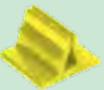
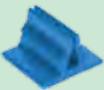
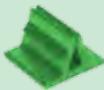
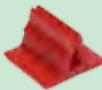


KARNICKEL

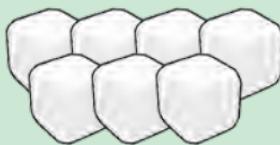
Spielmaterial / Components overview



4 (+ 2 Bonus) Karnickel
4 (+ 2 bonus) rabbits



5 Standfüße
5 stands



7 Würfel
7 dice



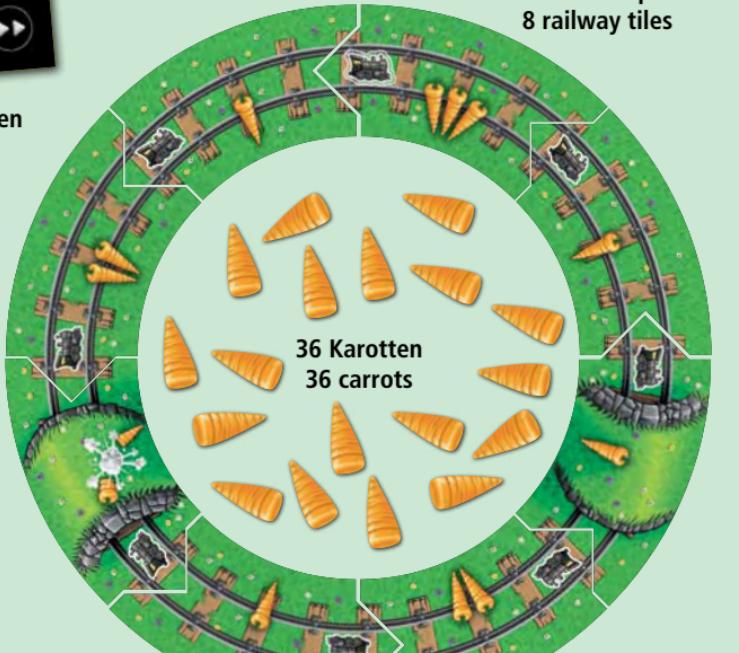
1 Lok
1 train engine



4 Farbplättchen
4 coloured discs

1 Aufkleberbogen
1 sticker sheet

	2
	5
	8
	11
	14
	17



36 Karotten
36 carrots

KARNICKEL

Ein Spiel von Brett J. Gilbert für 2-4 Spieler ab 6 Jahren; Spieldauer: 15 Minuten

Jedes Karnickel weiß, dass die leckersten Karotten direkt am Bahndamm wachsen – wenn da nicht die laute Lok wäre! Mit den Würfeln bewegt ihr die Karnickel zu den besten Feldern, und wessen Karnickel nicht vor dem Zug flüchten muss, kann fleißig knabbern. Wer am Ende des Spiels die meisten Karotten hat, gewinnt!

Spielmaterial

8 Schienenplättchen, 7 Würfel, 36 Karotten, 1 Lok, 4 Karnickel (2 Bonus-Karnickel), 5 Standfüße in 5 Farben, 4 Farbplättchen, 1 Aufkleberbogen und dieses Regelheft.

Vor dem ersten Spiel

Vor dem ersten Spiel klebt ihr die Würfel mit den Aufklebern vom Aufkleberbogen. Jeder Würfel hat folgende 6 Seiten: Vier Seiten zeigen zwei verschiedene Farben (die Karnickel), die anderen beiden Seiten sind schwarz (die Lok) und haben 1 bzw. 2 Pfeile. Alle Würfel werden also gleich klebt.

Steckt die Lok in den schwarzen Standfuß und die Hasen in je einen farbigen Standfuß eurer Wahl.



Spieldurchgang

Legt die Schienenplättchen zu einem Kreis aus. Die Reihenfolge ist dabei egal – wir empfehlen aber für das erste Spiel den hier abgebildeten Aufbau. Legt alle Karotten in die Mitte und stellt die Lok auf das Lokfeld mit der Doppellinie.

Jeder von euch erhält ein Karnickel und das zur Farbe des Standfußes passende Plättchen sowie als Startproviant 1 Karotte. Jeder stellt sein Karnickel auf eines der acht Karottenfelder (zwischen die Loks). Es können auch mehrere Karnickel auf dem gleichen Feld stehen.



Bei 2 Spielern: Ein Spieler nimmt das rote und das blaue Karnickel, der andere Spieler das gelbe und das grüne Karnickel und setzt sie beliebig ein.

Spielziel

Das Spiel endet, wenn einer von euch 8 oder mehr Karotten gesammelt hat. Wenn dies eintritt, gewinnt der Spieler mit den meisten Karotten.

Bei 2 Spielern: Das Spiel endet, wenn einer von euch 12 oder mehr Karotten gesammelt hat.

Spielablauf

Der jüngste Spieler ist Startspieler. **Würfle mit allen 7 Würfeln!**

Lege alle Würfel, bei denen du eine schwarze Seite gewürfelt hast, zwischen die Gleise zu den Karotten. Diese Würfel sind aus dem Spiel, bis die Lok gefahren ist.

Falls mindestens ein Würfel farbige Seiten (Karnickel) zeigt, bewegst du dann ein Karnickel.

Falls alle Würfel die schwarze Seite mit Pfeilen zeigen, fährt der Zug los! Du bewegst kein Karnickel, sondern den Zug. Nachdem der Zug gefahren ist, dürfen alle Spieler Karotten einsammeln, falls ihr Karnickel nicht geflüchtet ist.

