



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

# Karotten- Klau<sup>4459</sup>

Carrot pinching  
Le voleur de carottes  
Wortelroof  
Robazanahorias  
Ladro di carote



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2004



Habermaaß-Spiel Nr. 4459

# Karottenklau

Ein kooperatives Würfelspiel  
für 1 - 6 Kinder von 4 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Peter Bals  
**Illustration:** Michael Schober  
**Spieldauer:** ca. 5 Minuten



Gärtner Maulwurf hat viel zu tun. Fleißig wird gesät, geharkt und auch geerntet. Doch auch der gefräßige Hase schleicht durch den Garten ...

Mit Glück und etwas Taktik schafft ihr gemeinsam, die leckeren Karotten zu ernten, bevor der Hase sie stibitzen kann.

## Spielinhalt

---

- 1 Hase
- 7 Karotten
- 1 Spielplan
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung

## Spielziel

---

Schafft ihr es, vier Karotten zu ernten, bevor der Hase vier Karotten aus eurem Garten stibitzt hat?

## Spielvorbereitung

---

Ihr spielt im Schachtelunterteil. Der Spielplan zeigt zwei Beete mit den Löchern für die Karotten und den Lauffeldern des Hasen. Setzt den Hasen auf das Feld mit dem Hasen.

Die Karotten sind euer Vorrat: Sie sollt ihr gleich pflanzen. Legt die Karotten und den Würfel bereit.

## Spielablauf

---

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Hasen können ganz toll mit ihren kleinen Nasen wackeln. Wer dies am besten nachmachen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, wer es am besten macht, darf das jüngste Kind beginnen und einmal würfeln.

### Welches Symbol zeigt der Würfel?



#### Die Karotte

Du darfst eine Karotte pflanzen.

Nimm eine Karotte aus dem Vorrat und stecke sie in ein beliebiges Loch des hellgrünen Beetes.

#### Gibt es keine Karotte mehr im Vorrat?

Dann darfst du ernten.

Nimm eine Karotte aus dem dunkelgrünen Beet und lege sie als Ernte in die Mitte des Tisches.



#### Die Gießkanne

Du gießt deine Karotten fleißig und sie wachsen ganz prächtig.

Nimm eine beliebige Karotte vom hellgrünen Beet

und stecke sie in ein beliebiges Loch des dunkel-grünen Beetes. Kannst du diese Aktion nicht ausführen, weil z. B. keine Karotte im hellgrünen Beet steckt, darfst du gleich ein zweites und letztes Mal würfeln.

### Den Gärtner Maulwurf



Jetzt darfst du selbst bestimmen, was du tun möchtest.

- Gibt es noch einen Vorrat, darfst du eine Karotte pflanzen oder eine Karotte gießen.
- Habt ihr bereits alle Karotten gepflanzt, so darfst du eine Karotte gießen oder ernten.

### Einen Hasen



Oje, wird er euch Karotten stibitzen?

Ziehe den Hasen ein Feld vorwärts. Landet er auf einem Feld, in dem eine oder sogar zwei Karotten stecken, stibitzt er diese. Ziehe diese aus dem Beet und lege sie in den Schachteldeckel. Dort ist der Hasenvorrat.

### Zwei Hasen



Jetzt flitzt der Hase los!

Ziehe den Hasen zwei Felder im Uhrzeigersinn vorwärts. Kann er bereits auf dem ersten Feld Karotten stibitzen, so tut er dies. Gibt es auch auf dem zweiten Feld Karotten, schnappt er auch diese noch. Ziehe die Karotten aus dem Beet und lege sie in den Schachteldeckel.

## Spielende

---

Das Spiel endet sofort, wenn ...

- ... der Hase die vierte Karotte stibitzt hat. Leider habt ihr in diesem Fall alle verloren. Aber probiert es einfach noch einmal, schon in der nächsten Partie könnt ihr gewinnen.
- ... in der Tischmitte vier Karotten liegen. Ihr habt euch als erfolgreiche Gärtner erwiesen und gewinnt das Spiel gemeinsam.

Wie wäre es, wenn ihr zur Feier eures Sieges gemeinsam einen Karottensalat zubereitet?

## Solospiel

---

Natürlich kannst du auch alleine gegen den frechen Hasen spielen. Schaffst du es, vier Karotten zu ernten?

Habermaab game nr. 4459

# Carrot pinching

A cooperative dice game  
for 1 - 6 players ages 4 to 99.



