



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

RÜBEN RALLYE



Rabbit Rally • Saute lapin ! • De gouden wortel
Rally de zanahorias • La corsa alla carota d'oro

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



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 Rübenernte 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!

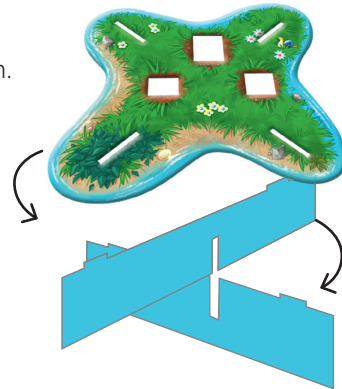
Spielinhalt

- 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!

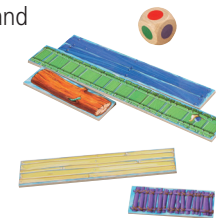
Um eine Brücke über das Wasser zu bauen, musst du zuerst würfeln. Die Würfelfarbe zeigt dir, mit welchem Brückenteil du in dieser Runde spielst. Du darfst das Brückenteil aber noch nicht in die Hand nehmen!

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 rafften!

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 anknabbern!
- 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.

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!

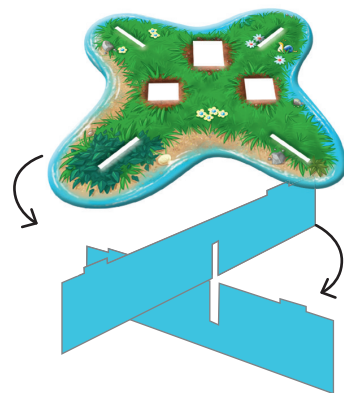
Contents

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.

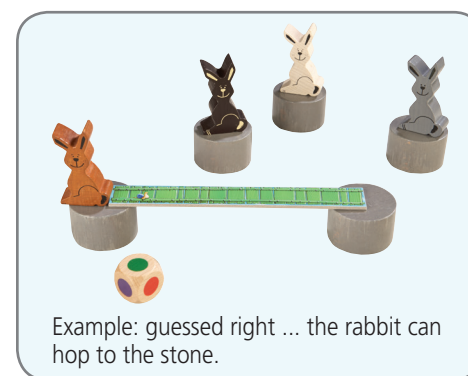
After you have placed the stone now pick up the bridge piece and try to connect the position of your rabbit with the stone placed.

Important bridge building rules

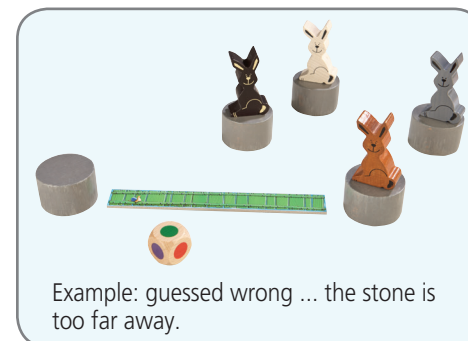
- You only build bridges for your own rabbit. When placing a bridge piece it may not touch a stone on which another rabbit is sitting.
- Once you have picked up the bridge piece you may no longer move your stone.
- At the starting and carrot island you may place the bridge piece in any location.

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.

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 !

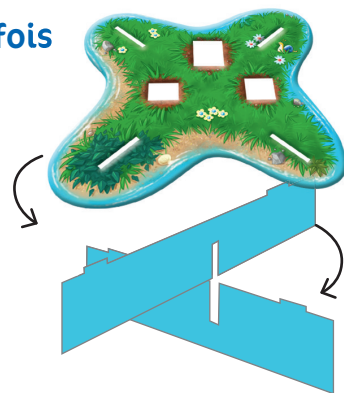
Contenu du jeu

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 !

