

Forest challenge



Jeu de parcours

F

But du jeu :

Arriver en haut de l'arbre en collectant le plus de graines d'arbres pour reboiser la forêt.

Mise en place :

Assembler l'arbre en alignant les points de couleur.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case "Start" au pied de l'arbre.

Retirer la carte bonus "End" et la placer à côté de l'arbre, mélanger et placer le reste des cartes en tas au centre de la table avec le dé.

Déroulement d'une partie :

Le joueur le plus jeune commence la partie, lance le dé et avance de case bleue en case bleue. Si le joueur croise une case "Nid d'oiseau" il peut décider de s'arrêter dessus même s'il a fait un score plus élevé avec le dé. Il pioche alors une carte et réalise l'action indiquée :

- Le joueur rejoue



- Le joueur de votre choix descend d'un étage de l'arbre, sur la case juste en dessous de lui, sauf s'il est au premier étage.



- Vous reculez d'une case



- Vous reculez de 2 cases



- Vous reculez de 3 cases



- Vous gagnez 1 graine



- Vous gagnez 2 graines



- Vous gagnez 3 graines



- "END" : Le premier en haut de l'arbre gagne 5 graines en plus



- Imiter le cri de l'animal de votre choix. Si au moins un autre joueur trouve votre animal, vous gagnez une graine. Sinon, vous perdez une graine. Un seul essai possible et on ne peut faire qu'une seule fois le cri d'un même animal.



- Mimer l'animal de votre choix, sans un bruit. Si au moins un autre joueur trouve votre animal, vous gagnez une graine. Sinon vous perdez une graine. Un seul essai possible et on ne peut faire qu'une seule fois le mime d'un même animal.



- Vous avez 3 mots pour faire deviner l'animal de votre choix sans dire son nom et sans le mimer. Si au moins un autre joueur trouve votre animal, vous gagnez une graine. Sinon vous perdez une graine. Un seul essai possible et on peut faire deviner un animal qu'une seule fois.



Fin de partie :

Lorsqu'un joueur arrive le premier en haut de l'arbre sur la case "End", il gagne la carte "End" et 5 graines supplémentaires. On arrête alors la partie, et chacun compte ses graines. Celui qui a le plus grand nombre de graines remporte la partie.

ENG

Object of the game :

Arrive on top of the tree having collected the most tree seeds to replant the forest.

Game set-up :

Assemble the tree by aligning the colour-coded parts. Each player selects a piece and places it on the "Start" square at the foot of the tree. Remove the "End" bonus card and place it beside the tree, shuffle and place the rest of the cards in a pile in the centre of the table along with the dice.

Gameplay :

The youngest player starts the game, throws the dice and advances from one blue square to the next. If the player crosses a "bird's nest" square, he or she may decide to stop on it even if he or she rolls a higher score with the dice. The player then draws a card and performs the action indicated:

- The player goes again



- The player of your choice goes down one level of the tree, onto the square just below them, unless they are on the first level.



- You go back 1 square



- You go back 2 squares



- You go back 3 squares



- You earn 1 seed



- You earn 2 seeds



- You earn 3 seeds



- "END" : The first player to get on top of the tree earns 5 additional seeds



- Imitate the call of the animal of your choice. If at least one other player identifies your animal, you earn one seed. Otherwise, you lose one seed. You are granted only one attempt and you may make the call of a given animal only once.



- Mime the animal of your choice, without making a sound. If at least one other player identifies your animal, you earn one seed. Otherwise, you lose one seed. You are granted only one attempt and you may mime a given animal only once.



- You have 3 words to have the other players guess the animal of your choice without saying its name and without miming it. If at least one other player identifies your animal, you earn one seed. Otherwise, you lose one seed. You are granted only one attempt and you may have the players guess a given animal only once.



End of the game :

The player who is the first to get to the top of the tree onto the "End" square earns the "End" card, worth 5 additional seeds. Gameplay then stops, and each player counts their seeds. The player with the largest number of seeds wins the match.

Racing game

D

Ziel des Spiels :

Den Baumwipfel erreichen und dabei so viele Baumsamen wie möglich einsammeln, um den Wald wieder aufzuforsten.

Vorbereitung :

Den Baum zusammensetzen. Hierzu die farbigen Punkte des Baums zusammenführen. Jede/r Spieler/in wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das Start-Feld am Fuß des Baums. Die Bonuskarte „End“ herausnehmen und neben den Baum legen. Die übrigen Karten mischen und den Stapel zusammen mit dem Würfel auf der Tischmitte ablegen.

