

Idade: A partir dos 3 anos.

Nº de jogadores: De 1 a 4 jogadores.

Duração do jogo: Aproximadamente 20 minutos.

Tipo de jogo: Cooperativo

Conteúdo: 15 peças de caminho, 4 peças de despensa, 1 entrada da toca, 4 legumes, 1 dado, 1 agricultor e 1 coelhinho de madeira.

Objetivo do jogo: Ajudar o coelhinho a construir uma toca e encher as despensas com legumes antes que o agricultor descubra.

Preparação do jogo: Retirar todo o conteúdo da caixa, voltar a colocar o tabuleiro e preparar o jogo como indicado na **Imagen 1**. Afastar as despensas e deixar os caminhos à vista dos jogadores.

Como jogar: O jogo está dividido em duas fases.

Fase 1: A toca. Construir a toca entre todos os jogadores, encaixando as peças livremente e certificando-se de que os caminhos formados não estão cortados nem se conectam entre si (ver **Imagen 2**). Depois de encaixar todas as peças, colocar as 4 despensas no final dos caminhos.

Fase 2: Encher a despensa. Quando a toca estiver construída, apanhar um legume e colocá-lo na mochila do coelhinho. O primeiro jogador coloca o coelhinho na primeira casa da toca, lança o dado e avança o número de casas indicado para levar o legume até à despensa correspondente. Depois, passa a vez ao jogador seguinte.

Não é necessário obter o número exato no dado para chegar às despensas. Ao chegar lá, deixar o legume, levar o coelhinho de volta para a horta e apanhar o próximo legume.

Quando as quatro despensas estiverem completas, o jogo termina e os jogadores e o coelhinho ganham.

Se sair o agricultor no dado, este avançará uma casa no seu caminho e se chegar à horta antes de todas as despensas estarem cheias, descobrirá a toca e o coelhinho terá de sair. Os jogadores perdem o jogo, mas podem tentar novamente.



Nos primeiros jogos é aconselhável acompanhar a criança no jogo, para a ajudar a familiarizar-se com os componentes e as regras.

PT

Edat: A partir de 3 anys.

Núm. de jugadors: D'1 a 4 jugadors.

Durada del joc: Aproximadament 20 minuts.

Tipus de joc: Cooperatiu.

Contingut: 15 peces de camí, 4 peces de rebost, 1 entrada del cau, 4 verdures, 1 dau, 1 granger i 1 conillet de fusta.

Objectiu del joc: Ajudar el conillet a fer un cau i a omplir el rebost de verdures abans que el granger el descobreixi.

Preparació del joc: Treure tot el contingut de la caixa, tornar a col·locar la safata i preparar el joc tal com es mostra a la **imatge 1**. Apartar els rebosts i deixar els camins a la vista dels jugadors.

Com s'hi juga: El joc es divideix en dues fases.

Fase 1: El cau. Construir el cau entre tots els jugadors encaixant les peces lliurement i procurant que els camins que es formin no quedin tallats ni connectats entre si (veure la **imatge 2**). Un cop encaixades totes les peces, col·locar els 4 rebosts al final dels camins.

Fase 2: Omplir el rebost. Quan el cau ja estigui fet, agafar una verdura i posar-la dins la mochilla del conillet. El primer jugador col·loca el conillet a la primera casella del cau, tira el dau i avança el nombre de caselles indicat per portar la verdura fins al rebost corresponent. Després, passa el torn al següent jugador.

No cal obtenir una tirada exacta amb el dau per arribar als rebosts. En arribar, deixar la verdura, tornar a portar el conillet fins l'hort i agafar la següent verdura.

Si es completen els quatre rebosts, el joc acaba i els jugadors i el conillet guanyen.

Si en tirar el dau surt el granger, aquest avançarà una casella en el seu camí, i si arriba a l'hort abans que s'hagin omplert tots els rebosts descobrirà el cau i el conillet haurà de marxar. Els jugadors perden la partida, però poden tornar a intentar-ho.



Caselles de túnel secret: Si algun jugador passa per una casella de túnel secret, pot decidir entrar-hi, portant el conillet directament fins a qualsevol de les altres dues caselles de túnel secret, o bé continuar pel mateix camí.

