del puente la piedra y la isla de las zanahorias.

- ¿Has calculado bien y tu liebre puede brincar por el puente hasta la isla de las zanahorias? ¡Bien!, tu liebre ha llegado a la meta. Podrá cosechar y mordsquear con gusto la zanahoria más grande que encuentre en la isla.
- ¿Te has confundido y la pieza del puente es demasiado corta? ¡Qué lástima! Entonces tu liebre deberá quedarse en la piedra y será el turno del siguiente jugador.

Finalización del juego

El divertido rally de zanahorias termina tan pronto como se hayan "cazado" todas las zanahorias, es decir, cuando todos las liebres menos una hayan llegado a la isla de las zanahorias.

- La liebre que haya cosechado la zanahoria dorada, es la Cazazanahorias y como ganadora del rally de zanahorias puede brincar bailando loco de alegría hasta la zanahoria dorada.
- La segunda liebre más rápida en la isla de las zanahorias, puede llamarse Superbrincadora hasta el próximo rally.
- La tercera liebre que se zampe una zanahoria es la Dientesfuertes.
- Y si esta vez no has tenido suerte al tirar el dado, calcular o brincar y no has podido cosechar ninguna zanahoria, quizá tu liebre deba zampar más zanahorias. Así seguro que la próxima vez lo hace mejor.

¡Rally de zanahorias de riesgo!

Si queréis que el rally de zanahorias sea un poco más arriesgado y fascinante, podéis jugar a la variante de riesgo. Se aplicarán las reglas básicas del juego con los siguientes cambios:

- ¡Colocáis una piedra en la mesa, antes de tirar el dado! Así que no sabréis qué pieza del puente os va a tocar.
- Si queréis ir a lo seguro, colocad la piedra cerca de vuestras liebres. Entonces no es tan grave si os toca una pieza del puente más corta.
- El que quiera avanzar más deprisa ¡tiene que correr el riesgo máximo del rally de zanahorias! Colocad vuestras piedras más lejos, esperemos que también os salga una pieza del puente grande o no podréis construir ningún puente.
- Evidentemente, después de tirar el dado no podréis mover más vuestras piedras.

Consejo: Si ya habéis jugado un par de veces al rally de zanahorias, podéis agrandar la distancia entre la isla de inicio y la de zanahorias o jugar a lo largo de toda la habitación. O también podéis hacer obstáculos con cubos y juguetes que tendréis que esquivar para construir los puentes. ¿Se os ocurre algo más? Podéis dar rienda suelta a vuestra fantasía para crear vuestra zona de juego entre las islas.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is het nergens meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte. Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

Kære forældre og børn.

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På www.haba.de/Ersatzteile kan I se, om delen stadig fås.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelmaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

亲爱的孩子和家长,

经过一轮的乐趣, 你会突然发现, 缺少的这个HABA游戏的部件, 无处可寻。没问题! 在www.haba.de/Ersatzteile, 你可以找出这部件仍然可发货。



Inventive Playthings for Inquisitive Minds

追求创意, 激发好奇 · 好奇心に富んだ子供達にニューアイデアを提供する

Erfinder für Kinder • Créateur pour enfants joueurs

Inventor para los niños



Infant Toys

婴儿玩具

Baby & Kleinkind

Jouets premier âge

Bebé y niño pequeño



Gifts

礼品

Geschenke

Cadeaux

Regalos



Ball Track

滚珠轨道

Kugelbahn

Toboggan à billes

Tobogán de bola



Children's room

儿童房间

Kinderzimmer

Chambre d'enfant

Decoración habitación



Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's



孩子们通过玩耍

了解世界。HABA使得他们很容易由游戏和玩具唤起好奇心, 富有想象力的家具, 愉快的饰品, 珠宝, 礼品和更多。HABA鼓励我们身材矮小的探索者的大思路。



Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!



Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !



¡Los niños son descubridores del mundo!

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!



WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®

Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de