Ein Karnickel bewegen

Lege alle Würfel, bei denen du eine schwarze Seite gewürfelt hast, zwischen die Gleise in die Mitte zu den Karotten. Diese Würfel sind aus dem Spiel, bis die Lok gefahren ist. Zähle dann, wie viele Karnickel jeder Farbe du gewürfelt hast. Wähle dann **genau eine** der Farben und bewege das passende Karnickel entsprechend vielen Felder im Uhrzeigersinn vor. Du darfst also auch Karnickel der anderen Spieler bewegen! Karnickel bewegen sich nur auf den Feldern mit Karotten. Lokfelder werden von ihnen ignoriert.

Es ist nicht erlaubt, weniger oder mehr Felder zu gehen, als gewürfelt wurden, oder ganz auf das Ziehen zu verzichten.

Es dürfen mehrere Karnickel auf dem gleichen Feld stehen, und sie dürfen auch andere Karnickel oder die Lok überholen. Bei 3 Spielern ist eines der Karnickel nicht im Spiel. Du kannst dann diese Farbe nicht ziehen und musst eine andere Farbe wählen.

Nachdem du eines der Karnickel gezogen hast, gibst du die restlichen Würfel (also alle, auf denen keine schwarze Seite war) nach links an den nächsten Spieler weiter.

Dieser Spieler würfelt dann nur noch mit diesen Würfeln.



Bei diesem Beispiel dürfte das rote Karnickel 4 Felder, das gelbe und grüne 3 Felder und das blaue 2 Felder weit bewegt werden.

Die Lok bewegen

Falls alle Würfel die schwarze Seite zeigen, kannst du kein Karnickel bewegen. Nimm alle 7 Würfel und würfle noch einmal. Diesmal zählst du die Pfeile auf den schwarzen Seiten! Bewege die Lok so viele Lokfelder im Uhrzeigersinn weiter.

Jedes Karnickel auf einem normalen Feld, an dem die Lok vorbeifährt, flüchtet! Stelle es auf das Farbplättchen seines Spielers.

Jedes Karnickel auf einem Tunnelfeld bleibt stehen – die Lok fährt unter ihm durch.

Jedes Karnickel, an dem die Lok nicht vorbeifährt, bleibt ebenfalls stehen.

Alle Karnickel, die stehen geblieben sind, dürfen sich jetzt Karotten nehmen – oder müssen eine abgeben. Falls dein Karnickel auf einem Feld mit 1, 2 oder 3 Karotten steht, nimm dir so viele Karotten und lege sie zu deinem farbplättchen. Falls dein Karnickel auf dem Tunnelfeld mit der explodierten Karotte steht, musst du 1 Karotte zurück in die Mitte legen, falls du eine hast.



Nimm 1 Karotte

Nimm 2 Karotten

Nimm 3 Karotten



Gib 1 Karotte zurück



Die Lok verscheucht bei
Schienenplättchen mit Tunnel
keine Karnickel

Falls die Lok ALLE Karnickel verjagt hat und keine mehr am Bahndamm hocken, darf sich der Spieler, der die Lok gewürfelt hat, je 1 Karotte von jedem Mitspieler nehmen (wer nicht so gemein sein möchte, kann stattdessen auch 1 Karotte aus dem allgemeinen Vorrat nehmen).

Danach setzen alle Spieler, deren Karnickel geflüchtet sind, ihr Karnickel wieder auf ein beliebiges Feld ein. Die anderen Karnickel bleiben dort stehen, wo sie gerade gefressen haben.

Der nächste Spieler nimmt alle 7 Würfel und ist neuer Startspieler.

Gewonnen!

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 8 oder mehr Karotten gesammelt hat. Es gewinnt der Spieler, der dann die meisten Karotten hat. Bei Gleichstand haben entweder beide gewonnen, oder ihr spielt noch eine Runde, bis ein eindeutiger Sieger feststeht.

Bei 2 Spielern: Das Spiel endet, wenn ein Spieler 12 oder mehr Karotten gesammelt hat.

KARNICKEL

A game by Brett J. Gilbert for 2–4 players, 15 minutes, ages 6+

Every bunny knows that rabbits love the countryside – and carrots, of course! The best carrots of all grow between the train tracks – but you have to keep an eye out for trains! Roll the dice and hop your rabbit to the best carrot patch; as long as you don't need to flee out of the path of the train, you can happily nibble away. The player with the most carrots at the end of the game is the winner.

Components

8 railway tiles, 1 train engine, 7 dice, 36 carrots, 6 rabbits, 4 coloured discs, 5 stands in different colours (blue, yellow, red, green and black for the train)



Before the first game

Before your first game, put the stickers on the dice. Put the train on the black stand and each rabbit on one of the stands you have left (you can combine them any way you want).

Set-up

Lay the railway tiles in the middle of the play area to make a ring. For your first game, lay the tiles in the order shown below. In later games you may choose to lay the tiles in any order, or even shuffle them face down and then lay them out randomly. Pile all the carrots in the middle of the track. Put the train engine on the engine space with the double outline (this is on the railway tile with three carrots).

Each player takes a rabbit, the disc matching the rabbit's stand colour and 1 carrot. Keep your disc and carrots in front of you.

Before the game starts, put your rabbit on any one of the 8 tiles. Place the rabbits in the middle of the tiles, not on the train engine spaces. More than one rabbit may be on the same tile at the same time, and rabbits may be on the same tile as the train engine.