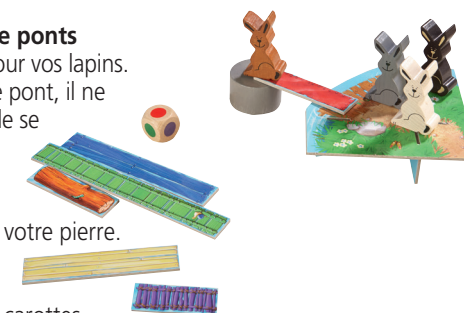
Avant de pouvoir construire un pont sur l'eau, tu dois d'abord lancer le dé. La couleur du dé t'indique le morceau de pont que tu places durant ce tour. Mais tu n'as pas encore le droit de prendre celui-ci en main !

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 perdras 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.



Exemple : Bien joué... le lapin peut sauter sur 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



Exemple : Zut ! Tu t'es trompé... La pierre est trop éloignée.

- 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 ! Essaie 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.

De gouden wortel

Een geraffineerd inschattingsspel voor 2 tot 4 spelers van 4 tot 99 jaar.

Auteur: Sylvain Ménager
Illustraties: Daniel Döbner
Duur van het spel: ca. 15 minuten

Er heerst opschudding op het hazeneiland. Aan de horizon glinstert een reusachtige gouden wortel die aangeeft dat de tijd voor de worteloogst aangebroken is. Helaas groeien de gouden wortels en andere lekkernijen op een ander eiland in de zee. En jammer genoeg kunnen de hazen niet zwemmen. Een slimme haas weet gelukkig raad: gooi grote stenen in het water en leg er planken over als brug.

Snel begint elke haas zijn eigen brug te bouwen om als eerste de reusachtige gouden wortel te bereiken. Stom genoeg zijn er niet voldoende planken voor alle bruggen, zodat de hazen dezelfde onderdelen moeten gebruiken. Wie de lengte van de planken verkeerd inschat, moet blijven staan en toekijken hoe de concurrenten hem tijdens de wilde wedstrijd naar het worteleiland inhalen. Houd je ogen goed open en begin te bouwen!

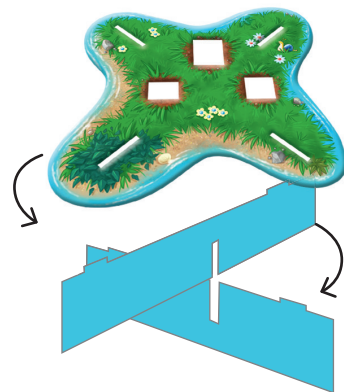
Inhoud van het spel

4 hazen
3 houten wortels (in drie verschillende afmetingen)
6 planken
5 grijze stenen
1 worteleiland
1 starteiland
1 gekleurde dobbelsteen
1 handleiding



Voor het eerste spel

Bouw eerst het wortel- en starteiland.
Maak daartoe van de juiste kartonnen stukken een kruis. Zet telkens een eilandplaat op het kruis. Beide eilanden zijn klaar!



Vorbereitung van het spel

Leg het wortel- en starteiland op de tafel. De afstand tussen beide eilanden moet ongeveer 80 cm bedragen (ca. 4x de lengte van de doos).
Kies een haas en zet die op het starteiland.
Leg de planken naast het starteiland klaar.
Plant tot slot nog het juiste aantal wortels op het worteleiland en leg het juiste aantal stenen naast het starteiland:

- bij 4 spelers de 3 wortels en 5 stenen,
- bij 3 spelers enkel de 2 grootste wortels en 4 stenen,
- bij 2 spelers enkel de gouden wortel en 3 stenen.

Steek de wortels in de gepaste gaten op het worteleiland.
Overtollige hazen, wortels en stenen leg je weer in de doos.

Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler met de langste oren begint.

Bruggen bouwen!

Om een brug over het water te bouwen, moet je eerst met de dobbelsteen gooien. De kleur van de dobbelsteen geeft aan met welke plank je bij deze beurt speelt. Je mag die plank echter nog niet vasthouden!

Schat in hoe lang de plank is. Leg een steen op enige afstand van je haas op de tafel. De afstand tussen je haas en de steen mag niet langer zijn dan de plank. Als je de steen echter te dicht bij je haas legt, verspil je waardevolle centimeters. Maar let op: je mag enkel schatten en noch de plank, noch andere hulpmiddelen gebruiken om de afstand te meten.

Vervolgens neem je de plank en probeer je om de plaats van je haas met de steen te verbinden.

