

Good Night Bunnies!

Ein kooperatives Spiel für 2 bis 4 nimmermüde Häschen ab 5 Jahren



Die Sonne geht schon unter, aber die Türen der Hasenställe sind weit geöffnet und die Häschen hoppeln noch quietschvergnügt über die Wiese. Da haben die Haseneltern alle Pfoten voll zu tun, ihre Kinder in die Ställe zu bringen.

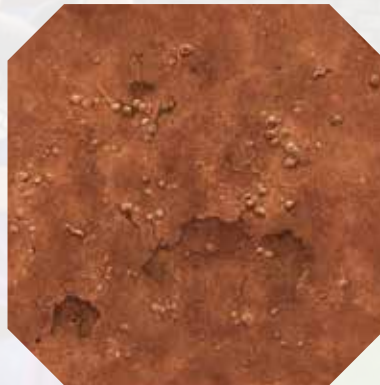
Schlüpft in die Rolle der Haseneltern und versucht gemeinsam, die kleinen Hasen für die Nacht einzufangen und ihre Ställe abzuschließen, so dass sie sicher und behütet schlafen können. Doch das ist gar nicht so leicht, wenn ständig wieder ein Paar neue Hasenohren aus einem der vielen Erdlöcher auftaucht.

Gelingt es euch, vor Einbruch der Nacht, alle Häschen einzufangen? Oder sind es einfach zu viele Langohren für euch? Je mehr Ställe ihr schließen könnt, desto glücklichere Eltern seid ihr.

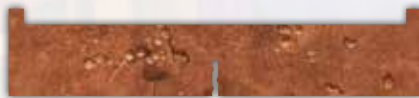
Inhalt



1 Spielbrett „Wiese“



1 Spielbrett „Erdreich“



2 Pappstreifen



4 Spielerfiguren
(mit Standfüßen)



4 Stalltüren



4 Wurfchips



28 Hasen (6 blaue, 7 pinke,
7 grüne und 8 gelbe)



1 Stoffbeutel

Spielziel

Die Türen der Hasenställe stehen weit offen. Die Hasen tummeln sich auf der Wiese oder verstecken sich, um dann plötzlich aus einem der Löcher aufzutauchen. Eure Aufgabe ist es, alle Hasen in ihre Ställe zu bringen, bevor die Nacht hereinbricht.

Ihr spielt alle gemeinsam. Je besser ihr zusammenarbeitet, desto mehr Möhren verdient ihr euch am Ende. Wenn jedoch zu viele Hasen einer Farbe auf die Wiese drängen, endet das Spiel.

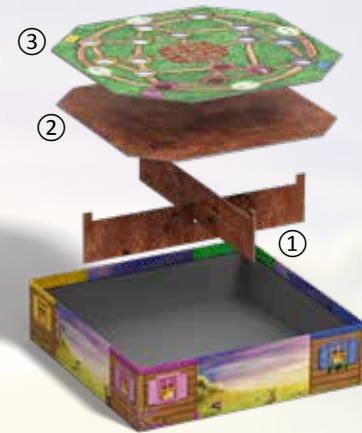
Spiel Aufbau und Spielvorbereitung

Lasst euch beim Aufbau am besten von einem Erwachsenen helfen.

- ① Setzt die 2 länglichen **Pappstreifen** überkreuz zusammen und stellt sie in die Schachtelunterseite.
- ② Legt das „**Erdreich**“ wie gezeigt auf das Pappkreuz.
- ③ Legt anschließend die „**Wiese**“ wie gezeigt darüber, so dass jede Fußmatte in der farblich passenden Ecke liegt.
- ④ Mischt die **Stalltüren** und legt jeweils verdeckt, so dass die Farbe nicht sichtbar ist, eine neben jede Seite der Spieleschachtel (etwa auf Höhe der Schlüsselfelder).
- ⑤ Jeder Spieler nimmt sich eine **Spielfigur** und den dazugehörigen Wurfchip. Den **Wurfchip** legt ihr vor euch ab. Die Spielerfiguren stellt ihr auf das Möhrenfeld in der Mitte der Wiese.
- ⑥ Alle **Hasen** kommen in den **Stoffbeutel**.
- ⑦ Zieht 4 Hasen nacheinander aus dem Beutel, ohne hineinzuschauen. Setzt sie in die farblich passenden Erdlöcher. Ihr entscheidet, in welches Loch dieser Farbe der Hase gesetzt werden soll. Jedes Loch hat nur Platz für 1 Hasen.

Für ein schwierigeres Spiel: Zieht zu Beginn 6 Hasen aus dem Beutel. Wenn ihr mehr als viermal dieselbe Farbe zieht, werft den 5. Hasen einer Farbe wieder in den Beutel und zieht so lange weiter, bis 6 Löcher auf der Wiese besetzt sind.

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.



Spielablauf

Ihr spielt der Reihe nach im Uhrzeigersinn.

Wenn du am Zug bist, musst du dich für eine von zwei Möglichkeiten entscheiden:

Hasen fangen und/oder Stalltür sammeln ODER **einen Stall schließen**

Hasen fangen und/oder Stalltür sammeln

Wenn du dich dafür entscheidest, Hasen zu fangen, führst du die folgenden Dinge aus:

1. Wirf deinen Wurfchip in die Luft.
2. Bewege deine Spielfigur.

1. Wirf deinen Wurfchip in die Luft

Zu Beginn deines Zugs wirfst du deinen Wurfchip in die Luft – am besten so, dass er sich mehrfach in der Luft dreht. Sobald der Chip wieder gelandet ist, schaust du, welche Seite oben liegt. Diese Seite sagt dir, wie viele Schritte du über die Wiesen laufen darfst – entweder 3 Schritte oder 4. Außerdem darfst du in beiden Fällen bis zu **2 Hasen** einfangen.



