

# Lotti Karotti DELUXE

Ravensburger® Spiele Nr. 20 903 3

Licencja: © 1998/2021 Seven Towns Ltd.

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

**Rozkicane zajęcze wyścigi dla 2–4 graczy w wieku od 4 do 99 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 przemądrzały kret ściąga je bezczelnie ze szczytu wzgórza wprost na sam dół. Most zwodzony i furtka także utrudniają zajęczkom drogę do celu.

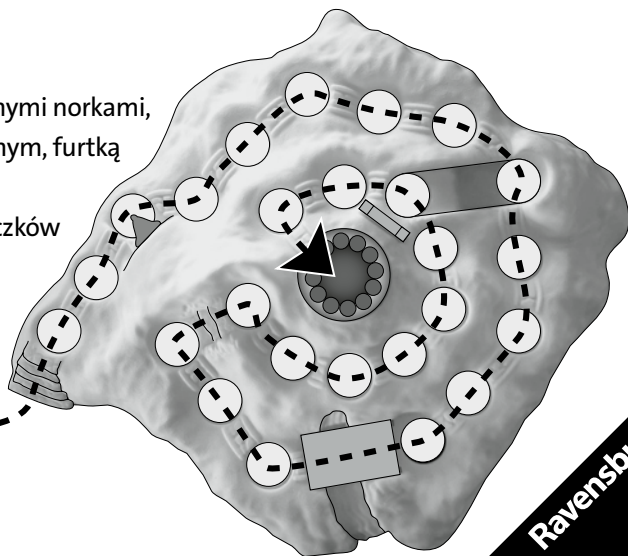
**Który zajęczek nie da się wyprowadzić w pole i jako pierwszy dotrze do marchewki?**

## Spis treści:

- 1 Zielone wzgórze z ruchomymi norkami, kretem, mostem zwodzonym, furtką i ruchomą marchewką
- 16 błyszczących figurek zajęczków w 4 kolorach
- 48 kart do gry



kierunek wyścigu



## 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 wzgórze, 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 wzgórze, ile zapisano na dole Twojej karty.



1 pola do przodu



2 pola do przodu

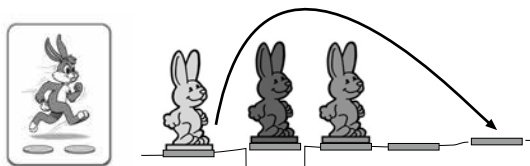


3 pola do przodu

- ☘ 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.

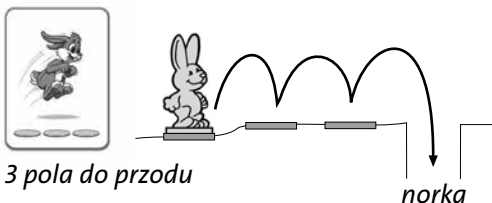
☘ Na każdym polu może stać wyłącznie **jeden** zajączek.

☘ 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 marchewkę należy obrócić?

Kiedy odkryjesz kartę marchewki, obracasz delikatnie, w kierunku według 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. Możesz 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.

# Lotti Karotti DELUXE

Desková hra Ravensburger® č. 20 903 3

Licence: © 1998/2021 Seven Towns Ltd.

Ilustrace: Markus Erdt · Design: Nina Schmider, Kinetic · Foto: Christof Herdt, Becker Studios

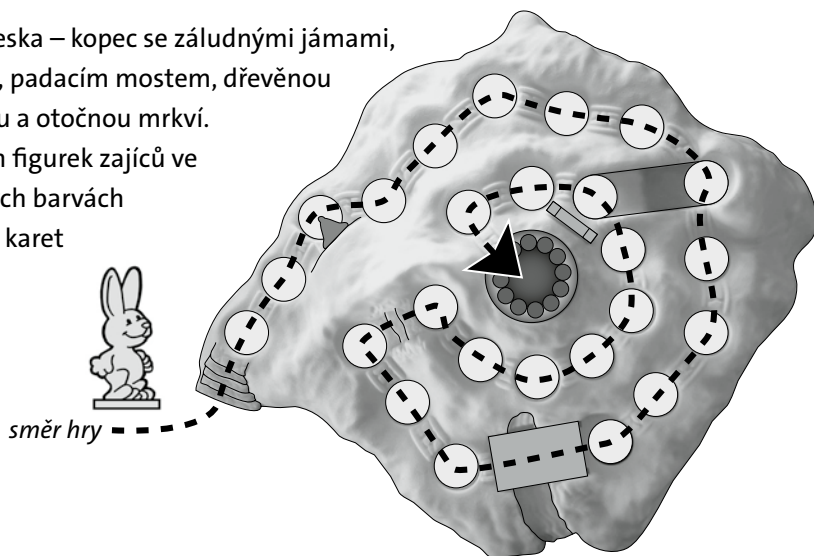
**Opravdu ztřeštěný zajíčí závod pro 2–4 hráče ve věku 4–99 let.**

Naši malí zajíci se snaží dostat jako první ke šťavnaté mrkvi na vrcholu kopce. Cesta k ní je však plná překvapení: tu a tam se cestou objeví jáma a – žuch – některý ze zajíců do ní spadne. Jindy je zase ze svahu drze shodí všetečný krtek. Cestu k cíli ztěžují zajícům také padací most a dřevěná branka.

