

Lotti Karotti

Ravensburger Spiele® Nr 21 569 0

Licencja: © 2003 Seven Towns Ltd.

Ilustracje: Ian Steven

Projekt: Kinetic

Zdjęcie: Hans J. Keller



Zwariowany
wyścig
zajaczków
dla 2-4 graczy
w wieku
od 5 do 10 lat

Lotti Karotti

**Te małe śliczne
zajączki wspinają się na
szczyt wzgórza, żeby
zdobyć soczystą
marchewkę.**





**Ścieżka jest jednak pełna
niespodzianek. Nagle
otwiera się norka –
i jeden z zajączków w nią
wpada... i znika.**

**Który zajączek zdobędzie
szczyt jako pierwszy?**

Zawartość:

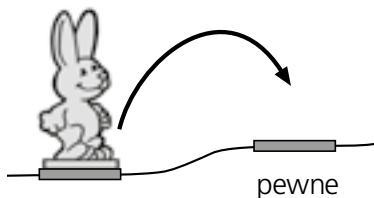
zielone wzgórze (1 szt.) z obracającą się
marchewką
16 zajączków w 4 kolorach
24 karty

Przed rozpoczęciem gry

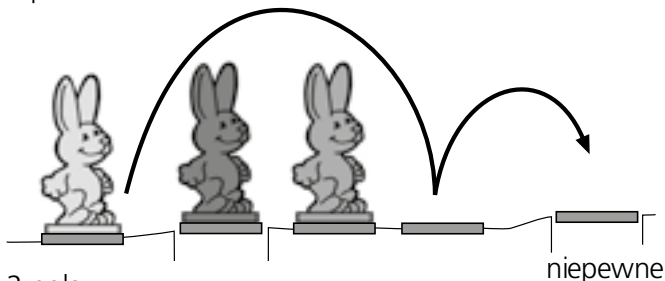
-  Zielone wzgórze umieszczamy na środku stołu.
-  Każdy z graczy otrzymuje 4 zajączki tego samego koloru. Jeśli grają tylko 2 lub 3 osoby należy odłożyć pozostałe zajączki do pudełka.
-  Jeden z graczy tasuje karty i umieszcza je za wzgórzem obrazkiem do dołu.
-  Gracz, którego urodziny wypadają najpóźniej, rozpoczyna grę. Następnie kontynuujemy grę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Rozpoczyna się wyścig o marchewkę!

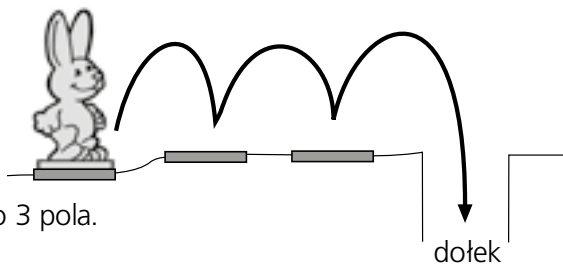
Najpierw weź kartę z wierzchu talii. Następnie przesun swojego zajączka w górę o tyle pól, ile widnieje na karcie. Przeskakuj nad wszystkimi polami, które są już zajęte. Jeśli na Twojej ścieżce znajduje się dołek, należy przez niego przeskoczyć, ale zając wpada do niego tylko wtedy, gdy się na nim zatrzyma.



Ruch do przodu o 1 pole.



Ruch do przodu o 2 pola.



Ruch do przodu o 3 pola.

Uwaga!

Bądź ostrożny, wybierając zajęczka, którym chcesz wykonać ruch. Niektóre pola są bezpieczne i nic się nie stanie, jeśli na nich wylądujesz, na niektórych jednak czycha niebezpieczeństwo i zniemacka otwierają się, ukazując norkę. Patrz więc przed siebie i przemyśl dokładnie ruch zajęczka. Jeśli wszystkie Twoje cztery zajęczki powpadają do dołków, odpadasz z gry i czekasz na następną rozgrywkę.



