

Lotti Karotti

DE



Ravensburger® Spiele Nr. 20 961 3

Das hasenstarke Merk- und Reaktionsspiel
für 2–4 Spieler* von 4–8 Jahren.

Autor: Susanne Armbruster

Illustration: Markus Erdt

Design: Kinetic, Gisela Köslér

Redaktion: Monika Gohl

Inhalt:

1 Hasengrube

6 Hasenfiguren

15 Karottenkarten

1 Holzstein



In der Hasengrube ist was los! Zwei Spielabenteuer mit den beliebten Lotti-Karotti-Hasen warten auf euch! Ob ihr euch bei „Lotti Memo“ gut die Farben merken könnt oder bei „Lotti Flotti“ schnell reagiert – Spielspaß ist immer garantiert!

Vor dem ersten Spiel

löst ihr die 15 Karottenkarten vorsichtig aus der Stanztafel. Auf jeder Karotte sehr ihr vier Farbpunkte in unterschiedlicher Anordnung. Unter den Hasenfüßen findet ihr jeweils eine dieser Farben wieder.

*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

1. Lotti Memo

Spielziel

Nacheinander sucht ihr die Häschen entsprechend der Reihenfolge auf der Karottenkarte. Wem es gelingt, das Häschen mit der letzten Farbe zu finden, gewinnt die Karottenkarte.

Vorbereitung

Stellt alle sechs **Hasen** – ohne unter ihre Füße zu schauen – im Kreis auf. Die mittlere Mulde bleibt anfangs frei.

Mischt die **Karottenkarten** und legt sie verdeckt auf einen Stapel. Die oberste Karte legt ihr offen auf den dafür vorgesehenen Platz am Grubenrand. Stellt den **Holzstein** in die Mulde oberhalb der Karotte. Er gibt an, welche Farbe als Nächstes gesucht wird.

Los geht's!

Der Spieler mit den längsten Ohren beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, hebt einen Hasen hoch, sagt dessen Farbe und zeigt sie allen Mitspielern.

Ihr bewegt den Holzstein vom Kopf bis zur Spitze der Karotte. Dabei versucht ihr, immer die Farbe zu finden, die als nächste unterhalb des Holzsteins zu sehen ist.

Stimmt die Farbe unter dem Hasen nicht mit der gesuchten Farbe überein, dann stellt ihr ihn auf einen **anderen freien Platz** und der nächste Spieler ist am Zug.

Deckt ihr das Häschen mit der richtigen Farbe auf, seid ihr weiter an der Reihe! Ihr stellt den Hasen auf einen neuen Platz und rückt den Holzstein auf den soeben gefundenen

Farbpunkt auf der Karotte. Nun wird die nächste Farbe gesucht. Ein Spieler darf so lange weitermachen, bis er ein Häschen mit der falschen Farbe hochhebt.

Der Spieler, der den Hasen mit der letzten Farbe an der Karottenspitze entdeckt hat, gewinnt die Karte. Sein linker Nachbar legt eine neue Karottenkarte auf die Hasengrube und beginnt eine weitere Runde.

Ende des Spiels

Der Spieler, der zuerst drei Karottenkarten hat, gewinnt das Spiel.

Tipp für jüngere Mitspieler:

Einfacher wird „Lotti Memo“, wenn ihr die Hasen immer wieder an ihren alten Platz zurückstellt.

2. Lotti Flotti



Spielziel

Bei „Lotti Flotti“ müsst ihr gut aufpassen und blitzschnell reagieren! Es gewinnt, wer zuerst auf die Karottenkarte mit der richtigen Farbkombination klatscht.

Vorbereitung

Verteilt alle Karottenkarten mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch. Wählt vier Hasen aus und stellt sie – ohne unter ihre Füße zu schauen – in beliebige Mulden.

Los geht's!

Deckt reihum einen Hasen nach dem anderen auf. Nennt dazu dessen Farbe und stellt ihn wieder auf seinen Platz zurück.

Alle schauen gleichzeitig auf die Karottenkarten. Wer findet zuerst die Karten, die genau die Farben der vier Häschen abbildet? **Die Reihenfolge der Farben spielt keine Rolle!**

Wer die Karottenkarte mit der richtigen Farbkombination gefunden hat, klatscht schnell darauf. Stimmt es, darf der Spieler sie nehmen und offen vor sich ablegen.

Anschließend mischt ihr alle sechs Hasen, wählt vier neue aus und stellt sie in die Mulden.