**Author:** Peter Bals

**Illustrations:** Michael

Schober

**Length of the game:** approx. 5 minutes

Gardener Mole is very busy. He is diligently sowing, raking and harvesting. But the voracious rabbit is also sneaking around the garden.

With some luck and tactical thinking, together you will succeed in harvesting the delicious carrots before the rabbit can pinch them.

ENGLISH

## Contents

---

- 1 rabbit
- 7 carrots
- 1 game board
- 1 die with symbols
- 1 set of game instructions

## Aim of the game

---

Will you be able to harvest 4 carrots before the rabbit has stolen 4 carrots from your garden?

## Preparation

---

Play in the bottom part of the game box. The game board shows two patches with holes for the carrots and squares for the rabbit. Place the rabbit on the patch with its symbol.

The carrots are the stockpile and you will have to plant them. Get the carrots and the die ready.

## How to play

---

Play in a clockwise direction.

Rabbits move their little nose in a funny way, whoever can imitate this best may start. If you cannot agree who is best at it, the youngest player starts.

### What symbol appears on the die?



**The carrot** = you can plant a carrot. Take a carrot from the stockpile and insert it into any hole of the light-green patch.

#### **No carrot is left in the provisions?**

Then you can harvest.

Take a carrot from the dark-green patch and keep it as harvested piece in the center of the table.



**The watering can** = water your carrots well and they will grow marvelously.

Take any carrot from the light-green patch and insert it into any hole of the dark-green patch. If you can't do so because there are no carrots left on the light-green patch, you can roll the die a second time.

**Gardener Mole** = you can decide for yourself what





you want to do.

- If there are still carrots in stock you can plant a carrot or water a carrot.
- If you have already planted all the carrots you can water or harvest a carrot.



**A rabbit** = Oh dear! Will he steal the carrots?

Move the rabbit one square. If he lands on a square with one or even two carrots sticking there, he pinches them. Pull them from the patch and keep them in the lid of the game box, which is the rabbit's stash.



**Two rabbits** = now the rabbit zips off.

Move the rabbit two squares in a clockwise direction. If there are already carrots on the first square he can take them. If there are carrots on the second square, he will also take those. Pull them from the patch and keep them in the lid of the game box.

## End of the game

---

The game ends as soon as one of the following instances occurs:

1. The rabbit has caught the fourth carrot. Unfortunately in this case you have all lost. Just try again. Maybe you will win the next round.
2. Four carrots are in the center of the table. You have shown to be successful gardeners and win the game together.

How about preparing a carrot salad together to celebrate your victory.

## Solo variation

---

Of course you can play on your own against the cheeky rabbit.  
Will you manage to harvest four carrots?

# Le voleur de carottes

Un jeu de dé coopératif pour 1 à 6 joueurs de 4 à 99 ans.

**Idée :** Peter Bals  
**Illustration :** Michael Schober  
**Durée d'une partie :** env. 5 minutes

La taupe jardinière ne sait plus où donner de la tête. Il faut semer, ratisser et aussi faire la récolte. Et en plus, voilà le lapin vorace qui est en train de se faufiler dans le jardin ... Avec un peu de chance et de tactique, vous pourrez tous ensemble récolter de belles carottes avant que le lapin ne puisse venir les voler.



## Contenu

---

- 1 lapin
- 7 carottes
- 1 plateau de jeu
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu

## But du jeu

---

Est-ce que vous allez réussir à récupérer quatre carottes avant que le lapin n'en ait volé quatre dans votre jardin ?

## Préparatifs

---

Jouez dans la partie inférieure de la boîte. Le plateau de jeu montre deux plates-bandes avec les trous pour les carottes et les cases pour le parcours du lapin.

Posez le lapin sur la case qui représente un lapin.

Les carottes sont votre réserve : vous devrez les planter tout de suite. Préparez les carottes et le dé.

## Déroulement d'une partie

---

Jouez chacun à votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les lapins ont une drôle façon de remuer leur nez. Celui d'entre vous qui pourra le mieux imiter un lapin a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

**Sur quel symbole est tombé le dé ?**



### **La carotte**

Tu plantes une carotte.

Prends une carotte dans la réserve et mets-la dans n'importe quel trou de la plate-bande de couleur vert clair.

### **Il n'y a plus de carottes dans la réserve ?**

Tu as alors le droit de faire la récolte.

Prends une carotte de la plate-bande de couleur vert foncé et pose-la au milieu de la table en signe de récolte.



