ES

Zana Trampa

Cenoura à Vista!

4+

2–4

20′

Juego Ravensburger® n.º **25 149** 0

Licencia: © 1998/2023 Seven Towns Ltd.

Ilustraciones: Markus Erdt, Josh Lewis • Diseño: Kinetic • Fotos: Christof Herdt, Becker Studios

Una carrera de liebres totalmente retorcida para 2-4 jugadores* de 4 a 99 años de edad

La meta de la carrera es la suculenta zanahoria que está en lo alto de la colina. Pero el camino hasta ella está lleno de sorpresas: unas veces se abrirán agujeros en el camino en los que—¡pumba!—tu liebre u otra desaparecerán, y otras veces el topo impertinente las sacará de la colina de un empujón. ¡Y por si fuera poco, un puente levadizo y una verja complicarán aún más el recorrido hasta la meta! ¿Qué liebre no se dejará atrapar y llegará la primera hasta la zanahoria?

Contenido

1 colina con agujeros cambiantes, un topo, un puente levadizo, una verja y una zanahoria giratoria

16 figuras de liebre en 4 colores

48 cartas de juego



* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

Ravensburger

Preparación

- Colocad la colina verde en el centro de la mesa.
- Cada jugador recibe cuatro liebres de un mismo color y las coloca delante de la escalera grande que conduce hasta la primera casilla del recorrido. Si solo participan dos o tres jugadores, guardad las liebres sobrantes en la caja.
- Un jugador baraja las cartas, forma con ellas un mazo y lo deja, con el lado del dibujo mirando hacia abajo, al lado de la colina.

Objetivo del juego

Llegar el primero con **una** de sus liebres hasta la casilla de la zanahoria que está en lo alto de la colina.

¡Empieza la carrera hasta la zanahoria!

El jugador más joven empieza y destapa la primera carta del mazo.
Después se sigue jugando en el sentido de las agujas del reloj.

¿Cómo se mueve la liebre?

Si destapas una carta con una liebre, avanzas colina arriba con una de tus liebres tantas casillas como se vean en la parte inferior de la carta.



Avanza 1 casilla



Avanza 2 casillas

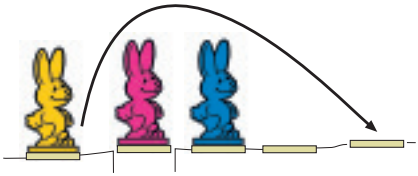


Avanza 3 casillas

- Puedes avanzar siempre con **cualquiera** de tus cuatro liebres.
- Siempre puedes decidir si quieres añadir una liebre **nueva** a la colina o avanzar con una liebre que ya esté sobre la colina.
- En cada casilla solo puede haber **una** liebre.

- Al avanzar, las casillas ya **ocupadas** se **saltan** y no se cuentan.

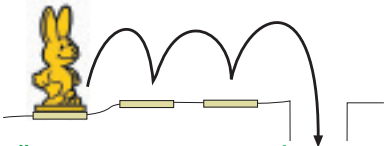




Avanza 2 casillas

- Los agujeros cuentan como casilla. Sin embargo, tu liebre solo caerá adentro del agujero si su movimiento termina justo en la casilla del agujero.





Avanza 3 casillas

Agujero

¿Cuándo se gira la zanahoria?



Si destapas una carta con una zanahoria, gira con cuidado la zanahoria de lo alto de la colina en el sentido de las agujas del reloj hasta oír un **clic**.
Cuando se abre una de las casillas, se forma un agujero. Si en esa casilla había una liebre, mala suerte: la liebre cae por el agujero. La liebre desaparece adentro de la colina y queda eliminada del juego.

Si en el transcurso de la partida tu cuarta liebre también se cae por un agujero, lamentablemente ya no podrás jugar hasta la siguiente partida.

Además, al girar la zanahoria, se activa uno de los tres **obstáculos**.

¿Qué obstáculos hay?

Además de los agujeros, hay otros obstáculos que dificultan el camino a la meta: el topo, el puente levadizo y la verja.



