

# Croque-Carotte Party

Jeux Ravensburger® n° 21 207 1

Licence : © 1998 Seven Towns Ltd. · Illustrations : Kinetic, Martin Knorpp

Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice) · Photos : Christof Herdt, Becker Studios · Rédaction : Anne Lenzen

## Bienvenue à la fête des lapins !

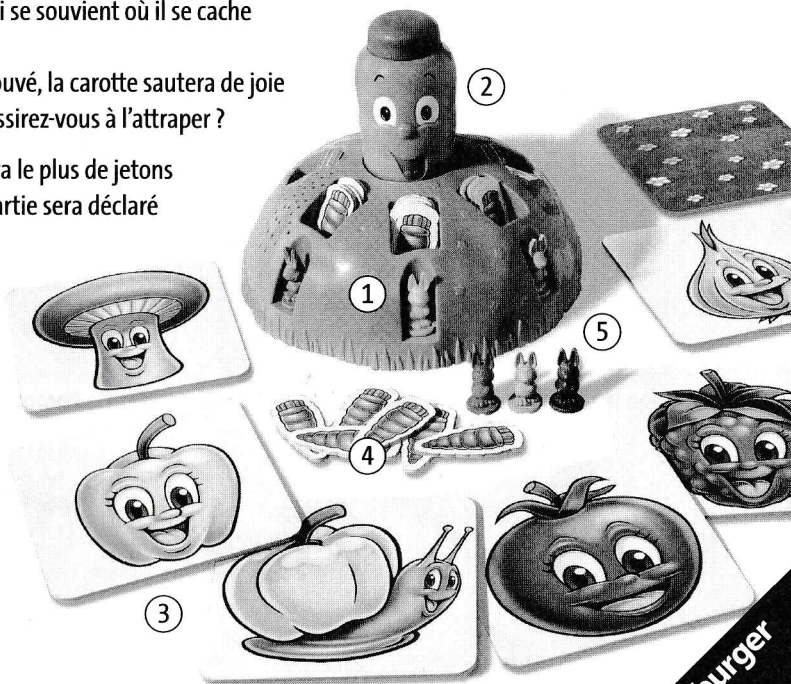
Tous les lapins ont été invités à la Croque-Carotte Party. Ils dansent et sautent comme des fous. Les joueurs aident aussi la carotte à trouver ses amis du verger. Quelqu'un a-t-il vu Léon le **Champignon** ? Et qui se souvient où il se cache dans l'herbe ?

Lorsqu'il aura été retrouvé, la carotte sautera de joie hors de sa colline. Réussirez-vous à l'attraper ?

Le joueur qui possédera le plus de jetons Carotte à la fin de la partie sera déclaré vainqueur !

## Contenu :

- ① 1 colline (module électronique)
- ② 1 carotte
- ③ 16 plaques
- ④ 32 jetons Carotte
- ⑤ 6 lapins



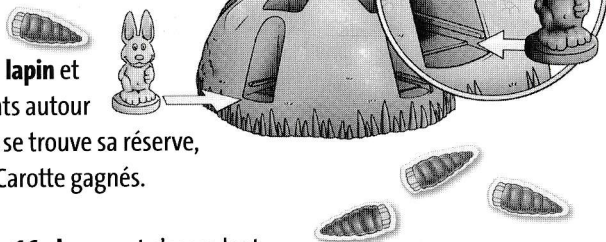
## But du jeu

Le joueur qui totalisera le plus de jetons Carotte remportera la partie.

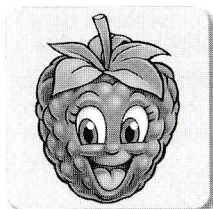
## Mise en place

Installer la colline par terre. Insérer la **carotte** à l'intérieur jusqu'à ce que l'on entende un « clic » et qu'elle soit bloquée.

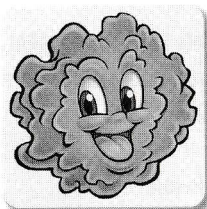
Placer les **jetons Carotte** à côté de la colline. Chaque joueur choisit un **lapin** et le glisse dans l'un des emplacements autour de la colline. Juste au-dessus de lui se trouve sa réserve, dans laquelle il rangera ses jetons Carotte gagnés.



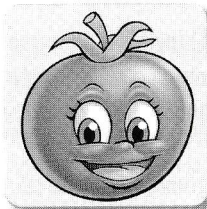
Ensemble, les joueurs observent les **16 plaques** et s'accordent sur le nom des fruits et légumes illustrés :



