

PICNIC



ans years
años Jahre

4-10



PicNIC

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 1



x 1



x 4



x 8



x 8



x 8



x 3



x 4



Lapins et renards organisent un grand pique-nique, le lieu est trouvé, mais il reste encore à récupérer de quoi manger. Dans cette quête, lapins et renards font équipe et décident de se relier par un lien pour ne pas se perdre. Quelle équipe rapportera le plus de fruits et de légumes ?

Contenu : 4 lapins et 4 renards reliés par un lien, 1 tuile « Pique-nique », 16 tuiles « Destination » (4 tuiles « Jardin fleuri », 4 tuiles « Montagne », 4 tuiles « Forêt », 4 tuiles « Campagne »), 1 roue, 27 jetons « Nourriture » (8 pommes, 8 pastèques, 8 carottes et 3 ananas).

Principe : Chaque équipe, constituée d'un lapin et d'un renard relié par un fil, va se promener sur les différentes tuiles en quête d'un maximum de nourriture pour le pique-nique !

But du jeu : faire la plus grande ligne de nourriture.

Mise en place :

- Placez la tuile pique-nique au centre de la table et répartissez aléatoirement toutes les tuiles « Destination » autour, la face ananas des tuiles doit être cachée.
 - Placez les jetons pommes, pastèques et carottes de façon aléatoire sur les tuiles « Destination » : 2 jetons sur les 8 tuiles les plus éloignées et 1 jeton sur les autres.
 - Placez la roue sur la table accessible de tous et posez les 3 jetons ananas à côté.
- Chaque joueur choisit un couple lapin-renard d'une couleur et le pose sur la tuile « Pique-nique ».



Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, le joueur tourne la roue. Les aiguilles indiquent deux destinations, en haut une destination pour le lapin, en bas une destination pour le renard.

Le joueur peut alors déplacer 1 de ses 2 animaux vers la tuile « Destination » indiquée si la longueur du fil le permet.



Ex : le lapin doit se rendre sur une tuile « jardin fleuri » ou le renard sur une tuile « campagne ».

- Lorsqu'un animal arrive sur une tuile avec 1 ou 2 jetons « nourriture », le joueur prend le jeton de son choix.
- Lorsqu'un animal arrive sur une tuile sans jeton « nourriture », le joueur retourne la tuile. S'il découvre un ananas sur l'autre face, il récupère un jeton ananas, sinon rien ne se passe. Les tuiles retournées restent sur cette nouvelle face.
- Lorsqu'un animal arrive sur une tuile avec un ananas visible, rien ne se passe. Celui-ci a déjà été récupéré par un autre joueur.

Attention ! Il est interdit de croiser le fil qui lie ses animaux avec le fil d'un autre joueur.



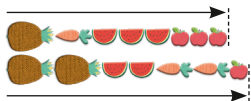
NB 1 : On ne peut pas être plusieurs sur la même tuile, à l'exception de la tuile Pique-nique.

NB 2 : Il se peut qu'à son tour de jeu, on ne puisse déplacer aucun de ses animaux, soit parce qu'on est bloqué par les liens des autres joueurs, soit parce que les tuiles de destination accessibles sont déjà occupées. À ce moment-là, on passe son tour.

Une fois son tour terminé, la main passe au joueur suivant.

Fin du jeu :

La partie s'arrête dès que les 3 ananas ont été gagnés. Tous les joueurs alignent leurs jetons « nourriture » (pommes, carottes, pastèques et ananas), celui qui fait la plus grande ligne gagne la partie.




Variante avancée :

Dans la variante avancée, seul le lapin peut récupérer les jetons « carotte » et seul le renard peut récupérer les jetons « pastèque ». Les jetons pommes (et ananas) peuvent être récupérés par les 2 animaux.

Un jeu de Johan Benvenuto et Kévin Jost

GB Game rules

 4 - 10 years

 2 to 4 players

The rabbits and foxes are organising a big picnic: they've found the place, but not the food. They've decided to look for it in teams, and tie themselves together so they don't get lost. Which team will bring back the most fruit and vegetables?

Contents: 4 rabbits and 4 foxes tied together in pairs, 1 "Picnic" tile, 16 "Destination" tiles (4 "Flower Garden" tiles, 4 "Mountain" tiles, 4 "Forest" tiles, 4 "Countryside" tiles), 1 wheel, 27 "Food" counters (8 apples, 8 watermelons, 8 carrots and 3 pineapples).

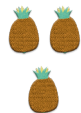
Concept: Each tied-together team of one rabbit and one fox moves from tile to tile, gathering as much food as they can find for the picnic!

Aim of the game: to make the longest line of food.