Beispiel: Der Wurfchip landet auf der Seite, die dir 3 Schritte erlaubt.

2. Bewege deine Spielfigur

Bewege deine Spielfigur entlang der Wege von einem Feld (Loch, Möhren- oder Schlüsselfeld) zum nächsten. Du darfst höchstens so viele Schritte gehen, wie dein Wurfchip angibt. Unterwegs darfst du bis zu 2 Hasen einfangen. Wenn du zu einem Loch kommst, aus dem ein Hase hervorschaut, kannst du ihn fangen. Lege die Hasenfigur sofort in den Stall mit derselben Farbe wie der Hase. **Achtung:** Lege nie einen eingefangenen Hasen zurück in den Beutel!

Beispiel: Dennis läuft 3 Schritte über die Wiese und fängt 2 grüne Hasen ein. Er legt beide sofort in den grünen Stall.

Wenn du ein Schlüsselfeld betrittst, bei dem (neben der Spieleschachtel) noch eine Stalltür liegt, darfst du diese umdrehen und offen in einiger Entfernung von der Spieleschachtel auf dem Tisch ablegen. Alle sehen nun die Farbe dieser Stalltür.

Beispiel: Amelie läuft 3 Schritte über die Wiese. Sie fängt zunächst einen pinkfarbenen Hasen ein. Dann kommt sie über ein Schlüsselfeld, deckt die dort neben der Schachtel liegende Stalltür auf und legt sie für alle gut sichtbar auf den Tisch. Anschließend beendet sie ihren Zug auf einem leeren gelben Loch.

Achtung: Ihr dürft über besetzte Felder hinwegziehen, aber ihr dürft nicht auf einem besetzten Feld stehenbleiben (d.h. es darf dort keine andere Spielfigur stehen und es darf kein Loch sein, in dem noch ein Hase sitzt, den ihr nicht einfangen könnt, da ihr in diesem Zug bereits 2 Hasen gefangen habt).

Einen Stall schließen

Um einen Stall zu schließen, müssen 2 Bedingungen erfüllt sein:

- 1) Du oder einer deiner Mitspieler hat die Stalltür der passenden Farbe gefunden und sie liegt nun offen auf dem Tisch.
- 2) Es sind in diesem Augenblick keine Hasen in dieser Farbe mehr in den Löchern auf der Wiese.

Wenn beide Bedingungen erfüllt sind, darfst du die Stalltür nehmen und damit den Stall der entsprechenden Farbe schließen.

Schiebe die Tür so in die Ecke, dass die Seite mit der Möhre zur Wiese zeigt.

Aus diesem Stall kann nun kein Hase mehr heraushüpfen. Wenn ihr jetzt einen Hasen in der Farbe des geschlossenen Stalls aus dem Beutel zieht, setzt ihr ihn sofort in den Stall – NICHT auf die Wiese.

Beispiel: Amelie hat in einer früheren Runde die Tür des gelben Stalls gefunden. Dennis ist an der Reihe. In diesem Augenblick befinden sich keine gelben Hasen auf der Wiese, also kann Dennis die gelbe Tür nehmen und damit den gelben Stall verschließen.

Ihr könnt in einem Zug nur einen Stall schließen. Wer einen Stall schließt, bewegt seine Spielfigur in seinem Zug nicht.

Wenn es euch gelingt, alle 4 Ställe zu schließen, habt ihr gewonnen und das Spiel ist zu Ende (siehe Spielende, S. 4).



Am Ende jedes Zugs: Ziehe 2 neue Hasen aus dem Beutel.

Egal, ob ihr euch dafür entscheidet, Hasen zu fangen oder Ställe zu schließen, tauchen am Ende eures Zuges neue Hasen auf. Ziehe ohne hinzuschauen 2 Hasen aus dem Beutel (oder 1, wenn er der letzte im Beutel ist).

Für Fortgeschrittene: Wenn du 2 gleichfarbige Hasen aus dem Beutel ziehst, ziehe noch 1 weiteren. (Wenn er ebenfalls die gleiche Farbe hat, ziehe keinen vierten.)

Wenn du keinen Hasen mehr aus dem Beutel ziehen kannst, weil der Beutel leer ist, endet das Spiel sofort (siehe unten – Spielende).

Was passiert mit den Hasen, die du gezogen hast?

- Wenn ein Hase die Farbe eines bereits geschlossenen Stalls hat, setze den Hasen in diesen Stall.
- Setze alle anderen Hasen in farblich passende Löcher auf dem Spielplan – sofern es noch freie Löcher in dieser Farbe gibt. In jedem Loch kann nur 1 Hase sitzen. Ein Loch gilt als besetzt, wenn ein Hase darin sitzt oder wenn eine Spielfigur auf dem Loch steht.
- Wenn es kein freies Loch in der Farbe des Hasen gibt, setze den Hasen auf das Möhrenfeld in der Spielplanmitte. Das Spiel endet sofort (siehe unten – Spielende).

Beispiel: Am Ende ihres Zugs zieht Amelie einen grünen und einen blauen Hasen aus dem Beutel. Sie setzt den blauen Hasen in das freie blaue Loch. Aber alle grünen Löcher sind bereits durch andere Hasen bzw. eine Spielfigur besetzt. Daher setzt sie den grünen Hasen auf das Möhrenfeld in der Spielplanmitte und das Spiel endet sofort.



Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn:

- ein Spieler keinen Hasen mehr aus dem Beutel ziehen kann oder
- ein Spieler einen gezogenen Hasen nicht auf der Wiese einsetzen kann oder
- wenn ihr alle 4 Ställe geschlossen habt.

Zählt nun die Anzahl Möhren, die ihr gesammelt habt (auf den geschlossenen Stalltüren auf dem Spielfeld):

- 4 Möhren: **PERFEKT.** Alle Häschen gehen schlafen.
- 3 Möhren: **SEHR GUT.** Es herrscht weitgehend Ruhe im Stall.
- 2 Möhren: **GUT.** Ein paar Langohren werden die Nacht wohl durchmachen ...
- 1 Möhre: **OK.** Da ist aber noch zu viel los auf der Wiese.
- 0 Möhren: **VERSUCHT ES NOCH MAL!** Euch tanzen die Häschen ja auf der Nase herum.



Beispiel: Da der Beutel leer ist, endet das Spiel. Die Gruppe hat am Spielende 3 Ställe geschlossen. Das ist sehr gut!

Autoren:
Asger Harding Granerud,
Daniel Skjold Pedersen
Illustration: Thomas Hussung
Design: atelier198, HUCH!

© 2020 HUCH!

Redaktion:
Britta Stöckmann

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

HUCH!

Good Night Bunnies!

A cooperative game for 2 to 4 tireless bunnies, 5 years and up



The sun is going down, but the doors of the rabbit hutches are wide open and the bunnies are still happily scampering across the meadow. So the rabbit parents have their feet full to bring their kids back to the hutches.

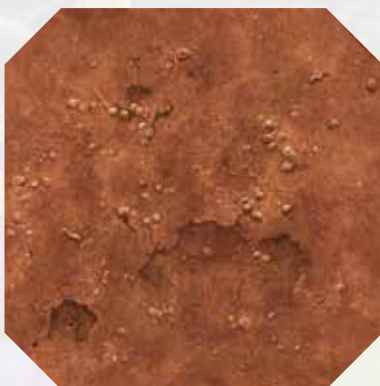
All players assume the role of the rabbit parents, jointly trying to catch all the bunnies for the night and to close their hutches so that the little ones can sleep safely. But that's not so easy as long as there are new pairs of bunny ears constantly coming up from one of the numerous holes in the ground.

Will you manage to catch all bunnies before nightfall? Or are there just too many long-ears for you? The more hutches you can close, the happier you, the parents, are.

Contents



1 "meadow" gameboard



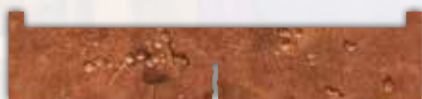
1 "ground" gameboard



4 hutch doors



4 throwing chips



2 cardboard strips



4 player figures
(with stands)



28 bunnies (6 in blue, 7 in pink,
7 in green, and 8 in yellow)



1 cloth bag

Object of the game

The doors of the rabbit hutches are wide open. The bunnies romp about on the meadow or hide in one of the holes and then suddenly pop up. Your task is to get all bunnies back into the hutches before nightfall.

All players play together. The better you cooperate, the more carrots you'll have collected by the end. But if there are too many bunnies of one color on the meadow, the game ends.

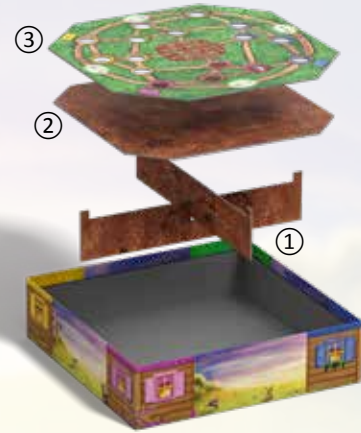
Set up and preparation of the game

For the set-up, it's best if you get help from an adult.

- ① Assemble the 2 oblong **cardboard strips** crosswise and position this cross inside the bottom of the box.
- ② Put the “**ground**” on top of the cardboard cross, as shown in the illustration.
- ③ After that, put the “**meadow**” on top of it, as shown in the illustration, so that each doormat is in the corner of the same color.
- ④ Mix the **hutch doors** and place them face down (so that the color is not visible) – one next to each side of the game box (near where the key spaces are).
- ⑤ Each player takes one **player figure** and the corresponding **throwing chip**. Put your chip in front of you. The player figures are placed on the carrot patch in the center of the meadow.
- ⑥ All **bunnies** are put in the **cloth bag**.
- ⑦ Draw 4 bunnies, one at a time, out of the bag without looking in the bag. Place them in the color-matching hole in the ground. It's up to you which hole of this color to place the bunny in. Each hole has room for only 1 rabbit.

For a more difficult game, draw 6 bunnies out of the bag initially. If you draw the same color more than four times, throw the 5th rabbit of that color back into the bag and keep drawing until 6 holes in the meadow are occupied.

The youngest player begins the game.



Course of the game

Play proceeds in turn and clockwise.

On your turn, you have to choose one of the two following options:

Catch rabbits and/or collect a hutch door OR Close a hutch

Catch rabbits and/or collect a hutch door

If you choose to catch rabbits, you carry out the following steps:

1. Throw your throwing chip into the air.
2. Move your player figure.

1. Throw your throwing chip up into the air

At the beginning of your turn, you throw your throwing chip up into the air – preferably in such a way that it rotates multiple times in the air. As soon as the chip has landed, you check what side is facing up. This side tells you how many steps you may move across the meadow – either 3 steps or 4 steps. And in both cases, you may catch up to **2 rabbits**.



