

FOREST ADVENTURE

F



Dès 6 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 8 cartes *Départ* et *Arrivée*, 45 cartes *Ateliers* et 3 cartes *Bonus*.



Départ / Arrivée



Ateliers



Bonus



But du jeu : obtenir le plus de points.



Préparation du jeu : chaque joueur pose une carte *Départ* et une carte *Arrivée* devant lui.

- À 4 joueurs, toutes les cartes *Ateliers* et *Bonus* sont utilisées.
- À 3 joueurs, les cartes *Ateliers* lapins (verso des cartes) et la carte *Bonus +1* sont écartées du jeu.
- À 2 joueurs, les cartes *Ateliers* renards et lapins (verso des cartes) et ainsi que les cartes *Bonus +1* et *+2* sont écartées du jeu.

La ou les carte(s) *Bonus* sont/est posée(s) de côté et seront/sera utilisée(s) en fin de partie. Les cartes *Ateliers* sont mélangées et posées en pile, faces cachées, au centre des joueurs. Les deux premières cartes de la pile sont retournées à côté, faces visibles.

La partie se déroule en 2 phases : la phase de pioche durant laquelle les joueurs vont récupérer des cartes *Ateliers*, puis la phase de construction durant laquelle les joueurs vont construire leur parcours d'accrobranche.

1/ La phase de pioche

Le plus jeune joueur commence puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il prend une des 2 cartes *Ateliers* faces visibles qu'il pose devant lui face cachée. Il remplace la carte piochée par une nouvelle carte de la pioche. Puis c'est au joueur suivant de choisir une carte *Ateliers* ... et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une carte. Cette dernière est alors écartée du jeu et la deuxième phase de jeu peut commencer.

N.B. : lors de cette phase les joueurs n'ont pas le droit de regarder leur cartes.

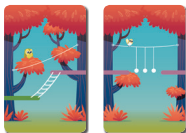
2/ La phase de construction

Durant cette phase, tous les joueurs jouent en même temps.

Au top départ les joueurs retournent les cartes qu'ils ont collectées lors de la première phase et tentent de créer le plus long parcours d'accrobranche possible en accolant leurs cartes les unes à côté des autres.

- Le parcours doit commencer par une carte **Départ** et se terminer par une carte **Arrivée**.
- Les cartes **Ateliers** doivent être placées côte à côte en respectant la couleur des plateformes ou en accolant deux moitiés d'un atelier de même niveau.
- Il n'est pas possible d'accoler deux demi-plateformes de couleurs différentes, ni de placer un demi-atelier sans que l'autre moitié soit placée à côté.

Connexions correctes



Connexions incorrectes



Il se peut qu'un joueur ne puisse pas utiliser toutes les cartes qu'il a collectées, elles sont alors écartées du jeu.

Dès qu'un joueur a fini de construire son parcours il annonce « fini ! » et prend la carte **Bonus** de la plus grande valeur. La partie s'arrête pour lui et il ne peut plus modifier son parcours. Les autres joueurs continuent à construire et annoncent « fini » dès qu'ils ont terminé leur parcours. S'il en reste, ils prennent la carte **Bonus** de la plus grande valeur.

Fin du jeu : Quand tous les joueurs ont terminé leur parcours, on les vérifie et on compte les points : 1 point par carte posée. On ajoute à ce total le/les point(s) de la carte **Bonus** s'il y a lieu. Le joueur ayant le plus de point remporte la partie. En cas d'égalité, celui qui a le plus grand bonus l'emporte.

N.B. : un parcours incorrect ne rapporte aucun point !

FOREST ADVENTURE

GB



6 years upwards



2 - 4 players



Contents: 8 *Start* and *Finish* cards, 45 *Activity* cards and 3 *Bonus* cards.



Start/Finish



Activities



Bonus



Object: To win the most points.



Preparing to play: The players each take a *Start* card and a *Finish* card that they place in front of them.

- For 4 players, use all the *Activity* and *Bonus* cards.
- For 3 players, remove the rabbit *Activity* cards (check the backs of the cards) and the **+1 Bonus** card from the game.
- For 2 players, remove the fox and rabbit *Activity* cards (check the backs of the cards) as well as the **+1** and **+2 Bonus** cards from the game.

Set aside the *Bonus* card(s) which will come into play at the end of the game. Shuffle the *Activity* cards and stack them, face down, in the middle of the playing area. Take the top two cards and lay them face up next to the stack.

There are two phases to the game: the draw phase during which players collect *Activity* cards, then the construction phase during which players build their treetop trail.