Getting the game ready:

- Place the "Picnic" tile in the middle of the table, and spread all the "Destination" tiles randomly around it with the pineapple side facing down.
- Place the apple, watermelon and carrot counters randomly on the "Destination" tiles: put 2 counters on the 8 tiles that are furthest from the picnic, and 1 on all the others.
- Place the wheel on the table so that everyone can reach it, and set the 3 pineapple counters to one side.

Each player chooses a pair of animals in a different colour and puts them on the "Picnic" tile.



Playing the game:

The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction. When it is their turn, the player spins the wheel. The hands point to two destinations: the top one is for the rabbit, and the bottom one for the fox.

If the string tying them together is long enough to do so, the player can then move 1 of their 2 animals to the "Destination" tile shown.



- When an animal lands on a tile with 1 or 2 "Food" counters on it, the player takes the counter of their choice.
- When an animal lands on a tile with no "Food" counters on it, the player turns over the tile. If they find a pineapple on the other side of the tile, they take a pineapple counter: if they don't, nothing happens. They leave the tile turned over.
- When an animal lands on a tile showing a pineapple, nothing happens. This is because another player has already collected it.

In this example, the rabbit must go to a "Flower Garden" tile, or the fox to a "Countryside" tile.

Careful! The string between your animals must not cross over the string belonging to another player's pair.



Note 1: Only 1 animal can be on a tile at any given time, except for the "Picnic" tile.

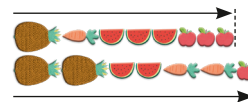
Note 2: A player might not be able to go on their turn for two reasons: there might be strings between other players' pairs blocking their way, or the Destination tiles they could go to are already occupied. In either of these cases, the player cannot move and their turn is over.

Once their turn is over, the game moves on to the next player.

End of the game:

The game ends when all 3 pineapples have been won.

All the players line up their "Food" counters (apples, carrots, watermelons and pineapples) and the player with the longest line wins.



Advanced version:

In the advanced version, only the rabbit can collect carrots, and only the fox can collect watermelons. Both animals can collect apples (and pineapples).

A game by Johan Benvenuto and Kévin Jost



Hasen und Füchse veranstalten ein großes Picknick. Der Ort steht bereits fest, jetzt muss allerdings noch das Essen zusammengesucht werden. Für diese Aufgabe sind die Hasen und die Füchse ein Team. Um sich unterwegs nicht zu verlieren, verbinden sie sich mit einer Schnur. Welches Team wird am meisten Obst und Gemüse einsammeln?

Inhalt: 4 Hasen und 4 Füchse (verbunden durch eine Schnur), 1 Picknickplättchen, 16 Zielortplättchen (4 x Blumen, 4 x Berge, 4 x Wald, 4 x Landschaft), 1 Glücksrad, 27 Essenships (8 Äpfel, 8 Wassermelonen, 8 Karotten und 3 Ananas).

Spielprinzip: Jedes Hase-Fuchs-Team geht auf den verschiedenen Plättchen spazieren und versucht, möglichst viel Essen für das Picknick zu sammeln!

Ziel des Spiels: Am meisten Essen sammeln.

Spielvorbereitung:

- Das Picknickplättchen wird in die Mitte des Tisches gelegt und die Zielortplättchen werden beliebig darum herum gelegt, wobei die Ananasseite der Plättchen nicht sichtbar ist.
- Die Apfel-, Wassermelonen- und Karottenchips werden beliebig auf den Plättchen verteilt. 2 Chips auf den 8 am weitesten entfernten Plättchen und 1 Chip auf den anderen.
- Das Glücksrad wird so auf den Tisch gelegt, dass es für alle gut erreichbar ist, und die 3 Ananaschips werden danebengelegt.

Jeder Spieler wählt ein Hase-Fuchs-Team einer bestimmten Farbe und stellt die Figuren auf das Picknickplättchen.

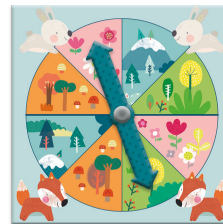


Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, dreht das Glücksrad. Die Zeiger geben zwei Zielorte an, oben einen Zielort für den Hasen und unten einen Zielort für den Fuchs.



Der Spieler kann 1 seiner 2 Tiere auf das angegebene Zielortplättchen bewegen, wenn die Länge der Schnur dies zulässt.



Beispiel: Der Hase muss auf eine Blumen-gartenkarte gehen oder der Fuchs auf eine Landkarte.