Ablauf des Spiels :

Der/die jüngste Spieler/in beginnt. Er/sie würfelt und zieht entlang der blauen Felder. Trifft der/die Spieler/in auf ein Vogelnest-Feld, kann er/sie auf diesem Feld anhalten, auch wenn nach der gewürfelten Augenzahl noch mehr Züge möglich wären. Danach zieht er/sie eine Karte und führt die angezeigte Aktion aus:

- Der/die Spieler/in ist erneut an der Reihe



- Der/die von dir bestimmte Spieler/in muss eine Stufe im Baum hinunterrutschen und ein Feld nach unten ziehen (außer wenn er/sie auf der ersten Stufe steht).



- Sie gehen 1 Feld zurück



- Sie gehen 2 Felder zurück



- Sie gehen 3 Felder zurück



- Du gewinnst 1 Samen



- Du gewinnst 2 Samen



- Du gewinnst 3 Samen



- "END" : Wer als Erste/r den Baumwipfel erreicht, gewinnt 5 weitere Samen



- Ahme den Ruf eines Tieres deiner Wahl nach. Wenn mindestens ein Mitspieler dein Tier errät, gewinnst du einen Samen. Wenn nicht, verlierst du einen Samen. Du hast nur einen Versuch und eine Tierstimme darf nur einmal nachgehört werden.



- Ahme ein Tier deiner Wahl nach, ohne Geräusche zu machen. Wenn mindestens ein Mitspieler dein Tier errät, gewinnst du einen Samen. Wenn nicht, verlierst du einen Samen. Du hast nur einen Versuch und ein Tier darf nur einmal nachgehahmt werden.



- Du darfst 3 Wörter sagen, um ein Tier deiner Wahl zu beschreiben, ohne seine Stimme oder Bewegungen nachzuhahmen. Wenn mindestens ein Mitspieler dein Tier errät, gewinnst du einen Samen. Wenn nicht, verlierst du einen Samen. Du hast nur einen Versuch und ein Tier darf nur einmal beschrieben werden.



Ende des Spiels :

Sobald ein/e Spieler/in als Erster den Baumwipfel (also das „End“-Feld) erreicht, gewinnt er/sie die „End“-Karte und 5 weitere Samen. Das Spiel ist zu Ende und jeder zählt die gesammelten Samen. Wer die meisten Samen besitzt, gewinnt die Spielpartie.

+6

2-4

x40

30

Wettlaufspiel

Doel van het spel :

In de kruin van de boom eindigen door zoveel mogelijk granen te verzamelen om het bos opnieuw aan te planten.

Opstelling :

Zet de boom in elkaar door de kleurstippen op één lijn te brengen.

Elke speler kiest een pion en plaats deze op het "Start"-vak aan de voet van de boom.

Haal de "End"-bonuskaart uit en leg deze aan de kant van de boom, schud de andere kaarten en leg ze in een stapel in het midden van de tafel samen met de dobbelsteen.

Spelverloop :

De jongste speler begint. Hij gooit met de dobbelsteen en gaat van blauw vak naar blauw vak vooruit. Als de speler over een "vogelnest"-vak gaat, kan hij beslissen om op dit vak te stoppen, zelfs al heeft hij een hoger aantal ogen op de dobbelsteen. Hij neemt vervolgens een kaart en voert de aangegeven handeling uit:

- De speler speelt nogmaals



- Je gekozen speler gaat een etage in de boom omlaag, het vak net onder hem, tenzij hij zich op de eerste etage bevindt.



- Je gaat 1 vierkant terug



- Je gaat 2 velden terug



- Je gaat 3 velden terug



- Je wint 1 zaad



- Je wint 2 zaden



- Je wint 3 zaden



- "END" : De eerste die de kruin van de boom bereikt, krijgt 5 extra zaden



- Boots het geluid van je gekozen dier na. Als er minstens één andere speler je dier raadt, win je een zaad. Als dit niet het geval is, verlies je een zaad. Men mag slechts eenmaal raden en eenmaal het geluid van hetzelfde dier nabootsen.



- Doe de bewegingen van je gekozen dier na, zonder geluiden. Als er minstens één andere speler je dier raadt, win je een zaad. Als dit niet het geval is, verlies je een zaad. Men mag slechts eenmaal raden en eenmaal de bewegingen van hetzelfde dier nadoen.



- Je mag 3 woorden zeggen om je gekozen dier door de anderen te laten raden zonder zijn naam te zeggen of bewegingen te maken. Als er minstens één andere speler je dier raadt, win je een zaad. Als dit niet het geval is, verlies je een zaad. Men mag slechts eenmaal raden en eenmaal hetzelfde dier laten raden.

**Ende van het spel :**

Als een speler als eerste de kruin van de boom bereikt en op het "End"-vak terechtkomt, wint hij de "End"-kaart en 5 extra zaden. Het spel wordt vervolgens gestopt en de verzamelde granen van elke speler worden opgeteld. De speler met het grootste aantal zaden wint het spel.

