Happy Bunny

3 +

1 - 4

15 min

COMPONENTS

- 1 Playing Field
- 40 Carrots
(12 small, 10 medium, 18 large)
- 1 Wooden Farmer Token
- 1 Wooden Bunny Token
- 1 Colored Die

INTRODUCTION

It's the harvest time for carrots in Farmer's vegetable garden. Hop! All together, help the greedy little Bunny and try to harvest enough carrots for a lovely featst! As you pick the right ones, try to stay out of Farmer's way!

OBJECT OF THE GAME

Happy Bunny is a cooperative game in which everyone takes on the role of a bunny that is picking delicious carrots for its family.

The bunny is trying to find the good carrots for a nice feast. All the bitten carrots that are picked go to the bunny. They are lined up alongside the box, while the unbitten carrots are planted back in the garden. Carrots come in 3 sizes, so try to get as many long bitten carrots as possible!

If you form 2 lines of carrots as long as the length of the box before the rabbit gets out of the garden, you win the game.

Happy Bunny also includes a competitive variation where everyone picks carrots for themselves;
the longest line of carrots wins.

SET UP

- Open the box and place it in the middle of the table.
- Randomly plant the carrots in the holes, making sure to be gentle. Only their tops should be showing. Then, rotate the box so that no one remembers which carrots are where.
- Place the bunny token on the first space of the garden path, in the sand.
- Place the farmer token on the last space of the garden path (multicolored), where he is ready and waiting for the rabbit.

Have the youngest player grab the colored die to start; from there play continues clockwise.

PLAYING THE GAME

As the first player, roll the die, look at the color you rolled, and move the bunny token to the closest space on the path matching that color.

On that space is a number that tells you how many carrots you can pull anywhere from the garden.
Carefully pick the carrots from the box and sort them :

- If the carrot has a bite in it (the tastiest ones have!), carefully place it along the side of the box where a ruler is printed, with the tip of the carrot lined up with the 0. As you go on collecting bitten carrots, you must place them so that the tip of the new carrot touches the tops of the previous carrot. Once a line is finished, you start a new one alongside the first one, with the tip of the carrot aligned with the tip of the first carrot in the first line. A line is complete when the tops of the last carrot reach the end of the ruler or go over it.

- if the carrot is not bitten, put it back in the same spot you pulled it from, and try to remember that spot so that you don't pick it again.

EXAMPLE:
The die shows purple, so the bunny hops forwards to the closest purple space.
There is a 3 on the purple space, so the player picks any 3 carrots from the garden.

- 2 carrots have a bite in it; they go alongside the box.
- 1 carrot is unbitten, it is planted back in its spot.

Play continues this way with the next players for the rest of the game. The bunny always hops towards the barn and cannot go backwards.

END OF GAME

You win the game when you have managed to complete 2 lines alongside the box before the bunny has reached the farmer at the end of the path (multicolored space).

Note

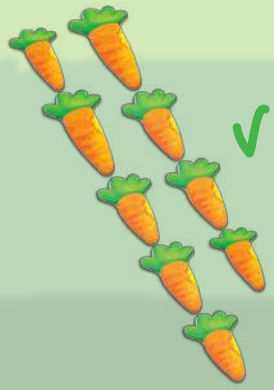
The multicolored space is used as a “wild” space. When you roll a color that is no longer on the path in front of the bunny, it hops to the last space and the game ends immediately.
The farmer, who is waiting at the end of the path, catches the bunny and you lose the game.

VARIANT: CARROTS FOR ALL!

In this version, everyone takes on the role of the bunny during their turn, but they collect their own individual piles of bitten carrots.

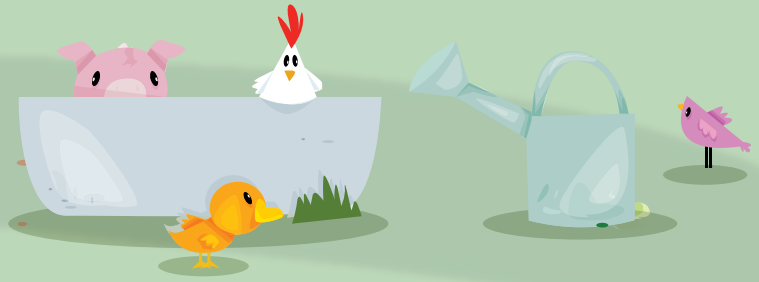
Taking turns, roll the die, advance the bunny to the closest colored space indicated on its face (in direction of the barn), pick the number of carrots corresponding to the space you land on. Only keep the bitten carrot, replant any unbitten ones in their place in the garden.

At the end of the game (when the bunny has reached the last space), have everyone line up their own carrots, tops to tip. Then, compare the lines.



✓ The player with the longest line of carrots wins!

In the event of a tie, remove from the tied players all the SMALL bitten carrots from the lines and compare again.



© 2018 Blue Orange. Happy Bunny and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Editions, France. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu

Happy Bunny

3 +

1 - 4

15 min

MATÉRIEL DE JEU

- 1 plateau de jeu
- 40 carottes
(12 petites, 10 moyennes, 18 grandes)
- 1 lapin en bois
- 1 fermier en bois
- 1 dé couleur

INTRODUCTION

C'est la journée de récolte des carottes dans le potager du fermier. Hop ! Petit lapin gourmand que vous êtes, vous tentez de récolter des carottes pour faire un bon festin ! Mais parviendrez-vous à trouver celles qui vous conviennent sans vous faire attraper par le fermier ?

BUT DU JEU

Happy Bunny est un jeu coopératif où chacun va prendre le rôle d'un petit lapin parti à la cueillette de délicieuses carottes pour sa famille. Le lapin essaie de trouver les carottes nécessaires à un bon festin.
Toutes les carottes croquées cueillies sont pour le lapin et placées sur le côté de la boîte pour former une ligne, tandis que toutes les carottes intactes sont remises dans le potager. Les carottes sont de 3 tailles différentes alors trouvez les plus grandes pour être sûr de réussir votre cueillette.