### L'arrosoir

Tu arroses tes carottes abondamment pour qu'elles poussent vite. Prends n'importe quelle carotte dans la plate-bande de couleur vert clair et mets-la dans n'importe quel trou de la plate-bande de couleur verte foncée. Si tu ne peux pas exécuter cette action p. ex. parce qu'il n'y a pas de carottes dans la plate-bande de couleur vert clair, tu as le droit de lancer le dé une deuxième fois.



### La taupe jardinière

Tu as alors le droit de décider ce que tu vas faire.

- S'il y a encore une réserve, tu as le droit de planter une carotte ou d'arroser une carotte.
- Si vous avez déjà planté toutes les carottes, tu as le droit d'arroser une carotte ou d'en récolter une.



### Un lapin

Oh ! Est-ce qu'il va vous voler des carottes ?

Avance le lapin d'une case. S'il atterrit sur une case où il y a une ou même deux carottes, ils la/les vole. Retire cette/ces carotte(s) de la plate-bande et mets-la/les dans le couvercle de la boîte. C'est la réserve du lapin.



### Deux lapins

Le lapin bondit alors à toute vitesse ! Avance le lapin de deux case dans le sens des aiguilles d'une montre. S'il peut déjà prendre une carotte sur la première case, il la vole. S'il y a aussi des carottes sur la deuxième case, il dérobe celles-là aussi. Retire ces carottes de la plate-bande et mets-les dans le couvercle de la boîte.

## **Fin de la partie**

---

La partie est terminée dès que ...

... le lapin a volé la quatrième carotte. Dans ce cas, les joueurs ont perdu la partie. Mais, patience, vous gagnerez certainement à la prochaine partie.

... il y a quatre carottes au milieu de la table. Vous avez démontré que vous êtes de bons jardiniers et vous gagnez la partie tous ensemble.

Et si pour fêter cette victoire, vous prépariez une salade de carottes ?

## **Variante pour un seul joueur**

---

Tu peux bien sûr jouer tout seul contre le lapin.

Est-ce que tu vas réussir à récupérer quatre carottes ?

Habermaaß-spel Nr. 4459

# Wortelroof

Een coöperatief dobbelspel  
voor 1 - 6 kinderen van 4 - 99 jaar.

**Spelidee:** Peter Bals  
**Illustraties:** Michael Schober  
**Speelduur:** ca. 5 minuten



Tuinman Molleman heeft het druk. Vlijtig wordt er gezaaid, geharkt en ook geoogst. Maar ook de vraatzuchtige haas sluipt door de tuin ...

Met geluk en een beetje tactiek lukt het jullie met z'n allen om die heerlijke wortels te oogsten voordat de haas ermee vandoor gaat.

## Spelinhoud

---

- 1 haas
- 7 wortels
- 1 speelbord
- 1 speciale dobbelsteen
- spelregels

## Doel van het spel

---

Lukt het jullie om vier wortels te oogsten, voordat de haas vier wortels uit jullie tuin heeft gegapt?

## Spelvoorbereiding

---

Er wordt in de bodem van de doos gespeeld. Op het speelbord staan twee moestuinen afgebeeld met de gaten voor de wortels en de loopvelden van de haas.

Zet de haas op het veld met de afbeelding van de haas.

De wortels zijn jullie voorraad: die moeten jullie zo meteen planten. Leg de wortels en de dobbelsteen klaar.

## Spelverloop

---

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Hazen kunnen heel grappig hun kleine neusjes op en neer bewegen. Degene die dit als beste kan nadoen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden wie het als beste kan, mag het jongste kind beginnen en één keer met de dobbelsteen gooien.

### Welke afbeelding vertoont de dobbelsteen?



#### De wortel

Je mag een wortel planten.

Pak een wortel uit de voorraad en steek hem in een willekeurig gat van de lichtgroene moestuin.

#### Is er geen wortel meer in voorraad?

Dan mag je gaan oogsten.

Pak een wortel uit de donkergroene tuin en leg hem als oogst in het midden op tafel.





### De gieter

Je geeft je wortels flink water waardoor ze geweldig groeien.

Pak een wortel naar keuze uit de lichtgroene moestuin en steek hem in een willekeurig gat van de donkergroene tuin. Als je deze handeling niet kunt uitvoeren omdat er bv. geen wortel meer in de lichtgroene tuin zit, dan mag je nog een tweede en laatste keer gooien.



### Tuinman Molleman

Nu mag je zelf beslissen wat je wilt doen.

- Als er nog voorraad is, mag je een wortel planten of een wortel water geven.
- Als jullie alle wortels al geplant hebben, dan mag je een wortel water geven of oogsten.