En les primeres partides es recomana acompañar l'infant en el joc, per tal d'ajudar-lo a que es familiaritzi amb els components i les regles.

CA

Imagen 1 • Image 1 • Illustration 1 • Abbildung 1 • Afbeelding 1 • Figura 1 • Imagen 1 • Imatge 1

Camino del granjero

Farmer's Path

Chemin du fermier

Weg des Bauern

Paadje van de boer

Percorso del contadino

Caminho do agricultor

Camí del granger

Despensas

Food stores

Réserves de nourriture

Vorratslager

Voedselopslagplaatsen

Dispense

Despensas

Rebosts

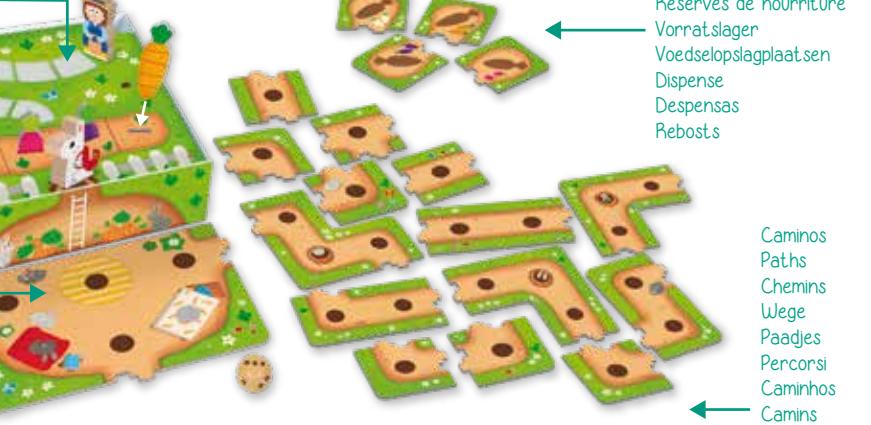
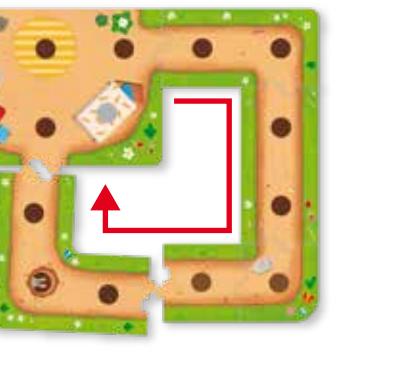


Imagen 2 • Image 2 • Illustration 2 • Abbildung 2 • Afbeelding 2 • Figura 2 • Imagen 2 • Imatge 2



® Goula is a registered trademark of Diset, S.A.

© 2021 Diset, S.A. Jumbodiset Group. All rights reserved.

Diset, S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España)

goula.es • jumbo.eu

Jumbodiset^{GROUP}

[jumbodisetgames](http://jumbodisetgames.com)

55261

Robin Rabbit

Instrucciones de juego Les règles du jeu Playing instructions Spielanleitung
Spelregels Istruzioni di gioco Instruções de jogo Instruccions de joc



Jumbo[®]
GOUЛА[®]

Edad: A partir de 3 años.
N.º de jugadores: De 1 a 4 jugadores.
Duración del juego: Aproximadamente 20 minutos.
Tipo de juego: Cooperativo.
Contenido: 15 piezas de camino, 4 piezas de despensa, 1 entrada de madriguera, 4 verduras, 1 dado, 1 granjero y 1 conejito de madera.
Objetivo del juego: Ayudar al conejito a construir una madriguera y a llenar las despensas de verduras antes de que el granjero lo descubra.
Preparación del juego: Sacar todo el contenido de la caja, volver a colocar la bandeja y preparar el juego tal como se muestra en la **Imagen 1**. Apartar las despensas y dejar los caminos a la vista de los jugadores.

Cómo jugar: El juego se divide en dos fases.