1. El topo se asoma desde su guarida a veces. Si al asomarse, tiene una liebre delante, el topo echará a la liebre de la colina de un empujón. Colocad esa liebre otra vez delante de la escalera grande que conduce a la primera casilla del recorrido. El dueño de esa liebre podrá volver a poner en juego esa liebre más tarde.



2. El puente levadizo se levanta o se baja cada vez que se gira la zanahoria.

- Si es tu turno y el puente levadizo está **bajado**, puedes pasar por él libremente y puedes avanzar el número de casillas que te correspondían.
- Si es tu turno y el puente levadizo está **subido**, ya no puedes pasar por encima de él con tu liebre. Puedes o bien avanzar con tu libre hasta la última casilla justo antes del puente y perder las casillas que te quedaban por contar, o bien avanzar con alguna de tus otras liebres.

Atención: ¡El puente levadizo no cuenta como casilla!



3. La verja se abre a veces. Si hay una liebre al lado, la verja empujará a la liebre y ésta se deslizará colina abajo hasta la superficie que hay abajo. Más tarde esa liebre podrá continuar el recorrido desde allí.

Si esa casilla ya está ocupada por otra liebre, se coloca la liebre en la siguiente casilla libre. Esto también se aplica cuando esa casilla ya está abierta y la liebre cae dentro.

Nota: ¡Fijaos bien en cuáles son casillas seguras y cuáles no!
Hay muchas casillas seguras en las que a las liebres no les puede pasar nada, pero también hay casillas no seguras que pueden activarse al girar la zanahoria.

¿Qué pasa si el mazo de cartas se agota?

Una vez destapadas, las cartas se dejan a un lado. Cuando el mazo se agote, barajad las cartas ya jugadas, formad un nuevo mazo con el lado del dibujo hacia abajo y dejadlo al lado de la colina.

Fin de la partida

Gana la partida el primero que llegue con una de sus liebres arriba hasta la zanahoria. No hace falta llegar con el número exacto de casillas.

© 2001/2026
ravensburger.com/service
Ravensburger Verlag GmbH • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

PT

Zana Trampa

Cenoura à Vista!

4+

2–4

20′

Ravensburger® Jogo n.º **25 149** 0

Licença: © 1998/2023 Seven Towns Ltd.

Ilustração: Markus Erdt, Josh Lewis • Design: Kinetic • Fotografia: Christof Herdt, Becker Studios

A extraordinária corrida de coelhinhos para 2–4 jogadores* com idades entre os 4 e os 99 anos

O objetivo é alcançar a suculenta cenoura no topo da colina.

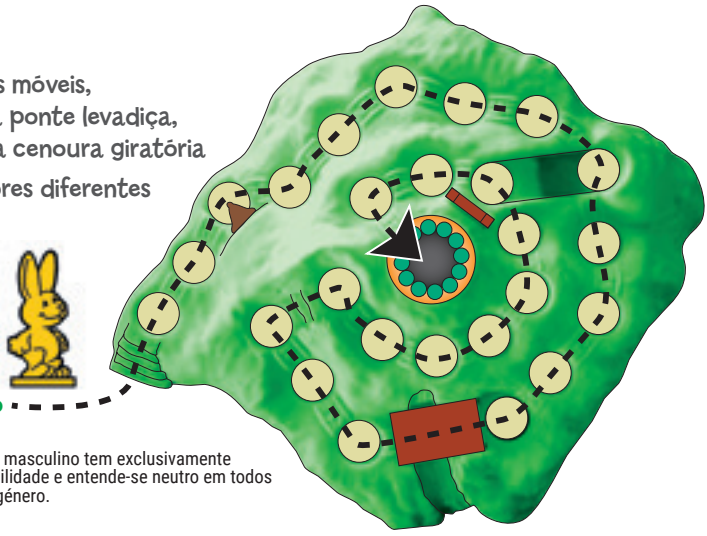
Mas o caminho está cheio de surpresas: ora se abrem buracos de repente, nos quais – boom!" –, desaparece um ou outro coelho, ora a atrevida toupeira os empurra pela colina abaixo. Além disso, há ainda uma ponte levadiça e uma cancela que dificultam a chegada ao destino! Qual dos coelhinhos não se deixa perturbar e é o primeiro a chegar à cenoura?