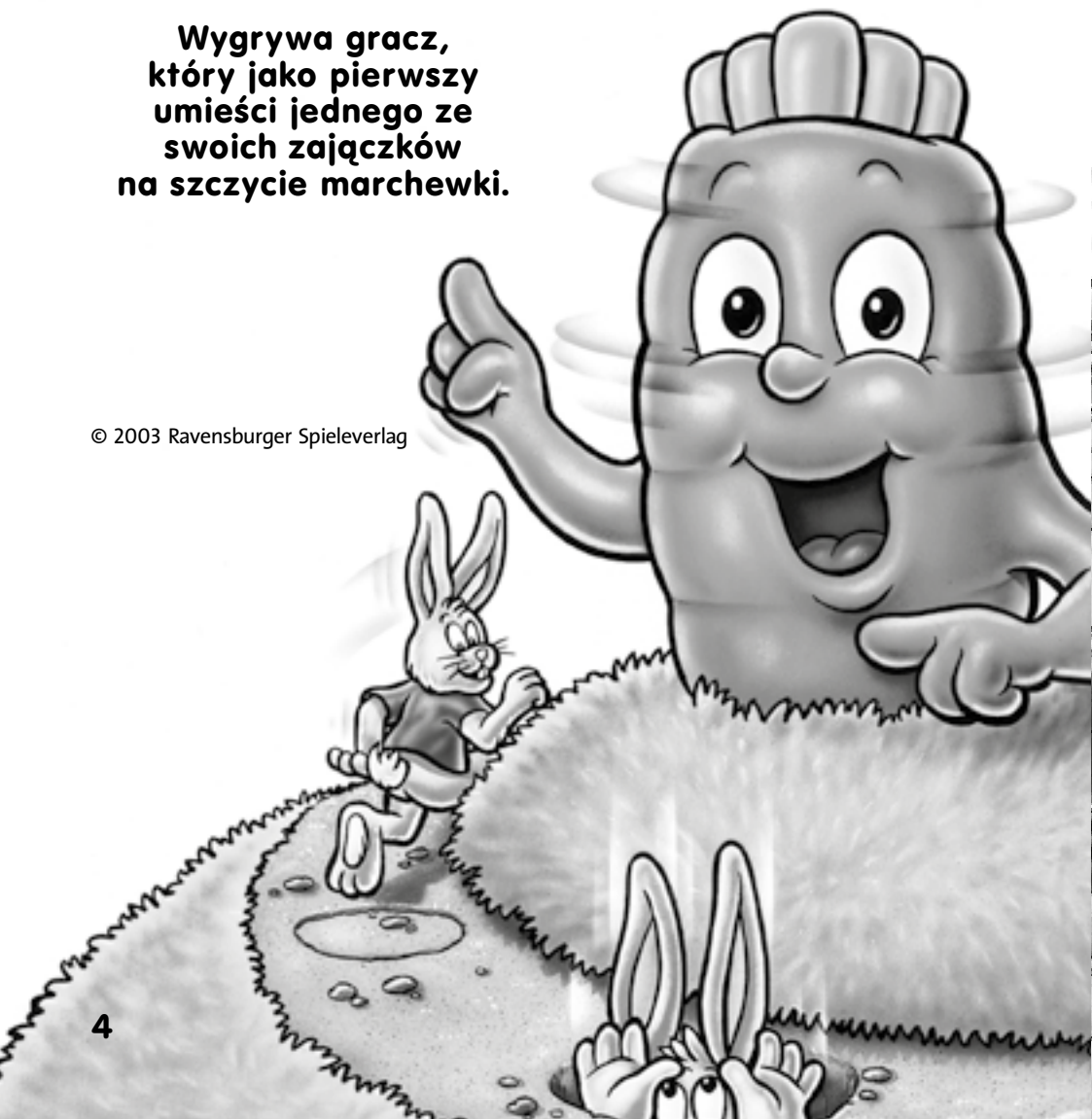


Ostrożnie przekręć marchewkę zgodnie z ruchem wskazówek zegara aż usłyszysz kliknięcie.

Jedno z pól na drodze do marchewki może się otworzyć. Jeśli zajęczek znajdzie się na takim polu, biedaczek wpada do środka. Znika wtedy we wnętrzu wzgórza i odpada z gry. Kiedy jednak nie pokaże się żaden z dołków, uda Ci się szczęśliwie uciec!