Example: The throwing chip lands on the side that allows you to move 3 steps.

2. Move your player figure

Move your player figure along the paths from one space (hole, carrot patch, or key space) to the next. You may move no more than the number of steps shown on your throwing chip. On your way, you may catch up to 2 bunnies. If you arrive at a hole where a rabbit looks out, you can catch it. Place the bunny immediately in the hutch of the same color as the rabbit. **Attention:** Never put a caught rabbit back into the bag!

Example: Dennis moves 3 steps across the meadow and catches 2 green bunnies. He immediately puts both of them in the green hutch.

If you enter a key space where there is still a hutch door lying next to the game box, you may turn over this door and place it face up on the table, some distance from the game box. Now everybody can see the color of this hutch door.

Example: Amelia moves 3 steps across the meadow and catches a pink bunny. Then she passes a key space, turns over the hutch door lying there next to the game box and puts it on the table so that it is well visible to everybody. After that, she ends her move on an empty yellow hole.

Attention: You may pass over occupied spaces, but you may not stop on an occupied space (that means there may not be another player figure on that space, and it may not be a hole in which a rabbit is sitting that you can't catch if you already caught 2 rabbits on this turn).



Close a hutch

In order to close a hutch, the following two conditions must be fulfilled:

- 1) You or one of the other players has found the hutch door of the corresponding color, and this door is now lying face up on the table.
- 2) There are currently no rabbits of this color left in the holes in the meadow.

If both conditions are met, you may take the hutch door and use it to close the hutch of the corresponding color.

Shove the door into the corner so that the side with the carrot points toward the meadow.

No rabbit can jump out of this hutch any more. From now on, whenever you draw out of the bag a bunny in the color of the closed hutch, you put it directly into the hutch – NOT onto the meadow.

Example: On an earlier turn, Amelia has found the door of the yellow hutch. Now it is Dennis' turn. At this moment, there are no yellow rabbits left on the meadow; therefore, Dennis can take the yellow door and use it to close the yellow hutch.

You can close no more than one hutch during a turn. If you close a hutch, you don't move your player figure on this turn.

If you manage to close all 4 hutches, you jointly win and the game is over (see "End of the game," p. 8).



At the end of each turn: Draw 2 new bunnies out of the bag.

No matter what you have chosen to do (catching rabbits or closing a hutch), there will be new rabbits turning up at the end of your turn. Draw 2 bunnies out of the bag without looking (or 1, if there is only one left in the bag).

For advanced players: If you draw 2 bunnies of the same color out of the bag, draw 1 more. (If the third bunny also has the same color, don't draw a fourth one.)

If you can no longer draw any bunny out of the bag because the bag is empty, the game ends immediately (see "End of the game" below).

What happens to the rabbits you have drawn?

- If a rabbit has the color of an already-closed hutch, put this bunny into this hutch.
- Place all other rabbits in color-matching holes on the meadow – provided there are unoccupied holes in this color left. Each hole can hold no more than 1 rabbit. A hole is considered occupied if a rabbit is sitting in it or if a player figure is standing on the hole.
- If there is no unoccupied hole in the rabbit's color left, place the rabbit on the carrot patch in the center of the meadow. The game ends immediately (see "End of the game" below).

Example: At the end of her turn, Amelia draws a green bunny and a blue bunny out of the bag. She puts the blue rabbit in the free blue hole. All green holes, however, are already occupied by other rabbits or by a player figure. Therefore, she places the green rabbit on the carrot patch in the center of the meadow, and the game ends immediately.



End of the game

The game ends immediately if:

- a player can no longer draw a bunny out of the bag, or
- a player can no longer place a bunny he has drawn on the meadow, or
- players have closed all 4 hutches.

Now count the number of carrots you have collected (on the closed hutch doors in the playing area):

- 4 carrots: **PERFECT.** All the bunnies will have a sound sleep.
- 3 carrots: **VERY GOOD.** There is mostly peace and quiet in the hutch.
- 2 carrots: **GOOD.** Some of the long-ears will probably stay up all night...
- 1 carrot: **OK.** But there is still too much happening on the meadow.
- 0 carrots: **TRY AGAIN!** The bunnies are walking all over you.



Example: Since the bag is empty, the game ends. By the end of the game, the player group has closed 3 hutches. That is very good!

Authors:
Asger Harding Granerud,
Daniel Skjold Pedersen
Illustration: Thomas Hussung
Design: atelier198, HUCH!

© 2020 HUCH!
Product Manager: Britta Stöckmann
English translation:
Sybille & Bruce Whitehill,
„Word for Wort“

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

HUCH!

Good Night Bunnies!

Un jeu coopératif pour 2 à 4 lapins qui n'ont pas sommeil, à partir de 5 ans



Le soleil se couche, mais les portes des clapiers sont grandes ouvertes et les lapereaux gambadent encore gaiement à travers la prairie. Les parents lapins doivent donc courir en tous sens pour ramener leurs petits dans les clapiers.

Les joueurs jouent le rôle des parents lapins et vont essayer tous ensemble d'attraper tous les petits lapins pour les coucher et fermer leurs clapiers pour qu'ils puissent dormir en sécurité. Mais ce n'est pas simple car il y a sans arrêt de nouvelles paires d'oreilles de lapin qui apparaissent dans les nombreux trous qui parsèment le sol.