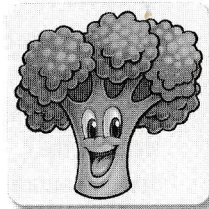
Françoise la **Framboise**



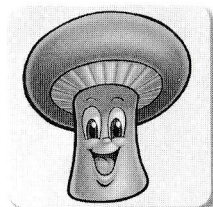
Brad la **Salade**



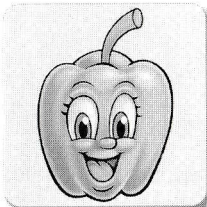
Agathe la **Tomate**



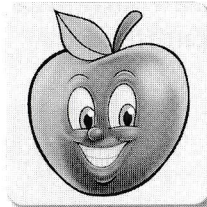
Louis le **Brocoli**



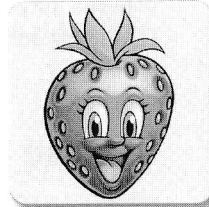
Léon le **Champignon**



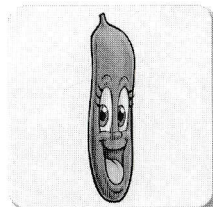
Manon le **Poivron**



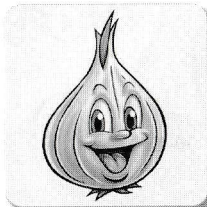
Tom la **Pomme**



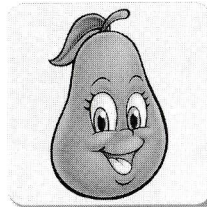
Thérèse la **Fraise**



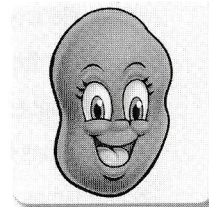
Ninon le **Cornichon**



Kyle l'**Ail**

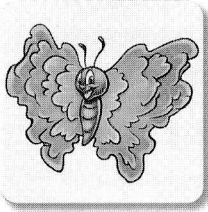


Victoire la **Poire**

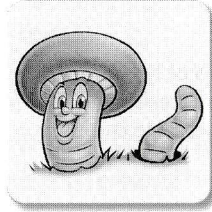


Claire la **Pomme de terre**

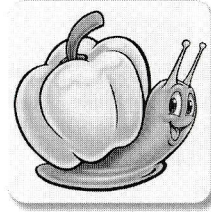
Parmi les 16 plaques se cachent également 4 amis animaux :



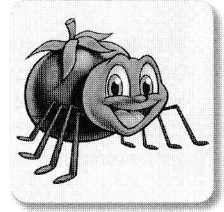
Le saladillon



Le champivier



Le poivrescargot



La tomataraignée

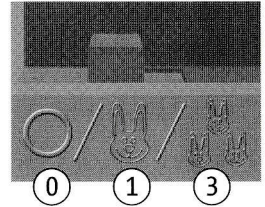
Ce ne sont pas les fruits et légumes recherchés mais ils s'amuse à tout embrouiller. Pour la première partie ou avec les plus jeunes, il est conseillé de laisser ces 4 plaques de côté.

Bien mélanger les plaques et les répartir sur le sol, dans toute la pièce, face herbe visible, les plus éloignées possible les unes des autres.

## La partie commence !

Pousser l'interrupteur sur la colline complètement vers la droite, sur la position indiquant trois têtes de lapins. La carotte explique la règle et accompagne les joueurs pendant toute la partie. Il est possible d'interrompre ou de sauter l'explication à tout moment en appuyant sur le gros bouton.

(0) = éteint / (1) = variante solo / (3) = jeu à plusieurs



## Chaque tour se décompose en 3 phases :

### 1. Bouger

La carotte demande aux joueurs de sauter, de sauter à cloche-pied, de marcher à quatre pattes ou de danser.

### 2. Chercher un ami du verger

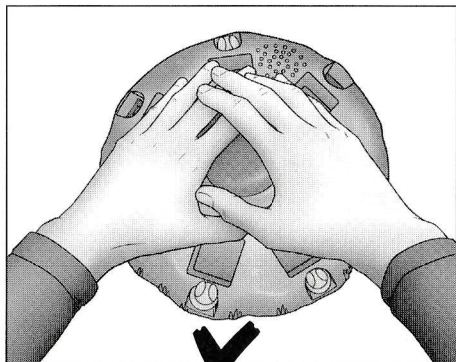
Dès que la musique s'arrête, la carotte annonce le nom d'un fruit ou d'un légume qu'il faut retrouver. Tous les joueurs se mettent alors à courir et à retourner une plaque l'une après l'autre. Si le fruit ou légume recherché ne se cache pas en dessous, le joueur remet la plaque face cachée. Celui qui le trouve crie « Je l'ai ! » en le montrant à tous les autres. Si c'est le bon, le joueur le remet face cachée, retourne vers la colline et appuie sur le gros bouton. En récompense, il gagne un jeton Carotte qu'il met dans sa réserve.

### 3. Attraper la carotte

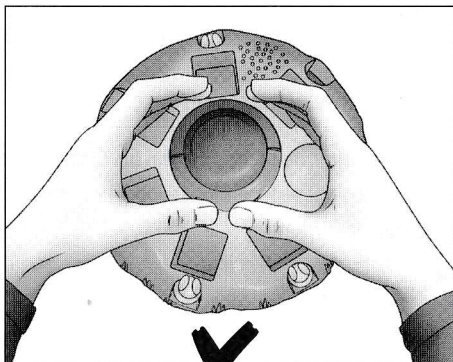
Aussitôt après, tous les joueurs, sauf celui qui a trouvé le fruit ou le légume, essayent d'attraper la carotte. Le mieux pour cela est de s'accroupir autour de la colline.