- Wenn ein Tier auf einem Plättchen mit 1 oder 2 Essenships ankommt, kann der Spieler sich dort einen Chip nehmen.
- Wenn ein Tier auf einem Plättchen ohne Essenship landet, dreht der Spieler das Plättchen um. Befindet sich auf der anderen Seite eine Ananas, erhält er einen Ananaschip, ansonsten passiert nichts. Die umgedrehten Plättchen bleiben umgedreht mit dieser neuen Seite nach oben.
- Landet ein Tier auf einem Plättchen mit einer sichtbaren Ananas, passiert nichts. Diese wurde bereits von einem anderen Spieler genommen.

Achtung! Die Schnur der eigenen Tiere darf nicht die Schnur eines anderen Spielers überkreuzen.



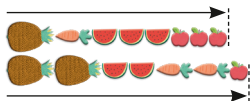
Hinweis 1: Es können nicht mehrere Tiere auf demselben Plättchen stehen, mit Ausnahme des Picknickplättchens.

Hinweis 2: Es kann vorkommen, dass man bei einem Spielzug seine Tiere nicht bewegen kann, entweder, weil man durch die Schnüre der anderen Spieler blockiert ist, oder weil die zugänglichen Zielortplättchen bereits besetzt sind. In diesem Fall setzt man eine Runde aus.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende:

Das Spiel ist beendet, wenn die 3 Ananas genommen wurden. Alle Spieler legen ihre Essenschips (Äpfel, Karotten, Wassermelonen und Ananas) nebeneinander und der Spieler mit der längsten Reihe gewinnt.



Variante für Fortgeschrittene:

Nur der Hase kann die Karottenchips aufsammeln und nur der Fuchs die Wassermelonenchips. Die Apfel- (und Ananas-) Chips können von beiden Tieren aufgesammelt werden.

Ein Spiel von Johan Benvenuto und Kévin Jost

E Regeln del juego

4 - 10 años

2 -4 jugadores

Los conejos y los zorros organizan un gran picnic. Han encontrado el lugar para celebrarlo, pero todavía hay que conseguir la comida. En esta búsqueda, los conejos y los zorros aúnan fuerzas y deciden conectarse con un hilo para no perderse. ¿Qué equipo conseguirá la mayor cantidad de fruta y verdura?

Contenido: 4 conejos y 4 zorros conectados por un hilo, 1 casilla «Pícnic», 16 casillas «Destino» (4 casillas «Jardín», 4 casillas «Montaña», 4 casillas «Bosque» y 4 casillas «Campo»), 1 rueda y 27 fichas «Comida» (8 manzanas, 8 sandías, 8 zanahorias y 3 piñas).

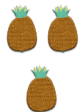
Lógica del juego: cada equipo, formado por un conejo y un zorro conectados por un hilo, se pasea por las diferentes casillas en busca de la mayor cantidad de comida para el picnic.

Objetivo del juego: formar la línea más larga de comida.

Preparación del juego:

- La casilla «Pícnic» se coloca en el centro de la mesa y todas las casillas «Destino» se reparten de forma aleatoria a su alrededor. La cara con la piña de las casillas debe estar boca abajo.
- Las fichas de manzanas, sandías y zanahorias se colocan de forma aleatoria encima de las casillas «Destino»: 2 fichas en las 8 casillas más alejadas y 1 ficha en el resto.
- La rueda se coloca en la mesa al alcance de todos los jugadores con las 3 fichas de piña al lado.

Cada jugador elige una pareja conejo-zorro de un color y la coloca encima de la casilla «Pícnic».



Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Llegado su turno, el jugador gira la rueda. Las agujas indican dos destinos: arriba un destino para el conejo y abajo un destino para el zorro.

El jugador puede mover uno de sus dos animales hacia la casilla «Destino» indicada si la longitud del hilo lo permite.



- Cuando un animal llega a una casilla con 1 o 2 fichas «Comida», el jugador coge la ficha que quiera.
- Cuando un animal llega a una casilla sin ficha «Comida», el jugador da la vuelta a la casilla. Si hay una piña en la otra cara, se lleva una ficha de piña; si no, no pasa nada. Se dejan las casillas vueltas por esa nueva cara.
- Cuando un animal llega a una casilla con una piña al descubierto, no pasa nada. Ya se la ha llevado otro jugador.

Ejemplo: el conejo debe ir a una casilla «Jardín» y el zorro, a una casilla «Campo».

¡Atención! Un jugador no puede cruzar el hilo que conecta sus animales con el hilo de otro jugador.



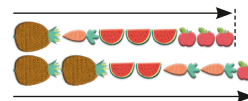
Nota 1: no puede haber varios jugadores en la misma casilla, salvo la casilla «Pícnic».

Nota 2: puede que, cuando sea su turno, un jugador no pueda mover ninguno de sus animales, bien porque está bloqueado por los hilos de los demás jugadores, bien porque las casillas de destino a su alcance están ya ocupadas. En ese momento, el jugador pierde su turno.