**Wygrywa gracz,
który jako pierwszy
umieści jednego ze
swoich zajęczków
na szczycie marchewki.**

© 2003 Ravensburger Spielverlag



Lotti Karotti

Ravensburger Spiele® č. 21 569 0

Licence: © 2003 Seven Towns Ltd.

Ilustrace: Ian Steven

Design: Kinetic

Foto: Hans J. Keller



**Totálně
popletený
závod zajíců
pro 2-4 hráče
ve věku 5-10 let**

Lotti Karotti

Naši malí zajíci závodí ke šťavnaté karotce nahoře na kopci.

Ale cesta tam je plná překvapení.





Cestou se náhle otvírají díry – a žbluňk – padá jeden nebo druhý malý zajíček dovnitř... a zmizí.

Který zajíc stihne asi jako první dostat se úplně nahoru?

Obsah:

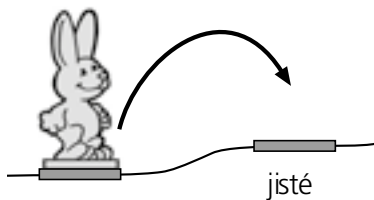
1 zelený kopec s otočnou karotkou
16 zajíců ve 4 barvách
24 karet

Příprava

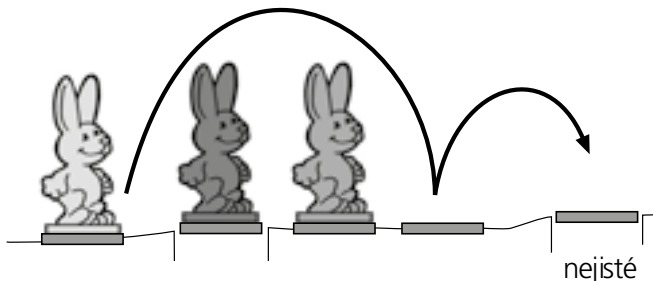
-  Zelený kopec přijde do středu stolu.
-  Každý z vás si vezme 4 zajíce stejné barvy. Hrají-li spolu jen 2 nebo 3 hráči, zbylé zajíce vraťte zpátky do krabice.
-  Jeden zamíchá karty a položí je obrázkem dolů vedle kopce.
-  Začíná ten, kdo má nejdříve narozeniny. Pak se pokračuje po směru hodinových ručiček.

Závod ke karotce začíná!

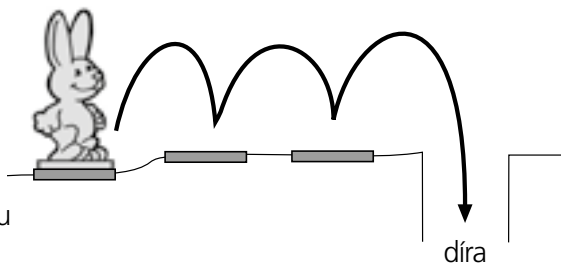
Vezmi si nejdříve svrchní kartu z kupky. Pak poběžíš s jedním z tvých zajíců do kopce nahoru o tolik polí, kolik je uvedeno na kartě. Obsazená políčka můžeš přitom jednoduše přeskočit, ty se nepočítají. Pokud je na cestě díra, počítá se. Spadneš ale do ní jen tehdy, když přistaneš přímo tam.



1 políčko dopředu



2 políčka dopředu



3 políčka dopředu

Pozor:

Dávej vždy dobrý pozor, s kterým ze svých zajíců táhneš. Existují jistá pole, kde se nemůže nic stát. A existují také nejistá pole, která se náhle mohou otevřít. Pak vznikne díra. Dívej se tedy přesně, kde je otevřená díra. Pokud nemůžeš táhnout s žádným jiným ze svých zajíců, musíš sem žbluňknout, když tam přistaneš. Pokud by tam spadl tvůj čtvrtý zajíc, můžeš hrát bohužel teprve až v příští hře.