Fase 1: La madriguera. Construir la madriguera entre todos los jugadores, encajando las piezas de forma libre y vigilando que los caminos formados no se corten ni se conecten entre sí (ver **Imagen 2**). Despues de encajar todas las piezas, colocar las 4 despensas al final de los caminos.

Fase 2: Llenar las despensas. Cuando la madriguera esté construida, coger una verdura y ponerla en la mochila del conejito. El primer jugador coloca el conejito en la primera casilla de la madriguera, lanza el dado y avanza el número de casillas indicado para llevar la verdura hasta su despensa correspondiente. Despues, pasa el turno al siguiente jugador.

No es necesario obtener el número exacto en el dado para alcanzar las despensas. Al llegar, dejar la verdura, llevar al conejito de nuevo hasta el huerto y coger la siguiente verdura. Si se completan las cuatro despensas, el juego termina y los jugadores y el conejito habrán ganado.

Si en el dado sale el granjero, este avanzará una casilla de su camino, y si llega al huerto antes de que se hayan llenado todas las despensas, descubrirá la madriguera y el conejito tendrá que irse. Los jugadores pierden la partida, pero pueden volver a intentarlo.

Casillas de túnel secreto: Si se pasa por una casilla de túnel secreto, los jugadores podrán decidir si entran en el túnel, llevando al conejito directamente hasta cualquiera de las otras dos casillas de túnel, o si prefieren continuar por el mismo camino.

En las primeras partidas se recomienda acompañar al niño en el juego, para ayudar a que se familiarice con los componentes y sus reglas.

Age: From 3 years onwards.
No. of players: From 1 to 4 players.
Duration of the game: Approximately 20 minutes.
Type of game: Cooperative.
Contents: 15 road pieces, 4 food store pieces, 1 burrow entrance, 4 vegetables, 1 dice, 1 farmer and 1 wooden bunny.
Aim of the game: Help the bunny build a burrow and fill the food stores with vegetables before the farmer finds out.
Preparations: Remove the entire contents of the box, place the tray back in and prepare the game as shown in **Image 1**. Set the food stores aside and leave the paths visible to players.

How to play: The game is divided into two stages.

Stage 1: The burrow. Build the burrow between all the players, fitting the pieces together freely and making sure that the paths formed are not cut off or connected to each other (see **Image 2**). After fitting all the pieces together, place the 4 food stores at the ends of the paths.

Stage 2: Fill the food stores. Once the burrow is completed, take a vegetable and place it in the bunny's backpack. The first player places the bunny on the first square of the burrow, rolls the dice and moves the indicated number of squares to take the vegetable to its corresponding food store. The turn then goes to the next player.

It is not necessary to roll the exact number on the dice to reach the food stores. When you get there, leave the vegetable, take the bunny back to the vegetable garden and pick up the next vegetable.

Once all four food stores are completed, the game ends and the players and the bunny win.

If the farmer is rolled on the dice, he will move forward one square on his path, and if he reaches the vegetable garden before all the food stores are filled, he will discover the burrow and the bunny will have to leave. The players lose the game, but they can try again.

Secret tunnel squares: If a secret tunnel square is passed, the players may decide whether to enter the tunnel, taking the bunny directly to either of the other two tunnel squares, or whether to continue on the same path.

For the first few games played, it is best to accompany the child, to help them to become familiar with the pieces and the rules.

Age : à partir de 3 ans.
Nombre de joueurs : de 1 à 4 joueurs.
Durée du jeu : environ 20 minutes.
Type de jeu : coopératif.

Contenu : 15 pièces chemin, 4 pièces réserves de nourriture, 1 entrée du terrier, 4 légumes, 1 dé, 1 fermier et 1 lapin en bois.

Ziel des Spiels: Helft dem Kaninchen, eine Höhle zu bauen, und bringt das Gemüse in die Futtervorratslager, bevor der Bauer es merkt.

But du jeu : aide le lapin à construire son terrier et à remplir ses réserves de légumes avant l'arrivée du fermier.

Préparation du jeu : retire tout le contenu de la boîte, remets le plateau à sa place et assemble le jeu de la manière indiquée sur l'**illustration 1**. Dispose les réserves de nourriture sur un côté et laisse les chemins visibles pour les joueurs.

