

D

# Lotti Karotti Splash



16694

3+  
Jahre



## Das erfrischende Hasenrennen

Das erfrischende Hasenrennen für 2 Spieler\* ab 3 Jahren.

Ziel ist es, als Erster die Karotte in der Mitte zu erreichen.

Das Glücksrad bestimmt, wohin die Häschen hüpfen. Doch der Weg dahin steckt voller Überraschungen: Auf den Wasserlochfeldern müssen die Spieler auf der Stelle hüpfen wie ein Hase, die Hängebrücke bringt die Spieler eine Etage höher oder aber auch tiefer.

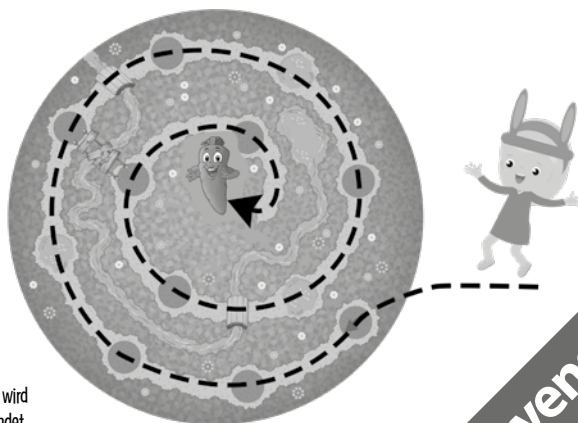
### Inhalt

1 Sprinklermatte mit handelsüblichen Gartenschlauchanschluss und Karotten Sprinkler

1 spritzfeste Drehscheibe mit Drehpfeil

2 Hasenohren

### Laufrichtung



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

Ravensburger

## Vorbereitung

- Der Karottensprinkler wird aufgeblasen.
- Der Gartenschlauch wird an die Sprinklermatte angeschlossen.
- Der Pfeil wird auf der Drehscheibe montiert und diese wird bereitgelegt.
- Die Hasenohren werden aufgepustet und auf den Kopf gesetzt.

## Ziel des Spiels

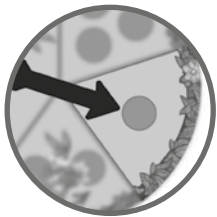
ist es, als Erster die Karotte in der Mitte zu erreichen.

Viel Spaß beim Wettlauf zur Karotte!

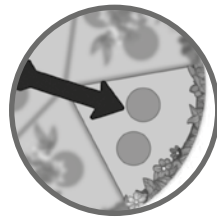


## Das Hasenrennen beginnt!

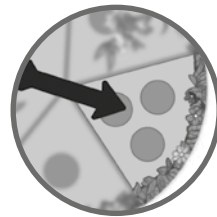
Die Spieler stellen sich auf das Startfeld mit dem roten Pfeil. Der jüngste Spieler schiebt den Drehpfeil zuerst an. Die Aktion auf der Drehscheibe wird ausgeführt.



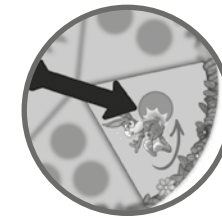
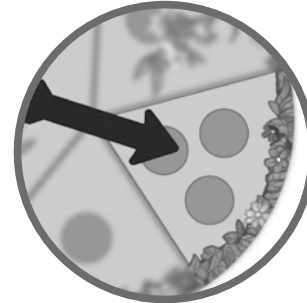
1 Feld vorwärts



