

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

HASENJAGD



Rabbit Chase • Course à la carotte • Hazenjacht
La caza de la liebre • La caccia del coniglio

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2010

Course à la carotte



Un jeu de cartes pour 2 à 4 lapins malins de 6 à 99 ans.

Idée : Inka et Markus Brand
Illustration : Antje Bohnstedt
Durée de la partie : env. 15 minutes

Prudence ! Les renards rusés se cachent dans l'herbe haute. Et ils deviennent toujours de plus en plus nombreux. Mais il n'y a pas d'autre solution : Gary Garenne doit passer devant eux. Celui qui réussira, avec Gary Garenne, à éviter le plus de renards possible en empruntant le meilleur parcours, récupérera finalement la carotte d'or.

Contenu du jeu

- 1 Gary Garenne
- 4 pions (lapins)
- 4 cartes de course
- 25 cartes de pré
- 27 cartes de lapin
- 1 règle du jeu

cartes de course



cartes de pré



cartes de lapin



face dos
(vert foncé)

(vert clair)

Idée

Les joueurs déplacent à tour de rôle Gary Garenne sur le pré. Les cartes de lapin indiquent où Gary doit aller. Mais prudence : de plus en plus de renards vont faire leur apparition au cours de la partie et Gary Garenne n'aura bien sûr pas le droit de sauter par-dessus les cases de renard. Si

Gary Garenne venait à sortir du pré ou s'il ne peut plus éviter les renards, il faut alors redonner une de ses cartes de lapin. Dès qu'un joueur n'a plus de carte de lapin, le tour est terminé. Les autres joueurs ont alors le droit d'avancer leurs pions sur leurs cartes de course du nombre de cases correspondant au nombre de cartes de lapin qu'ils ont encore dans leur jeu. Le but du jeu est d'arriver en premier à la carotte d'or représentée sur sa carte de course.

Préparatifs

Mélanger les cartes de pré et les répartir en un pré en tournant le côté vert foncé vers le haut. Les joueurs s'assoient de manière à ce que chacun soit en face d'un côté du pré. Poser Gary Garenne sur la carte du milieu du pré.

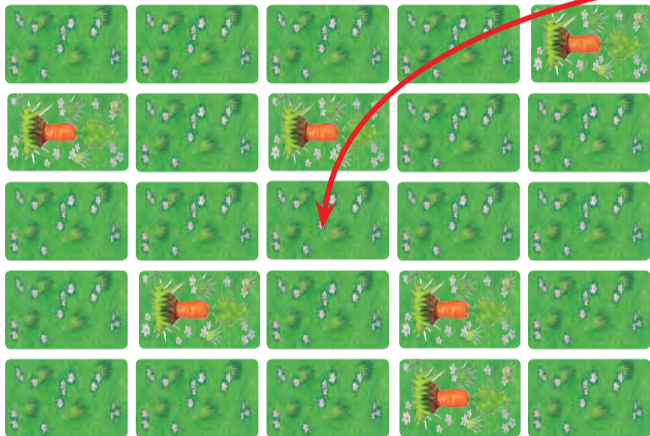


Gary
Garenne

joueur C

joueur D

joueur A



FRANÇAIS
joueur B

Chaque joueur prend une carte de course et la pose devant lui. Il prend le pion de la couleur correspondante et le pose sur la case de départ. Les cartes de course et les pions non utilisés sont remis dans la boîte.

*pion sur la case
de départ*



*le but est la
carotte d'or*

Mélanger les cartes de lapin et en distribuer trois à chaque joueur. Chacun prend ses cartes de lapin dans sa main et les regarde de manière à ce que les autres ne les voient pas. Empiler les cartes de lapin restantes en une pile de pioche, faces cachées, et les poser à côté du pré.

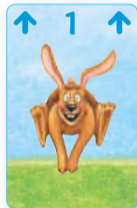
Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé en dernier une carotte commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en posant une de ses trois cartes de lapin devant lui, face visible.

Qu'y-a-t-il sur la carte de lapin ?