**Který zajíc se nenechá nacytat a dostane se k mrkvi jako první?**

## Obsah balení

- 1 hrací deska – kopec se záludnými jámami, krtkem, padacím mostem, dřevěnou brankou a otočnou mrkví.
- 16 lesklých figurek zajíců ve 4 různých barvách
- 48 hracích karet



## Příprava hry

- ✿ Postavte zelený kopec doprostřed stolu.
- ✿ Každý hráč si vezme 4 zajíce stejné barvy a postaví je před schody vedoucí k prvnímu poli. Pokud hrají pouze 2 nebo 3 hráči, vraťte zbylé zajíce do krabičky.
- ✿ Zamíchejte karty a balíček položte obrázky dolů vedle kopce.

## Cíl hry

Cílem hry je dostat se s jedním ze zajíců jako první nahoru k mrkvi.

## Závod o mrkev začíná!

Nejmladší hráč začíná a odkryje první kartu z balíčku. Následují další hráči v pořadí podle směru hodinových ručiček.

### Jak se táhne hracími figurkami?

Pokud odkryješ kartu se zajícem, posuň některého ze svých zajíců do kopce o počet polí uvedený na této kartě.



1 pole vpřed



2 pole vpřed



3 pole vpřed

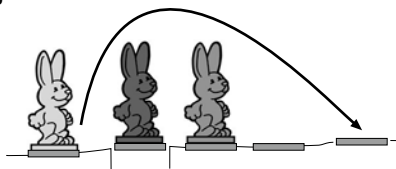
- ✿ Při každém tahu můžeš posunout **kteréhokoli** ze svých 4 zajíců.
- ✿ Vždy se můžeš rozhodnout, jestli chceš nasadit **nového** zajíce, nebo posunout ty, kteří už na kopci jsou.

☘ Na jednom poli může stát vždy jen **jeden** zajíc.

☘ **Obsazená** pole se při tažení hracími figurkami **přeskakují** a nepočítají se.



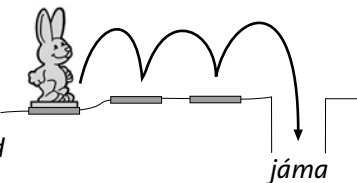
2 pole vpřed



☘ Jámy se počítají. Zajíc však do jámy spadne pouze tehdy, pokud jeho tah končí **přímo** v ní.



3 pole vpřed



## Kdy se otáčí mrkví?

Pokud odkryješ kartu, na které je zobrazená mrkev, otáčej mrkví na kopci opatrně ve směru hodinových ručiček, dokud neuslyšíš „**KLIK**“. Když se některé z polí otevře, objeví se jáma. Pokud na tomto poli zrovna stojí zajíc, má smůlu a žuchne do ní.



Zajíc zmizí v kopci a hra pro něj končí. Spadnou-li do jam v průběhu hry všichni 4 tví zajíci, hra pro tebe bohužel končí.

Otáčení mrkví navíc vždy aktivuje jednu ze tří **překážek**.

## Jaké překážky na cestě číhají?

Cestu k cíli ztěžují kromě jam tři další překážky: krtek, padací most a dřevěná branka.

**1. Krtek** občas vykukne ze svého doupěte. Pokud u východu z doupěte zrovna stojí zajíc, shodí ho krtek ze svahu. Tohoto zajíce postav znovu před schody vedoucí k prvnímu poli. Později ho můžeš znovu nasadit do hry.

**2. Padací most** se při každém otočení mrkve pohybuje nahoru nebo dolů.

☘ Pokud jsi na tahu a padací most je **spuštěný dolů**, můžeš svého zajíce posunout o příslušný počet polí a bez problému s ním most přejít.

☘ Pokud jsi ale na tahu a padací most **je zvednutý**, nemůže tvůj zajíc přejít na druhou stranu. V takovém případě buď zajíce posuneš na poslední pole před mostem a případná další pole necháš propadnout, nebo místo něho posuneš některého ze svých ostatních zajíců.

Ale pozor: padací most se nepočítá jako pole!

**3. Dřevěná branka** se čas od času otevře. Pokud před ní stojí zajíc, branka ho shodí a zajíc dopadne na pole, které se nachází o úroveň níž. Odsud může později pokračovat ve hře. Stojí-li na tomto poli jiný zajíc, posuň svého zajíce jednoduše na další volné pole. Platí to bohužel i v případě, že je toto pole právě otevřené a zajíc spadne do jámy.

**Tip:** *Všímej si bezpečných a nebezpečných polí! Na mnoha polích nebezpečí nehrozí. Tvému zajíci se na nich nemůže nic stát. Existují však i nebezpečná pole, která se aktivují při otáčení mrkvi.*

**Co se stane,**

**když už v balíčku nezbývají žádné karty?**

Odkryté karty odkládejte během hry stranou. Pokud spotřebujete celý balíček, znovu karty zamíchejte a opět je obrázky dolů položte vedle kopce.

## Konec hry

Vítězem hry je hráč, jehož zajíc se jako první dostane nahoru k mrkvi. Případná přebytečná pole, o která by se mohl při posledním tahu posunout, jednoduše propadají.



# Lotti Karotti DELUXE

Stolová hra Ravensburger® č. 20 903 3

Licencia: © 1998/2021 Seven Towns Ltd.

