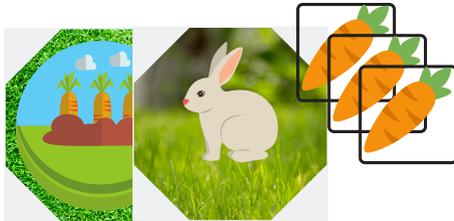


Speed carotte

Règles du jeu



Départ du
lapin



Départ du
jardinier

Le lapin part de **la case du potager**. Il a 3 **carottes** sur lui (le joueur place les jetons "carotte" devant lui).

Le jardinier part de **la première case devant sa maison**.

Chaque tour de jeu, chaque joueur jette un dé et tire une carte "évènement".

Il avance du nombre indiqué sur le dé corrigé par la carte évènement.

Si le jardinier rattrape le lapin lorsque les 2 mouvements ont eu lieu, il s'arrête sur la case et le lapin perd une carotte.

Puis un nouveau tour commence.

Si le lapin n'a plus de carotte, il perd la partie.

Si le lapin arrive devant la forêt, il s'arrête puis jette un dé.

S'il obtient 6, il s'échappe dans la forêt avec les carottes qu'il a sur lui.

S'il n'obtient pas 6, il refait un tour.

Dès qu'une carte évènement est jouée, elle est placée dans un tas qui sera mélangé et utilisé pour continuer la partie.

Note : le lapin ne peut pas avoir plus de 3 carottes sur lui.



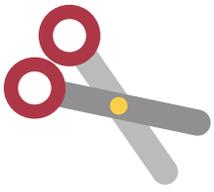


Départ du
lapin



Départ du
jardinier





pions à
découper



Cartes à découper (30)



Le joueur ne
bouge pas ce
tour

2 X

Le résultat du
dé du joueur
est doublé



Le joueur
obtient un 6
quel que soit le
résultat du dé

+ 3

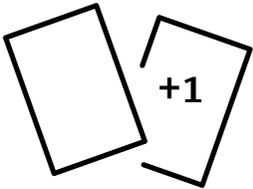


Avance de 3 cases
(cumulé avec le résultat
du dé)

- 2



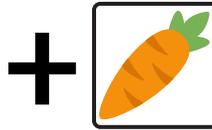
Recule de 2 cases
(cumulé avec le résultat
du dé)



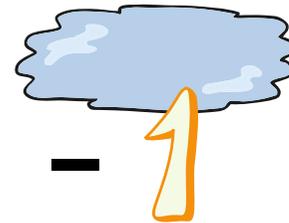
Pioche une
nouvelle carte



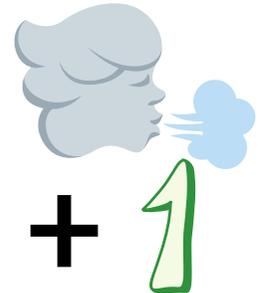
Saute 2 fois sur place
(pour de vrai) pour
avancer de 2 cases
supplémentaires dans
le jeu.
(optionnel)



Le lapin gagne
une carotte



Le joueur recule
d'une case en
glissant sur une
flaque



Le joueur avance
d'une case grâce
au vent



Le joueur ne bouge pas ce tour



Le résultat du dé du joueur est doublé



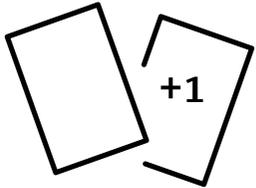
Le joueur obtient un 6 quel que soit le résultat du dé



Avance de 3 cases (cumulé avec le résultat du dé)



Reculé de 2 cases (cumulé avec le résultat du dé)



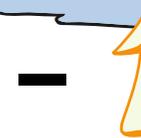
Pioche une nouvelle carte



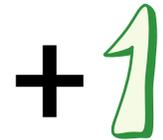
Saute 2 fois sur place (pour de vrai) pour avancer de 2 cases supplémentaires dans le jeu. (optionnel)



Le lapin gagne une carotte



Le joueur recule d'une case en glissant sur une flaque



Le joueur avance d'une case grâce au vent



Le joueur ne bouge pas ce tour



Le résultat du dé du joueur est doublé



Le joueur obtient un 6 quel que soit le résultat du dé

+ 3

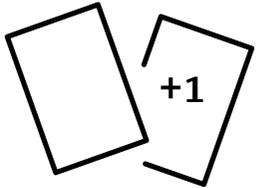


Avance de 3 cases (cumulé avec le résultat du dé)

- 2



Reculé de 2 cases (cumulé avec le résultat du dé)



Pioche une nouvelle carte



Saute 2 fois sur place (pour de vrai) pour avancer de 2 cases supplémentaires dans le jeu. (optionnel)



Le lapin gagne une carotte



- 1

Le joueur recule d'une case en glissant sur une flaque



+ 1

Le joueur avance d'une case grâce au vent