2 players: One player takes the red and blue rabbits and matching discs, and the other player takes the yellow and green rabbits and matching discs. Place both your rabbits on the track, on the same or different tiles.



Aim of the game

The game ends when one player collects **8 or more carrots**.

When this happens the player with the most carrots is the winner!

2 players: The game ends when one player collects 12 or more carrots.

How to play

The youngest player goes first and takes all 7 dice. Play then continues clockwise.

Each dice has the same six sides: 4 sides showing 2 different colours (representing the rabbits), and 2 black faces (representing the train engine) with 1 or 2 arrows. The start player rolls all 7 dice. On later turns, only roll those dice passed to you by the previous player.

- **If you roll one or more 'rabbits'**, continue your turn by moving a rabbit.
- **If all the dice you roll show the 'train engine'**, the train is ready to go! You do not move a rabbit this turn. Instead, continue your turn by moving the train.

You only collect carrots after the train moves, not on every turn.

Moving a rabbit

First put aside any dice showing train engines. Place these dice in the middle of the track (where the carrots are). These dice are out of play until the train is ready to go.

Count the number of rabbits of each colour you rolled. Choose one of these colours and move the matching rabbit **clockwise** that number of railway tiles. You may move your own rabbit or the rabbit of another player, but you must always move the rabbit the **full** number of railway tiles, and must always move a rabbit on your turn.

More than one rabbit may occupy a railway tile at the same time, and rabbits can move past other rabbits and the train engine. In a 3-player game, one of the rabbits is not in play. Ignore any matching rabbits when you roll them.

At the end of your turn, after you have moved one of the rabbits, pass all the dice you rolled that showed rabbits to the next player, leaving any dice you rolled that showed the train engine in the middle, out of play. The next player then rolls the dice you passed to begin the next turn.



In this example the red rabbit may be moved 4 spaces, the yellow and green ones 3 spaces and the blue one 2 spaces.

Moving the train

If all the dice you roll show the train engine and you rolled no rabbits, **pick up all 7 dice and roll them all again**. Count up the number of arrows on any train engines you rolled and move the train engine clockwise that number of engine spaces.

- Every rabbit on a railway track that the train engine moves **through** is scared away! Give these rabbits back to their players.
- Rabbits on a railway tunnel always stay on the tiles and are **never** scared away when the train engine moves through the tunnel.
- Any rabbit on a railway track that the train engine does not move through stays on the tracks.

If there are one or more rabbits remaining on railway tiles, each player whose rabbit was not scared away either collects or returns carrots. If your rabbit is on a tile showing 1, 2 or 3 carrots, take that many carrots from the pile and keep them by your hutch. If your rabbit is on the tunnel tile showing an exploding carrot, put 1 carrot back on the pile, if you have any.



Take 1 carrot

Take 2 carrots

Take 3 carrots



Lose 1 carrot



*The train never
scares away rabbits*

If all the rabbits were scared away and there are now no rabbits on the railway, the player who moved the train collects 1 carrot from each of the other players, if they have any.

All the players whose rabbits were scared off the railway now place their rabbits back on any railway tile. Players whose rabbits were not scared off the track must leave their rabbits where they are.

At the end of your turn, pass all 7 dice to the next player. That player then rolls them all to begin the next turn.

Winning the game

The game ends when one player collects **8 or more carrots**. The player with the most carrots is the winner! If there is a tie for the winner, play another round, and keep playing until one player is the clear winner.

2 players: The game ends when one player collects 12 or more carrots.

KARNICKEL

Brett J. Gilbert, 2–4 joueurs, 15 min., Âges 6+

Tout le monde sait que les lapins adorent la campagne — et les carottes bien sûr ! Mais ils doivent faire attention, parce que le train pourrait arriver à tout moment et les faire fuir de peur. Lancez les dés et faites sauter les lapins d'un champ de carottes à l'autre, et si le vôtre est encore sur les rails après que le train est passé, alors emparez-vous des carottes. Le joueur qui récupère le plus de carottes à la fin de la partie est le vainqueur !

Composants

8 tronçons de chemin de fer, 1 locomotive, 7 dés, 36 carottes, 6 lapins,
4 clapiers



Avant la première partie

Avant votre première partie, vous devez placer les autocollants sur les dés.



Mise en place

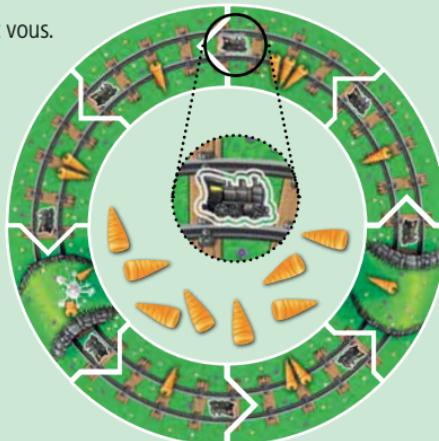
Placez les tronçons de chemin de fer en cercle au centre de la zone de jeu. Pour votre première partie, placez-les dans l'ordre indiqué ci-dessous. Plus tard, dans d'autres parties, vous pourrez les placer dans l'ordre de votre choix, ou même les mélanger face cachée et les placer aléatoirement. Empilez toutes les carottes au centre de la voie de chemin de fer. Mettez la locomotive sur la case Locomotive avec le double cadre (sur le tronçon de chemin de fer avec trois carottes).

Chaque joueur prend :

- Un lapin et le clapier correspondant à sa couleur.
- 1 carotte : gardez votre clapier et vos carottes devant vous.