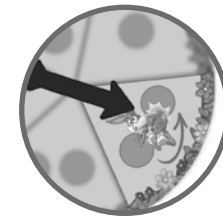
2 Felder vorwärts



3 Felder vorwärts



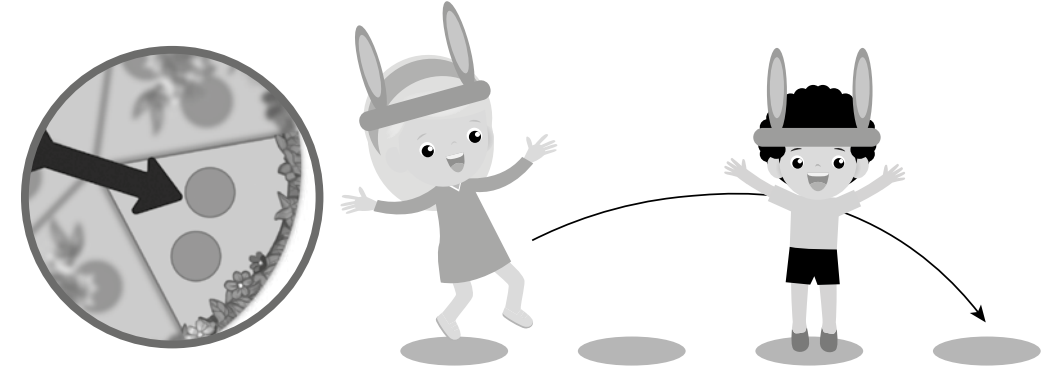
1 Feld zurück



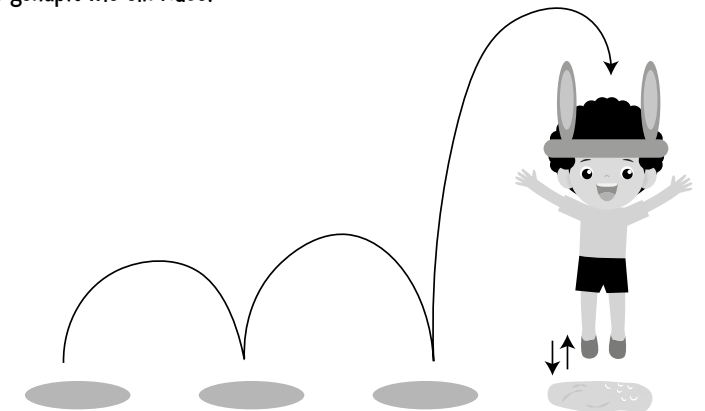
2 Felder zurück

## Zugbeispiele

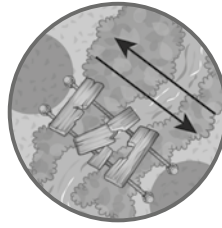
- Es darf immer nur ein Spieler auf einem Feld stehen. Besetzte Felder zählen nicht mit und werden übersprungen.



- Löcher zählen wie ein Feld, über das man hinwegziehen darf. Endet der Spielzug jedoch genau auf einem Wasserloch, wird auf der Stelle gehüpft wie ein Hase.



- Liegt eine Hängebrücke auf dem Weg, darf entweder eine Abkürzung genommen werden und der Spieler zieht eine Etage nach oben oder rutscht eine tiefer. Die Hängebrücke ist nur die Verbindung zweier Felder, sie zählt nicht als Feld.
- Beim ersten Zug kann man nicht zurückgehen, es wird so lange gedreht, bis ein Vorwärtsfeld erscheint.



## Ende des Spiels

Das Zielfeld bei der Karotte muss nicht mit genauer Punktzahl erreicht werden. Überzählige Punkte verfallen einfach.

Der Spieler, der es zuerst geschafft hat, gewinnt!



Art. Nr. 16690



Art. Nr. 16691



Art. Nr. 16692



Art. Nr. 16693



Art. Nr. 16695



Art. Nr. 16696



Art. Nr. 16698



Art. Nr. 16699

GB

# Lotti Karotti Splash



16694

3+  
years

2

4  
pieces

## The refreshing rabbit race

The refreshing rabbit race is for 2 players aged 3 years and above.

The aim of the game is to be the first to reach the carrot in the middle.

The wheel of fortune determines where the bunnies hop. There are plenty of surprises along the way: On the water pool positions, the players must hop on the spot like a rabbit, while the hanging bridge brings the players up a level, or also down a level.

