



© 2013 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.
 © 2013 Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Straße 46, 63303 Dreieich, Deutschland.
 Achtung. Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können. Erstickungsgefahr. Passe gut auf, dass dir das Häschen nicht ins Gesicht springt. Halte deshalb immer ausreichend Abstand zum Spiel. Achtung. Nicht auf Augen oder Gesicht zielen. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Für Fragen und Service: +49(0) 6103/ 45918-0. Made in China.



Besuche unsere Website :
www.goliathgames.de

Karlo Karottenschreck®

DAS LUSTIGE
 FANG-DEN-HASEN-SPIEL

SPIELANLEITUNG



30 512



ICH SITZE SICHER AUF MEINEM KANINCHENBAU UND BETRACHTE MEIN MÖHRCHFELD. ZIEHT DIE MÖHRCHEN HERAUS, ABER PASST AUF, DASS IHR MICH NICHT ERSCHRECKT! KONZENTRIERT EUCH UND SEID BEREIT MICH ZU FANGEN, WENN ICH IN DIE LUFT SPRINGE!

INHALT:

1 Kaninchenbau, 1 springendes Kaninchen, 12 Möhrchen, 1 Kreisel, 4 farbige Körbchen, 1 Spielanleitung.

ZIEL DES SPIELS:

Der Spieler mit den meisten Möhrchen zu sein, wenn das Spiel endet.
Das Spiel ist zu Ende, wenn Karlo in die Luft springt.



SPIELVORBEREITUNG:



1. Pflanze die Möhrchen um den Bau herum in die Löcher, stelle das Spiel in die Mitte.



2. Stecke Karlo in den Bau, oben auf den Stift. Drücke ihn herunter, bis er fest sitzt!



3. Jeder Spieler erhält ein Körbchen und legt den Kreisel daneben.

SPIELABLAUF:

Der Spieler, der am höchsten springt, fängt an.
Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Reihum drehen die Spieler den Kreisel und führen die geforderte Aktion durch:

Ziehe 1 Möhrchen heraus und lege es in dein Körbchen.

Ziehe 2 Möhrchen (nacheinander) heraus und lege sie in dein Körbchen.

Aussetzen



So ein Pech! Eines deiner Möhrchen wurde vom Kaninchen gefressen! Wenn du 1 oder mehr Möhrchen besitzt, musst du eins abgeben (du kannst es in den Karton legen).

Konzentrier dich, Karlo kann jederzeit in die Luft springen! Während des Spiels müssen die Spieler beide Hände mit den Handflächen nach unten auf den Tisch legen. Außer natürlich, wenn sie den Kreisel drehen oder Möhrchen ernten müssen!

SPIELENDE:

Wenn Karlo in die Luft springt, müssen alle Spieler versuchen, ihn zu fangen, bevor er den Boden berührt.

Der Spieler, der Karlo fängt, erhält einen Bonus! Er darf (insgesamt) 2 Möhrchen aus den Körbchen der anderen Spieler klauen. Nicht gefangen, kein Bonus!

Der Spieler mit den meisten Möhrchen gewinnt!

ZUSÄTZLICHE REGELN:

Jedes berührte Möhrchen muss herausgezogen werden, du darfst deine Meinung nicht ändern! Wenn mehrere Spieler Karlo gleichzeitig fangen, gewinnt der Spieler, der seine Hand unter ihm hat.