Conteúdo

1 colina com buracos móveis,
uma toupeira, uma ponte levadiça,
uma cancela e uma cenoura giratória

16 coelhinhos em 4 cores diferentes

48 cartas de jogo



* A forma linguística do genérico masculino tem exclusivamente a finalidade de melhorar a legibilidade e entende-se neutro em todos os casos do ponto de vista do género.

Preparação

- Coloca a colina verde ao centro da mesa.
- Cada jogador tira quatro coelhinhos de uma cor e coloca-os à frente das grandes escadas que levam à primeira casa de jogo. Se só jogarem dois ou três jogadores, volta a colocar os restantes coelhinhos na caixa.
- Um dos jogadores baralha as cartas e coloca-as numa pilha, junto da colina, com o lado da imagem virado para baixo.

Objetivo do jogo

Ser o primeiro a chegar com **um** dos seus coelhinhos ao topo da cenoura.

A corrida até à cenoura vai começar!

O jogador mais novo pode começar e tirar a primeira carta da pilha. Depois, o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

Como se joga?

Se retirares uma carta com um coelhinho, sobes a colina com um dos teus coelhinhos pelo número de casas que se vê em baixo na carta.



avançar 1 casa



avançar 2 casas

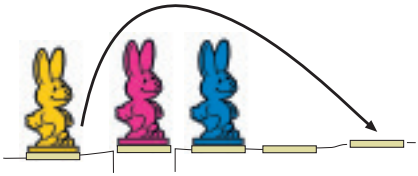


avançar 3 casas

- Podes jogar sempre com **qualquer** um dos teus quatro coelhinhos.
- Podes sempre decidir se colocas um coelhinho **novo** em jogo ou se avanças com um dos coelhinhos que já está na colina.
- Nunca pode haver mais do que **um** coelhinho em cada casa.

- Quando tirares uma carta nova, **pula** as casas **ocupadas,** pois estas não contam.

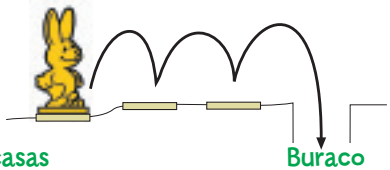




avançar 2 casas

- Os buracos contam. No entanto, o teu coelhinho só cai lá dentro se a tua jogada terminar **mesmo** aí.





avançar 3 casas

Buraco

Quando é que se roda a cenoura?



Se tirares uma carta com uma cenoura, roda cuidadosamente a cenoura, no sentidos dos ponteiros do relógio, até ouvires um **CLIQUE**.
Se uma das casas se abrir, surge um buraco. Se estiver aí um coelhinho - "boom!" - ele cai lá para dentro. Este desaparece então na colina e está fora do jogo.

Se, no decorrer do jogo, também o teu quarto coelhinho cair num buraco, já só podes voltar a jogar na partida seguinte.

Além disso, a rotação da cenoura aciona sempre um dos três **obstáculos**.

Que obstáculos existem?

Para além dos buracos, há ainda três obstáculos que dificultam a chegada ao destino: a toupeira, a ponte levadiça e a cancela.



1. A toupeira espreita, por vezes, do interior da sua toca. Se um coelhinho se encontrar à frente dela, ela empurra-o pela colina abaixo. Esse coelhinho volta a ser colocado à frente das grandes escadas que levam à primeira casa de jogo. O jogador pode colocá-lo novamente em jogo mais tarde.



2. A ponte levadiça sobe e desce a cada rotação da cenoura.

- Se for a tua vez e a ponte levadiça estiver **baixada**, podes passar por cima dela com o teu coelhinho sem qualquer problema e avançar pelo número de casas correspondente.
- Se for a tua vez e a ponte levadiça estiver **levantada**, não podes passar por cima dela com o teu coelhinho. Nesse caso, só podes avançar com o teu coelhinho até à última casa imediatamente antes da ponte, ou então avança com outro dos teus coelhinhos.

Atenção: a ponte levadiça não conta como casa de jogo!



3. A cancela abre-se às vezes. Se estiver aí um coelhinho, ele é empurrado pela cancela para o lado e escorrega pela colina até ao nível que se encontra mais abaixo. É a partir desse ponto que esse coelhinho continuará a jogar mais tarde.

