

**Ein piffiges Wettschätzen für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.**

Autor: Sylvain Ménager
Illustration: Daniel Döbner

Spielidee: Auf der Haseninsel herrscht große Aufregung. Die riesige goldene Mohrrübe am Horizont zeigt, dass die Zeit reif für die Rübenenernte auf der anderen Insel im See ist. Alle cleveren Hasen versenken deshalb große Steine im Wasser und legen Bretter und Planken darüber. Dumm nur, dass die Hasen alle dieselben Brückenteile benutzen müssen. Wer sich bei der Länge der Planken verschätzt, muss stehenbleiben und zusehen, wie seine Konkurrenten bei der wilden Rallye zur Rübeninsel an einem vorbeiziehen.

Spielinhalt: 4 Hasen, 3 Holzkarotten (in drei unterschiedlichen Größen), 6 Brückenteile, 5 graue Steine, 1 Rübeninsel, 1 Startinsel, 1 Farbwürfel, 1 Spielanleitung.

Vor dem 1. Spielen:

Die Rüben- und die Startinsel zusammenbauen, indem man die die passenden Pappstege zu einem Kreuz verbindet. Dann jeweils ein Inselplateau auf das Kreuz stecken.

Vorbereitung:

- Rübeninsel und Startinsel in einem Abstand von ca. 80 cm auf den Tisch stellen.
- Pro Spieler einen Hasen wählen und auf die Startinsel stellen.
- Die Brückenteile neben die Startinsel legen.
- Rüben in die Rübeninsel stecken und Steine neben die Startinsel legen
 - Bei 4 Spielern alle 3 Rüben und 5 Steine.
 - Bei 3 Spielern nur die 2 größten Rüben und 4 Steine.
 - Bei 2 Spielern nur die goldene Rübe und 3 Steine.

Spielablauf: Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit den längsten Ohren beginnt.

Brücken bauen:

- Als erstes würfelt der Spieler. Die Würfelfarbe zeigt, mit welchem Brückenteil gebaut wird. Das Brückenteil darf der Spieler aber noch nicht in die Hand nehmen!
- Dann legt der Spieler einen Stein in der Entfernung, von der er glaubt, dass er sie mit dem Brückenteil überwinden kann, auf den Tisch.
- Anschließend versucht der Spieler den Standort des Hasen und den ausgelegten Stein mit dem Brückenteil zu verbinden.
- Achtung:
 - Ein ausgelegtes Brückenteil darf keinen Stein berühren, auf dem ein anderer Hase sitzt.
 - Wird ein Brückenteil in die Hand genommen, darf man keinen Stein mehr verschieben.
 - Bei der Start- und Rübeninsel darf man die Brückenteile an jede beliebige Stelle anlegen.

Hasen hoppeln:

- Ist das Brückenteil lang genug? Dann darf der Hase über die Brücke auf den Stein hoppeln.
- Fällt das Brückenteil ins Wasser? Dann muss der Hase auf seinem Platz bleiben.
- In beiden Fällen kommt das benutzte Brückenteil nach dem Zug zurück neben die Startinsel.
- Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Rüben raffen:

- Wer nach dem Würfeln glaubt, dass er mit dem gewürfelten Brückenteil die Rübeninsel direkt erreichen kann, legt keinen neuen Stein, sondern ruft laut: „Ich raff' die Rübe!“
 - Hat der Spieler richtig geschätzt? Dann darf der Hase auf der Rübeninsel die größte Rübe, ernten.
 - Ist das Brückenteil zu kurz? Dann muss der Hase auf seinem Stein stehen bleiben und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende:

- Die lustige Rübenrallye endet, sobald alle Rüben „gerafft“ wurden, d.h. alle Hasen bis auf den letzten auf der Rübeninsel angekommen sind.
 - Der Hase, der die größte Rübe geerntet hat, ist der Ober-Rübenraffer und der Gewinner der Rübenrallye.