Objetivo del juego :

Llegar a lo más alto del árbol recolectando la mayor cantidad de semillas de árboles para reforestar el bosque.

Preparación :

Se montará el árbol alineando los puntos de colores. Cada jugador elegirá una ficha y la colocará en la casilla "Start" al pie del árbol.

Se retirará la tarjeta de bonificación "End" y se colocará al lado del árbol, el resto de tarjetas se mezclarán y se colocarán formando un montón en el centro de la mesa con el dado.

Desarrollo de una partida :

Empezará la partida el jugador más joven, tirará el dado y avanzará en las casillas azules. Si el jugador cruza una casilla de "Nido de pájaro", podrá elegir detenerse en ella, incluso si ha sacado un número mayor en el dado. A continuación, cogerá una tarjeta y realizará la acción indicada:

- El jugador volverá a jugar



- El jugador que elijas bajará un nivel del árbol, hasta la casilla que esté justo debajo de él, a menos que esté en el primer nivel.



- Retrocede 1 casilla



- Retrocede 2 casillas



- Retrocede 3 casillas



- Ganarás 1 semilla



- Ganarás 2 semillas



- Ganarás 3 semillas



- "END" : El primero que llegue a lo más alto del árbol ganará 5 semillas más.



- Imita el sonido del animal que elijas. Si al menos otro jugador averigua tu animal, ganarás una semilla. Si no, perderás una semilla. Solamente será posible un intento y solo podrás hacer el sonido de un animal una vez.



- Imita, haciendo mimética y en silencio, al animal que elijas. Si al menos otro jugador averigua tu animal, ganarás una semilla. Si no, perderás una semilla. Solamente será posible un intento y solo podrás imitar haciendo mimética a un animal una vez.



- Tendrás 3 palabras para que adivinen el animal que elijas sin decir su nombre y sin imitarlo haciendo mimética. Si al menos otro jugador averigua tu animal, ganarás una semilla. Si no, perderás una semilla. Solamente será posible un intento y solo podrás decir las palabras para que adivinen el animal una vez.

**Fin de la partida :**

Cuando un jugador llegue el primero a lo más alto del árbol en la casilla "End", ganará la tarjeta "End" y 5 semillas más. Entonces, se parará la partida y cada uno contará sus semillas. El que tenga más semillas, habrá ganado el juego.

Scopo del gioco :

Arrivare in cima all'albero raccogliendo il maggior numero di semi per rimboscare la foresta.

Preparazione :

Assemblare l'albero allineando i punti dello stesso colore. Ciascun giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla casella "Start" ai piedi dell'albero.

Prendere la carta bonus "End" e posizionarla a lato dell'albero, quindi mescolare le altre carte, formare una pila e posizionarla al centro del tavolo insieme al dado.

Svolgimento di una partita :

Inizia il giocatore più giovane: lancia il dado e avanza lungo le caselle blu. Se il giocatore attraversa una casella "nido" può scegliere se fermarsi su di essa, anche se ha ottenuto un numero più alto con il dado. Quindi pesca una carta ed effettua l'azione corrispondente:



- Il giocatore prosegue il gioco.



- La persona scelta dal giocatore scende di un piano, sulla casella immediatamente sotto di lui, a meno che non si trovi al primo piano.



- Torna indietro di 1 casella



- Torna indietro di 2 caselle



- Torna indietro di 3 caselle



- Il giocatore guadagna 1 seme.



- Il giocatore guadagna 2 semi.



- Il giocatore guadagna 3 semi.



- "END" : Il primo giocatore che arriva in cima all'albero guadagna 5 semi.



- Il giocatore imita il verso dell'animale che preferisce. Se almeno un'altra persona indovina l'animale, il giocatore guadagna un seme. In caso contrario, il giocatore perde un seme. È consentito un solo tentativo: il giocatore può imitare il verso dell'animale una sola volta.



- Il giocatore mima l'animale che preferisce, senza parlare. Se almeno un'altra persona indovina l'animale, il giocatore guadagna un seme. In caso contrario, il giocatore perde un seme. È consentito un solo tentativo: il giocatore può mimare l'animale una sola volta.



- Il giocatore deve usare non più di 3 parole per far indovinare l'animale che preferisce, senza dirne il nome e senza mimarlo. Se almeno un'altra persona indovina l'animale, il giocatore guadagna un seme. In caso contrario, il giocatore perde un seme. È consentito un solo tentativo: il giocatore può far indovinare l'animale una sola volta.

Fine della partita :

Il primo giocatore che arriva in cima all'albero, sulla casella "End", guadagna la carta "End" e 5 semi. La partita termina, e ognuno conta i propri semi. Vince la partita il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di semi.