1 / Draw phase

The youngest player starts and play then continues in a clockwise direction. On your turn, choose one of the two exposed *Activity* cards and lay it face down in front of you. Take the top card from the stack to replace the card you chose. Then it is the next player's turn to choose an *Activity* card... and so on until there is only one card left. Remove the last card from the game and the second phase of play can commence.

N.B. : During this first phase, players are not allowed to look at their cards.

2 / Construction phase

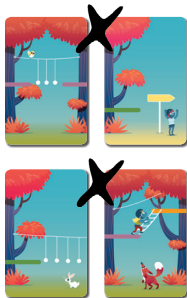
During this phase, all players play simultaneously. When one of the players gives the signal, you all turn up the cards you collected during the first phase and try to create the longest treetop trail possible by laying your cards next to one another.

- The trail must begin with a **Start** card and end with a **Finish** card.
- The **Activity** cards must be placed side by side respecting the colour of the platforms or by joining two halves of a single activity on the same level.
- It is not possible to join two half-platforms of different colours or to include a half an activity without the other half being placed next to it.

Valid connections



Invalid connections



It is possible that you might not be able to use all the cards you collected, in which case you set aside the unused cards.

As soon as you finish building your trail, you call out "Finished!" and take the highest **Bonus** card. You can then no longer make any changes to your trail. The other players continue to build and call out "Finished!" as soon as they complete their trail. If there are any left, in turn, they also take the highest **Bonus** card.

Winning: When all the players have finished their trails, check that the courses are all valid, and count your point(s): each card in the trail is worth one point, to which you add the points from your **Bonus** card, if you have one. The player with the most points wins the game. In case of a tie, the player with the biggest bonus is declared the winner.

NB: An invalid trail is not worth a single point!

FOREST ADVENTURE

D



Ab 6 Jahren



2 bis 4 Spieler



Inhalt: 8 *Start- und Ziel-Karten*, 45 *Kletterstrecken-Karten* und 3 *Bonus-Karten*.



Start / Ziel



Kletterstrecken

Bonus



Ziel des Spiels: Möglichst viele Punkte erzielen.



Vorbereitung des Spiels: Jeder Spieler nimmt jeweils eine *Start- und Ziel-Karte* und legt sie vor sich hin.

- Bei 4 Spielern werden alle *Kletterstrecken- und Bonus-Karten* verwendet.
- Bei 3 Spielern werden die *Kletterstrecken-Karten* mit Hasen (Rückseite der Karte) aus dem Spiel entfernt.
- Bei 2 Spielern werden die *Kletterstrecken-Karten* mit Füchsen und Hasen (Rückseite der Karte) und die *Bonus-Karten +1 und +2* aus dem Spiel entfernt.

Die *Bonus-Karte(n)* wird/werden zur Seite gelegt und am Ende der Partie verwendet. Die *Kletterstrecken-Karten* werden gemischt und verdeckt in der Mitte der Spieler auf einen Stapel gelegt, die zwei ersten Karten kommen aufgedeckt neben den Stapel.

Die Partie besteht aus zwei Spielphasen: In der ersten Phase ziehen die Spieler *Kletterstrecken-Karten* vom Stapel, in der zweiten Spielphase bauen die Spieler ihren Klettergartenparcours.

1 / Karten ziehen

Der jüngste Spieler beginnt, dann wechseln sich die Spieler im Uhrzeigersinn ab. Er nimmt eine der beiden aufgedeckten *Kletterstrecken-Karten*, die er verdeckt vor sich legt. Er ersetzt die gezogene Karte mit einer neuen Karte vom Stapel. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, eine *Kletterstrecken-Karte* zu wählen, und so weiter, bis nur noch eine Karte übrig ist. Diese letzte Karte wird aus dem Spiel entfernt und nun kann die zweite Spielphase beginnen.

Hinweis: Beim Kartenziehen dürfen die Spieler ihre Karten nicht ansehen.

2/ Bauphase

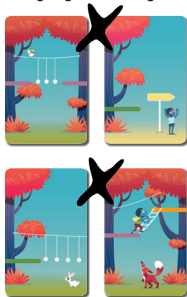
Während dieser Spielphase spielen alle gleichzeitig. Bei „Los“ drehen die Spieler die Karten um, die sie in der ersten Spielphase erhalten haben und versuchen, einen möglichst langen Kletterparcours zusammenzustellen, indem sie ihre Karten aneinanderreihen.