Belangrijke regels bij de bruggenbouw

- Je bouwt een brug altijd enkel voor jouw haas. Als je een plank legt, mag deze geen steen aanraken waarop een andere haas zit.
- Als je een plank vastgenomen hebt, mag je je steen niet meer verschuiven.
- Bij het start- en worteleiland mag je de plank op een willekeurige plaats leggen



Hazen huppelen!

- Is de plank lang genoeg? Geweldig! Dan heb je een goed gevoel voor afstand en kan je haas over de brug naar de steen huppelen.



- Valt de plank in het water? Jammer! Je haas moet op zijn plaats blijven zitten en kan niet in de richting van het worteleiland huppelen.



- In beide gevallen leg je de gebruikte plank weer naast het starteiland. Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Wortels graaien

Als je met de dobbelsteen gegooid hebt en denkt met de plank direct het worteleiland te kunnen bereiken, leg je geen nieuwe steen, maar roep je luid: "Haasje hop, zoek de gouden wortel op!"

Nu moet je bewijzen hoe goed je kunt schatten! Probeer met je plank de steen en het worteleiland te verbinden.

- Heb je de afstand juist ingeschat en kan je haas over de brug naar het worteleiland huppelen? Hoera, je haas heeft zijn doel bereikt! De grootste wortel die hij op het eiland vindt, mag hij oogsten en heerlijk oppeuzelen.
- Heb je de afstand verkeerd ingeschat en is de plank te kort? Jammer! Dan moet je haas op zijn steen blijven staan en is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

De leuke wortelwedstrijd eindigt als alle wortels 'gegraaid' werden, dus als alle hazen op het worteleiland aangekomen zijn.

- De haas die de grootste wortel heeft geoogst, is de opper-wortelgraaiër en mag als winnaar van de wortelwedstrijd in een wilde vreugdedans rond de gouden wortel huppelen.
- De haas die als tweede op het eiland aankwam, mag zich tot de volgende wedstrijd 'superhuppelaar' noemen.
- De derde haas die een wortel kan smullen, is de knabbelmeester.
- En als je deze keer pech hebt bij het gooien, inschatten en huppelen en dus geen wortel kon oogsten, moet je haas misschien wat meer groenten eten. Dan lukt het hem de volgende keer ongetwijfeld beter.

Risicovolle wortelwedstrijd

Als je de wortelwedstrijd nog wat gedurfter en spannender wilt maken, kun je de risicovolle variant spelen. De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijzigingen:

- Je legt een steen op de tafel voor je met de dobbelsteen gooit. Je weet dus niet welke plank je gaat kunnen nemen.
- Voor de zekerheid kun je de steen dicht bij de haas leggen. Dan is het niet zo erg als je de kleur van een kortere plank gooit.
- Wie sneller vooruitgang wilt boeken, gaat volledig het wortelwedstrijdrisico aan! Leg je steen ver weg ... en hopelijk gooi je dan ook een kleur voor een lange plank, anders kun je geen brug bouwen.
- Na het gooien mag je je steen natuurlijk niet meer verschuiven.

Tip: Als je al enkele keren de wortelwedstrijd hebt gespeeld, kun je de afstand tussen het start- en worteleiland vergroten of met de hazen zelfs doorheen de hele kamer huppelen. Je kunt ook van blokjes en speelgoed hindernissen maken waar je de bruggen omheen moet bouwen. Bedenk je nog iets anders? Laat gerust je fantasie de vrije loop om het veld tussen de eilanden vorm te geven.

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 tablones 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 tablones 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!

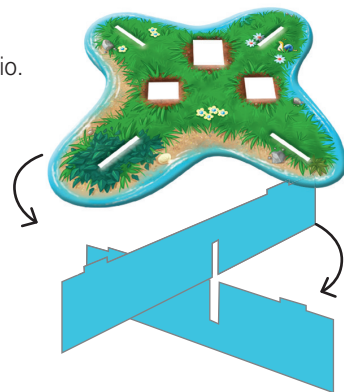
Contenido del juego

- 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



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 morderse 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.

La corsa alla carota d'oro

Una gara di astuzia e occhio per 2-4 giocatori da 4 a 99 anni.

