

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Jeu Habermas N° 4203

A vos carottes !

Jeu de dé pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Idée du jeu : Jürgen Elias
Illustrations: Lothar Mulack
Durée du jeu : env. 15 minutes

Tout le monde sait que les lapins sont gourmands de carottes, comme ceux de notre jeu. Mais les carottes ne sont pas toutes "bonnes" et nos lapins ne s'en rendent compte qu'à leur retour au terrier. Quel lapin va tirer les bonnes carottes ?

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu en bois
- 1 gros dé
- 4 lapins
- 10 carottes en bois
- 12 cartes-salades
- 10 cartes-carottes



Résumé :

But du jeu :

Avec son lapin, chaque joueur essaie de ramasser le plus de carottes possible et, avec un peu de chance, il prendra les meilleures.

Préparatifs :

Chaque joueur choisit un lapin et le pose sur la grande case de départ. Les 10 carottes sont plantées dans le champ en les mettant dans les trous prévus. Les cartes-salades sont posées en une pile, face visible, à côté du jeu. Les cartes-carottes sont mélangées, retournées et posées, face cachée, sur le côté. On ne s'en servira qu'en fin de partie.

Déroulement de la partie :

Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et avance son lapin en direction du champ du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

**case-salade =
tirer 1 carte-
salade**

Si le lapin d'un joueur arrive sur une case-salade, le joueur prend une carte-salade de la pile.

prendre une carotte	<p>Lorsqu'un lapin arrive sur une case devant laquelle une carotte est plantée, il a le droit de la retirer et de la prendre dans ses pattes. Chaque lapin ne peut prendre qu'une seule carotte. Si un lapin arrive sur une case à côté de laquelle le champ de carotte est vide, il n'aura bien sûr aucune carotte. Il aura peut-être plus de chance à la partie suivante.</p> <p>Il faut essayer d'amener les carottes gagnées le plus rapidement possible au terrier (= case départ).</p>
avancer ou reculer	<p>Chaque joueur peut faire avancer ou reculer son lapin du nombre de points du dé, mais il n'a pas le droit d'avancer et de reculer en même temps.</p> <p>Cela permet d'aller chercher des cartes-salades ou de se retrouver sur une case avec un lapin qui a déjà une carotte.</p>
rencontre de 2 lapins	<p>Si un lapin qui a déjà une carotte et un lapin sans carotte se retrouvent tous les deux sur une case normale, il faut alors lancer le dé pour savoir lequel des deux emportera la carotte avec lui.</p> <p>Celui qui a le nombre de points le plus élevé prend la carotte dans ses pattes.</p> <p>Si plusieurs lapins avec des carottes et des lapins sans carottes se retrouvent sur une case, chacun des joueurs devra jouer. Le groupe de lapins ayant obtenu le nombre de points le plus élevé emportera les carottes.</p>
cases-salades	<p>Si un lapin arrive sur une case-salade, on ne pourra pas lui voler sa carotte : sur cette case, il ne faut pas jouer pour savoir qui emportera la carotte.</p> <p>Lorsqu'un lapin arrive à nouveau à la case-départ, il doit s'y arrêter (si le nombre de points qu'il vient de jouer est supérieur au nombre nécessaire pour arriver sur la case départ, ces points sont perdus). S'il a une carotte avec lui, il la pose devant lui.</p> <p>A la partie suivante, le lapin repart au champ pour aller chercher une autre carotte.</p>
3 cartes-salades = 1 carotte	<p>Dès qu'un joueur a trois cartes-salades, il doit les reposer tout de suite sur la pile. En échange, il obtient une carotte du joueur qui a pris le plus de carottes jusqu'à maintenant.</p> <p>Si deux joueurs ou plus ont le même nombre de carottes, ils devront lancer le dé. Celui qui a le nombre de points le moins élevé doit donner une carotte. S'il n'y a encore pas de carotte dans le terrier, le joueur prend alors une carotte au hasard</p>

dans le champ et la garde pour lui.
Les trois cartes-salades doivent en tout cas être reposées sur le tas.

Fin de la partie :

Une fois que toutes les carottes ont été amenées dans le terrier, on ne sait toujours pas qui est le gagnant, car certaines carottes sont 'pourries' et d'autres ne sont encore pas 'mûres'.

cartes-carottes Pour chaque carotte gagnée, chaque joueur prend une carte de la pile de carottes retournées. Les joueurs retournent leurs cartes tous en même temps. Quel lapin a eu plus de chance ?

carotte pourrie
= 0 point
carotte verte
= 1 point

Les carottes foncées sont pourries, elles **ne comptent pas**.

Les carottes vertes ne sont encore pas mûres et elles ne comptent qu'un **seul point**.

carotte rouge
= 2 points

Les carottes rouges sont mûres et comptent **deux points**.

Chacun compte ses points. Le lapin qui a le plus de points a eu le meilleur flair et gagne la partie.