Ilustrácie: Markus Erdt · Dizajn: Nina Schmider, Kinetic · Foto: Christof Herdt, Becker Studios

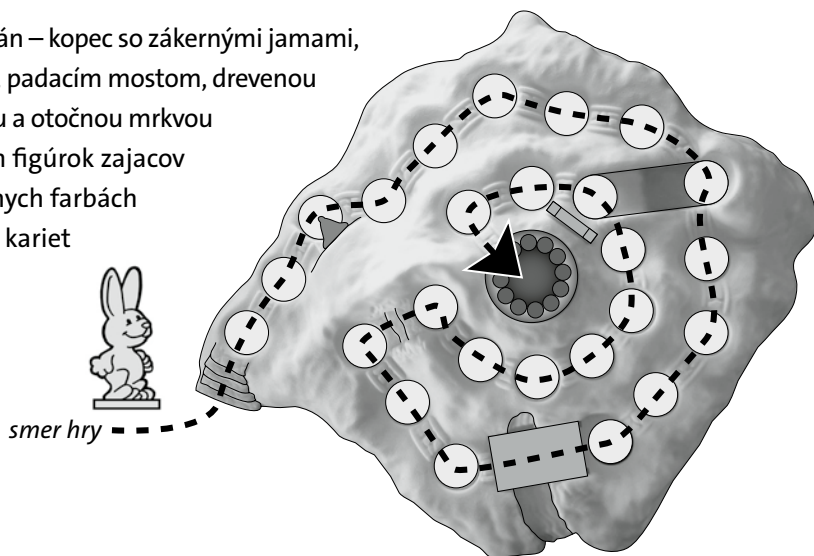
**Naozaj bláznivé zajacie preteky pre 2–4 hráčov vo veku 4–99 rokov.**

**Naši malí zajaci sa snažia dostať ako prví k šľavnatej mrkve na vrchole kopca. Cesta k nej je však plná prekvapení: tu a tam sa cestou objaví jama a – bác – niektorý zo zajacov do nej spadne. Inokedy ich zase zo svahu zhodí drzý krtko. Cestu k cieľu zajacom sťažujú aj padací most a drevená bránka.**

**Ktorý zajac sa nenechá nachytať a dostane sa k mrkve ako prvý?**

## Obsah balenia

- 1 hrací plán – kopec so zákernými jamami, krtkom, padacím mostom, drevenou brámkou a otočnou mrkvou
- 16 lesklých figúrok zajacov v 4 rôznych farbách
- 48 hracích kariet



## Príprava hry

- ☘ Postavte zelený kopec do stredu stola.
- ☘ Každý hráč si vezme 4 zajacov rovnakej farby a postaví ich pred schody vedúce k prvému políčku. Pokiaľ hráte len 2 alebo 3 hráči, vráťte zvyšné zajace do krabičky.
- ☘ Zamiešajte karty a balíček položte obrázkami dole vedľa kopca.

## Cieľ hry

Cieľom hry je dostať sa s **jedným** zo zajacov hore k mrkve ako prvý.

## Preteky o mrkvu sa začínajú!

Najmladší hráč začína a odkryje prvú kartu z balíčka. Nasledujú ďalší hráči v poradí podľa smeru hodinových ručičiek.

### Ako sa ťahá hracími figúrkami?

Ak odkryješ kartu so zajacom, posuň niektorého zo svojich zajacov do kopca o počet políčok, uvedených na tejto karte.



1 políčko vpred



2 políčka vpred



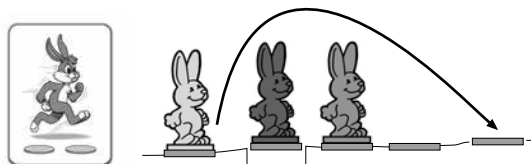
3 políčka vpred

- ☘ Pri každom ťahu, môžeš posunúť **ktoréhokoľvek** zo svojich 4 zajacov.
- ☘ Vždy sa môžeš rozhodnúť, či chceš nasadiť **nového** zajaca, alebo posunúť tie, ktoré už na kopci sú.

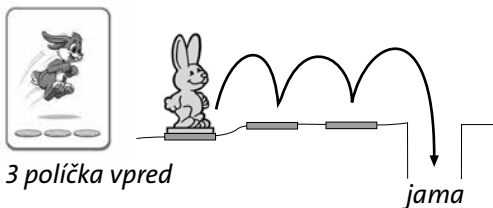
☘ Na jednom políčku môže stať vždy len **jeden** zajac.

☘ **Obsadené** políčka sa pri ťahaní hracími figúrkami **preskakujú** a nepočítajú sa.

☘ Jamy sa počítajú. Zajac však do jamy spadne len vtedy, ak jeho ťah končí **priamo** v nej.



2 políčka vpred



3 políčka vpred

jama

## Kedy sa otáča mrkvou?

Ak odkryješ kartu, na ktorej je zobrazená mrkva, otáčaj mrkvou na kopci opatrne v smere hodinových ručičiek, pokiaľ nebudeš počuť „**KLIK**“. Keď sa niektoré z políčok otvorí, objaví sa jama. Ak na tomto políčku zrovna stojí zajac, má smolu a spadne do nej.



Zajac zmizne v kopci a hra sa pre neho končí. Ak spadnú do jám v priebehu hry všetci tvoji 4 zajaci, hra pre teba bohužiaľ končí.