- Der Parcours muss immer mit einer **Start-Karte** beginnen und mit einer **Ziel-Karte** enden.
- Die **Kletterstrecken-Karten** müssen nebeneinandergelegt werden, indem die Farben der Plattformen oder zwei Hälften einer Kletterstrecke der gleichen Höhe eingehalten werden.
- Es dürfen weder halbe Plattformen mit verschiedenen Farben, noch halbe Kletterstrecken ohne die andere Hälfte aneinandergesetzt werden.

gültige Verbindungen



ungültige Verbindungen



Es ist möglich, dass ein Spieler nicht alle erhaltenen Karten verwenden kann, diese werden dann aus dem Spiel entfernt.

Sobald ein Spieler seinen Parcours beendet hat, ruft er „Fertig“ und nimmt die **Bonus-Karte** mit der höchsten Punktezahl. Für ihn ist die Partie beendet und er kann seinen Parcours nicht mehr ändern. Die anderen Spieler bauen weiter und rufen „Fertig“, sobald sie ihren Parcours beendet haben. Falls verfügbar, nehmen sie die **Bonus-Karte** mit der höchsten Punktezahl.

Ende des Spiels: Jeder Spieler, der seinen Parcours beendet hat, überprüft, ob er richtig ist und zählt seine Punkte: Einen Punkt für jede verbaute Karte und den/die Punkt(e) der eventuellen **Bonus-Karte**. Der Spieler mit den meisten Punkten hat die Partie gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Bonus-Punkten.

Hinweis: Bei einem falschen Parcours bekommt man keine Punkte!

FOREST ADVENTURE

E



A partir de 6 años



De 2 a 4 jugadores



Contenido: 8 cartas *Salida y Llegada*, 45 cartas *Instalación* y 3 cartas *Bono*.



Salida/Llegada



Instalación



Bono



Objetivo del juego: conseguir el mayor número de puntos.



Preparación del juego: cada jugador pone una carta *Salida* y una carta *Llegada* delante de él.

- Con 4 jugadores, se utilizan todas las cartas *Instalación* y *Bono*
- Con 3 jugadores, se separan las cartas *Instalación* con conejos (anverso de las cartas) y la carta *Bono +1*.
- Con 2 jugadores, se separan las cartas *Instalación* con zorros y conejos (anverso de las cartas) y las cartas *Bono +1* y *+2*.

Las cartas *Bono* se colocan a un lado y serán usadas al final de la partida. Se barajan las cartas *Instalación* y se colocan boca abajo en el centro de la mesa. Al lado, se colocan boca arriba las dos primeras cartas del montón.

La partida se desarrolla en dos fases: la fase de coger cartas del montón, en la que los jugadores consiguen las cartas *Instalación* y la fase de construcción, durante la que los jugadores van a construir su recorrido de arborismo.

1/ La fase de coger cartas

Empieza el jugador más joven y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Coge una de las 2 cartas *Instalación* que están visibles y la pone frente a él boca abajo. En el lugar de la carta elegida pone una nueva carta del montón. A continuación, le toca al siguiente jugador elegir una carta *Instalación*... y así hasta que ya solo quede una carta. Esta es descartada del juego y comienza la segunda fase.

Nota: Durante esta fase, los jugadores no pueden ver las sus cartas.

2/ La fase de construcción

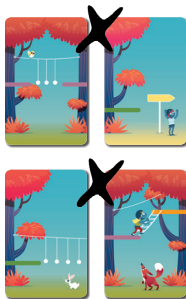
Durante esta fase, todos los jugadores juegan al mismo tiempo. Con el banderazo de salida, los jugadores le dan la vuelta a las cartas obtenidas durante la primera fase e intentan crear el camino de arborismo más largo posible juntando sus cartas.

- El recorrido debe comenzar con una carta de **Salida** y terminar con una carta de **Llegada**.
- Las cartas **Instalación** se deben colocar unas junto a otras respetando el color de las plataformas o juntando dos mitades de una instalación del mismo nivel.
- No se pueden juntar dos semiplataformas de colores distintos ni colocar una media instalación sin que la otra mitad esté situada a su lado.

Conexiones correctas



Conexiones incorrectas



Puede pasar que un jugador no utilice todas las cartas que tiene, por lo que dichas cartas quedan descartadas.

Cuando un jugador termina la construcción de su recorrido, anuncia "he terminado" y coge la carta **Bono** de mayor valor. La partida se termina para él y ya no puede modificar su recorrido. Los demás jugadores siguen construyendo y dicen "he terminado" cuando finalizan sus recorridos. Si quedan, cogen la carta **Bono** de mayor valor.