Avant le début de la partie, placez votre lapin sur un des 8 tronçons. Placez-le au centre des tronçons, pas sur les cases Locomotive. Il peut y avoir plusieurs lapins sur le même tronçon en même temps, et sur le même tronçon que la locomotive.

2 joueurs : Un joueur prend les lapins rouge et bleu et les clapiers correspondants, l'autre prend les lapins jaune et vert et les clapiers correspondants. Placez vos deux lapins sur la piste de jeu, sur le même tronçon ou des tronçons différents.



Objectif du jeu

La partie se termine une fois qu'un joueur a récupéré **au moins 8 carottes**. Quand c'est le cas, le joueur avec le plus de carottes est déclaré vainqueur !

2 joueurs : La partie se termine quand un joueur a récupéré 12 carottes.

Comment jouer

Le joueur le plus jeune commence et il prend les 7 dés. Le tour continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque dé a les mêmes six faces : 4 faces avec 2 couleurs différentes (représentant les lapins) et 2 faces noires (représentant la locomotive) ainsi qu'une ou deux flèches.

Le joueur de départ lance les 7 dés. Lors des tours suivants, ne lancez que les dés qui vous sont passés par le joueur précédent.

- **Si vous obtenez au moins un 'lapin'**, continuez votre tour en déplaçant un lapin.
- **Si tous les dés montrent la 'locomotive'**, le train est prêt à partir ! Vous ne déplacez pas de lapin ce tour-ci. Vous continuez votre tour en déplaçant le train.

Vous ramassez des carottes uniquement après que le train s'est déplacé, pas à chaque tour.

Déplacer un lapin

D'abord, mettez de côté les dés avec des locomotives. Placez-les au centre de la piste de jeu (avec les carottes). Ces dés restent hors-jeu jusqu'à ce que le train soit prêt à partir.

Comptez le nombre de lapins de chaque couleur que vous avez obtenus aux dés. Choisissez l'une de ces couleurs et déplacez le lapin correspondant de ce nombre de tronçons de chemin de fer **dans le sens des aiguilles d'une montre**. Vous pouvez faire avancer votre lapin ou celui d'un autre joueur, mais vous devez toujours le déplacer du nombre **total** de tronçons de chemin de fer, et toujours faire avancer un lapin pendant votre tour.

Il peut y avoir plus d'un lapin sur un même tronçon de chemin de fer, et les lapins peuvent se doubler les uns les autres et doubler la locomotive. Dans une partie à 3 joueurs, un des lapins n'est pas en jeu. Dans ce cas, ignorez tous les lapins correspondants quand vous lancez les dés.

À la fin de votre tour, après avoir déplacé un des lapins, passez tous les dés que vous avez lancés qui représentaient des lapins au joueur suivant et laissez les dés avec une locomotive au centre de la piste, hors-jeu.

Le joueur suivant lance alors les dés que vous lui avez passés pour commencer le tour suivant.



Dans cet exemple, le lapin rouge peut se déplacer de 4 tronçons, le jaune et le vert, de 3 et le lapin bleu de 2 tronçons.

Déplacer le train

Si tous les dés que vous lancez représentent la locomotive et que vous n'obtenez aucun lapin, **ramassez les 7 dés et lancez-les à nouveau**. Comptez le nombre de flèches sur les locomotives lancées et déplacez la locomotive **dans le sens des aiguilles d'une montre** sur ce nombre de cases Locomotive.

- Chaque lapin qui se trouve sur le tronçon de voie de chemin de fer que la locomotive **traverse** prend la fuite ! Remettez ces lapins près de leur clapier.
- Les lapins qui sont sur des tunnels restent sur la plaque et n'ont **jamais** peur quand la locomotive traverse le tunnel.
- Tout lapin qui se trouve sur un tronçon de la voie de chemin de fer que la locomotive ne traverse pas reste sur les rails.

S'il y a au moins un lapin restant sur les rails, chaque joueur dont le lapin n'a pas pris la fuite ramasse ou rapporte des carottes. Si votre lapin est sur un tronçon indiquant 1, 2 ou 3 'carottes', prenez ce nombre de carottes de la pile et déposez-les à côté de votre clapier. Si votre lapin est sur le tunnel indiquant une carotte avec une croix rouge, remettez une carotte sur la pile si vous en avez.



Prenez 1 carotte

Prenez 2 carottes

Prenez 3 carottes



Perdez 1 carotte



Le train ne fait pas peur aux lapins

Si tous les lapins ont eu peur et qu'il n'y a plus personne sur la voie de chemin de fer, le joueur qui a déplacé le train récupère 1 carotte auprès de chacun des autres joueurs, s'ils en ont. Tous les joueurs dont les lapins ont pris la fuite replacent maintenant leurs lapins sur les tronçons de chemin de fer. Ceux dont les lapins n'ont pas pris la fuite doivent laisser leurs lapins où ils se trouvent.

À la fin de votre tour, passez les 7 dés au joueur suivant. Ce joueur les lance ensuite tous pour commencer le prochain tour.

Gagner la partie

La partie se termine quand un joueur a récupéré **au moins 8 carottes**. Le joueur qui a le plus de carottes a gagné ! En cas d'égalité, jouez un round supplémentaire et continuez jusqu'à ce qu'un joueur soit clairement le vainqueur.

2 joueurs : La partie se termine quand un joueur a récupéré au moins 12 carottes.