Otáčanie mrkvou navyše vždy aktivuje jednu z troch **prekážok**.

## Aké prekážky na ceste číhajú?

Cestu k cieľu sťažujú okrem jám, ďalšie tri prekážky: krtko, padací most a drevená bránka.

**1. Krtko** občas vykukne zo svojej skrýše. Ak pri východe zo skrýše zrovna stojí zajac, zhodí ho krtko zo svahu. Tento zajaca postav znovu pred schody vedúce k prvému políčku. Neskôr ho môžeš znovu nasadiť do hry.

**2. Padací most** sa pri každom otočení mrkvy pohybuje nahor alebo nadol.

☘ Ak si na ťahu a padací most je **spustený dole**, môžeš svojho zajaca posunúť o príslušný počet políčok a bez problémov s ním most prejsť.

☘ Ak si ale na ťahu a padací most **je zdvihnutý**, nemôže tvoj zajac prejsť na druhú stranu. V takom prípade buď zajaca posunieš na posledné políčko pred mostom a prípadne ďalšie políčko necháš prepadnúť alebo miesto neho posunieš niektorého zo svojich ostatných zajacov.

Ale pozor: padací most sa nepočíta ako políčko!

**3. Drevená bránka** sa čas od času otvorí. Ak pred ňou stojí zajac, bránka ho zhodí a zajac dopadne na políčko, ktoré sa nachádza o úroveň nižšie.

Odtiaľ môže neskôr pokračovať v hre. Ak stojí na tomto políčku iný zajac, posuň svojho zajaca jednoducho na ďalšie voľné políčko.

Platí to bohužiaľ aj v prípade, že je toto políčko práve otvorené a zajac spadne do jamy.

**Tip:** Všímaj si bezpečné a nebezpečné políčka! Na mnohých políčkach nebezpečie nehrozí. Tvojmu zajacovi sa na nich nemôže nič stať. Existujú však i nebezpečné políčka, ktoré sa aktivujú pri otáčaní mrkvy.

**Čo sa stane, keď už v balíčku nezostávajú žiadne karty?**

Odkryté karty odkladajte počas hry na bok. Ak spotrebujete celý balíček, znovu karty zamiešajte a opäť ich obrázkami dole položte vedľa kopca.

## Koniec hry

Víťazom hry je hráč, ktorého zajac sa ako prvý dostane hore k mrkve. Prípadné prebytočné políčka, o ktoré by sa mohol pri poslednom ťahu posunúť, jednoducho prepadávajú.

# Lotti Karottti DELUXE

Ravensburger® Spiele Nr. 20 903 3

Engedély: © 1998/2021 Seven Towns Ltd.

Illusztráció: Markus Erdt · Tervezés: Nina Schmider, Kinetic · Fotók: Christof Herdt, Becker Studios

**Egy örülten csavaros nyuszifutam, 2–4 játékosnak, 4–99 éves korig**

A mi kis nyuszikáink a domb tetején lévő friss répáért versenyeznek. Az odavezető út viszont tele van számos meglepetéssel. Útközben néha lyukak bukkannak fel, és – puff – egyik vagy másik nyuszi bizony beleesik. Néha egy szemtelen vakond löki le őket a dombról, máskor pedig egy felvonóhíd vagy kapu nehezíti meg a nyuszi dolgát.

**Melyik nyuszi nem hagyja magát utolérni és éri el elsőként a répát?**

## A doboz tartalma

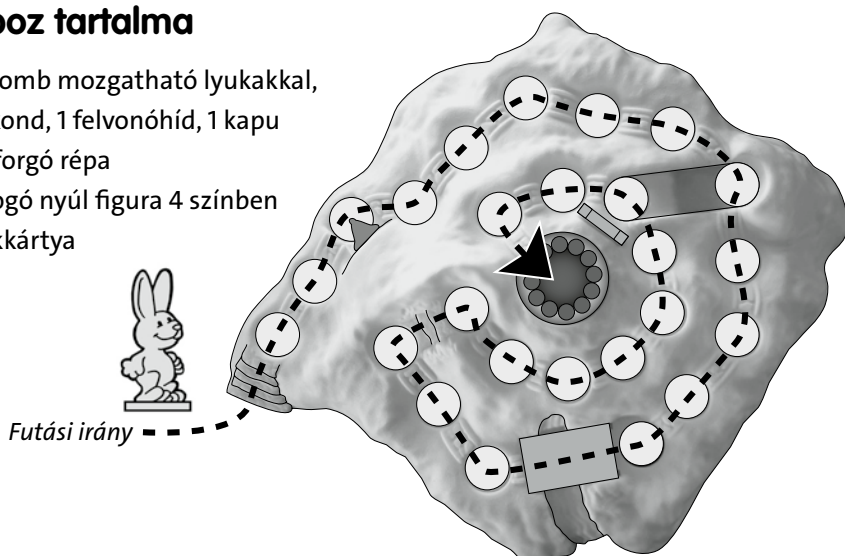
1 játékdomb mozgatható lyukakkal,

1 vakond, 1 felvonóhíd, 1 kapu

és 1 forgó répa

16 csillogó nyúl figura 4 színben

48 játékkártya



## Előkészületek

- ☘ Helyezd a zöld játékdombot az asztal közepére!
- ☘ Minden játékos négy megegyező színű nyuszit választ, majd az első mezőre vezető nagy lépcső elé helyezi őket. Ha csak két vagy három játékos játszik, tegyék vissza a megmaradt nyuszikat a dobozba.
- ☘ Az egyik játékos megkeveri a kártyákat, és képpel lefelé egy kupacba rakja őket a játékdomb mellé.