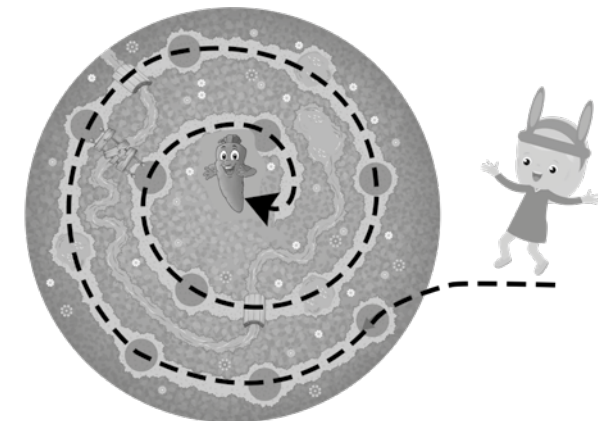
## Contents

1 sprinkler mat with standard garden hose connector and carrot sprinkler

1 splash-proof dial with rotating arrow

2 rabbit ears

## Direction of game



## Preparation

- Inflate the carrot sprinkler.
- Connect the garden hose to the sprinkler mat.
- Install the arrow on the dial and lay this out.
- The players inflate the rabbit ears and put them on their heads.

## Aim of the game

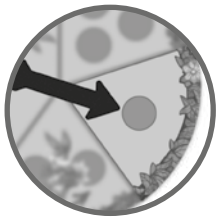
The aim is to be the first to reach the carrot in the middle.

Have fun racing to the carrot!

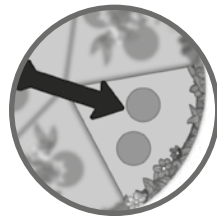


## The rabbit race begins!

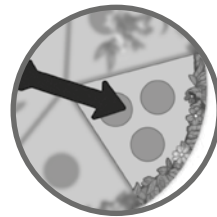
The players stand on the starting position with the red arrow. The youngest player is the first to swing the rotating arrow. The action they will perform is shown on the dial.