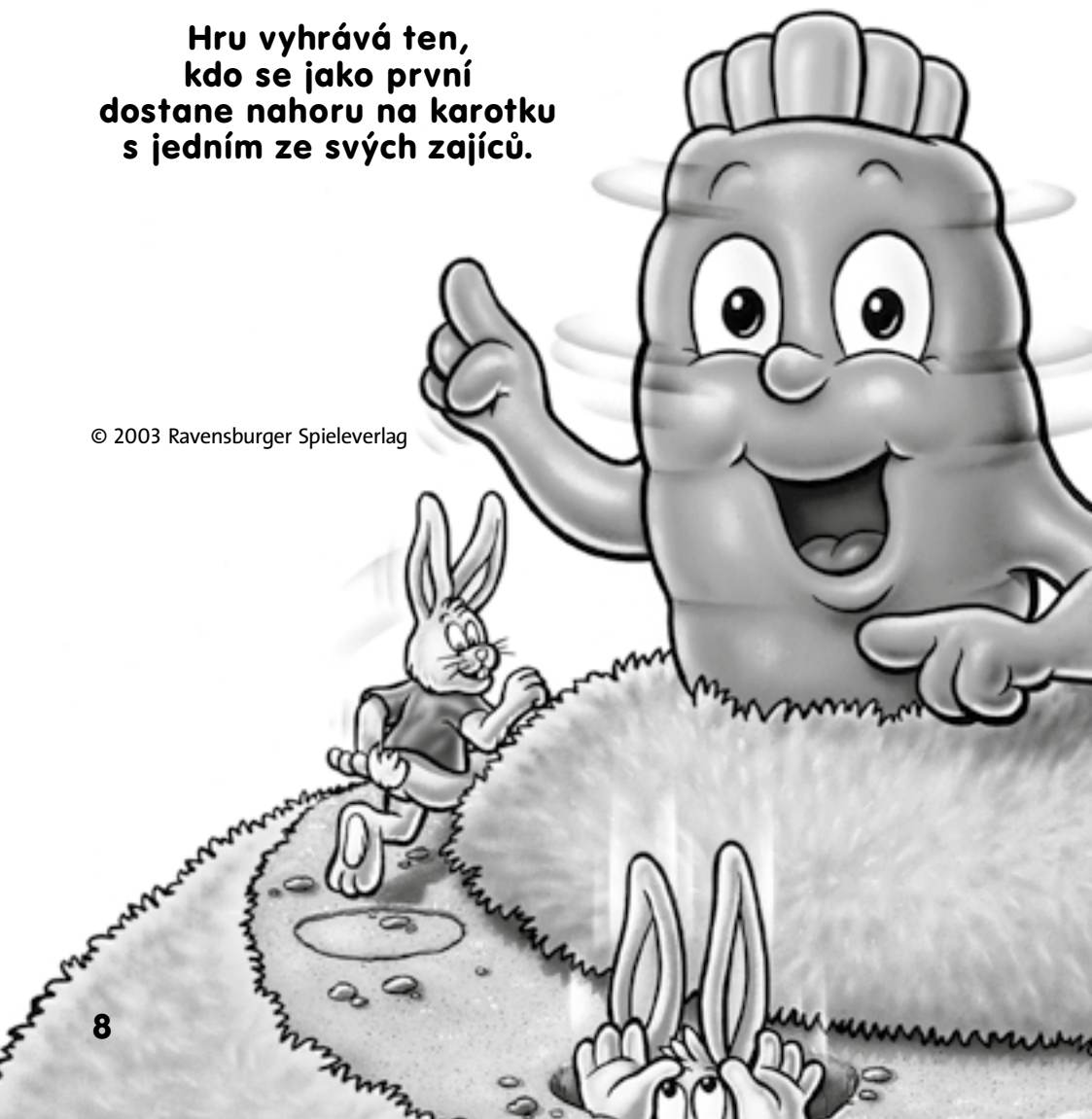


Otáčej karotku opatrně ve směru hodinových ručiček, až udělá „**KLICK**”.

Jedno z nejistých polí na tvé cestě ke karotce se teď otevře. Pokud tam stojí zajíc, má smůlu a žbluňkne dovnitř. Zmizí v kopci a je ze hry ven. Někdy se neotevře žádná díra - pak jste měli všichni štěstí.

**Hru vyhrává ten,
kdo se jako první
dostane nahoru na karotku
s jedním ze svých zajíců.**

© 2003 Ravensburger Spielverlag



Lotti Karotti


Ravensburger Spiele® č. 21 569 0

Licencia: © 2003 Seven Towns Ltd.

