

Lotti Karotti

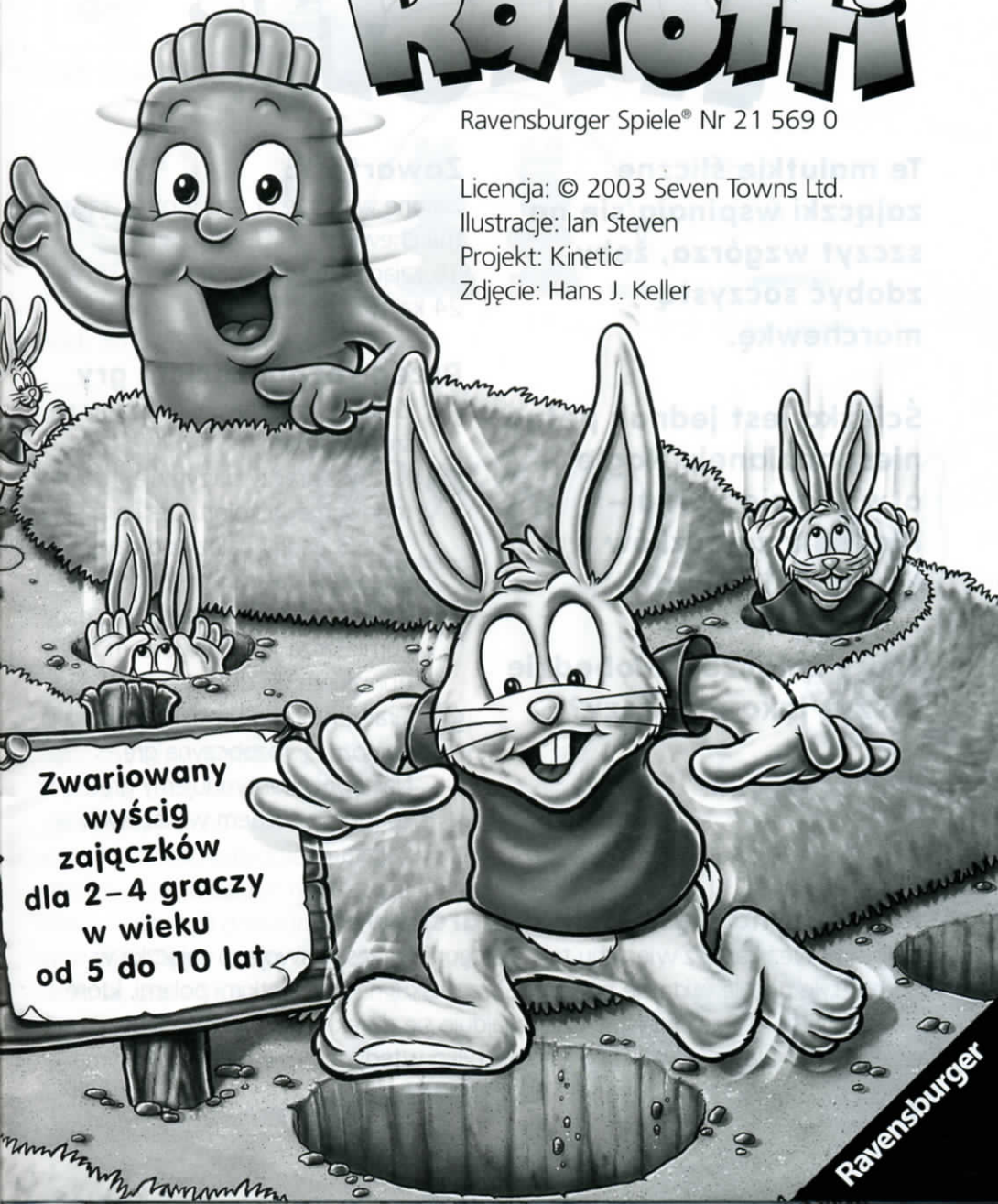
Ravensburger Spiele® Nr 21 569 0

Licencja: © 2003 Seven Towns Ltd.

Ilustracje: Ian Steven

Projekt: Kinetic

Zdjęcie: Hans J. Keller



Lotti Karotti

**Te malutkie śliczne
zajaczki wspinają się na
szczyt wzgórza, żeby
zdobyć soczystą
marchewkę.**





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

**Który zajaczek zdobędzie
szczyt jako pierwszy?**

Zawartość:

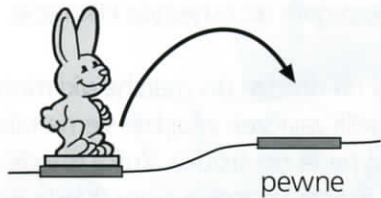
zielone wzgórze (1 szt.) z obracającą się
marchewką
16 zajaczków w 4 kolorach
24 karty

Przed rozpoczęciem gry

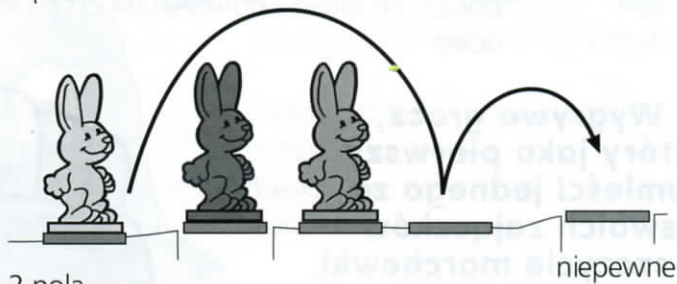
-  Zielone wzgórze umieszczamy na
środku stołu.
-  Każdy z graczy otrzymuje 4 zajaczki
tego samego koloru. Jeśli grają tylko
2 lub 3 osoby należy odłożyć
pozostałe zajaczki do pudełka.
-  Jeden z graczy tasuje karty
i umieszcza je za wzgórzem
obrazkiem do dołu.
-  Gracz, którego urodziny wypadają
najpóźniej,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

Rozpoczyna się wyścig o marchewkę!

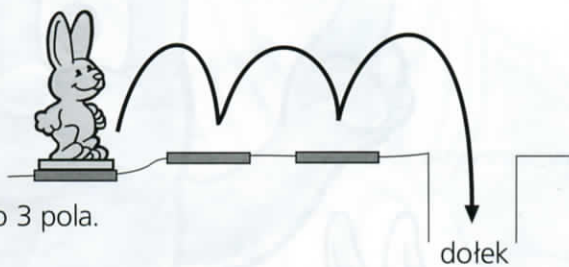
Najpierw weź kartę z wierzchu talii. Następnie przesunij swojego zajaczka w
górze o tyle pól, ile widnieje na karcie. Przeskakuj nad wszystkimi polami, które
są już zajęte. Jeśli na Twojej ścieżce znajduje się dołek, należy przez niego
przeskoczyć, ale zajac wpada do niego tylko wtedy, gdy się na nim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



Ruch do przodu o 1 pole.



Ruch do przodu o 2 pola.



Ruch do przodu o 3 pola.

Uwaga!

Bądź ostrożny, wybierając zajączka, którym chcesz wykonać ruch. Niektóre pola są bezpieczne i nic się nie stanie, jeśli na nich wylądujesz, na niektórych jednak czyha niebezpieczeństwo i znieśnacka otwierają się, ukazując norkę. Patrz więc przed siebie i przemyśl dokładnie ruch zajączka. Jeśli wszystkie Twoje cztery zajączki 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 zajączek 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 zajączków
na szczycie marchewki.**

© 2003 Ravensburger Spieleverlag