Autore: Sylvain Ménager

Illustrazioni: Daniel Döbner

Durata del gioco: 15 minuti circa

Nell'isola dei conigli sono tutti in agitazione: all'orizzonte brilla un'enorme carota d'oro, segno che è arrivato il tempo della raccolta delle carote. Purtroppo la carota d'oro e le altre prelibatissime carote crescono solo su un'altra isola di quel mare, e i conigli sfortunatamente non sanno nuotare. Ma un coniglio intelligente ha la soluzione: gettate dei grossi massi in acqua e sistemateci sopra assi e tavole, che faranno da ponte!

Tutti i conigli si affrettano a costruire i propri ponti per raggiungere per primi l'enorme carota d'oro. La seccatura è che non ci sono assi a sufficienza per tutti i ponti, per cui i conigli devono usare gli stessi pezzi. Chi calcola male la lunghezza delle tavole è costretto a rimanere fermo a guardare gli altri concorrenti che gli passano davanti nella corsa scatenata verso l'isola delle carote. Tenete allora gli occhi aperti e mettetevi all'opera!

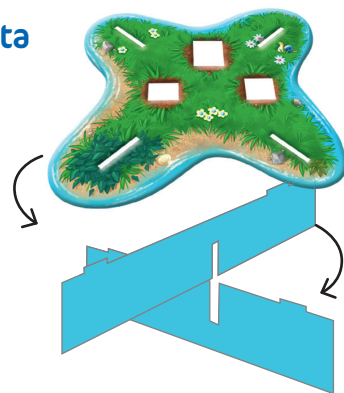
Dotazione del gioco

- 4 conigli
- 3 carote in legno (di tre misure diverse)
- 6 pezzi di ponte
- 5 massi grigi
- 1 isola delle carote
- 1 isola di partenza
- 1 dado colorato
- 1 istruzioni di gioco



Prima di giocare per la prima volta

Assemblate innanzitutto l'isola delle carote e quella di partenza. Congiungete le strisce di cartone adatte in modo da formare una croce. Fissate quindi la base dell'isola su ciascuna croce. Ecco pronte le due isole!



Preparazione del gioco

Disponete sul tavolo l'isola delle carote e quella di partenza. Le due isole dovrebbero trovarsi a circa 80 cm di distanza (pressappoco 4 volte la lunghezza della scatola).

Scegliete un coniglio e mettetelo sull'isola di partenza.

Tenete pronti i pezzi di ponte accanto all'isola di partenza.

Da ultimo piantate il numero di carote richieste sull'isola delle carote e sistemate la quantità di massi necessaria vicino all'isola di partenza:

- Per 4 giocatori: tutte e 3 le carote e i 5 massi;
- Per 3 giocatori: solo le 2 carote più grandi e 4 massi;
- Per 2 giocatori: solo la carota d'oro e 3 massi.

Introducete le carote nei rispettivi fori presenti sull'isola delle carote.

I conigli, le carote e i massi in più vanno riposti nella scatola.

Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia il giocatore con le orecchie più lunghe.

Costruire ponti!

Per costruire un ponte sull'acqua, devi innanzitutto tirare il dado. Il colore uscito sul dado indica il pezzo di ponte con cui devi giocare in questo turno. Aspetta però a prenderlo in mano! Prima cerca di stimarne la lunghezza. Piazza poi un masso sul tavolo a una certa distanza dal tuo coniglio. La distanza tra il tuo coniglio e il masso non dovrebbe superare la lunghezza del pezzo di ponte. Non mettere il masso troppo vicino al coniglio, altrimenti finirai per regalare dei preziosi centimetri. Ma attenzione: devi limitarti a fare una stima e non puoi servirti del pezzo di ponte né di nessun altro ausilio o mezzo per prendere le misure.

Afferra quindi il pezzo di ponte e prova a congiungere il posto dove si trova il tuo coniglio con il masso che hai posato.