## A játék célja

Legyél Te az első, aki az **egyik** nyusziddal leghamarabb éred el a répát!

## Kezdődhet a verseny a répáért!

A legfiatalabb játékos kezd, aki felfordítja az első kártyát a kupacból. Ezután a játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik.

### Hogyan zajlik a húzás?

Ha felfordítasz egy kártyát, amelyen egy nyuszi van, akkor az egyik nyusziddal, annyi mezőt futsz fel a dombon, amennyi a kártya alján található.



1 mező előre



2 mező előre

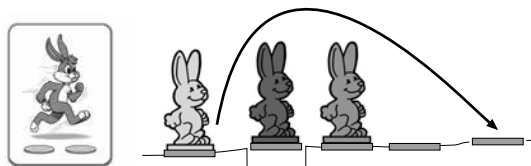


3 mező előre

- ☘ A négy nyulad **bármelyikével** léphetsz.
- ☘ Minden körben eldöntheted, hogy egy **új** nyuszit állítasz játékba, vagy egy már a dombon lévő nyuszival lépsz tovább.

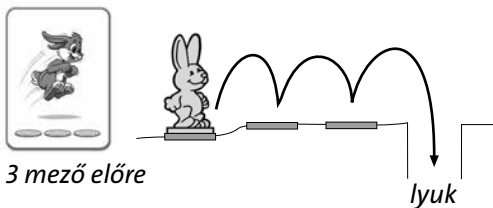
☘ Egyszerre csak **egy** nyuszi állhat egy mezőn.

☘ Az **elfoglalt** mezőket a lépésnél **át kell ugrani** és a lépésszámba nem kell beleszámolni.



2 mező előre

☘ A lyukakat beleszámítjuk a lépésszámba. A nyuszi azonban csak akkor esik bele a lyukba, ha a lépése **közvetlenül** azon a mezőn ér véget.



3 mező előre

## Mikor fordul meg a répa?

Ha felfordítottál egy répakártyát, óvatosan forgasd a répát a dombtetőn az óramutató járásával megegyező irányba, amíg a „Klikk” hangot nem hallod. Ezután kinyílik egy mező, és egy lyuk jelenik meg. Ha egy nyuszi azon a mezőn áll, akkor neki nem

volt sajnos szerencséje, és beleesik a lyukba. Ezután eltűnik a dombtól, és kiesik a játékból. Ha a játék során egy játékos negyedik nyuszija is lyukba esik, akkor sajnos csak a következő körben játszhat újra.



Ezen felül a répa elfordítása mindig működésbe hozza a három **akadály** egyikét.

## Milyen akadályok vannak?

A lyukakon kívül három további akadály nehezíti meg a cél elérését: a vakond, a felvonóhid és a kapu.

**1. A vakond** néha kinéz az odújából. Ha egy nyuszi áll előtte, a vakond lelöki őt a dombtól. Ilyen esetben tedd vissza ezt a nyuszit a nagy lépcső elé, amely az első mezőre vezet fel. A játékos később visszahozhatja ezt a nyuszit a játékba.

**2. A felvonóhíd** minden egyes alkalommal, amikor a répát elfordítod, felfelé vagy lefelé fordul.

☘ Ha te következelsz, és a felvonóhíd **le van hajtva**, átkelhetsz rajta a nyusziddal, és annyi mezőt futhatsz, ahány mező a kártyádon szerepel.

☘ Ha te következelsz, és a felvonóhíd **fel van húzva**, nem tudsz átkelni rajta a nyusziddal. Ilyenkor vagy visszalépsz vele a híd előtti utolsó mezőre és a fennmaradó lépéseidet elveszíted, vagy egy másik nyusziddal lépsz.

Kérjük, vedd figyelembe: A felvonóhíd nem egy mező!

**3. A kapu** néha kinyílik. Ha egy nyuszi ott áll, a kapu félrelöki, és lecsúszik a dombon az alatta lévő szintre. Ez a nyuszi onnan folytatja tovább a játékot. Ha ezt a mezőt már elfoglalta egy másik nyuszi, akkor a te nyuszi egyszerűen a következő szabad mezőre kerül. Ez akkor is érvényes, ha ez a mező éppen nyitva van, és szegény nyuszika beleesik a lyukba.

***Tipp:** Figyelj a biztonságos és nem biztonságos mezőkre! Sok biztonságos terület van, ott semmi sem történhet a nyusziddal. De vannak olyan, nem biztonságos mezők is, amelyek a répa forgatásával lyukakká válnak.*

## **Mi történik, ha a kártyapakli elfogyott?**

Húzás után tedd külön a már felhúzott kártyákat! Ha a pakli elfogyott, keverd meg a kártyákat, és tedd őket képpel lefelé a játékdomb mellé.

## **A játék vége**

A játék győztese az, aki az egyik nyulával elsőként éri el a dombtetőn a répát. A felesleges pontokat a játékosok elveszítik.