Una vez terminado su turno, le toca al siguiente jugador.

Fin de la partida:

La partida termina cuando se hayan ganado las 3 piñas. Todos los jugadores alinean sus fichas «Comida» (manzanas, zanahorias, sandías y piñas). El jugador que forme la línea más larga gana la partida.



Variante avanzada:

En la variante avanzada, solo el conejo puede llevarse las fichas de zanahoria y solo el zorro puede llevarse las fichas de sandía. Ambos animales pueden llevarse las fichas de manzana (y piña).

Conigli e volpi organizzano un grande pic-nic, il luogo è deciso, ma bisogna ancora recuperare il cibo. In questa ricerca, conigli e volpi fanno squadra e decidono di legarsi con un laccio per non perdersi. Quale squadra recupererà più frutta e verdura?

Contenuto: 4 conigli e 4 volpi uniti da un laccio, 1 carta "Pic-nic", 16 carte "Destinazione" (4 carte "Giardino fiorito", 4 carte "Montagna", 4 carte "Foresta", 4 carte "Campagna"), 1 ruota, 27 gettoni "Cibo" (8 mele, 8 angurie, 8 carote e 3 ananas).

Principio del gioco: Ogni squadra, costituita da un coniglio e da una volpe uniti da un laccio, cammina su diverse carte alla ricerca della maggior quantità di cibo possibile per il pic-nic!

Scopo del gioco: creare la fila di cibo più lunga.

Preparazione del gioco:

- Posizionare la carta "Pic-nic" al centro del tavolo e distribuire in modo casuale tutte le carte "Destinazione" tutt'intorno; il lato "ananas" delle carte deve essere nascosto.
- Posizionare i gettoni mele, angurie e carote in modo casuale sulle carte "Destinazione": 2 gettoni sulle 8 carte più lontane e 1 gettone sulle altre.
- Posizionare la ruota sul tavolo in modo che sia accessibile a tutti e riporre i 3 gettoni ananas a lato.

Ciascun giocatore sceglie una coppia coniglio-volpe di un colore e la posa sulla carta "Pic-nic".



Svolgimento del gioco:

Comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario. Al momento del suo turno, il giocatore gira la ruota. Le lancette indicano due destinazioni, in alto una destinazione per il coniglio, in basso una destinazione per la volpe.

Il giocatore può quindi spostare 1 dei suoi 2 animali verso la carta "Destinazione" indicata se la lunghezza del filo lo permette.



Es.: il coniglio deve spostarsi su una carta "Giardino fiorito" o la volpe su una carta "Campagna".

- Quando un animale arriva su una carta con 1 o 2 gettoni "Cibo", il giocatore prende un gettone a scelta.
- Quando un animale arriva su una carta senza gettone "Cibo", il giocatore scopre la carta. Se scopre un ananas sull'altro lato, recupera un gettone ananas, altrimenti non succede nulla. Le carte girate restano con il nuovo lato visibile.
- Quando un animale arriva su una carta con un ananas visibile, non succede nulla. Quest'ultimo è già stato recuperato da un altro giocatore.

Attenzione! È vietato incrociare il filo che lega i propri animali con il filo di un altro giocatore.



NB 1: Non è possibile avere più giocatori su una stessa carta, a eccezione della carta "Pic-nic".

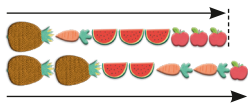
NB 2: Può capitare che, al proprio turno di gioco, non sia possibile spostare nessuno dei propri animali, perché si è bloccati dai lacci degli altri giocatori o perché le carte di destinazione accessibili sono già occupate. A quel punto, si passa la mano.

Una volta terminato il turno, la mano passa al giocatore seguente.

Fine del gioco:

La partita termina quando sono stati recuperati i 3 ananas.

Tutti i giocatori allineano i propri gettoni "Cibo" (mele, carote, angurie e ananas): chi ha creato la fila più lunga vince la partita.





Variante avanzata:

Nella variante avanzata, solo il coniglio può recuperare i gettoni "Carote" e solo la volpe può recuperare i gettoni "Angurie". I gettoni Mele (e Ananas) possono essere recuperati da entrambi gli animali.

Un gioco di Johan Benvenuto e Kévin Jost

P Regras do jogo

 Dos 4 aos 10 anos

 2 - 4 jogador

Os coelhos e as raposas organizam um grande piquenique. O sítio já foi escolhido, mas ainda falta a comida. Nesta busca, os coelhos e as raposas juntam-se e decidem unir-se para não se perderem. Que equipa trará mais frutas e legumes?