Si vous avez réussi à former 2 lignes de carottes de la longueur de la boîte avant que le lapin ne sorte du potager, vous gagnez la partie.

Happy Bunny inclut également une variante compétitive où chacun tente d'obtenir la plus grande ligne de carottes pour gagner la partie.

PRÉPARATION

- Ouvrez la boîte de jeu et placez-là au centre de la table.
- Plantez les carottes dans les trous du potager au hasard en veillant à ce qu'elles soient bien enfoncées. Puis, tournez la boîte afin que personne ne se rappelle où sont les carottes intéressantes.
- Posez le lapin sur la première case du chemin sans chiffre, couleur sable.
- Posez le fermier sur la dernière case du chemin (multicolore). Il attend le lapin de pied ferme.

Puis, le joueur le plus jeune prend le dé en main et peut commencer la partie.
On jouera ensuite dans le sens horaire.

TOUR DE JEU

Le premier joueur lance le dé puis déplace le lapin sur le chemin, sur la première case de couleur indiquée sur le dé.
Sur cette case est noté un chiffre qui indique le nombre de carottes qui peuvent être cueillies, n'importe où dans le potager.

Délicatement, sortez les carottes du potager :

- Si la carotte est croquée, placez-là à côté de la boîte où une règle est dessinée, la pointe de la carotte au niveau 0. Au fur et à mesure, placez les carottes croquées en ligne le long de la boîte, la pointe de la carotte doit toucher les feuilles de l'autre carotte. Si la ligne est complète, on redémarre une nouvelle ligne à côté de la première, la pointe de la carotte au même niveau que celle de la première carotte de la première ligne. Pour qu'une ligne soit complète, les feuilles de la dernière carotte doivent être au même niveau que le bout de la règle dessinée, ou doivent dépasser le bout de la règle.

- Si la carotte est intacte, replacez-là au même endroit et souvenez-vous où elle se trouve pour ne pas la cueillir à nouveau.

EXEMPLE :
Le dé montre du violet. Le lapin doit être posé sur la première case violette du chemin traversant le potager. Un 3 est noté sur cette case. Le lapin peut cueillir 3 carottes où il veut dans le potager.

• 2 carottes sont croquées; elle sont mises à côté de la boîte.
• 1 carotte est intacte; elle est remise à sa place.

La partie continue avec le joueur suivant, en respectant les règles décrites ci-dessus.
Les joueurs doivent toujours avancer dans le chemin, il est interdit de reculer.

FIN DU JEU

Vous gagnez la partie si vous réussissez à former 2 lignes complètes à côté de la boîte avant que le lapin n'ait rejoint le fermier à la sortie du potager (case multicolore).

Note

Si le lapin est en bout de chemin et que la couleur du dé ne correspond plus à celle des cases restantes, le lapin est placé directement sur la case multicolore et la partie prend fin immédiatement. Le fermier qui attend à la sortie du potager attrape le lapin et vous perdez la partie.

VARIANTE: À CHACUN SES CAROTTES !

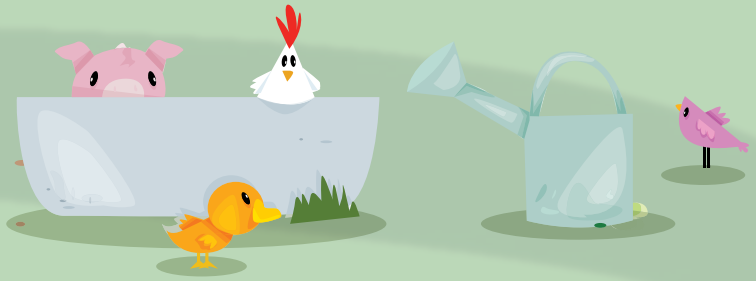
Posez le lapin sur la première case du chemin tout en haut du potager, couleur sable.
Dans cette variante, vous jouez tous le rôle du petit lapin, mais chacun a sa propre récolte de carottes croquées.

Chacun votre tour, lancez le dé et cueillez le nombre de carottes indiqué par la case sur laquelle le lapin vient d'arriver. Ne gardez que les carottes croquées et replacez les carottes intactes à leur place dans le potager.

À la fin de la partie (lorsque que le lapin a atteint la case multicolore en bout de potager), placez votre récolte en ligne à côté de celles des autres joueurs.

✓ Le joueur qui a la plus grande ligne de carottes gagne la partie.

En cas d'égalité, retirez toutes les carottes croquées de petite taille des lignes des joueurs concernés et faites une nouvelle comparaison.



© 2018 Blue Orange. Happy Bunny et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Fabriqué en Chine. Développé en France. www.blueorangegames.eu

Happy Bunny

3+ | 1 - 4 | 15 min

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett
- 40 Karotten
(12 kleine, 10 mittlere, 18 große)
- 1 Kaninchen aus Holz
- 1 Bauer aus Holz
- 1 Farbwürfel

EINFÜHRUNG

Im Gemüsegarten des Bauern ist Erntezeit. Hopp! Das kleine Kaninchen ist ein echter Feinschmecker und möchte genug Karotten für seinen Festschmaus einsammeln. Aber schafft ihr es, die besten Karotten zu holen, ohne vom Bauern geschnappt zu werden?

ZIEL DES SPIELS

Happy Bunny ist ein kooperatives Spiel, bei dem alle gemeinsam die Rolle eines kleinen Kaninchens übernehmen, das leckere Karotten für seine Familie ernten will. Das Kaninchen versucht, die besten Karotten für seinen Festschmaus zu finden. Alle angeknabberten Karotten, die es erntet, gehören dem Kaninchen und werden an der Seite des Spielkartons in einer Reihe ausgelegt. Alle unversehrten Karotten werden wieder in den Garten gesteckt. Die Karotten haben drei verschiedene Größen, also findet die längsten, damit eure Ernte erfolgreich ist.