Réussirez-vous à attraper tous les petits lapins avant la tombée de la nuit ? Ou les « longues oreilles » sont-ils trop nombreux pour vous ? Plus vous parviendrez à fermer de clapiers, plus les parents que vous êtes serez contents.

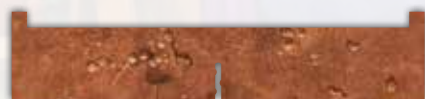
Matériel



1 plateau «prairie»



1 plateau «sol»



2 bandes en carton



4 figurines de joueur
(avec socles)



4 portes de clapier



4 jetons de déplacement



28 petits lapins (6 bleus,
7 roses, 7 verts et 8 jaunes)



1 sac en tissu

But du jeu

Les portes des clapiers sont grandes ouvertes. Les petits lapins gambadent à travers la prairie ou se cachent dans un des trous pour en jaillir soudainement. Votre but est de faire rentrer tous les petits lapins dans leurs clapiers avant que la nuit tombe.

Tous les joueurs collaborent. Plus ils auront coopéré efficacement, plus ils auront ramassé de carottes 🥕 en fin de partie. Mais dès qu'il y a trop de petits lapins d'une même couleur dans la prairie, la partie prend fin.

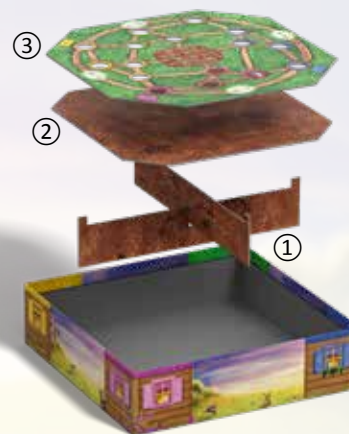
Mise en place et preparation du jeu

Pour la mise en place, l'aide d'un adulte est préférable.

- ① Assemblez les 2 **bandes de carton** de forme rectangulaire pour former une croix, puis positionnez cette croix à l'intérieur de la partie inférieure de la boîte.
- ② Placez le « **sol** » sur la croix en carton, comme sur l'illustration.
- ③ Ensuite, placez la « **prairie** » par dessus, comme sur l'illustration en faisant correspondre la couleur des paillassons avec la couleur des angles de la boîte.
- ④ Mélangez les **portes des clapiers** et placez-en une face cachée (pour qu'on ne voie pas sa couleur) près de chaque côté de la boîte de jeu (à côté des emplacements avec des clés).
- ⑤ Chaque joueur reçoit une **figurine de joueur** et le **jeton de déplacement** correspondant. Chacun place son jeton devant lui. Les figurines des joueurs sont placées sur le champ de carottes au centre de la prairie.
- ⑥ Tous les **petits lapins** sont placés dans le **sac en tissu**.
- ⑦ Piochez 4 petits lapins dans le sac, un par un, et sans regarder dans le sac. Placez chacun d'eux dans un trou du sol de la couleur correspondante. A vous de choisir dans lequel des trous de cette couleur placer chaque petit lapin. Chaque trou ne peut accueillir qu'un seul lapin. Essayez de placer les lapins près du champ de carottes, autrement dit près des figurines des joueurs.

Pour une partie plus difficile, piochez 6 petits lapins dans le sac au départ. Si vous piochez la même couleur plus de quatre fois, remettez le 5^{ème} lapin de cette couleur dans le sac et continuez à piocher jusqu'à ce que 6 trous soient occupés dans le sol.

Le joueur le plus jeune commence la partie.



Deroulement de la partie

On joue chacun son tour, dans le sens horaire.

A son tour, on doit choisir une des deux options suivantes :

Attraper des lapins et/ou prendre une porte de clapier OU Fermer un clapier

Attraper des lapins et/ou prendre une porte de clapier

Si vous choisissez d'attraper des lapins, vous devez effectuer ces deux étapes :

1. Lancer en l'air votre jeton de déplacement.
2. Déplacer votre figurine de joueur.

1. Lancer en l'air votre jeton de déplacement

Au début de votre tour, vous devez lancer votre jeton de déplacement en l'air (de préférence de façon à ce qu'il tourne plusieurs fois sur lui-même). Dès que le jeton est retombé, regardez sa face visible. Cette face vous indique de combien d'emplacements vous pouvez vous déplacer dans la prairie : soit 3 emplacements, soit 4 emplacements. Et dans les deux cas, vous pouvez attraper jusqu'à **2 lapins**.



Exemple : Le jeton de déplacement est retombé sur la face qui vous permet de vous déplacer de 3 emplacements.

2. Déplacer votre figurine de joueur

Déplacez votre figurine de joueur en suivant les chemins, d'un emplacement (trou, champ de carottes ou emplacement avec une clé) jusqu'à l'emplacement suivant. Vous pouvez vous déplacer au maximum du nombre d'emplacements indiqué par votre jeton de déplacement. En chemin, vous pouvez attraper jusqu'à 2 lapins. Si vous arrivez sur un trou où un lapin dépasse, vous pouvez l'attraper. Placez alors immédiatement ce lapin dans le clapier de la couleur qui lui correspond. **Attention** : Ne remplacez jamais un lapin attrapé dans le sac !

Exemple : Denis se déplace de 3 emplacements dans la prairie et attrape 2 lapins verts. Il les place alors immédiatement tous les deux dans le clapier vert.

Si vous arrivez sur un emplacement avec une clé près duquel se trouve encore une porte de clapier posée à côté de la boîte de jeu, vous pouvez retourner cette porte et l'écarter de la boîte de jeu, pour que tout le monde puisse voir la couleur de cette porte de clapier.

