



Lotti Karotti

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 5

JAHREN

Lotti Karotti ist ein Wettlaufspiel für Kinder ab 5 Jahren, bei dem bunte Hasen einen grünen Hügel hinauf zur Karotte an der Spitze laufen. Gezogen wird nach Karten, und wer an der Drehkarotte dreht, öffnet Löcher im Hügel, in denen Hasen verschwinden können. Gewonnen hat, wessen Hase als Erster oben ankommt.

Spielziel

Bringe als Erster einen deiner Hasen bis ganz oben zur großen Karotte auf dem Hügel.

Vorbereitung

Stellt den Hügel mit der Drehkarotte in die Tischmitte, sodass jeder ihn erreichen kann. Jede Person bekommt die 4 Hasen einer Farbe. Die 24 Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in Reichweite aller abgelegt.

So spielt ihr

- 1 Die jüngste Person startet, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Wer dran ist, deckt die oberste Karte des Stapels auf.
- 3 Die Karte sagt, ob ein Hase 1 Feld weiterzieht oder 2 beziehungsweise 3 Felder überspringt.
- 4 Bei einer Clic-Karte drehst du an der Karotte, bis sie hörbar einrastet. Dabei öffnen und schließen sich Löcher im Hügel.
- 5 Hasen, die in ein Loch fallen, bleiben bis Spielende unter dem Hügel und kommen nicht zurück.
- 6 Danach ist die nächste Person an der Reihe.

So gewinnt ihr

Wer zuerst mit einem Hasen Feld für Feld die Karotte oben auf dem Hügel erreicht, gewinnt das Rennen.

Spielziel

Ihr veranstaltet ein Hasenrennen auf einem grünen Hügel. Ganz oben liegt eine große Karotte, und dorthin wollen alle Hasen. Du gewinnst, sobald eine deiner 4 Figuren als erste Figur überhaupt das Karottenfeld erreicht. Unterwegs musst du aufpassen: Durch das Drehen der Karotte tun sich Löcher auf, in denen Hasen für den Rest der Partie verschwinden.

Spielmaterial

1 Grüner Spielhügel mit drehbarer Karotte

16 Hasen

24 Karten

Spielaufbau

- Stellt den grünen Hügel mit der drehbaren Karotte in die Mitte des Tisches, damit alle bequem an die Karotte kommen.
- Jede Person nimmt sich 4 Hasen einer Farbe.
- Mischt die 24 Karten und legt sie verdeckt als Stapel so hin, dass alle ihn erreichen.

Spielbeginn

Die jüngste Person am Tisch macht den ersten Zug. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, zieht die oberste Karte vom Stapel und führt aus, was darauf steht.

Spielablauf

Der Zug mit Karten

Es wird nicht gewürfelt, sondern gezogen. Du nimmst die oberste Karte vom verdeckten Stapel, führst die Anweisung sofort aus und gibst dann ab. Es gibt vier Kartenarten:

- Ein Feld weiter
- Zwei Felder überspringen
- Drei Felder überspringen
- Clic (an der Karotte drehen)

Hasen ins Spiel bringen

Du darfst alle deine Hasen gleichzeitig ins Rennen schicken. Das lohnt sich, weil beim Drehen der Karotte immer wieder Figuren im Hügel verschwinden können. Mit mehreren Hasen auf der Strecke bleibst du auch dann im Rennen.

Die Clic-Karte

Ziehst du eine Clic-Karte, drehst du selbst an der Karotte, bis sie mit einem deutlich hörbaren Clic einrastet. Dadurch verändern sich die Löcher im Hügel: An Stellen, die eben noch sicher waren, kann plötzlich ein Loch sein. Jeder Hase, der auf einem solchen Feld steht, fällt hinein.

Verschwundene Hasen

Ein Hase, der im Hügel verschwindet, bleibt bis zum Ende der Partie darunter. Du darfst ihn nicht erneut einsetzen.

