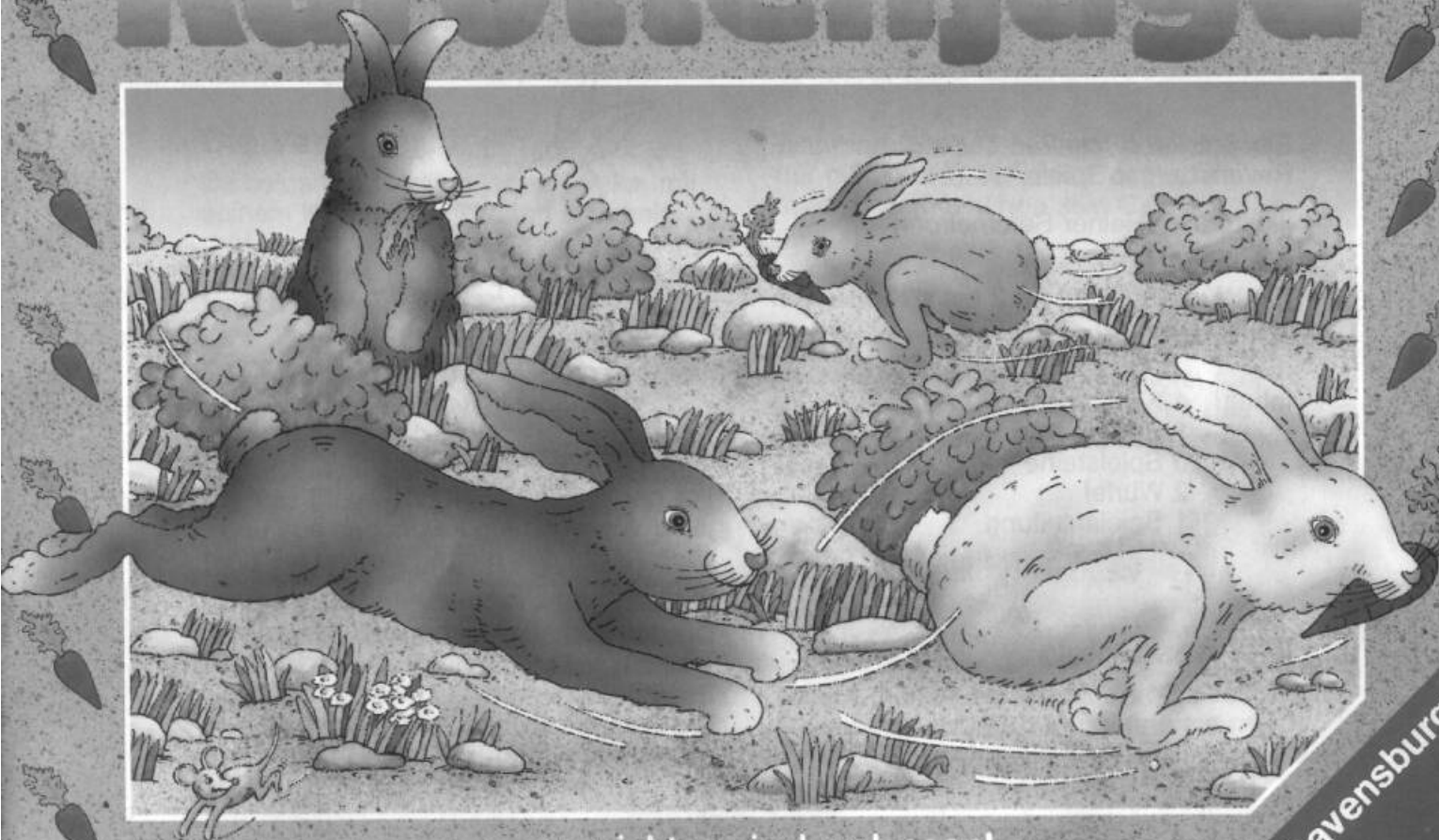


Mantred Ludwig

# Karottenjagd



... nur nicht erwischen lassen!