Déroulement du jeu : le jeu se déroule en deux phases.

Phase 1 : construction du terrier. Construis le terrier avec les autres joueurs, en emboitant les pièces librement et en t'assurant que les chemins constitués ne soient pas coupés ou reliés les uns aux autres (voir **illustration 2**). Après avoir assemblé toutes les pièces, dispose les 4 réserves de nourriture au bout des chemins.

Phase 2 : ravitaillement des réserves de nourriture. Une fois le terrier construit, prends un légume et place-le dans le sac à dos du lapin. Le premier joueur place le lapin sur la première case du terrier, lance le dé et se déplace du nombre de cases indiqué pour apporter le légume de la bonne couleur dans la réserve de nourriture correspondante. C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Il n'est pas nécessaire d'atteindre les réserves de nourriture par un compte exact. Une fois sur la case de réserve de nourriture, dépose le légume, ramène le lapin dans le potager et prends le légume suivant. Recommence, jusqu'à ce que les 4 réserves de nourriture soient remplies.

Une fois que les quatre réserves de nourriture sont complètes, le jeu est terminé : les joueurs et le lapin ont gagné !

Lorsque tu lances le dé, si tu tombes sur le fermier, il avance d'une case sur son chemin ; s'il atteint le potager avant que toutes les réserves de nourriture aient été remplies, il découvre le terrier et le lapin est obligé de s'en aller. Les joueurs ont perdu le jeu, mais ils pourront prendre leur revanche !

Cases tunnel secrètes : quand un joueur dépasse une case tunnel secrète, il peut choisir d'entrer à l'intérieur du tunnel, en conduisant le lapin directement jusqu'à l'une des deux autres cases tunnel, ou de poursuivre sa route sur le même chemin.

Pour les premières parties jouées, il est préférable d'accompagner l'enfant, pour l'aider à se familiariser avec les pièces et les règles.

Alter: ab 3 Jahren **Anzahl Spieler:** 1 bis 4 Spieler
Spieldauer: ca. 20 Minuten
Art des Spiels: kooperativ
Inhalt: 15 Wegeteile, 4 Vorratslager, 1 Höhleneingang, 4 Gemüsefiguren, 1 Würfel, 1 Bauer und 1 Kaninchen aus Holz.
Ziel des Spiels: Helft dem Kaninchen, eine Höhle zu bauen, und bringt das Gemüse in die Futtervorratslager, bevor der Bauer es merkt.
Doel van het spel: Help het konijntje om een hol te graven en vul de voedselopslagplaatsen met groenten voordat de boer erachter komt.
Vorbereitung des Spiels: Alle Teile des Spiels werden aus der Schachtel genommen, der Einsatz wird wieder zurückgelegt und alle Teile werden so aufgebaut, wie in **Abbildung 1** dargestellt. Die Voedselopslagplaatsen werden bereitgelegt. Alle Spieler müssen die Wege sehen können.

Hoe speel je: Het spel kent twee stappen.

Stap 1: Het konijnenhol. Bouw het hol tussen alle spelers in, en leg de wegdeelen lukraak aan elkaar. Doe dat op zo'n manier dat de paadjes elkaar niet doorkruisen of op elkaar aansluiten (zie **afbeelding 2**). Als alle stukken aan elkaar liggen, leg je de 4 voedselopslagplaatsen aan het eind van de paadjes neer.

Stap 2: Vul de voedselopslagplaatsen. Is het hol klaar, pak dan een groente en stop die in het rugzakje van het konijn. De eerste speler zet het konijn op het eerste vakje van het hol, gooit de dobbelsteen en verplaatst het konijn met de groente in de richting van de bijbehorende voedselopslagplaats, net zoveel vakjes als de dobbelsteen aangeeft. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Bij de voedselopslagplaatsen hoeft je niet precies uit te komen met het aantal vakjes dat de dobbelsteen aangeeft. Zodra je er bent, laat je de groente achter en zet je het konijntje weer in de groentetuin om de volgende groente op te halen.