Conteúdo: 4 coelhos e 4 raposas unidos por um fio, 1 peça "piquenique", 16 peças "destino" (4 peças "jardim florido", 4 peças "montanha", 4 peças "floresta" e 4 peças "campo"), 1 roda, 27 fichas "comida" (8 maçãs, 8 melancias, 8 cenouras e 3 ananases).

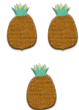
Princípio do jogo: cada equipa, composta por um coelho e uma raposa unidos por um fio, passeia pelas diferentes peças em busca do máximo de comida possível para o piquenique!

Objetivo do jogo: fazer a maior linha de comida.

Preparação do jogo:

- Coloquem a peça "piquenique" no centro da mesa e distribuam aleatoriamente todas as peças "destino" à sua volta, com o lado "ananás" das peças virado para baixo.
- Coloquem as fichas "maçã", "melancia" e "cenoura" aleatoriamente nas peças "destino": 2 fichas nas 8 peças mais afastadas e 1 ficha nas outras.
- Coloquem a roda na mesa de forma a poder ser acedida por todos e as 3 fichas "ananases" ao lado.

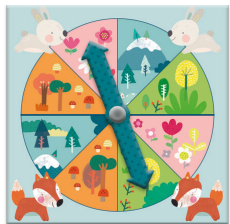
Cada jogador escolhe um par de raposa/coelho de uma cor e coloca-o na peça "piquenique".



Decorrer do jogo:

Começa o jogador mais novo e depois joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Quando for a sua vez, o jogador gira a roda. Os ponteiros indicam dois destinos: o destino do coelho em cima e o destino da raposa em baixo.

O jogador pode então deslocar 1 dos seus 2 animais para a peça "destino" indicada se o comprimento do fio o permitir.



Exemplo: o coelho deve ir para uma peça "jardim florido" ou a raposa para uma peça "campo".

- Quando um animal calha numa peça com 1 ou 2 fichas "comida", o jogador escolhe a ficha que quiser.
- Quando um animal calha numa peça sem ficha "comida", o jogador vira a peça. Se descobrir um ananás do outro lado, recebe uma ficha "ananás"; caso contrário, não acontece nada. As peças viradas permanecem deste lado.
- Quando um animal calha numa peça com um ananás visível, não acontece nada. Este já foi recuperado por outro jogador.

Atenção! É proibido cruzar o fio que une os seus animais com o fio de outro jogador.



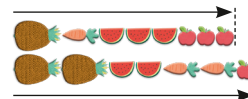
Nota 1: não podem estar vários jogadores na mesma peça, exceto na peça "pique-nique".

Nota 2: é possível que um jogador não consiga deslocar nenhum dos seus animais, quer porque está bloqueado pelos fios dos outros jogadores, quer porque as peças "destino" acessíveis já estão ocupadas. A vez passa então para o jogador seguinte.

Quando o jogador terminar de jogar, a vez passa para o jogador seguinte.

Fim do jogo:

O jogo termina quando os jogadores ganharem os 3 ananases. Todos os jogadores alinham as suas fichas "comida" (maçãs, cenouras, melancias e ananases) e quem tiver feito a maior linha ganha o jogo.



Variante avançada:

Na variante avançada, apenas o coelho pode recuperar as fichas "cenoura" e apenas a raposa pode recuperar as fichas "melancia". As fichas "maçã" (e "ananás") podem ser recuperadas pelos 2 animais.



Konijnen en vossen organiseren een grote picknick. De plek is al bepaald, maar er moet nog eten gevonden worden. In deze zoektocht vormen konijnen en vossen een team en om niet te verdwalen hebben ze besloten zich te verbinden met een draad. Welk team verzamelt het meeste groente en fruit?

Inhoud: 4 konijnen en 4 vossen die met een draad met elkaar verbonden zijn, 1 Picknickkaart, 16 Bestemmingskaarten (4 Bloementuinkaarten, 4 Bergkaarten, 4 Boskaarten, 4 Plattelandskaarten), 1 rad, 27 fiches met groente en fruit (8 appels, 8 watermeloenen, 8 wortels en 3 ananassen).

Spelprincipe: Elk team bestaat uit een konijn en een vos die met elkaar verbonden zijn via een draad. Ze verplaatsen zich over de verschillende kaarten om zoveel mogelijk eten voor de picknick te verzamelen!

Doel van het spel: de langste lijn met eten maken.

Vorbereiding van het spel:

- Zet de Picknickkaart in het midden van de tafel en leg in willekeurige volgorde alle Bestemmingskaarten eromheen. De kant van de kaarten waar een ananas op staat, mag niet zichtbaar zijn.
- Leg de fiches met de appels, watermeloenen en wortels in willekeurige volgorde op de Bestemmingskaarten: 2 fiches op de 8 meest verwijderde kaarten en 1 fiche op de andere kaarten.
- Zet het rad op tafel zodat iedereen erbij kan en leg de 3 ananasfiches ernaast. Iedere speler kiest een team van een konijn en een vos van een bepaalde kleur en legt dit team op de Picknickkaart.