Final de la partida: cuando todos los jugadores han terminado sus recorridos, se comprueba que estén correctos y se cuentan los puntos: 1 punto por cada carta colocada. Al total se añaden los puntos de la carta **Bono**, cuando corresponda. El jugador que tiene más puntos gana la partida. En caso de empate, gana el que tiene el bono más alto.

Nota: ¡un recorrido incorrecto no suma ningún punto!

FOREST ADVENTURE

1



Dai 6 anni in su



Da 2 a 4 giocatori



Contenuto: 8 carte *Partenza e Arrivo*, 45 carte *Passaggio* e 3 carte *Bonus*.



Partenza / Arrivo



Passaggi



Bonus



Scopo del gioco: totalizzare il maggior numero di punti.



Preparazione del gioco: ciascun giocatore prende e mette davanti a sé una carta *Partenza* e una carta *Arrivo*.

- Con 4 giocatori, si utilizzano tutte le carte *Passaggio* e *Bonus*.
- Con 3 giocatori, si escludono la carta *Bonus +1* e le carte *Passaggio* raffiguranti delle conigli sul retro.
- Con 2 giocatori, si escludono le carte *Bonus +1* e *+2* e le carte *Passaggio* raffiguranti volpi e conigli sul retro.

Le carte *Bonus* si mettono da parte: saranno utilizzate nella fase finale della partita. Le carte *Passaggio* vengono mescolate, impilate a faccia in giù e disposte in mezzo ai giocatori. Le prime due carte vengono girate e posizionate a faccia in su accanto al mazzo.

La partita si svolge in 2 fasi: quella della scelta in cui i giocatori raccolgono le carte *Passaggio* e quella della costruzione in cui creano i percorsi acrobatici sugli alberi.

1/ Fase della scelta

Inizia il giocatore più piccolo e si prosegue in senso orario. Il giocatore prende una delle 2 carte *Passaggio* poste a faccia in su vicino al mazzo e la dispone davanti a sé a faccia in giù. Poi sostituisce la carta pescata con un'altra carta del mazzo. Tocca quindi al giocatore successivo scegliere una carta *Passaggio*... e così via fino a quando non rimane una sola carta, che viene esclusa. Inizia così la seconda fase del gioco.

N.B.: Durante questa fase, ai giocatori non è consentito guardare loro carte.

2/ Fase della costruzione

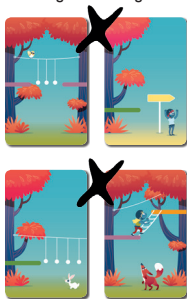
Durante questa fase, i giocatori giocano tutti contemporaneamente. Al via, i giocatori girano le carte raccolte nella prima fase e tentano di creare il percorso acrobatico più lungo possibile, accostando le carte tra di loro.

- Il percorso deve iniziare con una carta **Partenza** e terminare con una carta **Arrivo**.
- Le carte **Passaggio** devono essere disposte una accanto all'altra rispettando il colore delle pedane oppure accostando le due metà di un passaggio di pari livello.
- Non è consentito accostare tra loro due semi-pedane di diverso colore né aggiungere la metà di un passaggio senza mettervi accanto l'altra metà.

Collegamenti giusti



Collegamenti sbagliati



Se un giocatore non riesce a utilizzare tutte le carte in suo possesso, le carte inutilizzate vengono quindi escluse dal gioco.

Quando un giocatore finisce di costruire il percorso, dice a voce alta "Finito!" e prende la carta **Bonus** che vale di più. Per lui il gioco è terminato e non potrà più cambiare il proprio percorso. Gli altri giocatori continuano la costruzione e dicono "Finito!" appena hanno terminato il percorso. Poi prendono la carta **Bonus** che vale di più, se è rimasta.

Fine del gioco: quando tutti i giocatori hanno finito il proprio percorso, se ne verifica l'esattezza e si contano i punti: 1 punto per ogni carta aggiunta. A questo totale, si sommano i punti dell'eventuale carta **Bonus**. Il giocatore che totalizza il maggior numero di punti vince la partita. In caso di parità, vince chi ha il bonus maggiore.

N.B. Un percorso sbagliato vale zero punti!

FOREST ADVENTURE

P



A partir dos 6 anos.



De 2 a 4 jogadores.



Conteúdo: 8 cartas *Partida* e *Chegada*, 45 cartas *Oficina* e 3 cartas *Bónus*.



Partida / Chegada



Oficina



Bónus



Objetivo do jogo: Obter o máximo de pontos.



Preparação do jogo: Cada jogador coloca à sua frente uma carta *Partida* e uma carta *Chegada*.