Het spel is afgelopen als alle vier de voedselopslagplaatsen zijn gevuld. De spelers en het konijn hebben dan gewonnen.

Se si riempiono tutte e quattro le dispense, il gioco finisce e i giocatori e il coniglietto hanno vinto.

Se sul dado esce il contadino, questo avanza di una casella sul suo percorso e se raggiunge l'orto prima che tutte le dispense siano riempite, scopre la tana e il coniglietto deve andarsene. I giocatori perdono la partita, ma possono riprovare.

Eingang zum geheimen Tunnel: Wenn das Kaninchen an einem Feld vorbeikommt, auf dem sich ein Eingang zum geheimen Tunnel befindet, können die Spieler entscheiden, ob das Kaninchen durch den Tunnel laufen soll. In diesem Fall wird das Kaninchen direkt auf eines der zwei anderen Tunnelfelder gestellt. Das Kaninchen kann aber auf einfach auf dem gleichen Weg weitergehen.

Wenn das Spiel noch neu ist, empfiehlt es sich, dass bei den ersten Partien ein Erwachsener mitspielt und den Kindern dabei hilft, die Spielmaterialien und die Spielregeln kennenzulernen.

Geheime-gangvakjes: Als je over een geheime-gangvakje komt, mogen de spelers beslissen of ze de gang ingaan. Het konijn mag dan direct naar één van de twee andere gangvakjes, of mag gewoon over hetzelfde paadje verder lopen.

Tijdens de eerste paar keer dat het spel wordt gespeeld, kunnen de kinderen het beste worden begeleid, zodat ze de speelstukken en spelregels leren kennen.

Leeftijd: vanaf 3 jaar. **Aantal spelers:** 1 tot 4.
Speelduur: Ongeveer 20 minuten.
Type spel: Samenwerkking.
Inhoud: 15 wegdeelen, 4 voedselopslagplaatsen, 1 holgang.
Doel van het spel: Help het konijntje om een hol te graven en vul de voedselopslagplaatsen met groenten voordat de boer erachter komt.
Obiettivo del gioco: aiutare il coniglietto a costruire una tana e a riempire le dispense di ortaggi prima che il contadino lo scopia. Preparazione del gioco: rimuovere l'intero contenuto della scatola, posizionare il vassoio e preparare il gioco come illustrato nella **Figura 1**. Spostare le dispense e rendere i percorsi visibili ai giocatori.

Come si gioca: il gioco è diviso in due fasi.

Fase 1: la tana. Costruire la tana tra tutti i giocatori, incastrando i pezzi liberamente e facendo attenzione che i percorsi creati non siano tagliati né collegati tra loro (vedere la **Figura 2**). Dopo aver montato tutti i pezzi, posizionare le 4 dispense alla fine dei percorsi.

Fase 2: riempire la dispensa. Una volta costruita la tana, prendere un ortaggio e metterlo nello zaino del coniglietto. Il primo giocatore posiziona il coniglietto nella prima casella della tana, lancia il dado e avanza del numero di caselle indicato per portare l'ortaggio fino alla dispensa corrispondente. Poi, il turno passa al giocatore successivo.

Non è necessario ottenere il numero esatto sul dado per raggiungere le dispense. Quando ci si arriva, lasciare l'ortaggio, riportare il coniglietto nell'orto e raccogliere l'ortaggio successivo.

Se i giocatori riempiono tutte e quattro le dispense, il gioco finisce e i giocatori e il coniglietto hanno vinto.

Se sul dado esce il contadino, questo avanza di una casella sul suo percorso e se raggiunge l'orto prima che tutte le dispense siano riempite, scopre la tana e il coniglietto deve andarsene. I giocatori perdono la partita, ma possono riprovare.

Casella del tunnel segreto: se si passa per una casella del tunnel segreto, i giocatori possono decidere se entrare nel tunnel, portando il coniglietto direttamente a una delle altre due caselle del tunnel, o se continuare sullo stesso percorso.

Per le prime partite, si raccomanda di assistere il bambino nel gioco, per aiutarlo a familiarizzare con i suoi componenti e le sue regole.