Ilustrácia: Ian Steven

Design: Kinetic

Foto: Hans J. Keller



**Totálne
popletené
preteky zajacov
pre 2-4 hráčov
vo veku
5-10 rokov**

Lotti Karotti

Naše malé zajačiky sa pretekajú ku šťavnatej karotke hore na kopci. Ale cesta k nej je plná prekvapení.

Znenazdajky sa na nej otvárajú diery – a žblnk – jeden alebo druhý malý zajačik padá dovnútra... a mizne.

Ktorý zajac stihne asi ako prvý dostať sa úplne hore?





Preteky ku karotke sa začínajú!

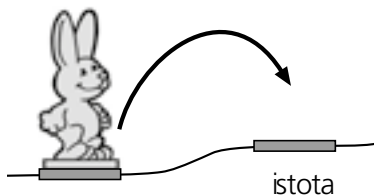
Zober si najskôr vrchnú kartu z kôpky. Potom pobežíš s jedným z tvojich zajacov hore do kopca o toľko polí, koľko je uvedených na karte. Obsadené políčka môžeš pritom jednoducho preskočiť, tie sa nepočítajú. Ak je na ceste diera, počíta sa. Spadneš do nej ale len vtedy, keď pristaneš priamo tam.

Obsah:

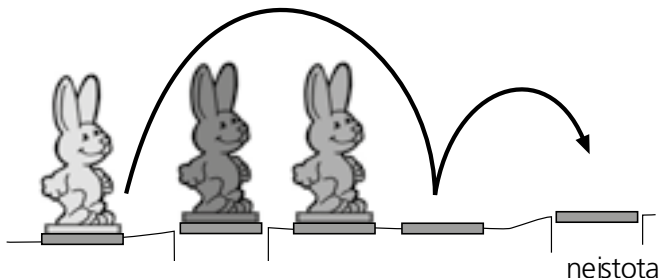
1 zelený kopec s otočnou karotkou
16 zajacov v 4 farbách
24 kariet

Príprava

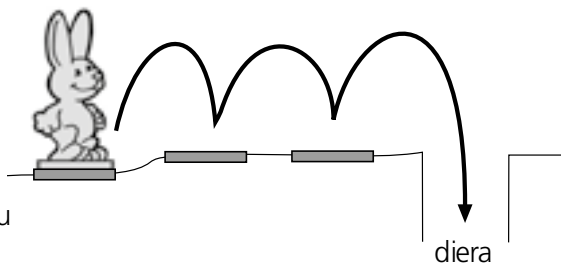
-  Zelený kopec dajte do stredu stola.
-  Každý z vás si zoberie 4 zajačikov rovnakej farby.
Ak spolu hrajú len 2 lebo 3 hráči, zvyšných zajačikov vráťte naspäť do krabice.
-  Jeden zamieša karty a položí ich obrázkom dolu vedľa kopca.
-  Začína ten, kto má najskôr narodeniny. Potom sa pokračuje v smere hodinových ručičiek.



1 políčko dopredu



2 políčka dopredu



3 políčka dopredu

Pozor:

Vždy dávaj dobrý pozor, s ktorým zo svojich zajacov ťaháš. Existujú isté polia, kde sa nemôže nič stať. A existujú aj neisté polia, ktoré sa náhle môžu otvoriť. Potom vznikne diera. Pozeraj sa teda presne, kde je otvorená diera. Pokiaľ nemôžeš ťahať so žiadnym iným zo svojich zajacov, musíš žblknúť do diery, keď na nej pristaneš. Pokiaľ by do diery spadol tvoj štvrtý zajac, môžeš hrať, bohužiaľ, až v budúcej hre.



