

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 ist wohl am schnellsten oben?



Inhalt:

1 grüner Hügel mit drehbarer Karotte
16 Hasen in 4 Farben
48 Aktionskarten

Vorbereitung

- ✿ Stellt den grünen Hügel in die Tischmitte.
- ✿ Jeder Spieler nimmt sich vier Hasen einer Farbe und stellt sie vor sich hin. Spielen nur zwei oder drei Spieler mit, legt ihr die übrigen Hasen zurück in die Schachtel.
- ✿ Ein Spieler mischt die Karten und legt sie in einem Stapel mit der Bildseite nach unten neben den Hügel.

Ziel des Spiels

ist es, als Erster mit **einem** seiner Hasen den Platz oben auf der Karotte zu erreichen.

Der Wettlauf zur Karotte beginnt!

Der kleinste Spieler darf beginnen und die erste Karte vom Stapel aufdecken. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wie wird gezogen?

Wenn du eine Karte mit einem Hasen aufdeckst, läufst du mit einem deiner Hasen so viele Felder den Hügel hinauf, wie unten auf der Karte zu sehen sind.



1 Feld vorwärts



2 Felder vorwärts



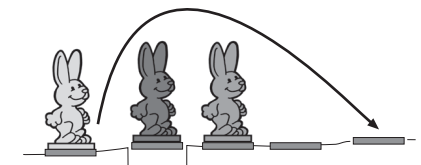
3 Felder vorwärts

- ✿ Du kannst immer mit einem **beliebigen** deiner vier Hasen ziehen.
- ✿ Du kannst immer entscheiden, ob du einen **neuen** Hasen einsetzt oder ob du mit einem Hasen ziehst, der schon auf dem Hügel steht.
- ✿ Auf einem Spielfeld darf immer nur **ein** Hase stehen.

- ✿ **Besetzte** Spielfelder werden beim Ziehen **übersprungen** und nicht mitgezählt.



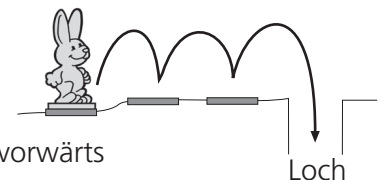
2 Felder vorwärts



- ✿ Löcher werden mitgezählt. Dein Hase fällt allerdings nur hinein, wenn sein Zug **direkt** dort endet.



3 Felder vorwärts



Auf welchem Feld ist mein Hase sicher?

Pass immer gut auf, auf welches Spielfeld du mit deinem Hasen ziehst. Es gibt viele sichere Felder. Dort kann ihm nichts passieren. Aber es gibt auch unsichere Felder, die sich durch das Drehen der Karotte öffnen können.

Wann wird die Karotte gedreht?

Wenn du eine Karottenkarte aufgedeckt hast, drehst du die Karotte auf dem Hügel vorsichtig im Uhrzeigersinn, bis es „CLIC“ macht.



Öffnet sich eines der Felder, dann entsteht dort ein Loch. Steht dort ein Hase, hat er Pech und plumpst hinein. Er verschwindet dann im Hügel und ist aus dem Spiel. Sollte im Verlauf des Spiels auch dein vierter Hase hineinfallen, kannst du leider erst bei der nächsten Runde wieder mitmachen.

Was passiert, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist?

Die aufgedeckten Karten legt ihr zunächst beiseite. Ist der Stapel aufgebraucht, mischt ihr die Karten und legt sie wieder mit der Bildseite nach unten neben den Hügel.



Ende des Spiels

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

© 2001/2011 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstraße 9
CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Lotti Karotti

Ravensburger Spiele® Nr. 21 556 0

Lizenz: © 1999 Seven Towns Ltd.

Illustration: Ian Steven

Design: Kinetic

Foto: Hans J. Keller