### Een haas

O jee, zal hij een wortel van jullie gappen?

Zet de haas één veld vooruit. Komt hij op een veld terecht waarin één of zelfs twee wortels steken, dan rooft hij deze. Trek de wortel(s) uit de tuin en leg ze in het deksel van de doos. Dat is de hazenvoorraad.



### Twee hazen

Nu schiet de haas ervandoor!

Zet de haas kloksgewijs twee velden vooruit. Als hij al op het eerste veld wortels kan gappen, dan doet hij dat. Zitten er ook nog wortels op het tweede veld, dan grijpt hij ook deze nog. Trek ze uit de moestuin en leg ze in het deksel van de doos.

## Einde van het spel

---

Het spel is onmiddellijk afgelopen als ...

... de haas vier wortels heeft gegapt. Helaas hebben jullie in dit geval allemaal verloren. Maar als jullie het nog 's een keer proberen, kunnen jullie misschien de volgende partij winnen.

... er vier wortels in het midden op tafel liggen. Jullie hebben bewezen volwaardige tuinmannen te zijn en hebben het spel met z'n allen gewonnen.

Wat zouden jullie er van denken, als jullie om de overwinning te vieren met z'n allen een wortelsalade zouden klaarmaken?

## Solitaire

---

Natuurlijk kan je het ook alleen tegen de ondeugende haas opnemen. Lukt het je om vier wortels te oogsten?

Juego Habermaaß N° 4459

# Robazanahorias

Un juego cooperativo de dados  
para 1 a 6 jugadores de 4 a 99 años.



**Idea del juego:** Peter Bals  
**Ilustraciones:** Michael Schober  
**Duración de la partida:** 5 minutos aprox.

El topo jardinero tiene muchas cosas que hacer. Con dedicación siembra, riega y cosecha. Pero el hambriento conejo anda escondiéndose por el jardín ...

Con suerte y un poco de táctica juntos lograréis cosechar las sabrosas zanahorias, antes de que la liebre las pueda robar.

## Contenido

---

- 1 liebre
- 7 zanahorias
- 1 tablero
- 1 dado de símbolos
- instrucciones del juego

## Objetivo del juego

---

¿Lograréis cosechar cuatro zanahorias antes de que el conejo pueda robar cuatro zanahorias de vuestro jardín?

## Preparación

---

Jugáis en la parte inferior de la caja. En el tablero hay dos campos con los agujeros para las zanahorias y las casillas por donde corre el conejo. Colocad el conejo encima de la casilla con el dibujo del conejo.

Las zanahorias son vuestra reserva. Las debéis plantar enseguida. Preparad las zanahorias y el dado.

## Desarrollo del juego

---

Se juega alternándose en el sentido de las agujas del reloj. Los conejos saben mover muy bien sus naricillas. Puede empezar quien los imite mejor. Si no os podéis poner de acuerdo empezará el niño más pequeño tirando el dado una vez.

### ¿Qué símbolo sale en el dado?



#### La zanahoria

Puedes plantar una zanahoria.

Saca una zanahoria de la reserva y colócala en cualquier agujero del jardín de color verde claro.

**¿Ya no queda ninguna zanahoria en la reserva?**

Entonces puedes cosechar.

Saca una zanahoria del jardín de color verde oscuro y colócala como cosecha en el centro de la mesa.



### La regadera

Riega a fondo tus zanahorias y crecerán muy hermosas.

Coge una zanahoria del jardín de color verde claro y colócala en cualquier agujero del jardín verde oscuro. Si no puedes porque no hay zanahorias en el jardín verde claro, puedes volver a tirar el dado.



### El topo jardinero

Puedes decidir tú mismo lo que quieres hacer.

- Si todavía hay reservas, puedes plantar una zanahoria o regarla.
- Si ya habéis plantado todas las zanahorias, puedes regar o cosechar una.



### Un conejo

Vaya, ¿robará las zanahorias?

Avanza el conejo una casilla. Si llega a una casilla, en la cual hay una o incluso dos zanahorias, las robará. Sácalas del jardín y colócalas dentro de la tapa de la caja.

Allí se encuentra la reserva de la liebre.



### Dos conejos

El conejo empieza a correr.

Avanza el conejo dos casillas. Si ya hay zanahorias en la primera casilla, entonces las robará. Si también hay zanahorias en la segunda casilla, también las cogerá. Saca estas zanahorias del jardín y colócalas dentro de la tapa de la caja.

## Fin del juego

---

El juego termina cuando ...