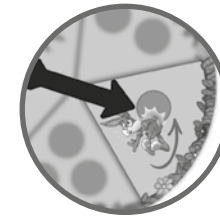
1 step forwards



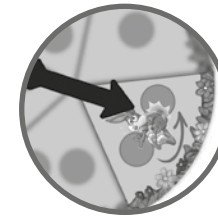
2 steps forwards



3 steps forwards



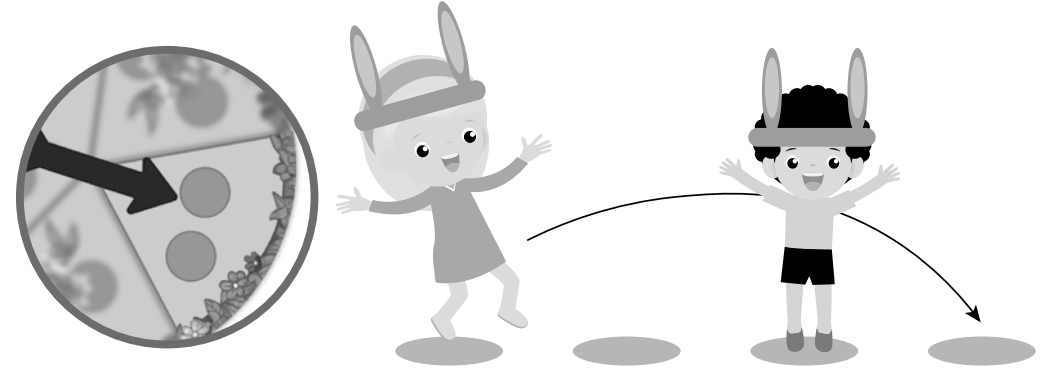
1 step back



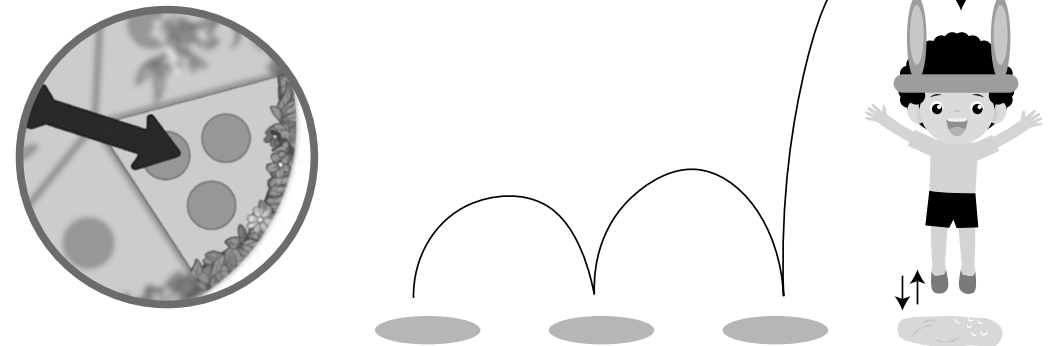
2 steps back

## Example moves

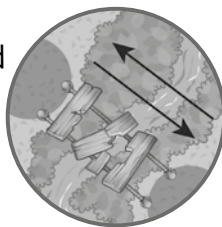
- Only one player can stand on a step at any given time. Occupied steps do not count and are skipped.



- Pools count as one step that you can move over. If the move ends on a water pool, you hop on to the spot like a rabbit.



- If you come to a hanging bridge along the way, you can either take a shortcut and the player moves one level up or slides one level down. The hanging bridge is only a connection between two steps, and does not count as a step.
- On your first turn you cannot move backwards, you can only keep swinging the arrow until a forward step appears.



## End of the game

You do not need the exact number of points in order to reach the end position at the carrot. Excess points simply expire.

The player who gets there first wins!



Art. Nr. 16690



Art. Nr. 16691



Art. Nr. 16692



Art. Nr. 16693



Art. Nr. 16695



Art. Nr. 16696



Art. Nr. 16698



Art. Nr. 16699

F

# Lotti Karotti Splash



16694

3+  
ans

2

4  
pièces

## La course de lapin rafraîchissante

La course de lapin rafraîchissante pour 2 joueurs\* (à partir de 3 ans).

Le but est d'être le premier à arriver à la carotte située au milieu du jeu.

La roue de la fortune détermine l'endroit où les petits lapins sauteront. Mais le chemin pour y arriver est plein de surprises : au niveau des points d'eau, les joueurs doivent sauter sur place comme des lapins et le pont suspendu fait monter ou descendre les joueurs d'un étage.

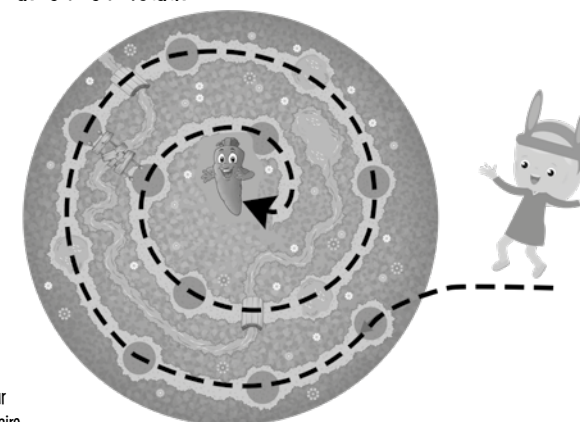
## Contenu

1 tapis arroseur avec raccord pour tuyau d'arrosage classique et arroseur carotte

1 disque rotatif anti-éclaboussures avec flèche rotative

2 oreilles de lapin

## Sens de déplacement



\*Le masculin générique est utilisé uniquement pour faciliter la lecture et dans tous les cas, n'entend faire aucune distinction de genre.

## Préparation

- Gonfler l'arroiseur carotte.
- Raccorder le tuyau d'arrosage au tapis arroseur.
- Monter la flèche sur le disque rotatif, puis le préparer.
- Gonfler les oreilles de lapin, puis les poser sur la tête.

## Le but du jeu

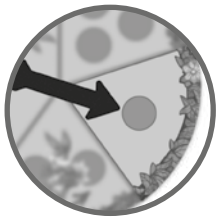
est d'être le premier à atteindre la carotte posée au milieu.

Amusez-vous bien en jouant à la course à la carotte !