# Lotti Karotti DELUXE

Ravensburger® jocul nr. 20 903 3

Licență: © 1998/2021 Seven Towns Ltd.

Ilustrații: Markus Erdt · Proiect: Nina Schmider, Kinetic · Fotografii: Christof Herdt, Becker Studios

**O cursă de iepurași total întortocheată pentru 2-4 jucători cu vârste cuprinse între 4 și 99 de ani**

Micii noștri iepurași se întrec pe deal pentru un morcov suculent. Dar calea este plină de surprize: Uneori, există găuri în drum și – bum – iepurașii cad în ele; alteori, o cârțiță șireată îi împinge cu nerușinare de pe deal. Podul mobil și poarta fac, de asemenea, dificilă ajungerea iepurașilor la destinație.

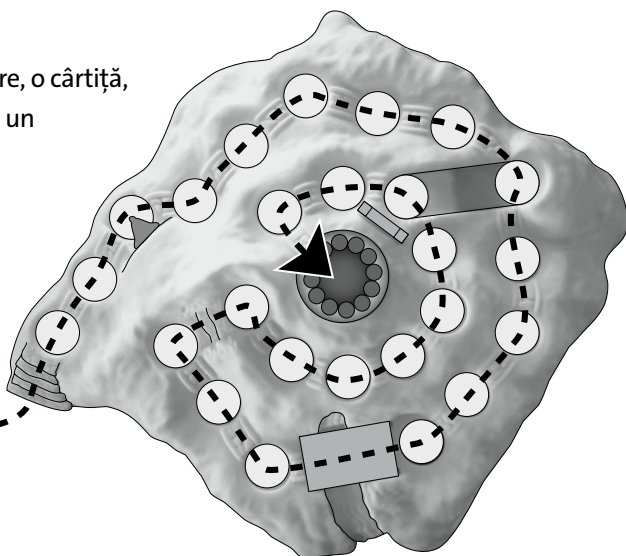
**Care dintre iepurași nu se va speria și va fi primul care va ajunge la morcov?**

## Conținut

- 1 un deal cu gropi în mișcare, o cârțiță, un pod mobil, o poartă și un morcov care se învâрте
- 16 figurine de iepurași strălucitori în 4 culori
- 48 cărți de joc



*Direcția cursei* - - - - -



## Pregătire

- ☘ Așezați dealul verde în mijlocul mesei.
- ☘ Fiecare jucător alege patru iepurași de aceeași culoare și îi plasează în fața scării mari care duce la primul câmp. Dacă sunt doar doi sau trei jucători, puneți iepurașii rămași în cutie.
- ☘ Un jucător amestecă cărțile și le așază într-un teanc lângă deal, cu fața în jos.

## Scopul jocului

Scopul jocului este să ajungi cât mai repede cu unul dintre iepurașii tăi la locul din vârful morcovului.

## Cursa pentru morcov a început!

Jocul este început de cel mai tânăr jucător, care dezvăluie prima carte din teanc. Jocul se joacă în sensul acelor de ceasornic.

### Cum te miști pe tablă?

După întoarcerea cărții cu iepuraș, jucătorul se deplasează înainte cu atâtea spații câte sunt indicate în partea de jos a cărții.



1 câmp înainte



2 câmpuri înainte

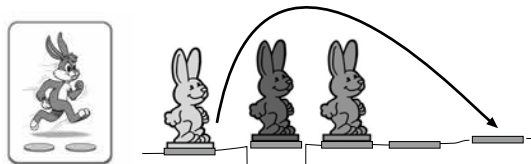


3 câmpuri înainte

- ☘ Puteți muta oricând **oricare** dintre cei patru iepurași.
- ☘ Puteți decide dacă doriți să folosiți **un iepuraș nou** sau continuați să vă mișcați cu iepurașul care se află deja pe deal.

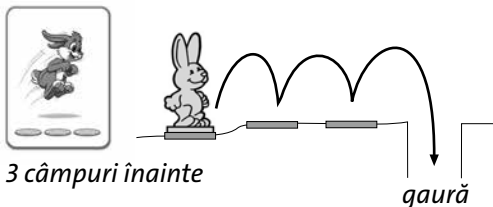
☘ Doar **un** singur iepuraș poate sta pe un singur câmp.

☘ Câmpurile **ocupate** sunt **omise** în timpul cursei și nu sunt luate în considerare.



2 câmpuri înainte

☘ Găurile sunt luate în considerare. Totuși, iepurașul tău va cădea în gaură doar dacă mișcarea ta se termină **exact** pe terenul cu gaură.



3 câmpuri înainte

gaură

## Când se întoarce morcovul?

După ce cartea cu morcovul este dezvăluită, roțiți cu atenție morcovul în sensul acelor de ceasornic până când auziți un clic distinctiv. Dacă unul dintre câmpuri se deschide, atunci se creează o gaură în cale. Dacă pe acest câmp se află un

iepuraș, atunci acesta are ghinion și cade în gaură. Iepurașul dispare de pe deal și este eliminat din joc. Dacă al patrulea iepuraș cade în gaură în timpul jocului, din păcate, nu vei putea juca din nou decât în runda următoare.



Rotirea suplimentară morcovului declanșează întotdeauna unul dintre cele trei **obstacole**.

## Ce obstacole am putea întâmpina?

Pe lângă găuri, drumul spre obiectiv este îngreunat de trei obstacole: o cârțiță, un pod și o poartă.