- Com 4 jogadores, são utilizadas todas as cartas *Oficina* e *Bónus*.
- Com 3 jogadores, as cartas *Oficina* coelhos (verso das cartas) e a carta *Bónus* +1 são retiradas do jogo.
- Com 2 jogadores, as cartas *Oficina* raposas e coelhos (verso das cartas), bem como a carta *Bónus* +1 e +2 são retiradas do jogo.

A(s) carta(s) *Bónus* é/são colocada(s) de lado e será/serão utilizada(s) no fim da partida. As cartas *Oficina* são baralhadas e colocadas num monte, com as faces escondidas, ao centro, entre os jogadores. As duas primeiras cartas do monte são viradas ao lado, com as faces visíveis.

A partida desenrola-se em 2 fases: a fase de ir ao monte durante a qual os jogadores vão buscar cartas *Oficina* e, depois, a fase de construção, durante a qual os jogadores vão construir o seu percurso de arborismo.

I / Fase de ir ao monte

Começa a jogar o jogador mais novo, jogando-se, depois, no sentido dos ponteiros do relógio. Ele tira uma das 2 cartas *Oficina* com as faces visíveis as quais coloca à sua frente com a face escondida. Substitui a carta que tirou por uma nova carta do monte. Depois, é a vez do jogador seguinte escolher uma carta *Oficina*... e assim por diante, até que reste apenas uma carta. Esta é, então, afastada do jogo e a segunda fase do jogo pode começar.

N.B.: Durante esta fase, os jogadores não podem ver as cartas.

2/ Fase de construção

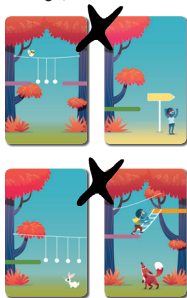
Durante esta fase, todos os jogadores jogam ao mesmo tempo. Ao sinal de partida, os jogadores viram as cartas recolhidas durante a primeira fase e tentam criar o mais longo percurso de arborismo possível colocando as suas cartas umas junto das outras.

- O percurso deve começar com uma carta de *partida* e termina com uma carta de *chegada*.
- As cartas *oficina* devem ser colocadas lado a lado respeitando a cor das plataformas ou juntando duas metades de uma oficina do mesmo nível.
- Não é possível juntar duas meias-plataformas de cores diferentes nem colocar uma meia-oficina sem que a outra metade seja colocada ao lado.

Ligações corretas



Ligações incorretas



Pode acontecer que um jogador não consiga utilizar todas as cartas que recolheu, devendo estas ser retiradas do jogo.

Assim que um jogador acabar de construir o seu percurso, anuncia “Terminei!” e tira a carta *Bónus* com o maior valor. A partida do jogo termina para ele e este não pode alterar o seu percurso. Os outros jogadores continuam a construir e anunciam “Terminei!”, assim que terminarem o seu percurso. Se ainda restarem, tiram a carta *Bónus* com o valor mais alto.

Fim da partida: Quando todos os jogadores tiverem terminado os seus percursos, estes são verificados e contam-se os pontos: 1 ponto por cada carta jogada. Acrescenta-se a este total o(s) ponto(s) da carta *Bónus*, se for o caso. O jogador com o maior número de pontos ganha a partida. Em caso de empate, é vencedor o jogador que tiver o maior bónus.

N.B.: Um percurso incorreto não atribui qualquer ponto!

FOREST ADVENTURE

NL



Vanaf 6 jaar



2 tot 4 spelers



Inhoud: 8 vertrek- en aankomstkaarten, 45 parcourskaarten en 3 bonuskaarten.



Vertrek/aankomst



Parcours



Bonus



Doel van het spel: zoveel mogelijk punten verzamelen.



Vorbereiding van het spel: elke speler legt een vertrek- en een aankomstkaart voor zich.

- Wanneer er 4 spelers zijn, worden alle *parcours-* en *bonuskaarten* gebruikt.
- Wanneer er 3 spelers zijn, worden de *parcourskaarten* met konijnen (achterkant van de kaarten) en de *bonuskaart +1* uit het spel verwijderd.
- Wanneer er 2 spelers zijn, worden de *parcourskaarten* met vossen en konijnen (achterkant van de kaarten) en de *bonuskaarten +1* en *+2* uit het spel verwijderd.

De *bonuskaart(en)* wordt/worden opzij gelegd en aan het eind van het spel gebruikt. De *parcourskaarten* worden geschud en op een stapeltje tussen de spelers in gelegd, met de afbeeldingen naar beneden. De eerste tweede kaarten van de stapel worden omgedraaid en naast elkaar gelegd met de plaatjes naar boven.