# Comment attraper ?



Pas comme ça.



Pas comme ça.



Comme ça !

Le joueur qui attrape la carotte gagne un jeton qu'il met dans sa réserve.

Puis, un nouveau tour commence.

La carotte indique la fin de la partie. Chacun compte alors ses jetons. Celui qui en possède le plus l'emporte ! En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



## Après la partie

Ramener l'interrupteur sur la position O. Pour ranger facilement la colline et la carotte dans la boîte, un interrupteur situé sous l'appareil permet d'éjecter la carotte à tout moment.

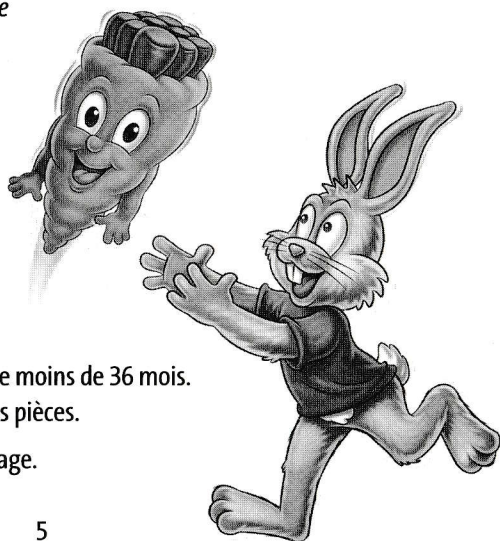
## Version solo :

Croque-Carotte Party permet également de jouer seul. Pour cela, pousser l'interrupteur sur la position avec une seule tête de lapin. La carotte explique également la règle.

La règle reste la même qu'à plusieurs joueurs. Seule la phase « Chercher un fruit ou un légume » change : le joueur joue contre la montre. S'il réussit à retrouver le fruit ou le légume à temps, il gagne un jeton et la carotte saute en l'air de joie. S'il réussit en plus à l'attraper, il gagne un jeton supplémentaire.

Selon la réussite du joueur à la fin de la partie, la carotte le félicitera : bien, très bien, super, excellent ou fabuleux ?

**Remarque :** Si la réserve devient trop petite pour accueillir tous les jetons gagnés, il suffit de les stocker dans une autre !



### Important :

**Attention.** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

**Attention !** Ne pas viser les yeux ou le visage.

# Informations générales sur l'entretien et l'utilisation de Croque-Carotte Party

## Mise en place des piles

Croque-Carotte Party nécessite l'utilisation de 3 piles 1,5 V de type AA/LR6. Le remplacement des piles doit impérativement être effectué par un adulte. Le couvercle du compartiment des piles se situe sous l'appareil. L'ouvrir à l'aide d'un tournevis cruciforme. Insérer les piles en respectant le sens de polarité « + » et « - » gravé dans le compartiment, puis revisser le couvercle.

## Normes de sécurité

- Des piles non rechargeables ne peuvent en aucun cas être rechargées !
- Des piles rechargeables peuvent uniquement être chargées sous la surveillance d'un adulte !
- Sortir les piles rechargeables des jouets avant de les charger !
- Ne pas utiliser de piles de types différents ou mélanger piles neuves et usées !
- Respecter le sens de polarité «+» et «-» lors de la mise en place des piles !
- Si les piles sont déchargées ou si le jouet n'est pas utilisé pendant un temps prolongé, retirer les piles !
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit !
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement des piles du type prescrit ou d'un type équivalent.
- Toujours remplacer toutes les piles en même temps et non pas individuellement.

## Conseils d'entretien

- Nettoyer la surface avec un chiffon sec ou légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants.
- Ne pas exposer Croque-Carotte Party directement aux rayons solaires ou à tout autre source de chaleur.
- Veiller à ce qu'aucun liquide ne pénètre à l'intérieur de l'appareil.
- Ne pas démonter Croque-Carotte Party.
- À la fin de la partie, éteindre Croque-Carotte Party (interrupteur sur la position  $\bigcirc$ ).

## Premiers conseils en cas de problème

Si Croque-Carotte Party ne fonctionnait pas normalement, commencer par suivre la procédure suivante :

- Vérifier si Croque-Carotte Party est bien allumé.
- Vérifier si les piles sont bien en place.
- Mettre des piles neuves.
- Éteindre Croque-Carotte Party quelques secondes.
- Si le problème persiste, retirer les piles quelques minutes et réessayer.



Les produits marqués de ce symbole doivent être éliminés de la manière suivante :  
Ne jetez jamais les composants électriques de ce jeu dans la poubelle normale, mais déposez-les dans un centre de tri destiné aux appareils électriques usagés. Renseignez-vous auprès de la mairie sur l'élimination appropriée de ces déchets.

Notice à conserver.