Verloop van het spel:

De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, draait aan het rad. De wijzers geven twee bevestigingen weer: aan de bovenkant een bestemming voor het konijn en aan de onderkant een bestemming voor de vos.

De speler kan dan 1 van zijn 2 dieren verplaatsen naar de Bestemmingskaart op voorwaarde dat de draad lang genoeg is.



Bv: het konijn moet naar een Bloementuinkaart of de vos moet naar een Plattelandskaart gaan.

- Als een dier op een kaart komt waar 1 of 2 fiches met groente of fruit liggen, pakt de speler de fiche van zijn keuze.
- Als een dier op een kaart komt zonder fiches met groente of fruit, draait de speler de kaart om. Als hij ziet dat er een ananas op de omgedraaide kaart staat, pakt hij een ananasfiche. Als er geen ananas op staat, gebeurt er niets. De omgedraaide kaarten blijven zo liggen.
- Als een dier op een kaart komt met een zichtbare ananas, gebeurt er niets. Deze werd al door een andere speler gepakt.

Let op! De draad die de dieren met elkaar verbindt, mag niet gekruist worden met de draad van een andere speler.



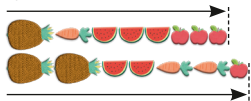
NB 1: Er mogen geen meerdere dieren op dezelfde kaart staan, behalve op de Picknickkaart.

NB 2: Het kan gebeuren dat de speler die aan de beurt is, geen enkel dier kan verplaatsen, omdat hij geblokkeerd is door de draden van andere spelers of omdat de bestemmingskaarten al bezet zijn. In dat geval gaat de beurt naar de volgende speler.

Als één speler gespeeld heeft, is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen zodra er 3 ananassen gewonnen zijn. Alle spelers leggen hun fiches met groente en fruit op een rij (appels, wortels, meloenen en ananassen). Degene met de langste rij heeft gewonnen.



Spelvariant voor gevorderde spelers:

In de spelvariant voor gevorderde spelers mag het konijn alleen fiches met Wortels en de vos alleen fiches met Watermeloenen verzamelen. De fiches met appels (en ananassen) kunnen verzameld worden door beide dieren.

Een spel van Johan Benvenuto en Kévin Jost

S Spelregler



4 till 10 år



2 - 4 spelare

Kaninerna och rävarna ordnar en picknick. De har hittat platsen för sin picknick men inte vad de ska ta med sig att äta. I sitt sökande bildar kaninerna och rävarna ett lag och bestämmer sig för att binda ihop sig med en tråd för att inte gå vilse. Vilket lag lyckas samla ihop mest frukt och grönsaker?

Innehåll: 4 kaniner och 4 rävar ihopbundna med en tråd, 1 picknickbricka, 16 resmålsbrickor (4 blomsterträdgård-brickor, 4 bergsbrickor, 4 skogsbrickor och 4 på landet-brickor), 1 hjul, 27 matmärken (8 äpplen, 8 vattenmeloner, 8 morötter och 3 ananaser).

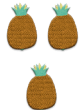
Spelets grundregler: Varje lag, som består av en kanin och en räv ihopbundna med en tråd, ger sig ut på en promenad bland de olika brickorna i jakten på mat att ta med sig till picknicken!

Spelets mål: få den längsta raden med mat.

Spelförberedelser:

- Lägg picknickbrickan mitt på bordet och sprid ut alla brickor med resmål slumpmässigt runt omkring den. Den sida av brickorna som har en ananas ska ligga nedåt.
- Lägg märkena med äpplen, vattenmeloner och morötter slumpvis bredvid brickorna med resmål: 2 märken på de 8 brickorna som ligger längst bort och 1 märke på de övriga brickorna.
- Lägg hjulet på bordet så att alla kan komma åt det och lägg de 3 ananasmärkena bredvid det.

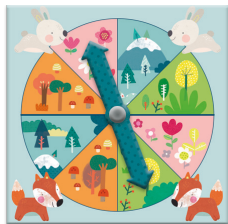
Varje spelare väljer ett lag med kanin-räv i en viss färg och lägger dem på picknickbrickan.



Så här går spelet till:

Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols. När det är en spelares tur snurrar hen på hjulet. Pilarna visar två resmål, högst upp ett resmål för kaninen och längst ned ett resmål för räven.

Spelaren kan då välja att flytta det ena av sina två djur till den angivna resmålsbrickan, om snöret är tillräckligt långt.