Het spel verloopt in 2 fasen: tijdens de eerste fase (de verzamel fase) verzamelen de spelers de *parcourskaarten*, tijdens de tweede fase (de bouw fase) bouwen de spelers hun boomklimparcours.

1/ De verzamel fase

De jongste speler begint, vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler pakt een van de twee *parcourskaarten* waarvan de plaatjes zichtbaar zijn en legt die voor zich neer met de afbeelding naar beneden. Daarna vervangt hij de getrokken kaart door een nieuwe kaart uit de pot. Daarna mag de volgende speler een *parcourskaart* kiezen, en zo wordt er verder gespeeld tot er nog maar één kaart over is. Deze laatste kaart wordt uit het spel gehaald, waarna de tweede fase kan beginnen.

Let op: Tijdens deze fase mogen de spelers niet kijken naar hun kaarten.

2/ De bouwfase

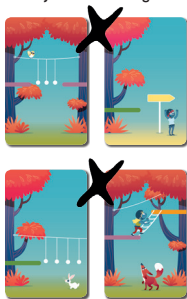
Tijdens deze fase spelen alle spelers tegelijk. Allereerst draaien de spelers de kaarten om die ze tijdens de eerste fase hebben verzameld en proberen een zo lang mogelijk boomklimparcours te maken door hun kaarten aan elkaar te verbinden.

- Het parcours moet beginnen met een *vertrekkaart* en eindigen met een *aankomstkaart*.
- De *parcourskaarten* moeten naast elkaar worden geplaatst, waarbij de spelers rekening moeten houden met de kleur van de platforms of twee onderdelen van dezelfde hoogte met elkaar moeten verbinden.
- Het is niet mogelijk om twee platforms in verschillende kleuren aan elkaar te verbinden of een half onderdeel van een parcours te leggen zonder dat er een bijpassend deel naast ligt.

Correcte verbindingen



Onjuiste verbindingen



Het is mogelijk dat een speler niet al zijn kaarten kan gebruiken. De onbruikbare kaarten worden dan uit het spel verwijderd.

Zodra een speler klaar is het met bouwen van zijn parcours, roept hij 'klaar!' en pakt de *bonuskaart* met de hoogste waarde. Het spel is dan voor hem afgelopen en hij kan zijn parcours niet meer veranderen. De andere spelers gaan door met bouwen en roepen 'klaar!' zodra zij klaar zijn met het bouwen van hun parcours. Als er nog *bonuskaarten* over zijn, nemen zij de bonuskaart met de hoogste waarde.

Einde van het spel: Wanneer alle spelers klaar zijn met hun parcours, worden de parcoursen gecontroleerd en de punten opgeteld: 1 punt per gelegde kaart. Aan dit totaal word(t)en de punt(en) van de eventuele *bonuskaart* toegevoegd. De speler met de meeste punten is de winnaar. Als twee spelers evenveel punten hebben, wint de speler met de hoogste bonus.

Let op: als een parcours niet klopt, krijgt de betreffende speler geen enkele punt!

FOREST ADVENTURE

5



Från 6 år



2 till 4 spelare



Innehåll: 8 *start-* och *målkort*, 45 *verkstadskort* och 3 *bonuskort*.



Start/mål



Verkstäder



Bonus



Spelets mål: att vinna flest poäng.



Spelförberedelser: varje spelare tar ett *startkort* och ett *målkort* och placerar dem framför sig.

- Med 4 spelare används alla *verkstads-* och *bonuskort*.
- Med 3 spelare tas *verkstadskorten* med kaniner (baksidan av korten) och *bonuskort*en +1 ur spelet.
- Med 2 spelare tas *verkstadskorten* med rävar och kaniner (baksidan av korten) och *bonuskort*en +1 och +2 ur spelet.

Bonuskortet/korten läggs åt sidan för att användas i slutet av spelomgången. *Verkstadskorten* blandas och placeras mitt på bordet i en hög med framsidan nedåt. De två första korten i korthögen vänds upp och läggs bredvid högen med framsidan väl synlig.

Spelet har två etapper: kortdragningen då spelarna kommer att samla på *verkstadskort* och sedan banbyggandet då spelarna kommer att bygga sina höghöjdsbanor.