Um zu gewinnen, müsst ihr 2 Reihen von Karotten auslegen, von denen jede mindestens so lang ist wie der Spielkarton – und zwar, bevor das Kaninchen auf das letzte Feld des Gartenweges hüpft.
Happy Bunny beinhaltet auch eine kompetitive Variante, bei der derjenige gewinnt, der die längste Reihe an Karotten auslegt.

VORBEREITUNG

- Öffnet den Spielkarton und legt ihn in die Mitte des Tischs.
- Steckt die Karotten zufällig in die Löcher des Gemüsegartens. Seid sanft und achtet darauf, dass die Karotten ganz hereingedrückt sind. Dreht dann die Schachtel mehrmals im Kreis, damit sich niemand merken kann, wo die besten Karotten stecken.
- Stellt das Kaninchen auf das sandfarbene Startfeld des Weges.
- Stellt den Bauern auf das mehrfarbige Zielfeld des Weges. Er wartet schon auf das gefräßige Kaninchen. Nun nimmt sich der jüngste Spieler den Farbwürfel und das Spiel kann beginnen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELZUG

Der erste Spieler wirft den Würfel und bewegt das Kaninchen auf dem Weg weiter, auf das nächste Feld in der gewürfelten Farbe. Auf diesem Feld steht eine Zahl: Dies ist die Anzahl der Karotten, die ihr ernten dürft, an jedem beliebigen Ort im Gemüsegarten.
Zieht vorsichtig die Karotten aus dem Garten:

- Wenn die Karotte angeknabbert ist, legt ihr sie neben die Spielschachtel, dort, wo das Lineal eingezeichnet ist. Legt die Spitze der Karotte an die 0. Nach und nach legt ihr angebissene Karotten in einer Reihe längs der Schachtel – die Spitze berührt dabei das Grün der vorherigen Karotte. Wenn die Reihe vollständig ist, beginnt ihr mit einer neuen Reihe neben der ersten, die Spitze der ersten Karotte liegt dann wieder an der 0. Damit eine Reihe vollständig ist, muss das Grün der letzten Karotte mindestens das Ende des Lineals erreichen.

- Wenn die Karotte unversehrt ist, steckt ihr sie an ihren Platz im Garten zurück. Merkt euch den Platz, damit ihr diese Karotte nicht noch einmal herauszieht.

BEISPIEL:

Ihr habt violett gewürfelt. Das Kaninchen hüpft auf das nächste violette Feld des Gartenweges. Auf diesem Feld steht eine 3. Das Kaninchen darf 3 Karotten ernten, von einem beliebigen Ort im Garten.

- 2 Karotten sind angeknabbert, sie kommen neben die Schachtel.
- 1 Karotte ist unversehrt, sie kommt zurück in ihr Beet.

Das Spiel geht mit dem nächsten Spieler weiter, nach den oben beschriebenen Regeln. Alle Spieler müssen stets auf dem Weg vorrücken, es ist verboten, sich rückwärts zu bewegen.

ENDE DES SPIELS

Ihr gewinnt die Partie, wenn es euch gelingt, 2 ganze Reihen von Karotten an der Seite der Schachtel auszulegen, bevor das Kaninchen den Bauern am Ausgang des Gartens erreicht (mehrfarbiges Feld).

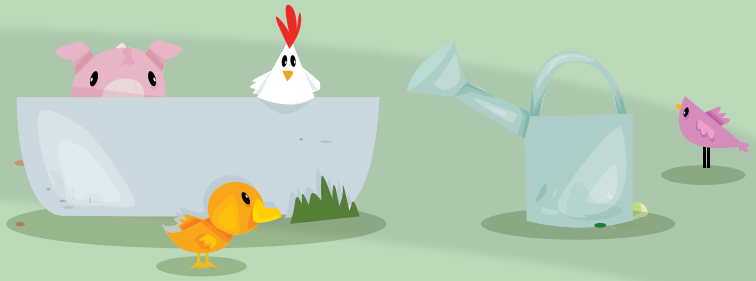
Anmerkung: Wenn das Kaninchen am Ende des Weges angelangt ist und die gewürfelte Farbe nicht zu den verbleibenden Feldern passt, wird das Kaninchen direkt auf das mehrfarbige Zielfeld bewegt und das Spiel ist sofort zu Ende. Der Bauer am Ausgang des Gemüsegartens hat euch erwischt – ihr verliert.

JEDEM SEINE KAROTTE !

Stellt das Kaninchen auf das sandfarbene Startfeld des Weges, ganz zu Beginn des Gemüsegartens. In dieser Variante spielt ihr alle die Rolle des kleinen Kaninchens, aber jeder erntet für sich selbst angeknabberte Karotten. Würfelt abwechselnd und erntet die Zahl an Karotten, die das Feld anzeigt, auf dem das Kaninchen nun steht. Behaltet nur die angebissenen Karotten und steckt die unversehrten Karotten an ihren Platz im Gemüsegarten zurück.
Am Ende der Partie, sobald das Kaninchen das mehrfarbige Zielfeld am Ende des Gemüsegartens erreicht, legt ihr eure Ernte in einer Reihe neben die Ernte der anderen Spieler.

✓ Der Spieler, der die längste Reihe an Karotten hat, gewinnt die Partie.

Bei einem Gleichstand von zwei oder mehr Spielern nehmt ihr alle kurzen angebissenen Karotten aus den Reihen dieser Spieler heraus und vergleicht nochmal.



© 2018 Blue Orange. Happy Bunny und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Editions, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich.
www.blueorangegames.eu

Happy Bunny

3+ | 1 - 4 | 15 min

MATERIALI DI GIOCO

- 1 plancia di gioco
- 40 carote
(12 piccole, 10 medie, 18 grandi)
- 1 coniglietto in legno
- 1 dado con colori

INTRODUZIONE

E' la giornata del raccolto delle carote nell'ortaglia del fattore. Alé! Tutti insieme dovremo aiutare i nostri coniglietti golosi e cercare di raccogliere tante carote per fare una grande festa. Riusciremo però a trovare quelle che ci interessano senza farci beccare dal fattore?