In einer Runde kann es vorkommen, dass ihr noch einmal dieselben vier Hasen auswählt. Deshalb werden auch bereits gewonnene Karten weiterhin ins Spiel einbezogen. Seht ihr eine Kombination vor euch oder einem Mitspieler liegen, dann klatscht schnell darauf. Der Schnellste nimmt die Karottenkarte zu sich.

Ende des Spiels

Wer zuerst drei Karottenkarten besitzt, gewinnt die Spielrunde.

© 2004/2023



Croque- Carotte

Jeux Ravensburger® n° 20 961 3

Le jeu de mémorisation et de rapidité
pour **2 à 4** joueurs* de **4 à 8** ans.

Auteur : Susanne Armbruster

Illustrations : Ian Steven

Design : Kinetic, Gisela Köster

Rédaction : Monika Gohl

Contenu :

1 terrier de lapins

6 lapins

15 cartes Carotte

1 marqueur en bois



Quelle agitation dans le terrier ! Deux aventures avec vos lapins préférés de Croque-Carotte vous attendent ! Que vous testiez votre mémoire des couleurs à « Croque-Mémo » ou votre rapidité à « Carotte-Presto », ambiance garantie !

Avant la première partie

Détachez soigneusement les 15 carottes de la planche prédécoupée. Sur chacune figurent 4 points de couleur dans un ordre variable. Vous retrouvez ces couleurs sous les pattes des lapins.

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

1. Croque-Mémo

But du jeu

À tour de rôle, il s'agit de retrouver les lapins selon l'ordre des points sur la carotte. Le joueur qui réussit à trouver le lapin de la dernière couleur gagne la carotte.

Mise en place

Placez les 6 **lapins** en cercle dans le terrier sans regarder sous leurs pattes. Le trou du centre reste libre au début.

Mélangez les **carottes** et formez une pioche face cachée. Retournez celle du dessus et placez-la à l'endroit prévu au bord du terrier. Placez le **marqueur en bois** dans le trou au-dessus de la carotte. Il sert à indiquer la prochaine couleur à trouver.

Hop, c'est parti !

Le joueur avec les plus longues oreilles commence. Chacun joue ensuite à tour de rôle dans le sens horaire. À son tour de jeu, le joueur retourne un lapin, annonce la couleur sous ses pattes et le montre aux autres.

Le marqueur est déplacé de point en point, de la tige jusqu'à la pointe de la carotte. Le prochain point de couleur après le marqueur indique toujours la couleur à trouver.

Si la couleur sous le lapin ne correspond pas à celle qu'il faut trouver, le joueur le remet dans un **autre trou libre** et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Si le joueur retourne le lapin de la bonne couleur, il peut continuer à jouer ! Il replace le lapin dans un autre trou, puis descend le marqueur sur la carotte sur le point de la couleur qui vient d'être trouvée. Il s'agit maintenant de retrouver la

couleur suivante. Un joueur peut continuer ainsi jusqu'à ce qu'il retourne un lapin de la mauvaise couleur.

Le joueur qui retrouve le lapin de la dernière couleur, à la pointe de la carotte, gagne la carotte. Son voisin de gauche retourne une nouvelle carotte au bord du terrier et entame la manche suivante.

Fin de la partie

Le premier joueur à posséder 3 carottes remporte la partie.

Conseil avec les plus jeunes :

Pour simplifier la règle de « Croque-Mémo », remettez toujours le lapin à la même place.

2. Carotte-Presto



But du jeu

À « Carotte-Presto », il s'agit d'être attentif et de réagir très vite ! Pour gagner, il faut être le premier à taper sur la carotte indiquant la bonne combinaison de couleurs.

Mise en place

Étalez toutes les carottes, face visible, sur la table. Placez 4 lapins au hasard dans n'importe quel trou du terrier, sans regarder sous leurs pattes.

Hop, c'est parti !

À tour de rôle, chaque joueur retourne un lapin. Il annonce sa couleur, puis le remet à sa place.

Tous les joueurs regardent ensemble les carottes. Qui trouvera le premier celle sur laquelle figurent les 4 couleurs des lapins ?
L'ordre des couleurs sur la carotte n'a pas d'importance !

Le joueur qui trouve la carotte avec la bonne combinaison de couleurs doit taper dessus le plus vite possible. Si cette carotte est la bonne, il la gagne et la pose en évidence devant lui.

Les 6 lapins sont ensuite remélangés et 4 d'entre eux placés, au hasard, dans les trous du terrier.

Au cours d'une manche, il peut arriver que les 4 lapins soient de nouveau les mêmes. C'est pourquoi les carottes gagnées sont encore en jeu : si un joueur s'aperçoit que la combinaison de couleurs se trouve devant lui ou devant un autre joueur, il peut vite taper dessus. Le plus rapide s'empare de cette carotte.