KARNICKEL

Brett J. Gilbert, 2-4 giocatori, 15 min, Età 6+

Tutti quanti sanno che i conigli amano la campagna... e le carote, ovviamente! Ma devono stare attenti, perché il treno potrebbe arrivare in qualsiasi momento facendoli fuggire spaventati. Lancia i dadi e fai saltare i coniglietti di carota in carota e, se il tuo coniglio resisterà ancora sui binari dopo lo spostamento del treno sulle rotaie circolari, allora finalmente riuscirai a raccogliere i prelibati ortaggi. Il giocatore che raccoglie il maggior numero di carote alla fine del gioco vince!

Prima di giocare la prima partita

Prima di poter effettuare la tua prima partita, attacca gli adesivi sui dadi.

Ogni dado ha le stesse sei facce: 4 lati riportano 2 colori differenti (che rappresentano i conigli), mentre gli altri 2 lati sono neri (a rappresentare la locomotiva) con stampate 1 o 2 frecce.



Componenti

8 tessere ferrovia, 1 locomotiva, 7 dadi, 36 carote, 6 conigli, 4 conigliere (dischi colorati), 5 piedistalli di colore diverso (blu, giallo, rosso, verde e nero)

Preparazione del gioco

Stendi le tessere ferrovia al centro dell'area di gioco realizzando un cerchio. Se stai per effettuare la tua prima partita, allora posizionale come mostrato sotto. Per le prossime partite, puoi scegliere di piazzare le tessere come preferisci, o addirittura puoi decidere di mischiarle a faccia in giù e poi pescarle casualmente.

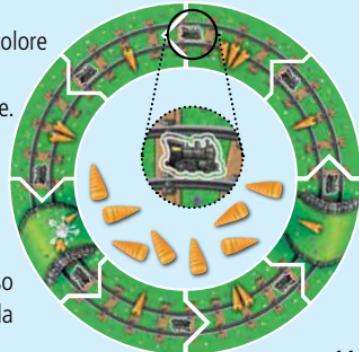
Impila tutte le carote al centro del percorso a creare una riserva comune. Piazza la locomotiva, dopo averla montata sul piedistallo nero, sullo spazio locomotiva contrassegnato con un contorno doppio (si trova sulla tessera ferrovia con tre carote).

Ogni giocatore prende: una conigliera e un piedistallo del colore scelto per giocare, un coniglio a piacere e una carota.

Tieni sempre di fronte a te sia la tua conigliera che le tue carote.

Prima di cominciare la partita, piazza il tuo coniglio su una qualsiasi delle 8 tessere ferrovia dopo averlo montato sul piedistallo del tuo colore. I conigli devono essere posizionati al centro delle tessere, non sopra gli spazi locomotiva.

Più conigli possono trovarsi sulla stessa tessera nello stesso momento e possono stare anche sulla tessera dove si trova la locomotiva.



2 giocatori: un giocatore prende il coniglio rosso, quello blu e le conigliere corrispondenti, mentre l'altro giocatore prende i conigli giallo e verde insieme alle relative conigliere. Piazza entrambi i tuoi conigli sulla ferrovia, sopra la stessa tessera o su tessere differenti.

Scopo del gioco

Il gioco termina quando un giocatore raccoglie 8 o più carote. Quando questo accade, il giocatore che possiede il maggior numero di carote è il vincitore!

2 giocatori: il gioco termina quando un giocatore raccoglie 12 o più carote.

Come giocare

Il giocatore più giovane comincia per primo e prende tutti e 7 i dadi. Il gioco, quindi, prosegue in senso orario.

Il giocatore iniziale lancia tutti i 7 dadi. Nei turni successivi, tirerà solo quei dadi che gli sono stati passati dal giocatore prima di lui.

- **Se ottieni uno o più "conigli",** prosegui il tuo turno spostando un coniglio.
- **Se tutti i tiri di dado mostrano la "locomotiva",** allora il treno è pronto per partire! Non devi muovere un coniglio in questo turno. Invece, prosegui il tuo turno spostando il treno.

Ottieni carote solamente dopo lo spostamento del treno, non in ogni turno.

Muovere un coniglio

Prima di tutto, metti da parte tutti i dadi che mostrano la locomotiva spostandoli al centro del tracciato (dove si trovano le carote). Questi dadi non vengono utilizzati fino a che il treno non sarà pronto per partire.

Conta il numero di conigli di ciascun colore che hai ottenuto lanciando i dadi. Scegli uno di questi colori e sposta il coniglio corrispondente in **senso orario** di quel numero di tessere ferrovia.

Puoi muovere il tuo coniglio o quello di un avversario, ma dovrà spostarlo **esattamente** di quel numero di tessere ferrovia. In questo caso, sei obbligato a muovere un coniglio nel tuo turno.

Più conigli possono occupare la stessa tessera ferrovia nello stesso momento e, spostandosi, possono muovere oltre gli altri conigli e oltre la locomotiva. In una partita a 3 giocatori, uno dei conigli non viene utilizzato. Ignora il colore corrispondente quando tiri i dadi.

Alla fine del tuo turno, dopo che hai spostato uno dei conigli, passa tutti i dadi che hai tirato e che mostrano un coniglio al giocatore successivo, lasciando i dadi che mostrano il lato nero della locomotiva al centro del tracciato, fuori dal gioco.

Il giocatore successivo, quindi, lancia i dadi che gli hai passato e comincia il suo turno.



In questo esempio, il coniglio rosso può essere spostato di 4 spazi, quello giallo e quello verde di 3 spazi, mentre quello blu di 2 spazi.