SCOPO DEL GIOCO

Happy Bunny è un gioco cooperativo dove ciascun giocatore ha il ruolo di un coniglietto che va a raccogliere delle squisite carote per la sua famiglia. Il coniglietto cerca di trovare le carote migliori per organizzare un grande banchetto.
Tutte le carote sgranocchiate e raccolte diventano proprietà del coniglietto e vengono messe in fila a lato della scatola, mentre tutte le carote rimaste intatte vengono rimesse nell'ortaglia. Le carote sono di 3 taglie diverse e quindi è meglio trovare le più grandi per essere sicuri di avere il miglior raccolto.
Se si sarà riusciti a formare 2 file che avranno la stessa lunghezza della scatola prima che il coniglietto esca dall'ortaglia, la vittoria vi arriderà.
Happy Bunny può essere giocato anche con una variante competitiva dove ciascuno cerca di formare la fila più lunga e così vincere la partita.

PREPARAZIONE

- Aperta la scatola la si pone al centro del tavolo.
- Si piantano le carote a caso nei fori dell'ortaglia conficcandole per bene. Poi si gira la scatola in modo che nessuno si ricordi le posizioni delle migliori carote.
- Si colloca il coniglietto sulla prima casella, color sabbia e non numerata del percorso.
- Si colloca il fattore sull'ultima casella (multicolore) del percorso . E' là ed aspetta il coniglietto a muso duro.

Fatto questo, il giocatore più giovane prende il dado e comincia la partita che proseguirà in senso orario.

TURNO DI GIOCO

Il primo giocatore lancia il dado e poi sposta il coniglietto sul percorso, nella prima casella del colore indicato dal dado.
Su questa casella è indicato un numero che segnala la quantità di carote che possono essere raccolte nell'ortaglia.
Con delicatezza le carote vengono estratte dall'ortaglia.

. Se la carota è sgranocchiata la si mette a lato della scatola dove si vede disegnato un righello. La punta della carota va in corrispondenza dello 0. Via via si piazzano le carote sgranocchiate mettendole in fila sul fianco della scatola; la punta di una carota deve toccare le foglie della precedente. Quando la fila è completata, se ne inizia un'altra a lato della prima; la punta della prima carota deve essere allineata a quella della fila precedente. Una fila sarà completata quando le foglie dell'ultima carota saranno almeno allineate al vertice del righello tracciato sul lato della scatola, oppure potranno anche sorpassarlo.

. Se la carota è integra, verrà rimessa nello stesso posto e ci si dovrà ricordare dove è collocata per evitare di raccoglierla una seconda volta.

ESEMPIO:
Il dado mostra il colore viola. Il coniglietto deve essere posato sulla prima casella viola del percorso attraverso l'ortaglia. Sulla casella si legge un 3; il coniglietto deve raccogliere 3 carote dove vuole nell'ortaglia.

• 2 carote sono sgranocchiate e perciò vengono messe di fianco alla scatola.
•1 carota è integra e viene rimessa al suo posto.

La partita continua con il giocatore alla sinistra applicando le stesse regole.
I giocatori devono sempre avanzare lungo il percorso, mai retrocedere.

FINE DEL GIOCO

Si vince la partita quando si riuscirà a completare 2 file prima che il coniglietto abbia raggiunto il fattore che sta all'uscita dell'ortaglia (casella multicolore).

N.B.

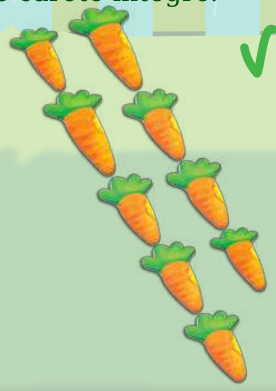
Se il coniglietto è verso la fine del percorso e il colore del dado non ha riscontro in nessuna delle restanti caselle, il coniglietto viene posto sulla casella multicolore e la partita termina immediatamente. Il fattore che aspetta all'uscita dell'ortaglia acchiappa il coniglietto e la partita è persa.

A CIASCUNO LA SUA CAROTA!

Il coniglietto viene posto sulla prima casella del percorso, quella color sabbia.

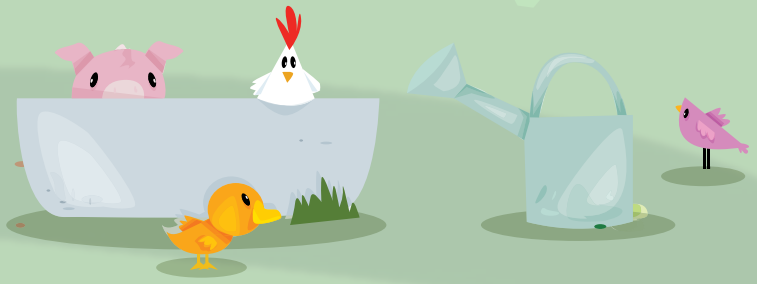
In questa variante tutti giocano nel ruolo del coniglietto, ma ciascuno tiene per se il raccolto delle carote sgranocchiate.

Ciascuno al suo turno lancia il dado e raccoglie la quantità di carote indicata sulla casella di arrivo del coniglietto. Si trattengono solo le carote sgranocchiate e si rimettono a posto nell'ortaglia le carote integre.



✓ Il giocatore che ha la fila più lunga è il vincitore.
In caso di parità vengono tolte dalle file dei giocatori che sono alla pari, tutte le carote sgranocchiate di piccola taglia e si procede a un nuovo controllo dell'assetto che risulta.

Al termine della partita (quando il coniglietto avrà raggiunto la casella multicolore alla fine dell'ortaglia), si piazza quanto raccolto da ciascuno allineandolo a lato di quello degli altri giocatori.



© 2018 Blue Orange. Happy Bunny e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Editions, Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Prodotto in Cina. Ideato in Francia. www.blueorangegames.eu

Happy Bunny

3 +

1 - 4

15 min

INTRODUCCIÓN

Es tiempo de cosechar las zanahorias en la granja y tú eres un conejito glotón que quiere darse un banquete con ellas. Recorre el huerto buscando las más sabrosas mientras intentas llenar tu despensa antes de cruzarte con el granjero.