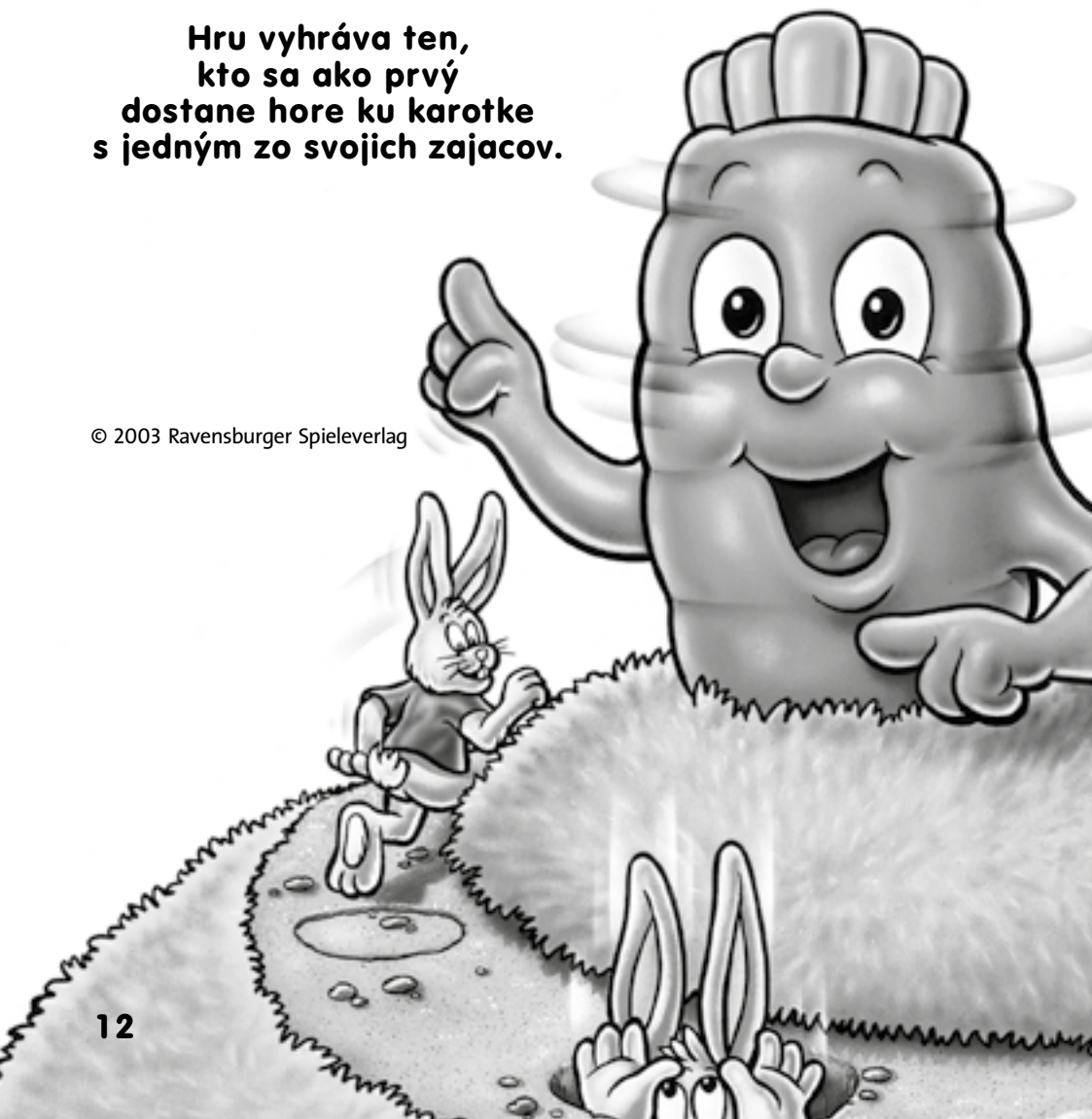


Otáčaj karotku opatrne v smere hodinových ručičiek, až urobí „klik“.

Jedno z neistých polí na tvojej ceste ku karotke sa teraz otvorí. Pokiaľ tam stojí zajac, má smolu a žblnkne dovnútra. Zmizne v kopci a je z hry von. Niekedy sa neotvorí žiadna diera – potom ste mali všetci šťastie.

**Hru vyhráva ten,
kto sa ako prvý
dostane hore ku karotke
s jedným zo svojich zajacov.**

© 2003 Ravensburger Spielverlag



Lotti Karotti

Ravensburger Spiele® Nr. 21 569 0

Licenc: © 2003 Seven Towns Ltd.