Regole importanti per la costruzione dei ponti

- I ponti che costruite sono riservati esclusivamente ai vostri conigli. Quando collocate un pezzo di ponte, dovete assicurarvi che non vada a toccare uno dei massi occupato da un altro coniglio.
- Una volta preso in mano un pezzo di ponte, non potete più spostare il vostro masso.
- Sia nell'isola di partenza che in quella delle carote potete appoggiare i pezzi di ponte nella posizione preferita.



Far saltare i conigli!

- Il pezzo di ponte è lungo a sufficienza? Ottimo! Hai dimostrato un buon colpo d'occhio; il tuo coniglio può saltare sul masso passando per il ponte.



Esempio: misura centrata ... il coniglio può saltare sul masso.

- Il pezzo di ponte cade in acqua? Peccato! Il tuo coniglio deve rimanere al suo posto e non può saltare nella direzione dell'isola delle carote.



Esempio: misura errata ... il masso è troppo lontano.

- In entrambi i casi il pezzo di ponte utilizzato viene rimesso accanto all'isola di partenza.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Arraffare le carote!

Se, una volta eseguito il lancio, pensi di poter raggiungere direttamente l'isola delle carote con il pezzo di ponte del colore uscito sul dado, invece di collocare un nuovo masso annuncia ad alta voce: "Arraffo la carota!"

Ora devi dimostrare di avere occhio! Cerca di congiungere il masso e l'isola delle carote mediante il tuo pezzo di ponte.

- Hai preso bene la misura e il tuo coniglio può saltare sull'isola delle carote passando per il ponte? Urrà! Il tuo coniglio ha raggiunto la meta: può raccogliere la carota più grossa tra quelle presenti sull'isola e addentarla golosamente!
- Hai preso male le misure e il pezzo di ponte è troppo corto? Peccato! Il tuo coniglio deve rimanere fermo sul suo masso e il turno passa al giocatore successivo.

Fine del gioco

L'allegria corsa alla carota d'oro finisce non appena tutte le carote sono state "arraffate" e quando tutti i conigli sono approdati sull'isola delle carote.

- Il coniglio che ha raccolto la carota più grande viene proclamato arraffacarote supremo e, come vincitore della corsa alla carota, può scatenarsi in una danza di gioia saltellando attorno alla carota d'oro.
- Il coniglio che arriva secondo nella corsa verso l'isola delle carote può fregiarsi del titolo di supersaltatore fino alla corsa successiva.
- Il terzo coniglio che riesce a divorare una carota è il maestro rosicchiatore.
- Se questa volta hai avuto sfortuna a tirare, misurare e saltare e non sei riuscito a raccogliere nessuna carota, forse il tuo coniglio ha bisogno di mangiare più carote. La prossima volta andrà sicuramente meglio.

Variente spericolata della corsa alla carota d'oro!

Se volete rendere la corsa alla carota un po' più rischiosa e avvincente, potete cimentarvi nella variante spericolata. Le regole del gioco di base rimangono invariate, tranne che per quanto segue:

- collocate un masso sul tavolo prima di tirare il dado! In questo modo non potete sapere quale pezzo di ponte uscirà sul dado.
- Se preferite essere prudenti, mettete il masso più vicino al vostro coniglio. Così non è un problema se sul dado esce un pezzo di ponte più corto.
- Chi invece vuole avanzare più velocemente si lancia a capofitto nella variante spericolata della corsa alla carota d'oro! Collocate il vostro masso un po' più lontano: ora bisogna sperare che sul dado esca un pezzo di ponte grande, altrimenti non potete costruire nessun ponte.
- Dopo aver tirato il dado, ovviamente non potete più spostare il vostro masso.

Consiglio: dopo un paio di partite, potete anche aumentare la distanza tra l'isola di partenza e quella delle carote, oppure addirittura giocare attraverso l'intera stanza. Potete anche utilizzare blocchi per costruzioni e giocattoli come ostacoli, attorno ai quali girare per costruire i ponti. Cos'altro vi viene in mente? Potete organizzare il campo di gioco tra le isole lasciando libero corso alla fantasia.

🇩🇪 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 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 niet 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 alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

🇩🇰 Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

🇸🇪 Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet 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.

🇮🇪 Kedves Gyerek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



It's
playtime!



HABA Sales GmbH & Co.KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

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

HABA®