Exemple : Amélie se déplace de 3 emplacements dans la prairie et attrape un lapin rose. Puis elle passe sur un emplacement avec une clé, retourne la porte de clapier qui se trouve à cet endroit à côté de la boîte de jeu et la pose sur la table pour que tout le monde puisse la voir. Ensuite, elle termine son déplacement sur un trou jaune vide.

Attention : Vous avez le droit de passer sur des emplacements occupés, mais il est interdit de vous arrêter dessus (autrement dit, il ne peut pas y avoir une autre figurine sur cet emplacement et il ne peut pas non plus s'agir d'un trou dans lequel se trouve un lapin que vous ne pouvez pas attraper si vous avez déjà capturé 2 lapins à ce tour).



Fermer un clapier

Pour pouvoir fermer un clapier, les deux conditions suivantes doivent être remplies :

- 1) Vous-même ou un des autres joueurs, vous avez trouvé la porte de clapier de la couleur correspondante, et cette porte se trouve donc face visible sur la table.
- 2) Il n'y a aucun lapin de cette couleur présent actuellement dans les trous de la prairie.

Si ces deux conditions sont réunies, vous pouvez prendre cette porte de clapier et l'utiliser pour fermer le clapier de la couleur correspondante.

Insérez la porte dans le coin de la boîte de façon à ce que le côté avec la carotte soit orienté vers la prairie. Aucun lapin ne peut plus s'échapper de ce clapier. Dorénavant, si vous piochez dans le sac un lapin de la couleur du clapier fermé, placez-le directement dans le clapier ET NON dans la prairie.

Exemple : Lors d'un tour précédent, Amélie a trouvé la porte du clapier jaune. C'est maintenant à Denis de jouer. A ce moment de la partie, il n'y a plus aucun lapin jaune dans la prairie. Donc Denis peut prendre la porte jaune et l'utiliser pour fermer le clapier jaune.

On ne peut pas fermer plus d'un clapier dans le même tour. Si vous fermez un clapier, vous ne déplacez pas votre figurine de joueur à ce tour.

Si les joueurs réussissent à fermer la totalité des 4 clapiers, ils gagnent tous ensemble et la partie est terminée. (voir « Fin du jeu », p. 12).



A la fin de chaque tour: Piochez 2 nouveaux lapins dans le sac.

Quel que soit votre choix (attraper des lapins ou fermer un clapier), de nouveaux lapins vont arriver à la fin de votre tour.

Piochez 2 lapins dans le sac sans regarder (ou 1 seul, s'il n'en reste qu'un dans le sac).

Pour les joueurs expérimentés : Si vous piochez dans le sac 2 lapins de la même couleur, piochez-en 1 de plus. (Mais si le troisième lapin est encore de la même couleur, n'en piochez pas un quatrième.)

Si vous ne pouvez plus piocher aucun lapin dans le sac parce que celui-ci est vide, la partie se termine immédiatement (voir ci-dessous : Fin du jeu).

Que deviennent les lapins que vous avez piochés ?

- Si un lapin est de la même couleur qu'un clapier déjà fermé, placez ce lapin dans ce clapier.
- Placez tous les autres lapins dans un trou de prairie de la couleur correspondante, s'il reste encore des trous inoccupés de cette couleur. Chaque trou ne peut contenir qu'un seul lapin. Un trou est considéré comme occupé si un lapin s'y trouve ou si la figurine d'un joueur est posée dessus.
- S'il ne reste aucun trou inoccupé de la couleur du lapin, placez ce lapin sur le champ de carottes au centre de la prairie. Puis la partie se termine immédiatement (voir ci-dessous : Fin du jeu).

Exemple : A la fin de son tour, Amélie pioche dans le sac un lapin vert et un lapin bleu. Elle place le lapin bleu dans le trou bleu inoccupé. Mais tous les trous verts sont déjà occupés par d'autres lapins ou par la figurine d'un joueur. Donc elle place le lapin vert sur le champ de carottes au centre de la prairie et la partie prend fin immédiatement.



Fin du jeu

La partie se termine immédiatement si :

- un joueur ne peut plus piocher de lapin dans le sac, ou
- un joueur ne peut plus placer dans la prairie un lapin qu'il a pioché, ou
- les joueurs ont fermé la totalité des 4 clapiers.

Les joueurs comptent alors le nombre de carottes qu'ils ont collectées (sur les portes fermées des clapiers situées dans la zone de jeu) :

- 4 carottes : **PARFAIT**. Tous les lapins vont pouvoir dormir sur leurs deux oreilles.
- 3 carottes : **TRES BIEN**. Tout est à peu près calme dans les clapiers.
- 2 carottes : **BIEN**. Mais certains petits lapins ne vont sans doute pas dormir beaucoup ...
- 1 carotte : **PASSABLE**. Mais il y a encore beaucoup trop de bazar dans la prairie.
- 0 carotte : **PEUT MIEUX FAIRE !** Vous êtes complètement dépassés ...



Exemple : Le sac est désormais vide, donc la partie s'arrête. Le groupe de joueurs a réussi à fermer 3 clapiers. C'est très bien !

Auteurs :
Asger Harding Granerud,
Daniel Skjold Pedersen
Illustrateur : Thomas Hussung
Design : atelier198, HUCH!

© 2020 HUCH!
Rédaction : Britta Stöckmann
Traduction française :
Sylvain Gourgeon,
„Word for Wort“

Fabrication + distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, ALLEMAGNE
www.hutter-trade.com

Attention ! Ne convient pas
aux enfants de moins de 3 ans.
Petits éléments. Dangers de
suffocation.