**1.** Din când în când, **cârțița** iese din vizuină. Dacă în fața ei se află un iepuraș, cârțița îl aruncă în jos de pe deal. Jucătorul plasează iepurașul doborât înapoi în fața scârilor mari care duc la primul câmp. Iepurașul poate fi readus sus mai târziu.

2. În timpul fiecărei rotații a morcovului, **podul mobil** se deschide sau se închide.

⌘ Când este rândul tău și podul mobil este **deschis**, iepurașul tău îl poate traversa fără piedici cu numărul de spații desemnat.

⌘ Dacă este rândul tău și podul mobil este **ridicat**, iepurașul tău nu-l poate traversa. În acest caz, ai două opțiuni: Fie te muți cu iepurașul tău pe ultimul câmp imediat înainte de pod și pierzi rândul, fie te muți cu unul dintre ceilalți iepurași.

Reține: Podul mobil nu este un câmp!

**3. Poarta** se deschide uneori. Dacă acolo se află un iepuraș, poarta care se deschide îl împinge în josul tablei. De acolo, iepurașul continuă să alerge și își poate continua cursa. Dacă acest câmp este deja ocupat de un alt iepuraș, jucătorul plasează iepurașul pe următorul câmp liber. Acest lucru este valabil și în cazul în care există o gaură în câmp și iepurașul cade în ea.

**Recomandare:** Fiți atenți la câmpurile sigure și periculoase! Există o mulțime de câmpuri sigure. Pe ele, iepurașii nu sunt în pericol. Cu toate acestea, există și câmpuri pe tablă care, odată cu rotația morcovului, pot fi periculoase pentru iepurași.

### **Ce se întâmplă când se termină pachetul de cărți?**

Jucătorii pun mai întâi cărțile deschise cu fața în jos. Când teancul este epuizat, amestecați cărțile puse deoparte și puneți-le înapoi lângă deal, cu fața în jos.

## **Terminarea jocului**

Jucătorul care ajunge primul în vârful morcovului cu unul dintre iepurașii săi câștigă. Punctele expiră.

# Lotti Karotti DELUXE

Ravensburger spēles Nr. 20 903 3

Licence: © 1998/2021 Seven Towns Ltd.

Ilustrācijas: Markus Erdt · Dizains: Nina Schmider, Kinetic · Foto: Christof Herdt, Becker Studios

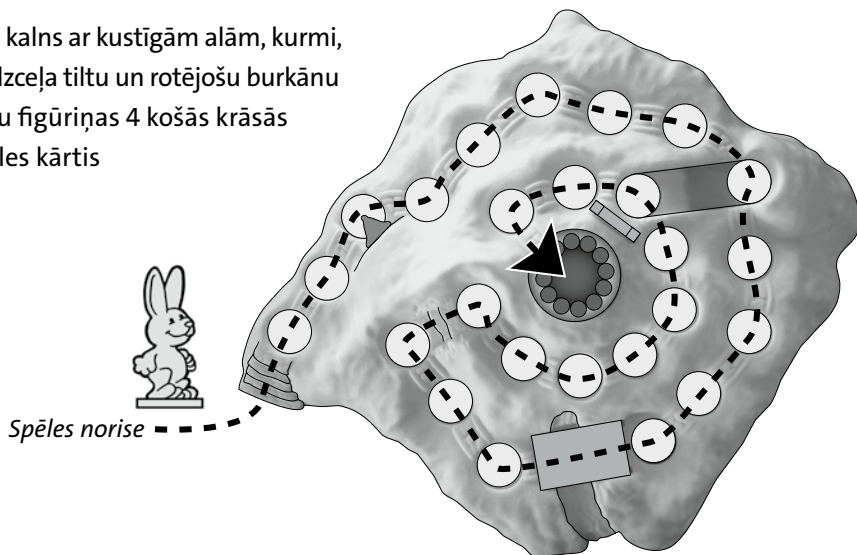
**Jautrās zaķu sacīkstes Deluxe 2 līdz 4 spēlētājiem vecumā no 4 līdz 99 gadiem**

**Mazie, ņiprie zaķēni skrien, lai sasniegtu mērķi kalna galā – sulīgo burkānu. Taču taka ir pārsteigumu pilna. Pēkšņi atveras ala un kāds no mazajiem zaķiem tajā iekrīt, vai arī negantais kurmis negaidot nogrūž kādu zaķēnu no paugura. Turklāt ceļā uz mērķi tos aizkavē arī dzelzceļa tilts un vārti.**

**Kurš zaķis būs lielākais veiksminieks un pirmais nokļūs kalna galā?**

## Saturs

- 1 zaļš kalns ar kustīgām alām, kurmi, dzelzceļa tiltu un rotējošu burkānu
- 16 zaķu figūriņas 4 košās krāsās
- 48 spēles kārtis



## Sagatavošanās

- ☼ Zaļais kalns jānoliek galda vidū.
- ☼ Katrs spēlētājs paņem 4 vienādas krāsas zaķus un novieto tos pie kāpnēm, kas ved uz pirmo spēles lauciņu. Ja spēlē piedalās tikai 2 vai 3 spēlētāji, tad atlikušos zaķus noliek malā.
- ☼ Viens no spēlētājiem sajauc spēles kārtis un aizklātas kaudzītē noliek blakus kalnam.