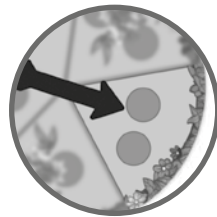


## La course de lapin démarre!

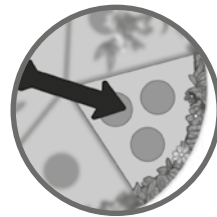
Les joueurs se mettent sur la case départ (flèche rouge). Le joueur le plus jeune pousse en premier la flèche rotative. Le joueur doit alors réaliser l'action indiquée sur le disque rotatif.



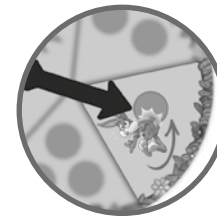
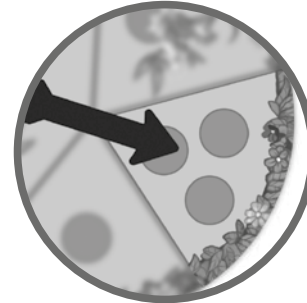
1 case en avant



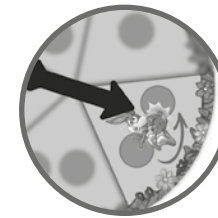
2 cases en avant



3 cases en avant



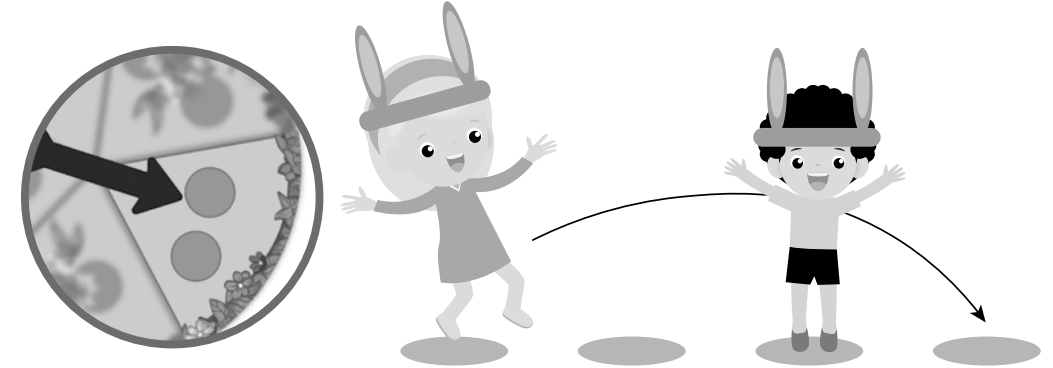
1 case en arrière



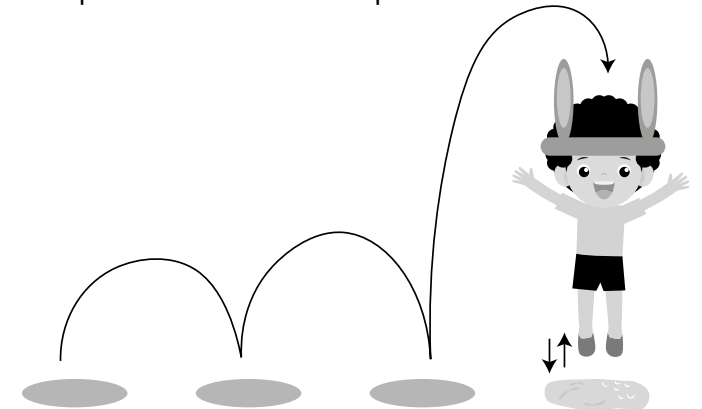
2 cases en arrière

## Exemples de tour

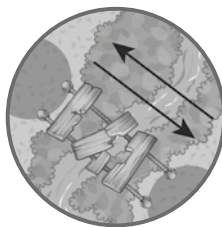
- Seul un joueur peut se trouver sur une case à la fois. Les cases occupées ne comptent pas et sont ignorées.