Illusztráció: Ian Steven

Tervező: Kinetic

Fénykép: Hans J. Keller



Lotti Karotti

A nyulacskák futóversenyt rendeznek fel a dombtetőre a zamatos répáig. De az odavezető út teli van meglepetéssel. Lyukak nyílnak meg hirtelen a földben – és zsupsz, már bele is pottyant valamelyik nyulacska... sőt már el is tűnt egészen.

Vajon melyik nyuszi ér föl elsőként a domb legtetejére?





Kezdődik a versenyfutás, irány a répa!

Először húzz egy lapot a kártyarakás tetejéről, majd egyik nyuladdal szaladj a domboldalon annyi mezőt felfelé, amennyit a kártya mutat. A foglalt mezőket egyszerűen ugord át, ezek nem számítanak bele a lépésbe. Ha lyuk van az úton, az viszont beleszámít. De a lyukba belepottyanni csak akkor fogsz, ha pontosan odaérsz rá.

A doboz tartalma:

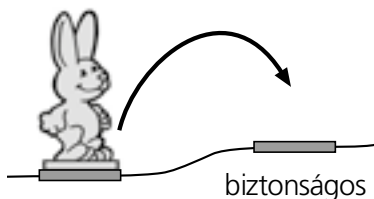
1 zöld domb elforgatható répával
16 nyúl 4 színben
24 kártya

Előkészületek

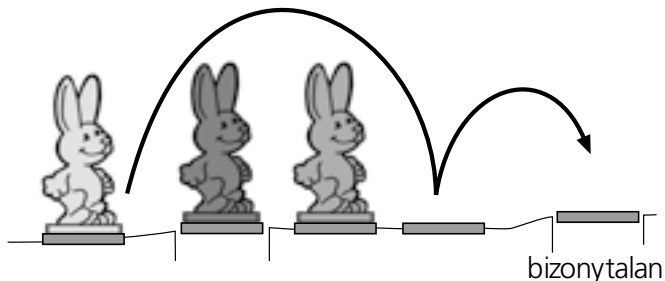
-  A zöld dombot tegyük az asztal közepére.
-  Mindenki vegyen 4 azonos színű nyulat. Ha csak 2 vagy 3 játékos játszik, akkor a többi nyulat vissza kell tenni a dobozba.
-  Az egyik játékos keverje meg a kártyát és képpel lefelé tegye a domb mellé.
-  Az kezd, akinek a leghamarabb lesz a születésnapja. A többiek azután az óra járásának irányában követik.



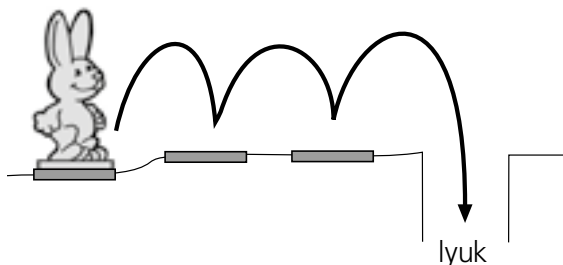
1 mezőt előre



2 mezőt előre



3 mezőt előre



Figyelem:

Arra jól figyelj, hogy melyik nyuladdal lépsz. Vannak biztonságos mezők, ahol nem történhet baj, és vannak bizonytalanok, amelyek alatt hirtelen megnyílnak a föld és lyuk keletkezik. Jól nézd hát meg, hol tátong lyuk! Ha egyetlen nyúlal tudsz már csak lépni, akkor bizony bele kell pottyannod a lyukba, mielőtt odaérsz. Ha negyedik nyulad is leesett, akkor sajnos csak a következő játékban indulhatsz újra.





Fordítsd el óvatosan a répát az óramutató járásának irányába, amíg kattanást nem hallasz.

A répához vezető út egyik bizonytalan mezője alatt most megnyílik a föld. Ha áll ott egy nyuszi, akkor ez számára nagy balszerencse, mert belepottyan a lyukba. Ilyenkor eltűnik a domb alatt és nem játszik tovább. Előfordulhat az is, hogy mégsem keletkezik lyuk, ez persze mindenki számára szerencse.

**A játékot az nyeri, aki
valamelyik nyulával elsőként
érkezik föl a répához.**

© 2003 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

