

Lotti Karotti

Ravensburger Spiele® Nr. 21 556 0

Lizenz: © 1999 Seven Towns Ltd
Illustration: Ian Steven
Design: Kinetic
Foto: Hans J. Keller



Lotti Karotti

Unsere kleinen Hasen machen ein Wettrennen zur saftigen Karotte oben auf dem Hügel. Aber der Weg dorthin ist voller Überraschungen. Unterwegs öffnen sich plötzlich Löcher – und plumps fällt der eine oder andere kleine Hase hinein ... und ist verschwunden.

Welcher Hase schafft es wohl als Erster ganz nach oben zu kommen?

Der Wettlauf zur Karotte beginnt!

Ziehe zuerst die oberste Karte vom Stapel. Dann läufst du mit einem deiner Hasen so viele Felder den Hügel hinauf, wie auf der Karte angegeben sind. Besetzte Felder kannst du dabei einfach überspringen; sie zählen nicht mit. Ist auf dem Weg ein Loch, zählt es mit. Du fällst aber nur hinein, wenn du direkt dort landest.

Inhalt:

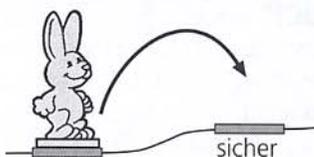
1 grüner Hügel mit drehbarer Karotte
16 Hasen in 4 Farben
24 Karten

Vorbereitung

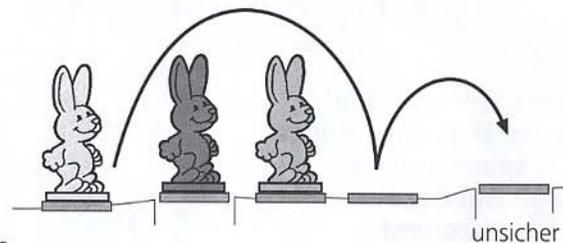
- Der grüne Hügel kommt in die Tischmitte.
- Jeder von euch nimmt sich 4 Hasen einer Farbe. Spielen nur 2 oder 3 Spieler mit, legt ihr die übrigen Hasen zurück in die Schachtel.
- Einer mischt die Karten und legt sie mit der Bildseite nach unten neben den Hügel.
- Es beginnt, wer als nächstes Geburtstag hat. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.



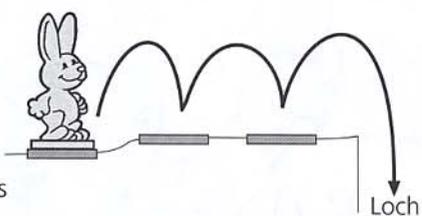
1 Feld vorwärts



2 Felder vorwärts



3 Felder vorwärts



Achtung:

Pass immer gut auf, mit welchem deiner Hasen du ziehst. Es gibt sichere Felder, dort kann nichts passieren. Und es gibt unsichere Felder, die sich plötzlich öffnen können. Dann entsteht ein Loch. Schau also genau, wo ein Loch offen ist. Kannst du mit keinem anderen deiner Hasen ziehen, musst du hier hineinplumpsen, wenn du dort landest. Sollte auch dein vierter Hase hereinfallen, kannst du leider erst beim nächsten Spiel wieder mitmachen.



Drehe die Karotte vorsichtig im Uhrzeigersinn, bis es „CLIC!“ macht.

Eines der unsicheren Felder auf dem Weg zur Karotte öffnet sich jetzt. Steht dort ein Hase, hat er Pech und plumpst hinein. Er verschwindet dann im Hügel und ist aus dem Spiel. Manchmal öffnet sich auch kein Loch – dann habt ihr alle Glück gehabt.

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

© 2001 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.de
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60
D-88188 Ravensburg



230879

Ravensburger