- Les trous sont considérés comme une case sur laquelle le joueur peut se déplacer. Le joueur devra toutefois sauter sur place comme un lapin s'il termine son tour sur un point d'eau.



- S'il rencontre un pont suspendu, alors le joueur pourra prendre un raccourci et monter ou glisser d'un étage. Le pont suspendu relie seulement deux cases. Il n'est pas considéré comme une case.
- Au premier tour, le joueur ne peut pas revenir en arrière. Il tourne donc le disque jusqu'à ce qu'une case de déplacement vers l'avant soit indiquée.



## Fin de la partie

Le joueur ne doit pas atteindre l'arrivée située au niveau de la carotte avec un score exact. Il perdra tout simplement ses points en trop.

Le joueur qui arrive en premier gagne !



Art. Nr. 16690



Art. Nr. 16691



Art. Nr. 16692



Art. Nr. 16693



Art. Nr. 16695



Art. Nr. 16696



Art. Nr. 16698



Art. Nr. 16699

I

# Lotti Karotti Splash



16694

3+  
anni

2

4  
pezzi

## La corsa rinfrescante dei leprotti

La corsa rinfrescante dei leprotti è un gioco per 2 giocatori\* a partire dai 3 anni d'età.

Lo scopo è quello di raggiungere per primi la carota al centro.

La ruota della fortuna stabilisce la direzione dei balzi dei leprotti. Ma il percorso ha in serbo tantissime sorprese. I giocatori devono saltare sul posto come leprotti nelle pozze d'acqua, mentre il ponte sospeso porta i giocatori a un livello superiore o inferiore.

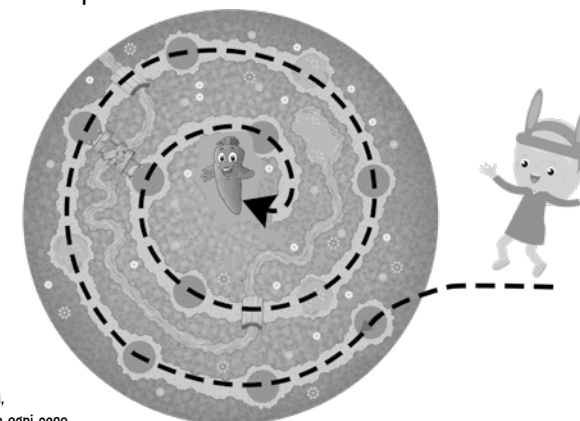
## Contenuto

1 tappetino con il comune attacco per tubi flessibili da giardino e spruzzatore a carota

1 disco rotante resistente agli schizzi d'acqua con freccia rotante

2 orecchie da leprotto

## Direzione di marcia



\* Al solo scopo di garantire una migliore leggibilità, si utilizza la forma maschile, che è da intendersi in ogni caso come forma neutra rispetto al genere dei giocatori.

## Preparazione

- Gonfiare lo spruzzatore a carota.
- Collegare il tubo flessibile da giardino al tappetino.
- Montare la freccia sul disco rotante e fornire il tutto ai giocatori.
- Gonfiare le orecchie da leprotto e metterle sul capo.

## Lo scopo del gioco

è quello di raggiungere per primi la carota al centro.

Buon divertimento con la corsa alla carota!



## La corsa dei leprotti ha inizio.

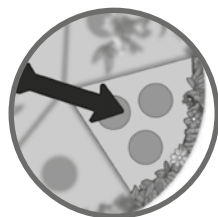
I giocatori si collocano sulla casella di partenza con la freccia rossa. Il giocatore più giovane fa girare per primo la freccia rotante. Eseguire l'azione riportata sul disco rotante.