OBJETIVO DEL JUEGO

Happy Bunny es un juego cooperativo en el que todos los jugadores toman el papel de un conejito que recoge deliciosas zanahorias para su familia.

El conejito intenta encontrar las zanahorias más sabrosas para preparar un gran festín. Estas son todas las zanahorias que tengan un mordisco. A medida que las va encontrando se van alineando a lo largo de la caja. Las zanahorias sin ningún mordisco, en cambio, se vuelven a plantar en el huerto. Hay zanahorias de tres tamaños así que contra más grandes sean las que consiga, mejor.

Si se consigue formar dos filas de zanahorias de la longitud de un lado de la caja antes de que el conejito salga del huerto, los jugadores habrán ganado la partida.

Happy Bunny puede jugarse también en modo competitivo quedándose cada jugador las zanahorias que consiga. Quien al final de la partida forme la fila más larga, ganará la partida.

COMPONENTES

- 1 campo de juego
- 40 zanahorias (12 pequeñas, 10 medianas, 18 grandes)
- 1 figura de granjero de madera
- 1 figura de conejito de madera
- 1 dado de colores

PREPARACIÓN

- Abrid la caja y colocadla en el centro de la mesa.

- Plantad las zanahorias al azar poniendo con suavidad una en cada agujero. Solo deben verse sus partes de arriba. Una vez hecho, haced girar la caja sobre sí misma para que nadie pueda recordar la posición de ninguna zanahoria.

- Colocad la figura de conejito en la casilla de arena al principio del camino del huerto.

- Colocad la figura de granjero en la casilla multicolor al final del camino del huerto esperando la llegada del conejito.

- El jugador más joven toma el dado para empezar y el turno pasa luego en el sentido de las agujas del reloj.

CÓMO SE JUEGA

En su turno el jugador tira el dado, mira el color indicado y mueve el conejito hasta el siguiente espacio de ese color a lo largo del camino.

En ese espacio encontrará un número que le dirá el número de zanahorias que puede recolectar de cualquier parte del huerto.

El jugador sacará las zanahorias una a una con cuidado y las mirará:

- Si la zanahoria tiene un mordisco (¡mmmh, solo las más sabrosas lo tienen!) se la queda y la coloca tocando el lado de la caja con una regla impresa empezando desde el extremo marcado con un 0. A medida que se vayan recolectando zanahorias se irán colocando de forma que las hojas de la que se acaba de recolectar toque la punta de la anterior. Cuando se completa la fila, se inicia una segunda al lado de la primera. Una fila se considera completa cuando la última zanahoria llega al final de la regla o la sobrepasa.

•Si la zanahoria no está mordida, se vuelve a colocar en el mismo agujero del que se sacó y todos los jugadores intentan recordar cuál es para no sacarla de nuevo.

EJEMPLO:
El dado indica lila, así que el conejito se mueve hasta el espacio lila más cercano. En ese espacio hay un 3, así que el jugador saca las 3 zanahorias que quiera del huerto.

• 2 zanahorias tienen un mordisco, por lo que se colocan a lo largo de la caja.
• 1 zanahoria no tiene ningún mordisco, así que se planta de nuevo en su agujero.

Una vez hecho esto, el turno pasa al siguiente jugador que juega de la misma manera. El conejito salta siempre hacia adelante y no puede moverse hacia atrás.

FINAL DEL JUEGO

Los jugadores ganan la partida si consiguen completar dos filas de zanahorias a lo largo de la caja antes de que el conejito llegue al final del camino y se encuentre con el granjero situado en la casilla multicolor.

Nota

La casilla multicolor se usa como comodín. Si un jugador tira el dado y el color mostrado no se encuentra ya delante de el conejito, salta directamente a esta casilla y el juego finaliza inmediatamente.
En este caso el granjero, que está esperando al final del camino, atrapa al conejito y pierde el juego.

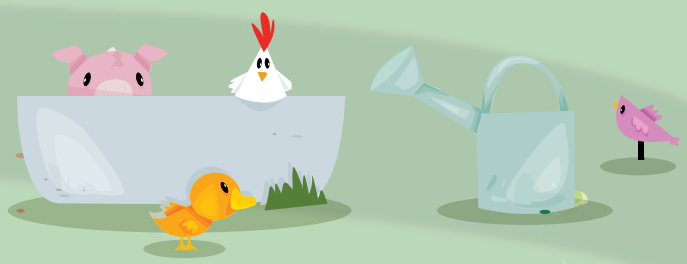
¡ZANAHORIAS PARA TODOS!

En esta versión, cada jugador juega como conejito en su turno pero se queda las zanahorias mordidas que consiga para formar su propia fila de zanahorias al final de la partida.
Por turno, se tira el dado, se avanza el conejito hasta la siguiente casilla del color indicado y se sacan tantas zanahorias como indique la casilla. El jugador se queda solo las zanahorias que tengan un mordisco. Las otras se vuelven a plantar en el agujero del que se sacaron.

Al final del juego, cuando el conejito ha llegado a la última casilla del camino, cada jugador alinea las zanahorias que ha ganado y se compara la longitud de cada fila.

✓ El jugador con la fila de zanahorias más larga gana la partida

En caso de empate, se retiran de la fila de los jugadores empatados todas las zanahorias pequeñas y se comparan de nuevo.



© 2018 Blue Orange. Happy Bunny y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Editions, Francia. Juego publicado y distribuido bajo licencia por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Fabricado en China. Diseñado en Francia. www.blueorangegames.eu

Happy Bunny

3 +

1 - 4

15 min

MATERIAL DE JOGO

- 1 tabuleiro de jogo
- 40 cenouras
(12 pequenas, 10 médias, 18 grandes)
- 1 figura Agricultor em madeira
- 1 figura Coelho em madeira
- 1 dado colorido

INTRODUÇÃO

É tempo da colheita de cenouras na horta de vegetais do agricultor João. Como és um pequeno e guloso Coelho colhe cenouras suficientes para um grande festim! Enquanto colhes as cenouras corretas tens de ter atenção para ficares fora do caminho do Agricultor!