Muovere il treno

Se tutti i dadi che hai tirato mostrano la locomotiva e non hai ottenuto nessun coniglio, **prendi tutti e 7 i dadi e tirali di nuovo**. Somma il numero di frecce ottenuto su tutti i dadi tirati che mostrano la locomotiva e sposta la locomotiva **in senso orario** di quel numero di spazi.

- Ogni coniglio che si trova su un binario che viene **attraversato** dal movimento della locomotiva, fugge via spaventato! Rimetti questi conigli vicino alle rispettive conigliere.
- I conigli che si trovano su una galleria della ferrovia rimangono dove sono e non vengono **mai** spaventati quando la locomotiva si sposta attraverso la galleria.
- Ogni coniglio che si trova su un binario che non viene attraversato dal movimento della locomotiva, rimane al suo posto.

Se sulle tessere ferrovia sono rimasti uno o più conigli, ciascun giocatore proprietario di un coniglio che non è fuggito via spaventato, raccoglie o restituisce carote. Se il tuo coniglio si trova su una tessera che mostra 1, 2 o 3 carote, allora prendi altrettante carote dalla riserva e le metti accanto alla tua conigliera. Se il tuo coniglio si trova sulla tessera con la galleria che mostra una carota esplosa, allora, se ne possiedi, restituisci una delle tue carote, rimettendola nella riserva.



Prendi 1 carota

Prendi 2 carote

Prendi 3 carote



Perdi 1 carota



*Qui il treno non spaventa
mai i conigli*

Se tutti i conigli sono fuggiti spaventati e non ci sono conigli rimasti sulla ferrovia, allora il giocatore che ha spostato il treno ottiene 1 carota da tutti gli altri giocatori, se ne possiedono.

Tutti i giocatori che hanno conigli che sono fuggiti spaventati, riposizionano nuovamente i propri conigli su una qualsiasi tessera ferrovia. Invece, i giocatori proprietari di conigli che non sono stati spaventati devono lasciare i conigli dove sono.

Alla fine del tuo turno, consegna tutti e 7 i dadi al giocatore successivo che li tirerà tutti dando inizio al turno successivo.

Vincere la partita

Il gioco termina quando un giocatore raccoglie 8 o più carote. Colui che ha collezionato il maggior numero di carote è il vincitore. In caso di parità, proseguite con un altro turno di gioco e continuate finché un giocatore non prevorrà risultando l'unico vincitore.

2 giocatori: il gioco termina quando un giocatore raccoglie 12 o più carote.

KARNICKEL

Un juego de Brett J. Gilbert para 2-4 jugadores, 15 minutos, a partir de 6 años

Todo el mundo sabe que a los conejos les apasiona el campo... ¡Y las zanahorias, por supuesto! Sin embargo, deben tener cuidado: el tren podría pasar en cualquier momento y asustarlos. Tira los dados y mueve a los conejos de un campo de zanahorias a otro. Si tu conejo sigue en las vías después de que la locomotora haya pasado, puedes recoger las zanahorias que haya a tu alcance. El jugador con más zanahorias al final de la partida será el ganador.

Componentes

8 losetas de riel, 1 locomotora, 7 dados, 36 zanahorias, 6 conejos, 4 madrigueras, 5 peanas de distintos colores (azul, amarillo, rojo, verde y negro, este último para la locomotora).



Antes de tu primera partida

Antes de tu primera partida, deberás colocar las pegatinas en los dados. Coloca la locomotora en la peana de color negro y cada conejo en una de las peanas restantes, ¡puedes combinarlos como tú quieras!

Preparación de la partida

Coloca las losetas de riel en el centro de la mesa formando un anillo. Si es tu primera partida, ordénalas tal como se indica en el dibujo de abajo. Más adelante podrás colocarlas en el orden que quieras o incluso mezclarlas boca abajo para colocarlas al azar.

Forma una pila con las zanahorias en el centro del anillo y deja la locomotora en la casilla de locomotora con doble contorno (en la loseta de riel con tres zanahorias).

Cada jugador recibe:

- 1 conejo y 1 disco de madriguera del mismo color que la peana del conejo.
- 1 zanahoria

Deja la madriguera y la zanahoria delante de ti.

Antes de empezar, cada jugador elige una loseta y pone su conejo en ella. Asegúrate de que tu conejo esté siempre en el centro de la loseta, nunca en la casilla reservada para la locomotora.

Puede haber más de un conejo en la misma loseta, incluso si la locomotora también está en ella.



En partidas de 2 jugadores, uno de ellos recibe el conejo rojo y el azul (con sus respectivas madrigueras); y el otro, el conejo amarillo y el verde (con sus respectivas madrigueras). Cada jugador deja sus 2 conejos en la loseta o losetas de rail que prefiera.

Objetivo del juego

La partida termina cuando uno de los jugadores tiene **8 o más zanahorias**. Recuerda: ¡el jugador con más zanahorias al final de la partida será el ganador!

Si sois 2 jugadores, la partida termina cuando uno de vosotros tenga 12 o más zanahorias.

Desarrollo de la partida

El jugador más joven será el encargado de empezar la partida, así que recibe los 7 dados. De ahora en adelante los turnos se desarrollarán en sentido horario.

Todos los dados tienen las mismas caras: 4 caras de doble color (que representan a los conejos) y 2 caras negras con 1 o 2 flechas (que representan a la locomotora).

El jugador inicial tira los 7 dados. En turnos posteriores, los jugadores solo lanzan los dados que hayan recibido del jugador anterior.