Belegte Felder

Auf einem Feld hat immer nur ein Hase Platz. Kannst du deinen gewünschten Hasen wegen eines besetzten Feldes nicht ziehen, musst du eine andere Figur bewegen. Hast du keine passende Figur mehr, setzt du in diesem Zug aus.

Der Spielzug

- 1 Ziehe die oberste Karte vom verdeckten Stapel.
- 2 Lies, was auf der Karte steht.
- 3 Bei einer Zugkarte: Bewege einen deiner Hasen 1, 2 oder 3 Felder nach vorn, wie angegeben.
- 4 Bei einer Clic-Karte: Drehe an der Karotte, bis sie hörbar einrastet, und nimm die Hasen, die dabei in ein Loch fallen, aus dem Spiel.
- 5 Kannst du keinen erlaubten Zug machen, setzt du aus.
- 6 Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Auf jedem Feld darf nur ein Hase stehen.
- Ist das Zielfeld deines Hasen besetzt, ziehe einen anderen Hasen; geht das nicht, setzt du aus.
- Hasen, die durch ein Loch in den Hügel fallen, sind endgültig aus dem Spiel.
- Du kannst alle 4 Hasen gleichzeitig auf der Strecke haben.
- Das Karottenfeld muss punktgenau erreicht werden.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald ein Hase oben auf dem Hügel bei der Karotte ankommt. Die Person, der dieser Hase gehört, gewinnt. Das Zielfeld muss genau erreicht werden: Fehlt nur noch 1 Feld, darfst du keine Karte nutzen, die 2 Felder überspringt. Dann wartest du, bis du die Karte für 1 Feld ziehst.

Tipps

- Bring früh mehrere Hasen ins Spiel. Fällt einer in ein Loch, bist du noch nicht raus.
- Verteile deine Hasen über die Strecke, statt sie dicht beieinander laufen zu lassen. So trifft dich eine Drehung nicht auf einen Schlag.
- Merke dir, wo Löcher auftauchen können, bevor du einen Hasen dorthin ziehst.
- Denke ans Ziel: Steht dein Hase 1 Feld vor der Karotte, helfen dir nur Karten für genau 1 Feld. Halte deshalb einen zweiten Hasen in Reichweite.
- Achte auf besetzte Felder, damit du im Zug nicht ohne gültige Bewegung dastehst.

Häufige Fragen

Darf ich alle meine Hasen gleichzeitig aufs Spielfeld bringen?

Ja. Du kannst alle deine Figuren gleichzeitig ins Spiel bringen. Das ist sogar empfehlenswert, weil beim Drehen der Karotte Hasen verschwinden können.

Was passiert mit einem Hasen, der in ein Loch fällt?

Er bleibt bis zum Ende der Partie unter dem Hügel. Du darfst ihn nicht noch einmal einsetzen.

Dürfen zwei Hasen auf demselben Feld stehen?

Nein. Auf einem Feld darf immer nur eine Figur stehen.

Was mache ich, wenn mein Zielfeld besetzt ist?

Dann ziehst du eine andere Figur. Steht keine andere Figur zur Verfügung, setzt du diesen Zug aus.

Muss ich das Karottenfeld genau treffen?

Ja. Wenn nur noch 1 Feld bis zur Karotte fehlt, darfst du keine Karte für 2 Felder nutzen. Du wartest, bis du die Karte für 1 Feld ziehst.

Was bedeutet die Clic-Karte?

Wer sie zieht, dreht selbst an der Karotte, bis sie mit einem lauten Clic einrastet. Dadurch öffnen sich neue Löcher im Hügel.

Wer beginnt die Partie?

Die jüngste Person macht den ersten Zug. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn reihum.

Wie viele Personen können mitspielen?

Mindestens 2 Personen werden benötigt. Die Quelle empfiehlt 3 oder 4 Mitspielende ab 5 Jahren, weil dadurch mehr Dynamik entsteht.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 28.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/lotti-karotti/