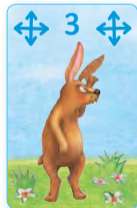
- **Deux flèches et un chiffre :**

Avance Gary Garenne, par rapport à ta place, dans le sens indiqué par les flèches du nombre de cases correspondant au chiffre. Ensuite, retourne la carte sur laquelle Gary se trouvait précédemment.



- **Quatre flèches et un chiffre :**

Tu as le droit de décider toi-même dans quelle direction tu vas déplacer Gary Garenne (dans l'exemple, ce sont trois cases) Ensuite, tu retournes la carte sur laquelle Gary Garenne se trouvait précédemment.

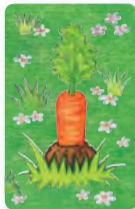


- **La carotte :**

Gary Garenne fait un énorme bond. Tu as le droit de le mettre sur n'importe quelle carte de pré représentée avec une carotte.

Attention :

s'il n'y a plus de cartes de pré avec une carotte, tu ne peux pas jouer cette carte.

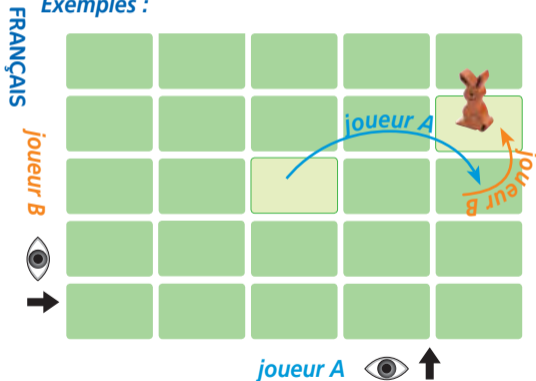


Les cartes de lapin jouées sont empilées, faces visibles. Pose ta carte jouée sur cette pile et prends-en une autre dans la pile de pioche. Quand la pile de pioche est épuisée, on mélange l'autre pile, la retourne et s'en sert alors de nouvelle pile de pioche.

Règles importantes

- Les flèches dessinées sur les cartes de lapin doivent toujours être observées par rapport à la place du joueur respectif ! Gary Garenne doit toujours se déplacer du nombre exact de cases correspondant au chiffre de la carte jouée.

Exemples :



Le **joueur A** joue la carte de lapin représentant le chiffre 2 et les flèches indiquant vers la droite. Il avance Gary Garenne de deux cases vers la droite par rapport à sa place.

Le **joueur B** joue la carte de lapin représentant le chiffre 1 et les flèches indiquant vers la gauche. Il avance Gary Garenne d'une case vers la gauche par rapport à sa place.



- A chaque fois que Gary Garenne arrive sur une nouvelle case, on retourne la carte de pré sur laquelle il se trouvait précédemment.
- Gary Garenne ne doit jamais sortir du pré.
- On n'a pas le droit de s'arrêter sur une carte de pré représentant un renard ni de sauter par dessus cette carte.
- Si l'on ne peut pas jouer de carte de lapin parce que Gary Garenne sauterait alors en dehors du pré ou parce qu'un renard barre le chemin, on pose sa carte de lapin devant soi, face cachée. Dans ce cas, on n'a **pas** le droit de tirer une autre carte de lapin.
- Quand on a posé une carte de lapin, on peut, pendant le même tour, échanger d'autres cartes de lapin que l'on a dans son jeu contre de nouvelles cartes. On pose alors les cartes de lapin correspondantes devant soi, également faces cachées, et en prend le même nombre dans la pile de pioche.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin du tour

Un tour se termine dès qu'un joueur ne peut plus jouer sa dernière carte de lapin. Ce joueur a perdu le tour. Les autres joueurs comptent alors combien de cartes de lapin sont encore dans leur jeu et avancent leur pion sur leur carte de course du nombre de cases correspondantes.

Le joueur qui a perdu le tour commence de jouer au tour suivant.

Fin de la partie

Celui dont le pion arrive en premier à la carotte d'or représentée sur sa carte de course ou la dépasse gagne la partie. Si plusieurs joueurs arrivent au but en même temps, le gagnant est celui qui est le plus loin. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices !
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de