1/ Kortdragningen

Den yngste spelaren börjar och sedan spelar man medurs. Spelaren tar ett av de 2 uppvända *verkstadskorten* och lägger det framför sig med framsidan nedåt. Hen vänder sedan upp ett nytt kort från korthögen så att det alltid finns två uppvända kort. Sedan ska nästa spelare välja ett *verkstadskort* ... och så vidare tills det bara finns ett kort kvar. Det överblivna kortet tas bort från spelet och den andra speletappen kan börja.

OBS: I denna etapp får spelarna inte titta deras korten

2/ Banbyggandet

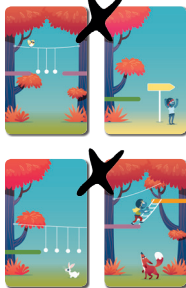
Under banbyggandet spelar alla spelarna på samma gång. Vid startsignalen vänder spelarna på korten de samlade på sig under kortdragningen och försöker skapa den längsta höghöjdsbanan genom att placera sina kort bredvid varandra.

- Banan måste börja med ett **startkort** och sluta med ett **målkort**.
- **Verkstads korten** måste placeras sida vid sida och följa plattformens färg eller genom att placera två verkstadshalvor på samma höjd bredvid varandra.
- Det är inte möjligt att placera två halva plattformar av olika färg bredvid varandra eller att placera en halv verkstad utan att den andra halvan placeras bredvid den.

Rätt placeringar



Felaktiga placeringar



Ett spel av Liesbeth och Pierre- Yves Lebeau

Det är möjligt att en spelare inte kan använda alla kort som hen har samlat in, de tas då bort från spelet.

Så snart en spelare byggt klart sin bana säger hen "klar" och tar **bonus kortet** med högst värde. Därefter kan spelaren inte ändra sin bana. Övriga spelare fortsätter att bygga och säger "klar" så snart de har avslutat sina banor. Om det finns flera **bonus kort** kvar tar de det som har högst värde.

Spelets slut: När alla spelare har avslutat sina banor kontrollerar man att banorna är korrekta och räknar samman poängen: 1 poäng per korrekt placerat kort. Till detta lägger man till poäng för eventuella **bonus kort**. Den spelare som har flest poäng vinner spelomgången. Om det blir lika vinner den spelare som har mest bonuspoäng.

OBS: en ogiltig bana ger inga poäng alls!

FOREST ADVENTURE

DK



Fra 6 år



2-4 spillere



Indhold: 8 afgang- og ankomstkort, 45 værkstedskort og 3 bonuskort.



Afgang / Ankomst



Klatrekort



Bonus



Spillets formål: At få flest mulige point.



Forberedelse af spillet: Hver spiller tager 1 afgang- og 1 ankomstkort og lægger dem foran sig.

- Hvis der er 4 spillere, bruges alle *klatre* og *bonus*kortene.
- Hvis der er 3 spillere, fjernes *klatre*kortene, som har en kanin på bagsiden og **+1**-bonuskortet fra spillet.
- Hvis der er 2 spillere, fjernes *klatre*kortene, som har en kanin på bagsiden samt **+1**- og **+2**-bonuskortene fra spillet.

*Bonus*kortet/-kortene lægges ved siden af. De skal først bruges til sidst i spillet. *Klatre*kortene blandes og lægges i en bunke med billedsiden nedad mellem spillerne. De 2 første kort i bunken vendes og lægges med billedsiden opad ved siden af hinanden.

Spillet foregår i 2 faser: Først en fase, hvor spillerne skal samle *klatre*kort og derefter en fase, hvor de skal bygge deres rute igennem træerne.

1/ Samling af klatrekort

Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Man tager et af de 2 *klatre*kort, som ligger med billedsiden opad, og lægger det foran sig med billedsiden nedad. Derefter trækker man et nyt kort i bunken og erstatter det kort, som blev fjernet.

Så vælger næste spiller et *klatre*kort... og så fremdeles indtil der kun er 1 kort tilbage.

Dette kort fjernes fra spillet, og næste fase begynder.

NB: I denne fase må man ikke kigge på de kort, man har samlet sammen.

2/ Bygning af ruter

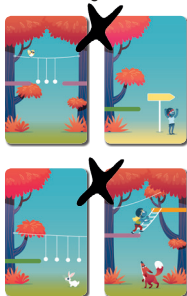
Alle spillere spiller samtidigt i denne fase. Når der bliver sagt "start", vender spillerne de kort om, som de har samlet i spillets første fase og forsøger at lave en rute, der er så lang som muligt ved at lægge kortene efter hinanden.