- **Si saca 1 o más conejos**, el jugador que ha lanzado los dados tendrá que mover 1 conejo.
- **Si solo saca locomotoras**, ¡el tren está listo para partir! El jugador que ha lanzado los dados tendrá que mover la ficha de locomotora en lugar de un conejo.

Las zanahorias no se recogen todos los turnos, los jugadores solo pueden hacerlo después de que la locomotora se haya movido.

Mover un conejo

Si has sacado alguna locomotora en la tirada, retira esos dados y déjalos en medio del anillo (donde están apiladas las zanahorias). No volverán a usarse hasta que la locomotora esté lista para partir.

Cuenta los conejos que has obtenido de cada color. Luego elige uno de esos colores y mueve el conejo correspondiente tantas losetas **en sentido horario** como veces aparezca su color en los dados: **ni una más ni una menos**. Puedes mover tu conejo o el conejo de otro jugador, pero siempre tendrás que mover un conejo en tu turno. No está permitido pasar.

Un conejo puede entrar en una loseta de raíl donde ya haya otros conejos, incluso puede adelantarlos a ellos o a la locomotora. En partidas de 3 jugadores siempre habrá un conejo que no se use, así que pasa por alto su color cuando salga en los dados.

Al final de tu turno, después de mover un conejo, recoge todos los dados en los que hayan salido conejos y entrégaselos al jugador de tu izquierda. Los dados en los que hayas sacado una locomotora deben quedarse en el centro del anillo, fuera de juego.

El próximo jugador comienza su turno lanzando los dados que le has entregado.



En este ejemplo, el conejo rojo puede moverse 4 losetas; el conejo amarillo y el verde, 3 losetas, y el conejo azul, 2 losetas.

Mover la locomotora

Si en todos los dados que has lanzado aparece una locomotora, **tendrás que recoger los 7 dados y realizar una nueva tirada con todos ellos**. Cuenta el número de flechas en las locomotoras que saques y mueve la ficha de locomotora en sentido horario tantas losetas como flechas hayas contado.

- Los conejos en las losetas **atravesadas** por la locomotora se asustan y salen corriendo. Devuélveselos a sus respectivos jugadores.
- Los conejos en los túneles permanecen donde están. **No se asustan** cuando la locomotora atraviesa el túnel.
- Los conejos en las losetas que no atraviesa la locomotora permanecen donde están.

Si quedan 1 o más conejos en las losetas de raíl, cada jugador cuyo conejo no se haya asustado tendrá que robar o devolver zanahorias. Si un conejo se encuentra en una loseta con 1, 2 o 3 zanahorias, su jugador recibe ese mismo número de zanahorias de la pila central y las deja junto a su madriguera. Por el contrario, si un conejo se encuentra en la loseta de túnel con una zanahoria explotando, su jugador tendrá que devolver 1 zanahoria a la pila central (si tiene alguna).



Recibes 1 zanahoria

Recibes 2 zanahorias

Recibes 3 zanahorias



Devuelve 1 zanahoria



Los conejos en un túnel no se asustan aunque pase el tren.

Si todos los conejos se han asustado y no queda ninguno en las losetas, el jugador que ha movido la locomotora recibe 1 zanahoria de cada uno de los jugadores (si tienen alguna). Todos los jugadores cuyos conejos se hayan asustado tienen que volver a colocarlos en una loseta a su elección. Los jugadores cuyos conejos no se han asustado, los dejan donde están. Al final del turno, el jugador activo entrega los 7 dados al siguiente jugador, que deberá lanzarlos todos juntos al comienzo de su turno.

Fin de la partida

La partida termina cuando uno de los jugadores tiene **8 o más zanahorias**. Recuerda: ¡el jugador con más zanahorias al final de la partida será el ganador! En caso de empate podéis jugar otra ronda, o las que sean necesarias, hasta que haya un claro ganador.

Si sois 2 jugadores, la partida termina cuando uno de vosotros tenga 12 o más zanahorias.

KARNICKEL

カーニッケル

2~4人用 – ゲーム所要時間 約15分 – 年齢 6歳以上

ウサギはどこに住んでるのかな？ 那は、畑がどこまでも続く田舎。特に、にんじん畑が大のお気に入り！ でもほら、ここは汽車が時々通るから、あぶないんだ。気をつけて！

このゲームでは、サイコロをふって、ウサギがにんじん畑をどんどん進んでいけるようにするよ。そして、汽車が線路を一周しても、キミのウサギがまだ線路に残っていたら、にんじんをゲット！ たくさんにんじんを集めたほうが勝ちだよ！

入っているもの

線路タイル 8枚、汽車 1つ、サイコロ 7個、にんじん 36本、ウサギ 6羽、
ウサギ小屋 4つ



はじめてゲームをする前に

はじめてゲームをする前に、サイコロにステッカーをはりましょう。



準備

線路タイルを、輪になるようにつなげます。はじめてプレイする場合は、下の図にある順番通りに並べてください。2回目からは、好きな順番でOKです。（裏向きに伏せてシャッフルし、上から置いていくというやり方もあります。）