Fin de la partie

Le premier joueur à posséder 3 carottes remporte la partie.

© 2004/2023



Funny Bunny

Giochi Ravensburger® n° 20 961 3

Il gioco di memoria e reazione con i leprotti per
2-4 giocatori* di età 4-8 anni.

Autore: Susanne Armbruster

Illustrazioni: Markus Erdt

Design: Kinetic, Gisela Köster

Redazione: Monika Gohl



Contenuto:

1 tana dei leprotti

6 pedine leprotto

15 carte carota

1 pedina in legno

Sta succedendo qualcosa nella tana dei leprotti! Due avventure giocose con i popolari leprotti Funny Bunny ti aspettano! Che tu sia bravo a ricordare i colori in “Bunny Memo” o velocissimo a reagire in “Flash Bunny”, il divertimento è assicurato!

Prima di iniziare a giocare

Stacca con attenzione le 15 carte carota dal cartone fustellato. Su ogni carota troverai quattro punti colorati in una disposizione sempre diversa. Sotto le zampette di ogni leprotto troverai uno di questi colori.

*La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

1. Bunny Memo

Scopo del gioco

Uno dopo l'altro, cerca i leprotti secondo l'ordine della carta carota. Chi riesce a trovare il leprotto con l'ultimo colore vince la carta carota.

Preparazione

Disponi tutti e sei i **leprotti** – senza guardare sotto le loro zampette – in cerchio. Inizialmente la buca al centro rimane libera.

Mescola le **carte carota** e mettile a faccia in giù a formare un mazzo. Metti la prima carta scoperta nell'apposito spazio sul bordo della tana. Metti la **pedina di legno** nella buca sopra la carota: indicherà quale colore cercare dopo.

Cominciamo!

Inizia il giocatore con le orecchie più lunghe, poi si prosegue in senso orario. Chi è di turno solleva un leprotto, dice il suo colore e lo mostra a tutti gli altri giocatori.

Sposta la pedina di legno dalla testa alla punta della carota. Cerca sempre di trovare il colore successivo, indicato dalla pedina di legno. Se il colore sotto il leprotto non corrisponde al colore che stai cercando, mettilo in **uno spazio libero** e cedi il turno al giocatore successivo.

Se scopri il leprotto con il colore giusto, tocca a te andare avanti! Posiziona il leprotto in un nuovo spazio e sposta la pedina di legno sul punto colorato che hai appena trovato sulla carota. Ora si cerca il colore successivo. Un giocatore può continuare finché non solleva un leprotto del colore sbagliato.

Il giocatore che ha scoperto il leprotto con l'ultimo colore sulla punta della carota vince la carta. Il vicino alla sua sinistra posiziona una nuova carta carota nella tana dei leprotti e inizia un altro giro.

Fine della partita

Il primo giocatore ad avere tre carte carota vince la partita.

Suggerimento per i giocatori più giovani:

“Bunny Memo” diventa più facile se si rimettono sempre i leprotti nel loro vecchio spazio.

2. Flash Bunny



Scopo del gioco

In “Flash Bunny” devi prestare attenzione e reagire velocemente, come un fulmine! Vince il primo che riesce a coprire con la mano la carta carota con la combinazione di colori corretta.

Preparazione

Distribuisci tutte le carte carota a faccia in su sul tavolo. Scegli quattro leprotti e posizionali – senza guardare sotto le loro zampette – nelle varie buche.

Cominciamo!

Gira un leprotto dopo l'altro, nominando i loro colori, poi rimettili al loro posto.

Tutti guardano contemporaneamente le carte carota. Chi sarà il primo a trovare le carte che corrispondono esattamente ai colori dei quattro leprotti? **L'ordine dei colori non ha importanza!**

Chi ha trovato la carta carota con la giusta combinazione di colori la copre rapidamente con la mano. Se la combinazione è corretta, il giocatore può prenderla e metterla davanti a sé a faccia in su.

A questo punto mescola tutti e sei i leprotti, scegline quattro nuovi e mettili nelle buche.

In un turno, può succedere di selezionare di nuovo gli stessi quattro leprotti: per questo motivo, anche le carte già vinte rimangono in gioco. Se vedi la combinazione che cerchi davanti a te o a un altro giocatore, coprila subito con la mano. Il più veloce si aggiudica la carta carota.

Fine della partita

Vince il primo che colleziona tre carte carota.

© 2004/2023



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

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

Ravensburger

239900-A