OBJETIVO DO JOGO

Happy Bunny é um jogo cooperativo onde todos os jogadores interpretam o papel de um coelho que colhe deliciosas cenouras para a sua família.

O Coelho está a tentar procurar boas cenouras para um grande festim. Todas as cenouras colhidas que estão mordidas vão para o coelho. Elas estão alinhadas ao longo da caixa enquanto que as que não foram mordidas estão plantadas na horta. As cenouras têm 3 tamanhos, por isso tenta colher as maiores e o máximo de cenouras mordidas que conseguires!
Se conseguires formar 2 linhas de cenouras ao longo da caixa antes que o Coelho saia da horta ganhas o jogo.

O jogo Happy Bunny também inclui uma versão competitiva onde os jogadores colhem cenouras para eles próprios; o jogador que tiver a maior linha de cenouras ganha.

PREPARAÇÃO DE JOGO

- Abre a caixa e coloca-a ao centro da mesa. Aleatoriamente planta as cenouras nos buraquinhos, tem atenção para o fazeres com cuidado. Só o topo das cenouras deve estar à mostra. Depois, roda a caixa para que ninguém se lembre dos lugares onde os diferentes tipos de cenouras foram plantados. Coloca a ficha do Coelho no primeiro espaço do caminho da horta, na areia.
Coloca a ficha do Agricultor no último espaço do caminho da horta (multicolorido), onde ele está pronto e à espera do coelho.
- O jogador mais novo começa e rola o dado colorido para começar o jogo; a partir desse ponto o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

JOGAR O JOGO

O primeiro jogador rola o dado e olha para a cor que saiu, depois deve mover o Coelho para o espaço mais próximo no caminho que corresponda a essa cor. Nesse espaço vai estar escrito o número de cenouras que podes colher, podes escolher colhê-las de qualquer sítio da horta que queiras.
Com cuidado colhe as cenouras da caixa e organiza-as:

- Se a cenoura estiver mordida (as mais deliciosas estão sempre!), coloca-a cuidadosamente ao lado da caixa onde uma régua está desenhada, com a ponta da cenoura alinhada com o 0. À medida que vais colhendo cenouras mordidas, coloca-as de modo a que a ponta da cenoura toque no topo da próxima cenoura. Assim que uma fila estiver completa, podes começar uma nova ao lado da primeira, com a ponta da cenoura alinhada com a ponta da outra cenoura na primeira fila. Uma fila está completa quando o topo da última cenoura atingir o fim da régua ou ultrapassá-la.

- Se a cenoura não estiver mordida, volta a colocá-la no mesmo sítio de onde a colheste, tenta lembrar-te do lugar para não voltares a escolhê-lo.

EXEMPLO:
Ao rolares o dado saiu a cor roxa, o Coelho vai agora saltitar para a frente até ao próximo espaço roxo. Nesse espaço está escrito o número 3, o jogador vai então colher 3 cenouras da horta.

• 2 cenouras têm uma mordidela; elas vão ser alinhadas ao lado da caixa.
• 1 cenoura não foi mordida, é novamente plantada no sítio onde foi colhida.

O jogo continua desta forma com os jogadores seguintes até ao fim do jogo. O Coelho salta sempre em direção ao celeiro e não pode voltar para trás.

FIM DO JOGO

Ganha o jogo quem conseguir formar 2 filas de cenouras ao lado da caixa antes que o Coelho alcance o Agricultor no final do caminho da horta (espaço multicolorido).

Nota

O espaço multicolorido é visto como um espaço "selvagem". Quando rolas o dado e sai uma cor que já não existe no caminho em frente do Coelho, ele salta para o último espaço do caminho e o jogo termina imediatamente.
O Agricultor, que está à espera no final do caminho, apanha o Coelho e perdes o jogo.

CENOURAS PARA TODOS!

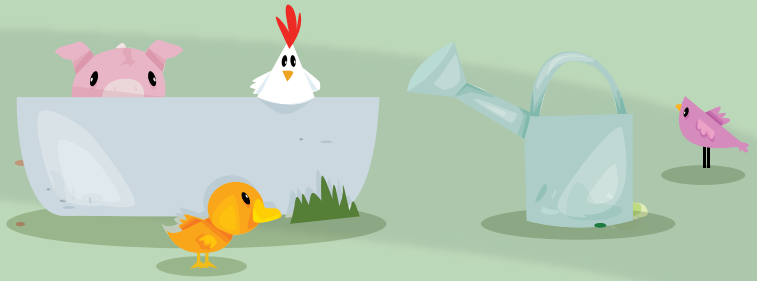
Coloca a ficha do Coelho no primeiro espaço do caminho da horta.
Nesta versão, todos os jogadores encarnam o papel do Coelho durante o seu turno de jogo, mas formam as suas próprias filas de cenouras mordidas.

Por turnos, todos os jogadores lançam o dado e avançam o Coelho para o espaço colorido mais próximo indicado no dado (em direção ao celeiro), colhe o número de cenouras indicadas no espaço onde calhaste. Guarda só as cenouras que estiverem mordidas e volta a plantar as cenouras que não tiverem mordidelas no mesmo sítio de onde as colheste.

No final do jogo (quando o Coelho tiver chegado ao último espaço), todos os jogadores devem alinhar as suas cenouras, pontas juntas com os topos. Depois, devem comparar as linhas.

✓ O jogador com a linha maior de cenouras ganha!

Em caso de empate, os jogadores que estão empatados devem retirar todas as cenouras pequenas com mordidelas das suas linhas e comparar novamente.