輪の真ん中に、にんじんをまとめて置きます。

線路タイルの、二重線で囲んだ汽車マークの位置に、汽車を置きます。（「にんじんマーク」がみつつあるタイルです。）

各プレイヤー、以下のものが必要です。

- ウサギ1羽と、同じ色の小屋
- にんじん1本：小屋とにんじんを自分のそばに置いておきます。

ゲームの前に、8枚の線路タイルのいずれか1枚を選んで、その上に自分のウサギを置きます。ただし、汽車マークの上には置かないでください。



ひとつのタイル上に、ウサギが何羽いてもOK。また、汽車とウサギが同時に同じタイル上にいるのもOKだよ。

2人用ルール：ひとりが赤と青のウサギと、同じ色の小屋を持ちます。もうひとりが黄色と緑のウサギと、同じ色の小屋を持ちます。自分のウサギを2羽とも、線路の上に置いてください。同じタイルの上でも、別のタイルに分けて置いても構いません。

ゲームの勝ち方

プレイヤーのうち、誰かがにんじんを8本以上ゲットしたら、ゲーム終了です。その時点で、集めたにんじんの数が多いほうが勝ちです。

2人用ルール：どちらかが先に、にんじんを12本以上集めたら、ゲーム終了です。

遊び方

年齢が一番下のプレイヤーが、まずサイコロ7つを振ります。その後、時計回りの順番でまわっていきます。サイコロは、先にプレイした人から渡されたものだけを振ってください。

- ・ サイコロを振って、「ウサギ」が1羽以上出たら、ウサギを前に進めながら、自分のターンを続けます。
- ・ サイコロを振って、目がすべて「汽車」なら、いよいよ発車！そのターン、ウサギは動かすことができません。汽車を前に進めながら、自分のターンを続けましょう。

にんじんを集めるのは、汽車が線路を一周した後です。(毎ターンではありません。)

ウサギの進め方

まず、「汽車」の目が出ているサイコロを、線路の内側に置きます。
(にんじんが山積みになっている場所です。)これらのサイコロは、汽車が発車するまで、待機させておきます。

振ったサイコロの目を見て、各色いくつあるか数えます。その中から一色選び、同じ色のウサギを動かします。その色の数だけ、線路のタイルを時計回りに進めていきます。動かすウサギは、自分のでも他のプレイヤーのでもかまいません。ウサギを動かせるのは、自分のターンだけで、タイルの数はサイコロで出した数をきっちり進めなければなりません。

ひとつの線路タイル上に、ウサギが同時に1羽以上いてもよく、また、他のウサギや汽車を追い越すことも可能です。3人でゲームする場合、ウサギの色のうち、ひとつは使われていないので、サイコロでその色が出ても無視してください。



例：このようにサイコロの目が出た場合、赤いウサギを4コマ、黄色と緑のウサギを3コマ、青いウサギを2コマ進むことができます。

ウサギを前進させ、自分のターンが終わったら、ウサギの目が出ているサイコロをすべて次のプレイヤーにわたします。汽車の目が出ているサイコロは、そのまま中央に置いておきます。

次のプレイヤーは、渡されたサイコロを振り、そのターンを開始します。

汽車の進め方

振ったサイコロの目がすべて「汽車」で、ウサギはひとつもない場合、7つのサイコロをすべて使って、振り直します。汽車の目についている矢印の数を数え、その数の「汽車マーク」分、時計回りに汽車を進めます。

- ・汽車が通りすぎる時、その進路にいるウサギは、驚いて逃げ惑います。小屋に戻してあげましょう。
- ・トンネルのタイルにいるウサギは、汽車が通りすぎても、そのままそこにいます。
- ・汽車が通らない部分の線路では、ウサギはそのままそこにいることができます。

線路タイル上に、ウサギが残っている場合、その持ち主がにんじんを集めます。それぞれの線路タイルを見てください。そこに描かれているにんじんマークがひとつなら、中央のにんじんの山の中から1本取って、自分の手元に置きます。マークがふたつなら2本、みつなら3本取ります。反対に、ウサギがトンネルのタイルにいて、にんじんマークが爆発している場合、手元にあるにんじんを中央に1本戻します。1本もない場合は、戻さなくてもOKです。



にんじん1本、ゲット

にんじん2本、ゲット

にんじん3本、ゲット



にんじん1本、戻す



トンネルのタイル：ここでは
汽車が通過しても、ウサギ
は驚いて逃げません。

ウサギが逃げてしまい、線路に1羽も残っていない場合、汽車を動かしたプレイヤーは、他のプレイヤーから、にんじんを1本ずつ受け取ります。(他のプレイヤーがにんじんを1本も持っていない場合は、何も受け取りません。)

驚いて線路から逃げてしまったウサギの持ち主は、ここでウサギを線路タイルに戻します。逃げなかったウサギの持ち主は、そのウサギをそのまま、同じ線路タイルの上に置いておきます。

自分のターンが終わったら、サイコロ7つを次のプレイヤーに渡します。そのプレイヤーは、7つを全部振って、ターンを開始します。

ゲームの勝ち方

プレイヤーのうち、誰かがにんじんを8本以上ゲットしたら、ゲーム終了です。その時点で、集めたにんじんの数が多いほうが勝ちです。引き分けの場合、もう一度勝負して、勝ち負けを決めましょう。

2人用ルール：どちらかが先に、にんじんを12本以上集めたら、ゲーム終了です。

Translations

Maite Madinabeitia, Giovanni Messina, Shoko and Bruno.

Thanks!

The designer would like to offer his special thanks to Hanno for his faith in the rabbits, and to Maureen, Andrea & Alison Gilbert, Peter Chilvers, Tom Morgan-Jones, Josep Allué, Haritz Solana, Rob Harris, Matt Dunstan, Chris Towl, and everyone who played at the 2012 UK Games Expo.



© 2013 Lookout

Girke GmbH

Hiddigwarder Straße 37
27804 Berne