- ... el conejo haya robado cuatro zanahorias. Lamentablemente, en este caso, habéis perdido todos. Pero podéis volver a intentarlo otra vez. A lo mejor podéis ganar en la próxima partida.
- ... en el centro de la mesa hay cuatro zanahorias. Habéis demostrado ser unos expertos jardineros y ganáis el juego todos juntos.

¿Qué os parece si, para celebrar vuestra victoria conjunta, os preparáis todos juntos una ensalada de zanahorias?

## Variante para un solo jugador

---

Naturalmente también puedes jugar solo contra el hambriento conejo. ¿Lograrás cosechar cuatro zanahorias?

Gioco Habermas nr.4459

# Ladro di carote

Un gioco di dadi collettivo  
per 1 - 6 bambini dai 4 ai 99 anni.

**Ideatore:** Peter Bals  
**Illustrazione:** Michael Schober  
**Durata del gioco:** ca. 5 minuti



ITALIANO

Il giardiniere Talpa è molto indaffarato. Semina, rastrella e raccoglie. Ma anche il coniglio ghiottone si aggira per l'orto... Con un po' di fortuna e tattica riuscirete a raccogliere le carote prima che il coniglio possa rubarle.

## Contenuto del gioco

---

- 1 coniglio
- 7 carote
- 1 tabellone
- 1 dado dei simboli
- 1 istruzioni di gioco

## Scopo del gioco

---

Riuscirete a raccogliere le carote prima che il coniglio rubi 4 carote dal vostro orto?

## Preparazione del gioco

---

Si gioca nella parte inferiore della scatola. Il tabellone raffigura due orti con i buchi per le carote e i campi del coniglio.

Posizionate il coniglio sopra il rispettivo campo.

Le carote sono la vostra scorta: Dovete piantarle subito. Tenete pronte le carote e il dado.

## Svolgimento del gioco

---

Si gioca in senso orario.

Cercate di imitare il movimento del muso dei conigli. Chi è il più bravo può iniziare. Se non riuscite a mettervi d'accordo su chi è il miglior imitatore,

**può iniziare il bambino più piccolo e tirare il dado?**



### La carota

Puoi piantare una carota

Prendi una carota dalla riserva e inseriscila in un foro qualsiasi dell'orticello verde chiaro.

**Non ci sono più carote nella riserva?**

Allora puoi raccoglierle.

Prendi una carota dal orticello verde scuro e deponila come raccolto al centro del tavolo.



### L'annaffiatoio

Puoi annaffiare le tue carote in modo tale che crescano meglio.

Prendi una carota qualsiasi dall'orticello verde chiaro e inseriscila in un foro qualsiasi dell'orticello verde scuro.



Se non puoi eseguire questa mossa, perché, per esempio non ci sono più carote nell'orticello verde chiaro, puoi lanciare il dado un'altra volta.



### Il giardiniere Talpa

Ora puoi decidere cosa fare.

- se è rimasta una riserva di carote, puoi piantare o annaffiare una carota.
- se sono state già piantate tutte le carote, puoi annaffiare o raccogliere una carota.



### Un coniglio

Aimé, riuscirà a rubare le vostre carote?

Fai avanzare il coniglio di due campi.

Se finisce su un campo nel quale sono inserite una o due carote, le ruberà. Se ci sono carote anche sul secondo campo, ruberà anche quelle. Estrai le carote dall'orticello e deponile nel coperchio della scatola.



**Fai avanzare il coniglio di due caselle in senso orario;** se sulla prima casella ci sono già delle carote le puoi prendere; se anche sulla seconda casella ci sono delle carote puoi prendere anche quelle. Estrai le carote dall'orticello e mettile nel coperchio della scatola

## **Fine del gioco**

---

Il gioco finisce, quando ...

- ... il coniglio ruba la quarta carota. In questo caso, purtroppo, avete perso tutti. Ma riprovate, potreste vincere la prossima partita.
- ... al centro del tavolo ci sono 4 carote. Vi siete rivelati bravi giardinieri e vincete il gioco tutti insieme.

Che ne pensate di preparare una bella insalata di carote per festeggiare la vostra vittoria?

## **Solitario**

---

Naturalmente puoi giocare anche da solo contro il coniglio dispettoso. Riuscirai a raccogliere quattro carote?

# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

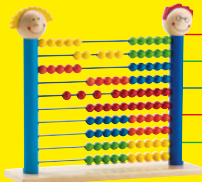
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants



Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini

 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando.

La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de