- Ruten skal begynde med et *afgangskort* og slutte med et *ankomstkort*.
- *Klatrekortene* skal lægges ved siden af hinanden, så farverne på platformene svarer til hinanden, eller så 2 halve klatreaktiviteter ligger på samme niveau.
- Det er ikke muligt at lægge 2 halve klatreaktiviteter i forskellige farver sammen eller at lægge en halv klatreaktivitet ned uden den anden halvdel.

Rigtigt lagt sammen



Forkert lagt sammen



Et spil af Liesbeth og Pierre-Yves Lebeau

Det hænder, at en spiller ikke kan bruge alle de kort, han eller hun har samlet. De lægges bare væk.

Når man er færdig med at bygge sin rute, siger man "færdig" og tager *bonuskortet* med den højeste værdi. Spillet slutter for ham eller hende, og man kan ikke ændre på sin rute. De andre spillere fortsætter med at bygge og siger "færdig", så snart ruterne er færdige. Hvis der er flere *bonuskort* tilbage på bordet, vælger man det med den højeste værdi.

Spillets afslutning: Når alle spillere er færdige med deres rute, kontrolleres det, at ruterne er korrekte, og der tælles point. Hvert kort, som er lagt ned, giver et 1 point, og dertil lægges point for eventuelle *bonuskort*. Den spiller, som har flest point, vinder omgangen. Hvis 2 spillere har samme antal point, vinder den spiller, som har det højeste *bonuskort*.

NB: Man får ingen point for en ukorrekt rute!

FOREST ADVENTURE

RUS



С 6 лет



2–4 игрока



В комплекте: 8 карточек *старт* и *финиш*, 45 карточек *препятствие*, 3 карточки *бонус*.



Старт/финиш



Препятствия

Бонус



Цель игры: заработать больше всех очков.



Подготовка к игре: каждый игрок кладет по одной карточке *старт* и *финиш* перед собой.

- При игре вчетвером используются все карточки *препятствие* и *бонус*.
- При игре втроем карточки *препятствие* с зайцами на рубашках и карточка *бонус +1* не используются.
- При игре вдвоем карточки *препятствие* с лисами и зайцами на рубашках и карточки *бонус +1* и *+2* не используются.

Карточку *бонус* следует положить рядом и использовать в конце партии. Перемешайте карточки *препятствие* и выложите их стопкой лицевой стороной вниз в центре между игроками. Откройте две первые карточки стопки и положите их рядом лицевой стороной вверх.

Партия проходит в 2 этапа: на этапе набора карточек игроки берут карточки *препятствие*, а затем, на этапе строительства, они стоят свою канатную трассу.

1) Этап набора карточек

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Он берет одну из двух открытых карточек *препятствие* и кладет ее перед собой лицевой стороной вниз. На место взятой карточки он кладет следующую карточку из стопки. Затем карточку *препятствие* выбирает следующий игрок и так далее, пока не останется только одна карточка. Эта карточка выходит из игры, и начинается второй этап.

Примечание. На этом этапе игроки не могут смотреть карточки

2) Этап строительства

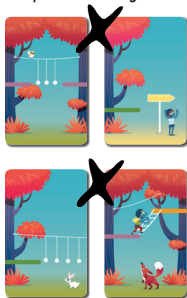
На этом этапе все игроки действуют одновременно. По команде они переворачивают свои карточки, набранные на первом этапе, и стараются построить как можно более длинную канатную трассу, выкладывая карточки в ряд.

- Трасса должна начинаться с карточки *старт* и заканчиваться карточкой *финиш*.
- Выкладывая рядом две карточки *препятствие*, следует соблюдать цвет площадки или соединять две половины препятствия на одном уровне.
- Запрещается соединять две половины площадки разного цвета или выкладывать одну половину препятствия без другой.

Правильное соединение



Неправильное соединение



Авторы игры: Либет и Пьер-Ив Лебо

Может получиться так, что игрок не смог использовать все набранные карточки. Тогда оставшиеся карточки выходят из игры. Закончив строительство трассы, игрок говорит *готово* и берет карточку *бонус* наибольшей стоимости. Партия для него заканчивается, и он больше не может изменять свою трассу.

Остальные игроки продолжают строительство и говорят *готово*, когда их трасса собрана. Если карточки *бонус* еще остались, они берут карточку *бонус* наибольшей стоимости.

Конец игры. Когда все игроки закончили строительство трасс, они проверяют их и подсчитывают очки: каждая выложенная карточка дает 1 очко. К этой сумме добавляются очки карточки *бонус*, если она была взята. Партию выигрывает игрок, набравший больше всех очков. При равенстве очков побеждает тот, у кого больше бонус.

Примечание. Неправильная трасса не приносит очков!