## Spēles mērķis

Pirmajam aiziet ar vienu no saviem zaķiem līdz burkānam un uzkāpt uz tā.

## Sacensības par burkāna iegūšanu sākas!

Spēli sāk jaunākais spēlētājs un atklāj virsējo spēles kārti. Dalībnieki veic gājienus pulksteņa rādītāja virzienā.

### Kā jāveic gājieni?

Ja esi apgriezis otrādi kārti ar zaķa attēlu, pārvieto zaķi uz kalna par tik lauciņiem, cik norādīti kārtī.



*Ej vienu lauciņu uz priekšu*



*Ej divus lauciņus uz priekšu*



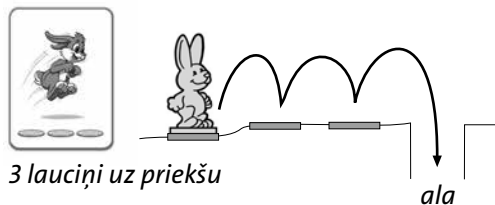
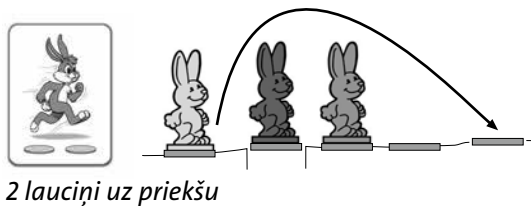
*Ej trīs lauciņus uz priekšu*

- ☼ Gājienus vari veikt ar **jebkuru** no saviem zaķiem.
- ☼ Vari izvēlēties – veikt gājienus ar **jaunu** zaķi, vai arī turpināt ar kādu no tiem, kas jau atrodas uz kalna.

☘ Uz viena lauciņa drīkst atrasties tikai **viens** zaķēns.

☘ **Aizņemtajiem** lauciņiem **jālec pāri**, tos neskaita.

☘ Ja ceļā ir ala, tad tā tiek skaitīta, taču zaķis tajā iekrīt tikai tad, ja gājiens beidzas **tieši** uz šī lauciņa.



## Kad jāgriez burkāns?

Ja esi atklājis kārti ar burkāna attēlu, uzmanīgi griez burkānu pulkstenrādītāja virzienā, līdz izdzirdi „klikšķi”. Viens no lauciņiem zaķu ceļā uz burkānu pēkšņi atveras un veidojas vaļēja ala. Ja uz šī lauciņa stāv zaķis, tas iekrīt alā un nozūd skatienam. Šis zaķis vairs spēlē nepiedalās. Ja spēles gaitā alā iekrīt arī tavs ceturtais zaķis, pievienoties pārējiem spēlētājiem vari tikai nākamajā spēlē.



Griežot burkānu, ikreiz tiek aktivizēts kāds no trim **šķēršļiem**.

## Kādi šķēršļi sastopami šajā spēlē?

Neskaitot alas, šajā spēlē zaķēnus ceļā aizkavē vēl trīs šķēršļi: kurmis, dzelzceļa tilts un vārti.

**1.** Reizēm no alas izlien **kurmis**. Sastopot ceļā zaķēnu, viņš to nogrūž no paugura. Šo zaķēnu atkal novieto pie lielajām kāpnēm pirms pirmā spēles lauciņa. Spēlētājs šo zaķēnu vēlāk atkal var iesaistīt spēlē.

**2. Dzelzceļa tilts** līdz ar katru burkāna griezienu vai nu paceļas, vai nolaižas.

☘ Ja tev jāveic gājiens, un dzelzceļa tilts **ir nolaists**, vari netraucēti veikt savu gājienu.

☘ Ja tev jāveic gājiens, bet dzelzceļa tilts **ir pacelts**, tad tavs zaķēns tam pāri netiks. Vai nu tu veic gājienu līdz tiltam, un atlikušie gājiena punkti pazūd, vai arī tu izvēlies veikt šo gājienu ar kādu citu no saviem zaķiem.

Nem vērā: dzelzceļa tilts nav spēles lauciņš!

**3. Reizēm atveras vārti.** Ja tur stāv zaķēns, vārti to pastumj malā, un zaķēns nošļūc lejup pa nogāzi. No šīs vietas zaķēns atkal var turpināt spēli. Ja uz šī lauciņa jau atrodas kāds zaķis, tev savs zaķēns jānovieto uz nākamā brīvā lauciņa. Šis nosacījums ir spēkā arī tad, ja šis lauciņš tobrīd ir vajā - tad zaķēns iekrīt alā.

**Padoms:** *Pievērs uzmanību drošajiem un nedrošajiem lauciņiem! Spēles laukumā ir daudz drošu lauciņu, un nekas nenotiks, ja uz tiem novietosi savu zaķi. Savukārt citi lauciņi ir bīstami un, pagriežot burkānu, rada apdraudējumu zaķēniem.*

## **Kas notiek, kad izlietotas visas kārtis?**

Atklātās kārtis nolieciet malā. Kad visas izbeigušās, atkal tās sajauciet un novietojiet blakus kalnam ar attēliem lejup.

## **Spēles noslēgums**

Uzvarētājs ir spēlētājs, kurš pirmais novieto savu zaķi uz burkāna! Liekie punkti vienkārši dzēšas.