HUCH!

Good Night Bunnies!

Een spel voor 2 tot 4 samen huppelende konijntjes, vanaf 5 jaar



De zon gaat al onder, maar de deurtjes van de konijnenhutjes staan wijd open en de konijntjes huppelen nog vrolijk over het grasveld. De konijneouders hebben het er maar druk mee om hun jonkies naar huis te krijgen.

Alle spelers zijn in dit spel konijneouders die samen proberen hun kinderen voor de nacht te vangen en het hutjes op slot te doen, zodat hun kinderen veilig kunnen slapen. Maar dat is niet zo makkelijk als er steeds opnieuw twee kleine konijneoordjes omhoog steken uit een van de vele gaten in de grond.

Zou het jou lukken om alle kleine konijntjes te vangen voordat de nacht valt? Of zie je nog steeds te veel lange oren uit de grond steken? Hoe meer konijnenhutjes je kunt sluiten, hoe gelukkiger je als konijneouder bent.

Inhoud



1 speelbord 'grasveld'



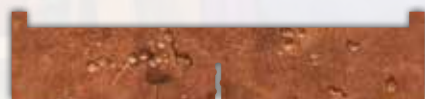
1 speelbord 'ondergrond'



4 deuren van de hutjes



4 werpschijfjes



2 kartonnen stroken



4 speelfiguren
(met voetstukjes)



28 konijntjes (6 blauw, 7 roze,
7 groen en 8 geel)



1 stoffen zakje

Doel van het spel

De deuren van de konijnenhutjes staan wijd open. De konijntjes huppelen op het grasveld of verstoppen zich in een van de holletjes en springen daar plotseling uit. Je moet alle konijntjes terug in de hutjes zien te krijgen voordat de nacht valt.

Alle spelers werken samen. Hoe beter je dat doet, hoe meer worteltjes jullie aan het eind hebben verzameld. Maar het spel stopt als er te veel konijntjes van één kleur over het grasveld huppelen.

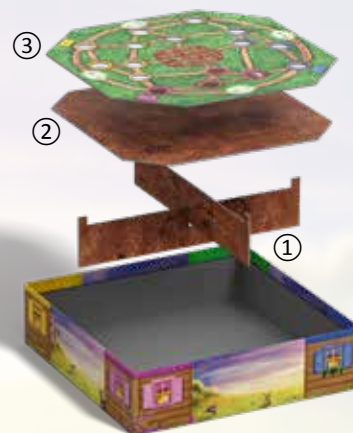
Het spel voorbereiden

Misschien kan een volwassene jullie even helpen bij het opzetten van het spel.

- 1 Zet de twee lange **kartonnen stroken** kruisgewijs in elkaar en zet dit kruis op de bodem van de doos.
- 2 Leg de '**ondergrond**' op het kartonnen kruis, zoals je op de afbeelding ziet.
- 3 Leg daarna het '**grasveld**' er op, zoals je op de afbeelding ziet. Elke voetmat moet in de hoek met de bijpassende kleur terecht komen.
- 4 Schud de **deuren van de hutjes** en leg ze met de voorkant naar beneden (zodat je de kleur niet kunt zien) naast de vier kanten van de doos (vlak bij de sleutels).
- 5 Elke speler pakt een **speelfiguurtje** en het daar bij horende **werpschijfje**. Leg dat werpschijfje voor je op tafel. De speelfiguurtjes zet je op het wortelveld midden op het grasveld.
- 6 Alle **konijntjes** worden in het **stoffen zakje** gestopt.
- 7 Haal 4 konijntjes uit het zakje zonder in het zakje te kijken. Zet ze in het gat met de juiste kleur in het veld. Je mag zelf bedenken in welk gat van de juiste kleur je ze zet. Er kan maar één konijntje in een gat. Zet de konijntjes zo dicht mogelijk bij het wortelveld – dus zo dicht mogelijk bij de speelfiguren.

Om het spel wat moeilijker te maken trek je de eerste keer 6 konijntjes uit het zakje. Als je meer dan vier konijntjes met dezelfde kleur trekt doe je de vijfde weer in het zakje en blijft trekken totdat er 6 konijntjes in een hol zitten.

De jongste speler mag beginnen.



Spelverloop

Je speelt met de klok mee.

In je beurt moet je één van deze twee dingen doen:

Vang konijnen en/of pak een hut-deurtje OF sluit een hutje

Vang konijnen en/of pak een hut-deurtje

Als je kiest voor het vangen van konijntjes moet je het volgende doen:

1. Gooi je werpschijfje in de lucht.
2. Huppel met je speelfiguur.

1. Gooi je werpschijfje in de lucht

Aan het begin van je beurt gooi je je werpschijfje in de lucht – probeer het schijfje in de lucht te laten draaien. Als het schijfje op tafel valt kijk je welke kant boven ligt. Dan zie je hoeveel stappen je over het grasveld mag huppelen – 3 of 4 stappen. In beide gevallen mag je niet meer dan 2 konijntjes vangen.



Voorbeeld: Het werpschijfje is zo gevallen dat je 3 stappen mag doen.

2. Huppel met je speelfiguur

Huppel met je speelfiguur over de weggetjes van de ene plek (holletje, wortelveld of sleutel) naar de volgende. Je mag net zoveel stappen doen als het speelschijfje aangeeft. Onderweg mag je maximaal 2 konijntjes pakken. Als je bij een holletje komt waar een konijntje uit kijkt, mag je het pakken. Zet het konijntje meteen in het hutje van de goede kleur. **Let op:** Doe nooit een konijntje terug in het stoffen zakje!