Exempel: Kaninen måste gå till en bricka med en blomsterträdgård och räven till en på landet-bricka.

- När ett djur kommer fram till en bricka med ett eller två matmärken plockar spelaren upp ett valfritt märke.
- När ett djur kommer fram till en bricka utan matmärke vänder spelaren upp brickan. Om det är en ananas på den andra sidan plockar hen upp ett ananasmärke. Annars händer det ingenting. De uppvända brickorna ska ligga kvar med den nya sidan uppåt.
- När ett djur kommer fram till en bricka med en synlig ananas händer det ingenting, för den har redan plockats upp av en annan spelare.

Obs! Det är förbjudet att korsa snöret som binder ihop djuren med en annan spelares snöre.



OK



NO

Obs! 1: Flera spelare kan inte stå på samma bricka, förutom på picknickbrickan.

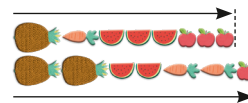
Obs! 2: Det kan hända att en spelare när det är hens tur inte kan flytta något av sina djur, antingen för att andra spelares trådar är i vägen eller för att de tillgängliga resmålsbrickorna redan är upptagna. I så fall måste spelaren stå över sin tur.

När en spelare är färdig går turen vidare till nästa spelare.

Spelets slut:

Omgången avslutas så fort en spelare har vunnit tre ananaser.

Alla spelare radar upp sina matmärken (äpplen, morötter, vattenmelon och ananas), och den som har den längsta raden vinner omgången.



Avancerad variant:

I den avancerade varianten är det bara kaninen som får samla in morötter och bara räven som får samla in vattenmelon. Märkena för äpplen (och ananaser) får samlas in av båda djuren.

Ett spel av Johan Benvenuto och Kevin Jost



Kaninerne og rævene planlægger den store skovtur. Stedet er fundet, men de skal stadig finde alt det, der skal spises. Til det formål skal kaninerne og rævene arbejde som hold, og de beslutter, at de skal bindes sammen med en snor, så de ikke bliver væk fra hinanden. Hvilket hold finder de fleste frugter og grøntsager?

Indhold: 4 kaniner og 4 ræve bundet sammen med en snor, 1 felt med "Skovtur", 16 felter med "Destinationer" (4 brikker med "Blomsterhave", 4 brikker med "Bjerg", 4 brikker med "Skov", 4 brikker med "På landet"), 1 drejeskive, 27 brikker med "Mad" (8 æbler, 8 vandmeloner, 8 gulerødder og 3 ananas).

Spillets princip: Hvert hold, som består af en kanin og en ræv, er bundet sammen med en snor og går på tur igennem de forskellige felter for at søge efter så meget mad som muligt til skovturen!

Spillets formål: Finde mest mad.

Forberedelse af spillet:

- Anbring brikken "Skovtur" midt på bordet, og fordel alle brikkerne med "Destination" rundt om, brikkerne med ananas skal ligge med billedsiden nedad.
- Anbring brikkerne med æbler, vandmeloner og gulerødder tilfældigt på "Destination"-felterne: 2 brikker på de 8 felter længst væk og 1 brik på de andre.
- Sæt drejeskiven på bordet, så alle kan nå den, og læg de 3 brikker med ananas ved siden af.

Hver spiller vælger en farve på kanin-ræv parret, og anbringer det på brikken "Skovtur".



Spilleregler:

Den yngste spiller starter, og man spiller i urets retning. Når det er en spillers tur, skal han/hun dreje hjulet: Pilene angiver to destinationer, den øverste er til kaninen og den nederste til ræven.

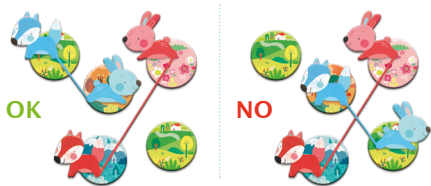
Spilleren kan derefter flytte 1 af sine 2 dyr hen til den angivne "Destination", hvis snoren er lang nok.



F.eks.: Kaninen skal på et "Blomsterhave" felt eller ræven på et "På landet" felt.

- Når et dyr lander på et felt med 1 eller 2 brikker med "Mad", kan spilleren tage en brik efter eget valg.
- Hvis et dyr kommer til et felt med en brik uden "Mad", skal spilleren vende brikken om. Hvis spilleren får en ananas på den anden side, tager han/hun en brik med ananas. I modsat fald sker der ikke noget. De vendte brikker forbliver på den nye side.
- Hvis et dyr lander på en brik med en ananas med billedsiden opad, sker der ingenting. Brikken er allerede taget af en anden spiller.

Pas på! Det er ikke tilladt at krydse sin snor, som binder de to dyr sammen, med en anden spillers snor.