Se essa casa já estiver ocupada por outro coelhinho, ele é colocado na casa livre seguinte. O mesmo se aplica caso essa casa se encontre aberta nesse momento e o coelhinho caia lá dentro.

Dica: presta atenção às casas de jogo seguras e às casas pouco seguras! Existem muitas casas seguras. Aí, nada pode acontecer ao teu coelhinho. Mas também existem casas pouco seguras que são acionadas com a rotação da cenoura.

O que acontece quando a pilha de cartas chegar ao fim?

Vai colocando de lado as cartas já reveladas. Quando a pilha chegar ao fim, mistura estas cartas e coloca-as novamente junto da colina com o lado da imagem virado para baixo.

Final do jogo

Ganha o jogo quem chegar primeiro com um dos seus coelhinhos lá acima à cenoura. Os pontos de movimento excedentes simplesmente não são usados.

© 2001/2026
ravensburger.com/service
Ravensburger Verlag GmbH • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

IT

Zana Trampa

Cenoura à Vista!

4+

2–4

20′

Gioco Ravensburger® n° **25 149** 0

Licenza: © 1998/2023 Seven Towns Ltd.

Illustrazioni: Markus Erdt, Josh Lewis • Design: Kinetic • Foto: Christof Herdt, Becker Studios

La tortuosa corsa dei leprotti per 2–4 giocatori* dai 4 anni in su

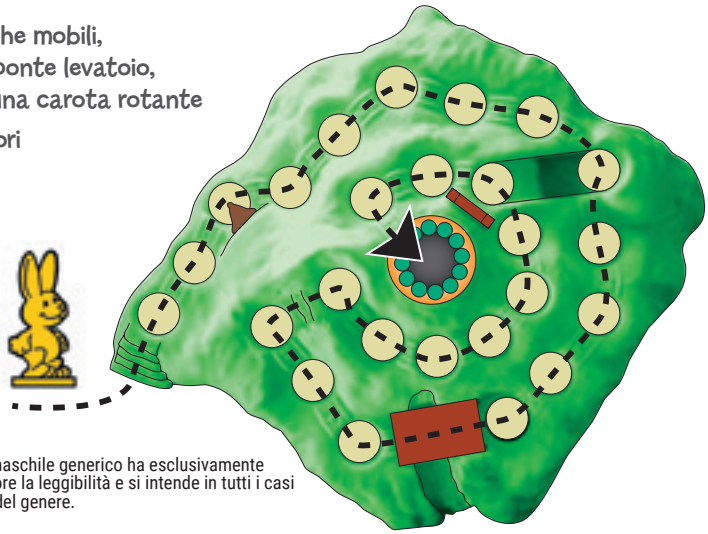
La succulenta carota in cima alla collina è il traguardo, ma la via per raggiungerla è piena di sorprese: a volte si apriranno buche in cui, puff, qualche leprotto scomparirà, altre volte salterà fuori una dispettosa talpa che li spingerà giù dalla collina. Inoltre, un ponte levatoio e un cancello renderanno la strada per il traguardo ancora più difficile! Quale leprotto non si lascerà scoraggiare e raggiungerà per primo la carota?

Contenuto

1 collina con buche mobili,
una talpa, un ponte levatoio,
un cancello e una carota rotante

16 leprotti in 4 colori

48 carte da gioco



* 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.

Preparazione

- Posizionare la collina al centro del tavolo.
- Ogni giocatore sceglie quattro leprotti di un colore e li posiziona davanti alla grande scalinata che porta alla prima casella del percorso.
  Se si gioca solo in due o tre giocatori, rimettere i restanti leprotti nella scatola.
- Un giocatore mescola le carte e le dispone con il lato illustrato verso il basso, formando un mazzo accanto alla collina.

Scopo del gioco

Raggiungere per primi la cima della carota con **uno** dei propri leprotti.

Inizia la corsa verso la carota!

Il giocatore più giovane inizia, scoprendo la carta in cima al mazzo.
Poi si prosegue in senso orario.

Come si muove?

Quando si scopre una carta con un leprotto, si risale la collina con uno dei propri leprotti di tante caselle quante sono indicate sulla carta.