Voorbeeld: Dennis huppelt 3 stappen over het grasveld en vangt 2 groene konijntjes. Hij zet ze meteen in het groene hutje.

Als je op een veld met een sleutel komt, waar nog steeds een hut-deurtje naast de doos ligt, mag je het deurtje omdraaien en een stukje van de doos af leggen, zodat iedereen nu kan zien welke kleur het heeft.

Voorbeeld: Amelia huppelt 3 stappen over het grasveld. Ze vangt eerst een roze konijntje. Dan komt ze bij een sleutelveld, draait het hut-deurtje om dat er naast ligt en legt het op tafel waar iedereen het goed kan zien. Daarna is haar laatste stap naar een leeg holletje.

Let op: Je mag over een bezet veld lopen, maar je mag nooit stoppen op een bezet veld. Dus er mag geen andere speler op dat veld staan en het mag geen holletje zijn waar een konijntje in zit dat je niet kunt vangen omdat je er al 2 gevangen hebt.



Sluit een hutje

Om een hutje te kunnen sluiten moet er aan twee voorwaarden zijn voldaan:

- 1) Jij of een van de andere spelers heeft de hut-deur van de juiste kleur gevonden, dus die deur ligt nu op tafel met de gekleurde kant boven.
- 2) Op dat moment zijn er geen konijntjes met die kleur in de holletjes in het grasveld.

Als aan beide voorwaarden voldaan is mag je de hut-deur pakken en het hutje van die kleur sluiten.

Schuif de deur zo in de hoek, dat de kant met de wortel naar het wortelveld kijkt.

Nu kan geen enkel konijntje meer uit die hut springen. Als je nu nog een konijntje van die kleur uit het stoffen zakje trekt, mag je hem meteen in de hut stoppen en NIET op het grasveld zetten.

Voorbeeld: Amelia heeft eerder al de deur van de gele hut gevonden. Nu is Dennis aan de beurt. Er zijn nu geen gele konijntjes meer op het grasveld, daarom kan Dennis de gele deur pakken en de gele hut sluiten.

Je kunt per beurt maar één hut sluiten. Als je een hut sluit kun je niet met je speelfiguur huppelen.

Als je alle 4 de hutjes gesloten hebt, winnen jullie samen het spel en stopt het spel (zie 'Eind van het spel', p. 16).



Aan het eind van je beurt trek je 2 konijntjes uit het zakje.

Of je nu konijntjes gevangen hebt of een hutje gesloten, er komen nieuwe konijntjes op het grasveld aan het einde van je beurt. Trek 2 konijntjes uit het zakje zonder te kijken (of trek er eentje als er nog maar één in het zakje zit).

Voor geoefende spelers: Als je 2 konijntjes met dezelfde kleur uit het zakje trekt, neem er dan nog een bij. (Maar als die derde weer dezelfde kleur heeft, neem dan niet een vierde.)

Het spel stopt meteen, als je geen konijntje meer uit de zak kunt trekken omdat het zakje leeg is (zie onder – Eind van het spel).

Wat doe je met de konijntjes die je hebt getrokken?

- Als het een konijntje is met de kleur van een hutje dat al is gesloten, doe je dat konijntje in het hutje.
- Zet alle andere konijntjes in een halletje van de juiste kleur – als er tenminste halletjes met de juiste kleur vrij zijn. Er kan maar 1 konijntje in een halletje. Een halletje is bezet als er een konijntje in zit of als een speler er met zijn speelfiguurtje staat.
- Als er geen vrij halletje is in de kleur van een getrokken konijntje, zet je dat konijntje op het wortelveld midden op het grasveld. Het spel stopt dan onmiddellijk (zie onder – Eind van het spel).

Voorbeeld: Aan het eind van haar beurt trekt Amelia een groen en een blauw konijntje uit het zakje. Ze zet het blauwe konijntje in een vrij blauwe halletje. Maar alle groene halletjes zijn bezet met een konijntje of een speelfiguur. Daarom zet ze het groene konijntje op het wortelveld midden op het grasveld en stopt het spel meteen.



Eind van het spel

Het spel stopt onmiddellijk als:

- een speler geen konijntje meer uit het zakje kan trekken, of
- een speler een getrokken konijntje niet meer in een vrij halletje in het grasveld kan zetten, of
- de spelers alle 4 de hutjes gesloten hebben.

Tel nu het aantal wortels dat je hebt verzameld (op de deuren van de hutjes die je hebt gesloten):

- 4 wortels: **PERFECT**. Alle konijntjes kunnen lekker slapen.
- 3 wortels: **HEEL GOED**. Het is lekker rustig in de hutjes.
- 2 wortels: **GOED**. Enkele langoren blijven misschien wel de hele nacht wakker...
- 1 wortel: **OK**. Maar er is nog te veel herrie op het grasveld.
- 0 wortels: **PROBEER HET NOG EENS!** De konijntjes hebben je te grazen genomen.



Voorbeeld: Omdat het zakje leeg is stopt het spel. De spelers hebben dan al 3 hutjes gesloten. Dat is heel goed!

Auteurs:
Asger Harding Granerud,
Daniel Skjold Pedersen
Illustratie: Thomas Hussung
Design: atelier198, HUCH!

© 2020 HUCH!
Redactie: Britta Stöckmann
Nederlandse vertaling:
Geert Bekkering,
„Word for Wort“

Productie + Verkoop:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DUITSLAND
www.hutter-trade.com

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

HUCH!