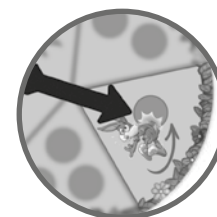
1 casella avanti



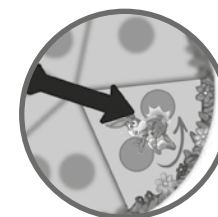
2 caselle avanti



3 caselle avanti



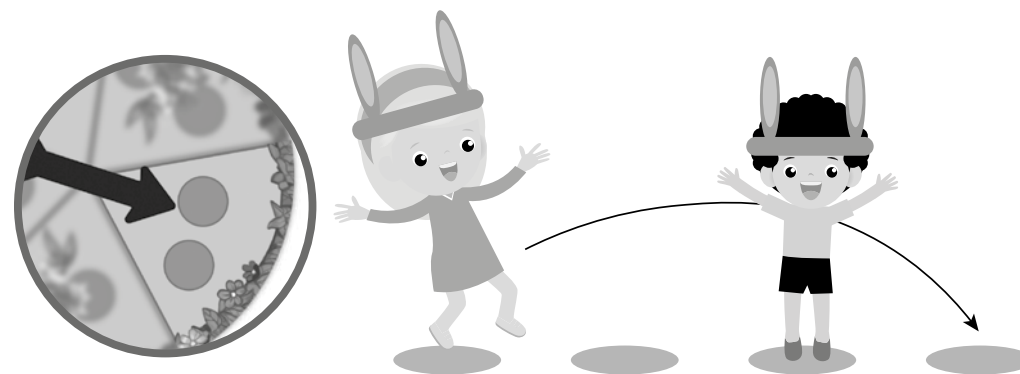
1 casella indietro



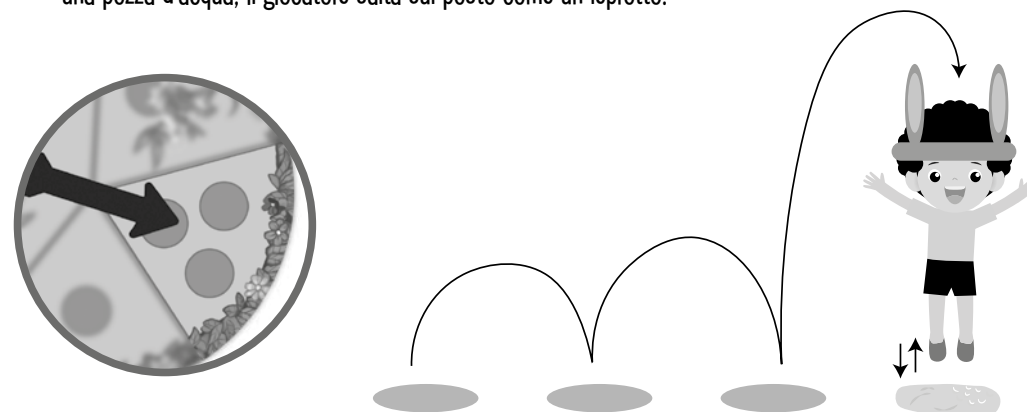
2 caselle indietro

## Esempi dei turni

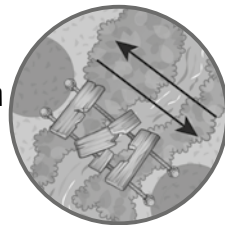
- Su una casella può sostare solo un giocatore per volta. Le caselle occupate non si conteggiano e vengono saltate.



- Le buche contano come caselle su cui è consentito passare. Tuttavia, se la giocata termina proprio su una pozza d'acqua, il giocatore salta sul posto come un leprotto.



- Se sul percorso è presente un ponte sospeso, il giocatore può prendere una scorciatoia e salire o scendere di un livello. Il ponte sospeso è solo il collegamento tra due caselle e non conta come una casella.
- Non è possibile andare indietro al primo tiro. Per questo motivo, si fa girare la freccia fino a quando non indica un avanzamento.



## Fine del gioco

Non è necessario raggiungere la casella del traguardo della carota con un punteggio esatto. I punti in eccesso vengono semplicemente eliminati.

Vince il giocatore che riesce a raggiungere il traguardo per primo.



Licence by Ravensburger Verlag GmbH

Made in China 992011202412



Happy People GmbH & Co. KG  
Konsul-Smidt-Str. 8b  
28217 Bremen, Germany  
Tel.: +49 (0)421 / 38889-0  
www.happypeople.de  
ravensburger@happypeople.de

Ravensburger