Ravensburger

Ein Spiel von Manfred Ludwig  
Ravensburger Spiele® Nr. 21 007 7

Illustration: Heiner Semmelroch

Ein Würfellaufspiel für 2 bis 4 Kinder von  
6 bis 12 Jahren

Inhalt: 4 Kaninchen  
1 Sockel zum Markieren  
20 Spielsteine  
2 Würfel  
1 Spielanleitung

## **Ziel des Spiels**

Ziel des Spiels ist es, mit seinem Kaninchen als erster fünf Karotten zu sammeln.

## **Vorbereitung**

Vor der ersten Spielrunde sucht sich jeder von euch ein Kaninchen aus und stellt es auf das runde Startfeld mit dem farbgleichen Punkt.

Das Kaninchen des jüngsten Spielers wird zusätzlich noch auf den grünen Sockel gesteckt.

Die orangefarbenen Spielsteine legt ihr als Karottenvorrat neben den Spielplan.

## Spielregel

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und eröffnet mit seinem Kaninchen die turbulente Karottenjagd.

## Die zwei Würfel

Vor jedem Zug muß der Spieler durch die Wahl des Würfels die Art der Fortbewegung für sein Kaninchen festlegen.

Würfelt ein Spieler mit dem **orangefarbenen Würfel**, so zieht er mit seinem Kaninchen ganz normal auf den Laufeldern. Jedes Feld zählt ein Würfelpunkt. Der Spieler kann sein Kaninchen in jede beliebige Richtung bewegen. Innerhalb eines Zuges darf jedoch nicht vor- und zurückgezogen werden.

Wird die Karotte gewürfelt, erhält der Spieler sofort eine Karotte in Form eines Holzsteins aus dem Vorrat, darf aber nicht ziehen.

Der Spieler kann sein Kaninchen auch in den unterirdischen Gängen verschwinden lassen. Dazu benutzt er den **blauen Würfel**. Er kann sein Kaninchen auf jedem beliebigen Feld „abtauchen“ lassen. Die gewürfelte Zahl bestimmt den Erdhügel, bei dem das Kaninchen wieder „auftauchen“ muß. Auf diese Weise kann der Spieler mit etwas Würfelglück seine Position auf dem Spielplan schnell ändern.

**Beispiel:** Nimmt ein Spieler auf einem beliebigen Feld den blauen Würfel und würfelt eine „3“, so taucht sein Kaninchen unter und aus dem Erdloch mit der Zahl „3“ wieder auf. Der Spieler setzt sein Kaninchen auf dieses Feld.

## Das gejagte Kaninchen

Nur das Kaninchen auf dem grünen Sockel darf auf den Karottenfeldern Karotten sammeln.

Achtung: Die Karottenfelder sind die acht großen Karotten auf dem Spielplan. Sie kosten genauso einen Würfelpunkt wie alle anderen Lauffelder.

Der Spieler, der mit diesem Kaninchen zieht, versucht, möglichst schnell ein Karottenfeld zu erreichen. Gelangt der Spieler mit genauer Augenzahl auf ein Karottenfeld, erhält er für sein Kaninchen sofort eine knackige Karotte in Form eines Holzsteins. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe.

## **Die Verfolger**

Da selbstverständlich jeder Spieler, mit seinem Kaninchen Karotten sammeln möchte, verfolgen die anderen Spieler das Kaninchen mit dem Sockel und hoffen, es zu erwischen.

Erreicht ein Spieler mit seinem Kaninchen das Feld, auf dem das Kaninchen mit dem Sockel sitzt, werden die Rollen getauscht. Dabei muß das Feld nicht mit genauer Augenzahl erreicht werden! Restliche Würfelpunkte verfallen. Der Spieler bekommt den Sockel für sein Kaninchen. Das gefangene Kaninchen wird auf sein Startfeld zurückgesetzt. Der Spieler, dessen Kaninchen sich nun auf Karottenjagd begibt, darf sofort noch einmal würfeln.

Während ihm seine Freunde bereits wieder dicht auf den Fersen folgen, versucht das Kaninchen sein Glück. Auf geht's!

## **Ende des Spiels**

Wer mit seinem Kaninchen zuerst fünf Karotten gesammelt hat, gewinnt das Spiel und genießt in Ruhe seine knackigen Karotten.

© 1991 by Otto Maier Verlag  
Ravensburg

**Otto Maier Verlag Ravensburg**