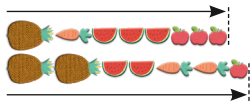
NB 1: Man må ikke være flere spillere på samme brik. Det gælder dog ikke for brikken "Skovtur".

NB 2: Man kan ikke flytte sine dyr, hvis spilleren er blokeret af andre spillers snore, eller hvis destinationsbrikkerne allerede er optaget. Man bliver simpelthen sprunget over.

Når spillerens tur er slut, er det den næste spillers tur.

Spillet afslutning:

Spillet er slut, når en spiller har vundet de 3 ananas. Alle spillere lægger alle deres brikker med "Mad" ved siden af hinanden (æbler, gulerødder, vandmeloner og ananas). Den spiller, der har flest madting, har vundet spillet.

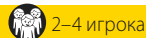


Avanceret udgave:

I den avancerede udgave er det kun kaninen, der kan tage brikkerne med "Gulerødder" og ræven, der kan tage brikkerne med "Vandmelon". Brikkerne med æbler (og ananas) kan tages af begge dyr.

Et spil designet af Johan Benvenuto og Kévin Jost

RUS Правила игры



Зайцы и лисы организуют большой пикник. Место найдено, осталось найти еду. Зайцы и лисы объединились в команды и отправились на поиски. Участники каждой команды связаны между собой, чтобы не потеряться. Какая команда принесет больше всех фруктов и овощей?

В комплекте: 4 зайца и 4 лисы (они связаны между собой попарно), 1 карточка «пикник», 16 карточек «место назначения» (4 карточки «цветущий сад», 4 карточки «гора», 4 карточки «лес», 4 карточки «деревня»), 1 колесо, 27 жетонов «еда» (8 яблок, 8 арбузов, 8 морковок и 3 ананаса).

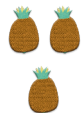
Принцип игры. В каждую команду входит один заяц и одна лиса, связанные между собой нитью. Они должны пройти по карточкам и найти как можно больше еды для пикника!

Цель игры: выстроить самый длинный ряд из продуктов.

Подготовка к игре

- Положите карточку «пикник» в центре стола. Вокруг нее разложите в случайном порядке все карточки «место назначения». Выкладывайте их стороной «ананас» вниз.
- Жетоны яблок, арбузов и морковок выложите в случайном порядке на карточки «место назначения»: по 2 жетона на 8 самых дальних карточек и по 1 жетону на остальные.
- Колесо положите на стол, чтобы все игроки могли до него дотянуться. Три жетона ананасов положите рядом.

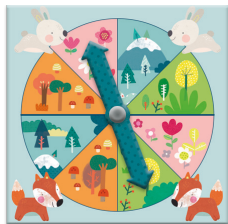
Каждый игрок берет пару «заяц-лиса» любого цвета и кладет их на карточку «пикник».



Ход игры

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Во время своего хода игрок вращает колесо. Стрелки показывают два места назначения: верхнее для зайца, а нижнее — для лисы.

Затем игрок может переместить одно из двух своих животных на указанную карточку «место назначения», если длина нити позволяет это сделать.



- Если животное пришло на карточку, где лежит 1 или 2 жетона «еда», игрок берет любой из этих жетонов.
- Если животное пришло на карточку, где нет жетонов «еда», игрок переворачивает ее. Если на ее обратной стороне изображен ананас, он берет жетон ананаса. Если нет, то ничего не происходит. Перевернутые карточки остаются лежать так.
- Если животное пришло на карточку с открытой стороной «ананас», ничего не происходит. Ананас уже получил другой игрок.

Например, заяц должен отправиться на карточку «цветущий сад», а лиса — на карточку «деревня».

Внимание! Связывающая животных нить не должна пересекаться с нитью другого игрока.

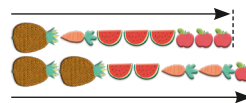


Примечание 1. На одной карточке не может стоять несколько животных, за исключением карточки «пикник».

Примечание 2. Если во время своего хода игрок не может переместить ни одно из своих животных, так как ему мешают нити других игроков или все нужные ему карточки «место назначения» уже заняты, то он пропускает ход. Затем ход переходит к следующему игроку.

Конец игры

Партия заканчивается, когда игроки заработали все 3 ананаса. Каждый игрок выкладывает в ряд свои жетоны «еда» (яблоки, морковки, арбузы и ананасы). В партии побеждает тот, кто выстроил самый длинный ряд.



Усложненный вариант

В усложненном варианте жетоны «морковка» может собирать только заяц, а жетоны «арбуз» — только лиса. Жетоны «яблоко» (и «ананас») может собирать и заяц, и лиса.

Авторы игры: Жоан Банвенюто и Кевен Жо