

Règles de Croque Carottes

Comment jouer à Croque Carottes

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Retrouver les lapins dans le bon ordre de couleurs (Croque-mémo) ou taper le plus vite sur la bonne carte (Top-carotte).
- **Mécanique principale** : Mémorisation des couleurs cachées sous les lapins ou réflexes ultra-rapides selon le mode choisi.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur à remporter 3 cartes Carotte gagne la partie.

Prêts à rejoindre le terrier des lapins ? Croque Carottes propose deux mini-jeux bien distincts : un mode mémoire tranquille et un mode réflexes qui va faire crier tout le monde autour de la table. On te dit tout !

Le matériel

Avant de commencer, voilà ce que tu trouveras dans la boîte :

- 1 **terrier de lapins** (le plateau avec ses alvéoles)
- 6 **lapins** (chacun cache une couleur sous ses pattes)
- 15 **cartes Carotte** (chacune affiche une séquence ou combinaison de 4 **points de couleur**)
- 1 **pion en bois** (pour indiquer la couleur à trouver en mode mémo)

Petite étape obligatoire avant la première partie : détache soigneusement les **cartes Carotte** des planches prédécoupées. Voilà, c'est tout !

Mode 1 : Croque-mémo

L'idée du jeu

On cache les lapins dans le **terrier**, et il faut les soulever dans le bon ordre de couleurs indiqué sur la **carte Carotte** retournée. Celui qui découvre le lapin de la dernière couleur remporte la carotte !

La mise en place

- Place les 6 **lapins** dans les alvéoles du **terrier** sans regarder sous leurs pattes. L'alvéole du milieu reste vide au départ.
- Mélange les **cartes Carotte** et forme une **pioche** face cachée.
- Retourne la première carte et pose-la sur l'emplacement prévu à côté du terrier.
- Place le **pion en bois** dans le trou situé au-dessus de la carte. Il pointe vers la première couleur à trouver.

Déroulement d'une manche

C'est le joueur avec les plus longues oreilles (ou le plus jeune, on ne juge pas) qui commence ! Ensuite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est ton tour :

- Soulève un **lapin**, annonce sa couleur et montre-la à tout le monde.
- Si la couleur **ne correspond pas** à celle indiquée par le **pion**, repose le lapin sur une alvéole libre (pas forcément la même place !) et passe la main au joueur suivant.
- Si la couleur **correspond**, bravo ! Tu rejoues immédiatement. Repose le lapin ailleurs, avance le **pion** sur le point suivant de la carotte, et cherche la prochaine couleur.

Astuce de mémo : observe bien où les autres joueurs reposent les lapins après chaque tentative, c'est souvent là que se cachent les bonnes couleurs pour la suite !

Le joueur qui soulève le lapin correspondant à la **dernière couleur** (la pointe de la carotte) remporte la **carte Carotte**. Le voisin de gauche pose alors une nouvelle carte et une nouvelle

manche commence.

Fin de partie

Le premier joueur à collecter **3 cartes Carotte** remporte la partie !

Conseil pour les tout-petits : pour simplifier le jeu, remettez toujours les lapins exactement à la même place après chaque tentative. Cela rend la mémorisation bien plus accessible pour les enfants de 4 ans.

Mode 2 : Top-carotte

L'idée du jeu

Là, on passe en mode réflexes ! On retourne les lapins un par un, et il faut être le premier à repérer la **carte Carotte** qui correspond exactement aux couleurs des 4 lapins choisis.

Attention, ça va vite !

La mise en place

- Étale toutes les **cartes Carotte** bien visibles sur la table.
- Choisis 4 **lapins** parmi les 6 et place-les chacun dans une alvéole, sans regarder sous leurs pattes.

Déroulement d'une manche

À tour de rôle, chaque joueur retourne un **lapin**, annonce sa couleur à voix haute et le repose à sa place. On fait ça pour les 4 lapins choisis, un par un.

Une fois toutes les couleurs révélées, tout le monde cherche **en même temps** parmi les **cartes Carotte** étalées celle qui contient exactement ces 4 couleurs. L'ordre des couleurs sur la carte n'a aucune importance, seule la combinaison compte !

Le premier qui repère la bonne carte tape dessus et la remporte. Bonne nouvelle : si personne n'a encore trouvé, continue de regarder même après que quelqu'un ait tapé sur une mauvaise

carte !

Petite subtilité importante : les cartes déjà gagnées restent dans le jeu ! Si la combinaison de lapins correspond à une carte qu'un adversaire a devant lui, fonce taper dessus pour la lui voler.

Oui, c'est permis !

Ensuite, mélange les 6 lapins, choisis-en 4 nouveaux et recommence.

Fin de partie

Le premier joueur à réunir **3 cartes Carotte** gagne la partie !

[IMAGE_MATERIEL]

Tableau récapitulatif des deux modes

Critère	Croque-mémo	Top-carotte
Compétence	Mémoire	Réflexes et observation
Nombre de lapins utilisés	6	4 (choisis parmi 6)
Utilisation du pion	Oui	Non
Cartes Carotte	En pioche (face cachée)	Toutes étalées sur la table
Condition de victoire	3 cartes remportées	3 cartes remportées
Âge recommandé	Dès 4 ans	Dès 4 ans (plus intense)

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et victoire

Quel que soit le mode choisi, la règle est la même : le premier joueur à avoir **3 cartes Carotte** devant lui remporte la partie. Simple, efficace, et les parties s'enchaînent à toute vitesse !

Si tu aimes les jeux où la rapidité et l'observation sont à l'honneur, jette un œil aux [règles de Chrono Bomb](#) pour encore plus d'adrénaline. Et si tu veux un jeu de mémo et de stratégie plus costaud pour les grands, les [règles de Fairy Ring](#) ou encore les [règles de Kluster](#) pourraient bien vous surprendre autour de la table !