© 2018 Blue Orange. Happy Bunny e Blue Orange são marcas registadas de Blue Orange Editions, França. Jogo publicado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França. Feito na China. Desenhado em França. www.blueorangegames.eu

Happy Bunny

3+ | 1 - 4 | 15 min

SPELONDERDELEN

- 1 speelbord
- 40 wortelen
(12 kleine, 10 middelgrote, 18 grote)
- 1 houten boer
- 1 houten konijn
- 1 gekleurde dobbelsteen

INVOERING

Het is oogsttijd voor de wortelen in de moestuin van Boer Jan. Als gulzig klein konijntje probeer je genoeg wortelen te oogsten voor een heerlijk feestje!
Maar vind je wel genoeg juiste wortelen zonder dat Boer Jan je te pakken krijgt?

DOEL VAN HET SPEL

Happy Bunny is een coöperatief spel waarin iedereen de rol aanneemt van een konijn dat heerlijke wortelen plukt voor zijn gezin.

Het konijn probeert de lekkerste wortelen te vinden voor een leuk feestmaal. Alle wortelen waar al aan geknabbeld werd (de lekkerste!) gaan naar het konijn. Ze worden naast de doos op een rij gelegd, terwijl hele wortelen terug in de tuin worden geplant. Wortelen bestaan in 3 maten, dus probeer zoveel mogelijk grote aangebeten wortelen te krijgen!

Als je – voor het konijn de tuin verlaat – 2 rijen wortelen vormt die elk zo lang zijn als de lengte van de doos, win je het spel.

Happy Bunny bevat ook een competitieve variant waarbij iedereen wortelen voor zichzelf kiest en de speler met de langste rij wortelen het spel wint.

SPELVOORBEREIDING

- Open de doos en plaats deze in het midden van de tafel.
- Plaats voorzichtig de wortelen willekeurig in de gaten. Alleen het loof is nog zichtbaar. Draai vervolgens de doos een paar keer zodat niemand onthoudt waar welke wortelen zitten.
- Plaats het konijn op het eerste veld van het tuinpad, in het zand.
- Plaats de boer op het laatste (veelkleurige) veld van het tuinpad, waar hij staat te wachten om het konijn te vangen.

De jongste speler start het spel en neemt de gekleurde dobbelsteen; na diens beurt gaat het spel verder met de klok mee.

HET SPEL AAN HET SPELEN

Als je aan de beurt bent, werp je de dobbelsteen, kijkt naar de kleur die je hebt geworpen en verplaats je het konijn naar het eerstvolgende veld op het tuinpad met dezelfde kleur.
Op dat veld staat een getal dat aangeeft hoeveel wortelen je gelijk waar uit de tuin kunt trekken. Neem dat aantal wortelen voorzichtig uit de doos en sorteer ze:

- Wortelen waar al aan geknabbeld is (de lekkerste!): Plaats deze voorzichtig langs de zijkant van de doos waar een meetlat afgedrukt staat, de eerste met het puntje van de wortel ter hoogte van de 0. De volgende wortelen moet je zo plaatsen dat de punt van de nieuwe wortel het loof van de vorige wortel raakt. Een rijtje is voltooid wanneer het loof van de laatste wortel het einde van de meetlat bereikt of er voorbij gaat. Als een rijtje klaar is, begin je een nieuw rijtje naast het eerste, met de punt van de wortel opnieuw ter hoogte van de 0 op de meetlat.

- Hele wortelen worden teruggezet op dezelfde plek waar je hen uittrok. Probeer die plek te onthouden zodat je die wortel niet opnieuw plukt.

VOORBEELD:
De dobbelsteen toont paars, dus het konijn springt vooruit naar het eerstvolgende paarse veld.
Omdat er een “3” in dat paarse veld staat, neemt de speler 3 wortelen uit de tuin.

• aan 2 wortelen werd al geknabbeld; deze worden naast de doos gelegd.
• de hele wortel waar niet is aan geknabbeld, wordt terug op dezelfde plek geplant.

Het spel gaat op deze manier verder met de volgende spelers voor de rest van het spel. Het konijn springt altijd vooruit naar de schuur en kan niet achteruit springen.

EINDE VAN HET SPEL

Je wint het spel als je erin slaagt om 2 rijtjes wortelen naast de doos te voltooien voordat het konijn aan het einde van het pad de boer bereikt (veelkleurig veld).

Opmerking

Het veelkleurig veld telt voor alle kleuren.
Wanneer je een kleur werpt die niet langer op het pad voor het konijn staat afgebeeld, springt het konijn naar dat laatste veelkleurige veld en eindigt het spel meteen.
De boer die aan het einde van het pad aan het wachten is, vangt het konijn en je verliest het spel.

VARIANT: WORTELEN VOOR IEDEREEN!

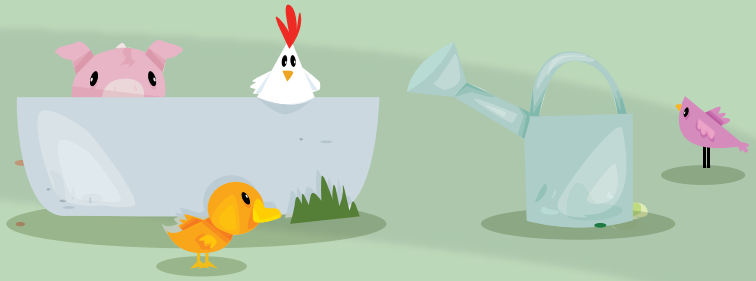
Plaats het konijn op de eerste veld van het tuinpad.

In deze variant verzamelen spelers als ze aan de beurt zijn, de wortelen voor zichzelf en maken een eigen rij van aangebeten wortelen.
Werp om de beurt de dobbelsteen, verplaats het konijn (in de richting van de schuur) naar het eerstvolgende gekleurde veld met de geworpen kleur, kies het aantal wortelen dat overeenkomt met het getal in dat veld.

Bewaar alleen de wortelen waar al aan geknabbeld werd; plant de hele wortelen terug op hun plaats in de tuin.
Aan het einde van het spel (wanneer het konijn het laatste veld heeft bereikt), vergelijken de spelers de lengte van hun rij.

✓ De speler met de langste rij wortelen wint!