1 casella in avanti



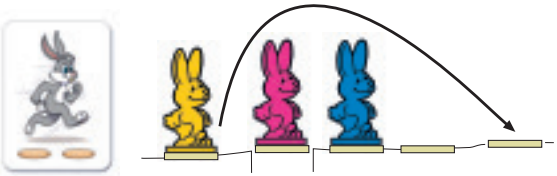
2 caselle in avanti



3 caselle in avanti

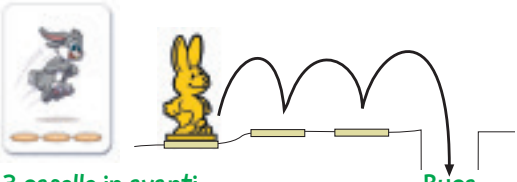
- È sempre possibile muovere uno **qualsiasi** dei propri quattro leprotti.
- Si può sempre decidere se inserire un **nuovo** leprotto oppure se muovere un leprotto già presente sulla collina.
- Ogni casella può essere occupata da **un solo** leprotto.

- Quando si muove, le caselle **occupate** vengono **saltate** e non contano.



2 caselle in avanti

- Le buche vengono contate, ma un leprotto ci cade dentro solo se la mossa termina **esattamente** sulla buca.



3 caselle in avanti Buca

Quando si ruota la carota?



Quando viene scoperta una carta carota, la carota sulla collina viene ruotata in senso orario fino a sentire un **"CLIC"**. Se in questo modo si apre una casella, si formerà una buca: se un leprotto vi si trova sopra, è stato sfortunato e vi cadrà dentro, scomparendo sotto la collina e uscendo così dal gioco.

Se nel corso del gioco tutti i quattro leprotti di un giocatore cadono in una buca, quest'ultimo non potrà continuare a giocare fino alla partita successiva.

Facendo ruotare la carota, si scoprirà inoltre uno dei tre **ostacoli**.

Quali sono gli ostacoli?

Oltre alle buche, la via verso il traguardo è intralciata da tre ostacoli: la talpa, il ponte levatoio e il cancello.



1. La talpa spunta di tanto in tanto dalla sua buca. Se davanti si trova un leprotto, la talpa lo spingerà giù dalla collina.
Il leprotto andrà riposizionato davanti alla grande scalinata che porta alla prima casella del percorso. Il giocatore potrà rimetterlo in gioco in seguito.



2. Quando si ruota la carota, **il ponte levatoio** si alza o si abbassa.

- Se è il proprio turno e il ponte levatoio si **abbassa**, si potrà attraversarlo illesi con il proprio leprotto e percorrere il proprio numero di caselle previsto.
- Se è il proprio turno e il ponte levatoio si **alza**, non sarà possibile attraversarlo con il proprio leprotto: è possibile muovere il leprotto fino alla casella subito prima del ponte e rinunciare al restante numero di caselle oppure muovere un altro dei propri leprotti.

Attenzione: il ponte levatoio non conta come casella!



3. Il cancello si apre di tanto in tanto. Se un leprotto vi si trova davanti, l'apertura del cancello lo spingerà di lato facendolo cadere dalla collina al livello subito inferiore. Il leprotto proseguirà quindi in seguito da questo punto.

Se la casella dovesse essere già occupata da un altro leprotto, l'altro si posizionerà sulla casella libera subito successiva. Questo vale anche nel caso in cui la casella sia aperta e il leprotto vi cada dentro.

Suggerimento: prestare attenzione alle caselle lungo il percorso che sono sicure e a quelle che non lo sono! Ci sono numerose caselle sicure: lì nulla potrà accadere al proprio leprotto. Ma ci sono anche caselle pericolose che si apriranno quando viene ruotata la carota.

Cosa accade se si esaurisce il mazzo di carte?

Mettere da parte le carte che vengono scoperte. Se il mazzo è terminato, mescolare le carte e posizionarle nuovamente con il lato illustrato verso il basso accanto alla collina.

Fine della partita

Vince la partita chi per primo raggiunge la cima della carota con uno dei propri leprotti. I punti in eccesso non vengono contati.

© 2001/2026

ravensburger.com/service
Ravensburger Verlag GmbH • Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

243468