

Croque- Carotte

Jeu Ravensburger® n° 23 181 2

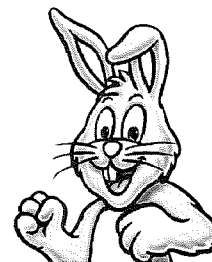
Un jeu de mémoire et de réflexes
pour 2 à 4 joueurs de 4 à 8 ans

Auteur : Susanne Armbruster

Illustrations : Ian Steven

Contenu :

1 terrier de lapins, 6 lapins,
15 cartes Carotte, 1 pion en bois



Que se passe-t-il dans le terrier des lapins ? Vos lapins préférés du grand jeu « Croque-carotte » vous emmènent dans deux nouvelles aventures. Alors, préférez-vous vous amuser à « Croque-mémo » et mémoriser les couleurs, ou « Top-carotte » et tester vos réflexes ?

Avant la première partie,

détachez soigneusement les 15 cartes Carotte des planches prédécoupées. Sur chaque carotte figurent 4 points de couleur dans un ordre variable. Sous les pattes de chaque lapin, vous retrouvez une de ces couleurs.

1. Croque-mémo

But du jeu

Il s'agit de retrouver les lapins dans l'ordre indiqué sur la carotte. Celui qui réussit à trouver le lapin avec la dernière couleur gagne la carotte.

Préparation

Placez les 6 **lapins** en cercle dans le terrier, sans regarder sous leurs pattes. Au début, l'alvéole du milieu reste vide. Mélangez les **cartes Carotte** et formez une pile, face cachée. Retournez la carte supérieure et posez-la sur l'emplacement prévu, à côté du terrier. Placez le **pion** dans le trou au-dessus de la carotte. Il indique la prochaine couleur à trouver.

C'est parti !

Le joueur avec les plus longues oreilles commence, puis la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient ton tour, soulève un lapin, annonce sa couleur et montre-le à tous les joueurs.

Le pion se déplace de la tête vers la pointe de la carotte. À chaque fois, vous devez essayer de trouver la première couleur devant le pion.

Si la couleur sous le lapin ne correspond pas à celle recherchée, remets-le à une **autre place libre**. C'est au tour du joueur suivant.

Si la couleur du lapin correspond, tu peux rejouer ! Remets le lapin à une autre place et avance le pion sur la carotte, sur le point de la couleur découverte. Cherche maintenant la couleur suivante. Un joueur peut continuer jusqu'à ce qu'il soulève un lapin de la mauvaise couleur.

Le joueur qui découvre le lapin correspondant à la dernière couleur, à la pointe de la carotte, gagne la carte. Son voisin de gauche pose une nouvelle carte Carotte à côté du terrier et une nouvelle manche commence.

Fin de la partie

Le premier joueur à posséder 3 carottes gagne la partie.

Conseil pour les plus jeunes :

Pour simplifier « Croque-mémo », remettez toujours les lapins à la même place.



2. Top-carotte

But du jeu

À « Top-carotte », il faut bien observer et réagir très vite. Le vainqueur est le premier qui tape sur la carotte correspondant à la bonne combinaison de couleurs.

Préparation

Étalez toutes les cartes Carotte bien visibles sur la table. Choisissez 4 lapins et placez-les, chacun, dans un alvéole au choix, sans regarder sous leurs pattes.

C'est parti !

À tour de rôle, retournez un lapin après l'autre. Annoncez sa couleur et remettez-le à sa place.

Tous les joueurs regardent en même temps les cartes Carotte. Qui retrouvera le premier la carte correspondant exactement aux couleurs des 4 lapins ? **L'ordre des couleurs n'a aucune importance !**

Celui qui trouve la carotte avec la bonne combinaison de

couleurs tape vite dessus. S'il y parvient, le joueur peut la prendre et la poser devant lui.

Mélangez ensuite les 6 lapins, choisissez-en 4 nouveaux et placez-les dans les alvéoles.

Au cours de la partie, il peut arriver que vous choisissiez de nouveau les 4 mêmes lapins. C'est pourquoi les cartes déjà gagnées continuent de faire partie du jeu. Si tu vois une combinaison devant toi ou devant un adversaire, dépêche-toi de taper dessus. Le plus rapide gagne la carte Carotte.

Fin de la partie

Le premier qui possède 3 cartes Carotte gagne la partie.

© 2004 Ravensburger Spieleverlag



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

www.ravensburger.com
Jeux Ravensburger S.A.
Service Consommateurs
B.P. 60159
F-60111 Méru Cedex



223969