In het geval van een gelijke stand, verwijder je van die spelers alle KLEINE wortelen uit de rijen en vergelijk je ze opnieuw.



© 2018 Blue Orange. Happy Bunny en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Editions, Frankrijk. Het spel wordt gepubliceerd en gedistribueerd onder licentie door Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk.
www.blueorangegames.eu

Happy Bunny

3+ | 1 - 4 | 15 мин.

КОМПОНЕНТЫ

- 1 игровое поле
- 40 морковок (12 коротких, 10 средних, 18 длинных)
- 1 деревянная фигурка фермера
- 1 деревянная фигурка кролика
- 1 кубик с разноцветными гранями

ВВЕДЕНИЕ

На ферме настала пора собирать урожай моркови. Помогите маленькому Кролику утащить побольше сочных и хрустящих морковок, чтобы закатить грандиозное пиршество на весь кроличий мир!

Собирайте лучшую морковь и держитесь подальше от хозяина фермы!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой игре вы все вместе будете помогать кролику собирать вкусную морковь для его семьи.

Кролик пытается найти лучшую морковь для предстоящего пира. Надкушенные морковки — то, что нужно, кролику как раз такие и подходят! Выкладывайте их рядом с коробкой, а морковки без следов укусов вставляйте обратно в игровое поле. Морковки бывают трёх разных размеров, поэтому надкушенные длинные морковки — ваша главная цель!

Если вы соберёте 2 морковных ряда длиной в коробку до того, как кролик выйдет за пределы огорода, вы победите в этой игре.

У этой игры также есть соревновательный вариант: каждый игрок набирает морковь для себя, а побеждает тот из них, кто соберёт самый длинный ряд.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Откройте коробку и поставьте её в центр стола.
- Случайным образом аккуратно вставьте морковки в отверстия так, чтобы была видна лишь верхняя их часть. Затем несколько раз поверните коробку, чтобы никто не помнил, где какая морковка.
- Поставьте фигурку кролика на первое деление тропинки огорода — на песок.
- Поставьте фигурку фермера на последнее деление тропинки огорода (разноцветное) — там он будет поджидать кролика.

Самый младший игрок берёт кубик для начала игры. Затем ход будет передаваться по часовой стрелке.

ХОД ИГРЫ

В свой ход бросьте кубик. Теперь передвиньте фигурку кролика на ближайшее деление выпавшего цвета вперёд по тропинке.

На каждом делении указана цифра — она обозначает количество морковок, которые вы можете вытащить из любого места игрового поля.
Аккуратно вытаскивайте морковки, если:

- морковка надкушена (а самые вкусные уже кто-то надкусил!), аккуратно выложите её вдоль стороны коробки, на которой изображена линейка. При этом кончик морковки должен лежать на уровне деления «0». Все последующие морковки выкладывайте так, чтобы кончиком они касались ботвы предыдущей морковки в ряду. Как только вы собрали первый ряд, рядом с ним начинайте собирать второй: кончики первых морковок в обоих рядах должны лежать на одном уровне. Ряд считается собранным, когда ботва последней морковки достигает последнего деления на линейке или выходит за его границы.

- на морковке нет следов укусов, вставьте её обратно в то отверстие, из которого вы её вытащили. Постарайтесь запомнить это место, чтобы не вытащить её ещё раз!

ПРИМЕР:
Выпала фиолетовая грань, и кролик прыгает вперёд на ближайшее фиолетовое деление. На нём указана тройка, поэтому игрок берёт любые три морковки из огорода. Ему попались две морковки со следами укусов — игрок выкладывает их вдоль коробки. Одна морковка оказалась без следов укусов — игрок вставляет её обратно в то же отверстие игрового поля.

Ход передаётся следующему игроку, и игра продолжается таким же образом. Кролик может прыгать только вперёд, к фермеру, и ни в каком случае не может двигаться назад.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если вам удалось собрать 2 полных ряда морковок вдоль коробки до того, как кролик дошёл до фермера (разноцветного деления в конце тропинки), вы победили!

Примечание
Разноцветное деление объединяет в себе все цвета. Если вы выбросили кубик и на тропинке перед кроликом уже нет деления соответствующего цвета, передвиньте кролика на это последнее деление — на этом игра завершается. Фермер поймал кролика, и вы проиграли!

МОРКОВКУ ВСЕМ!

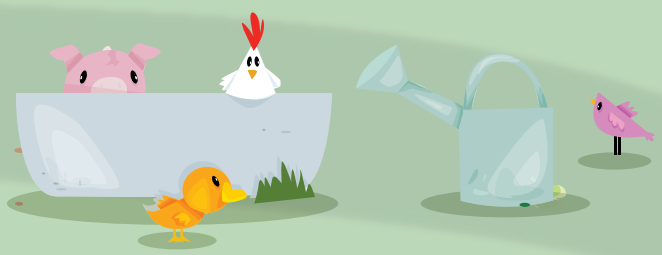
Поставьте фигурку кролика на первое деление тропинки огорода.

В этой версии игры игроки двигают одного кролика, но при этом собирают надкушенные морковки в свои личные стопки.

В свой ход бросьте кубик, передвиньте кролика по тропинке на ближайшее деление соответствующего цвета, вытащите указанное на нём количество морковок. Отберите надкушенные морковки в свою стопку, все морковки без следов укусов вставьте обратно в их отверстия в игровом поле.
Как только вы передвинули кролика на последнее деление тропинки, игра завершается. Все игроки выкладывают свои морковки в непрерывный ряд (кончик к ботве). Затем они сравнивают длину получившихся рядов.

✓ Игрок с самым длинным рядом морковок объявляется победителем!

В случае ничьей между игроками уберите все маленькие морковки из их рядов, сдвиньте оставшиеся морковки и сравните длину получившихся рядов снова.



© 2018 Blue Orange. Happy Bunny и Blue Orange — торговые марки Blue Orange Editions, Франция. Издание и дистрибуция игры: Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Франции. Сделано в Китае. Разработано во Франции. www.blueorangegames.eu