

La forêt multicolore

Jeu Ravensburger® N° 24 195 8

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Auteur: Christine Welz

**C'est incroyable !
Quelqu'un a caché des
photos de Mickey,
Donald, Dingo et Horace
dans la forêt. Il voulait
certainement leur faire
une farce. Le but est de
retrouver la photo de
son personnage avant que la
nuit ne tombe.**



Contenu :

1 plan de jeu
4 figurines
4 supports
8 arbres
8 jetons-personnage
1 dé à couleurs

But du jeu

Si tu es le premier à trouver 2 arbres sous lesquelles se trouve la photo de ton personnage et si tu réussis à l'enlever du plan de jeu, tu as gagné.

Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois, il faut détacher soigneusement les personnages de la planche et les fixer sur les supports. Faites de même avec les jetons-personnage et fixez-les sous les arbres de sorte que le côté imprimé reste visible.

Avant de commencer la partie...

Ouvrez le plan de jeu pour que tous les joueurs le voient bien. Préparez le dé, c'est prêt.

Chaque joueur choisit son personnage préféré et le pose sur la case départ, c'est-à-dire les grands cercles illustrés de personnages situés aux 4 coins du plan de jeu.

On joue toujours avec 8 arbres que l'on mélange bien pour que personne ne sache sous quel arbre se trouve l'illustration. Ensuite, on dispose les 8 arbres sur le plan de jeu aux emplacements prévus (rond avec arbre).



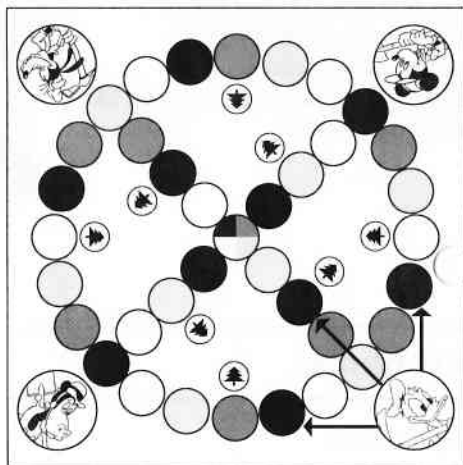
Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur lance le dé et commence. On continue de jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Après avoir lancé le dé, tu avances ton personnage dans la direction de ton choix sur la couleur désignée par le dé. Il peut très bien arriver que tu dépasses un autre joueur ou que tu le croises.

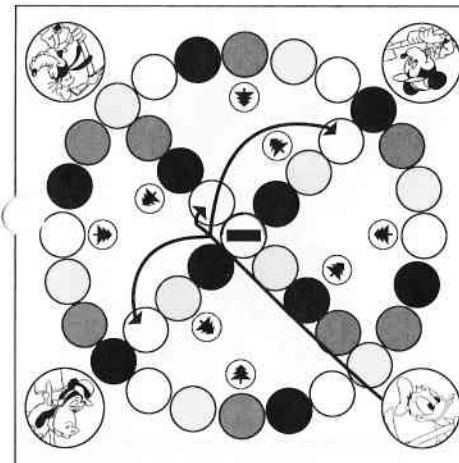


Donald a obtenu le bleu en jetant le dé et a le droit d'aller sur la case bleu du plan de jeu.



La case multicolore située au milieu du plan de jeu compte pour toutes les couleurs.

Les cases occupées par les joueurs ne comptent pas ; il faut continuer jusqu'à la prochaine case de la couleur obtenue au dé.



Donald lance le dé : il obtient le jaune et veut se diriger vers le milieu du plan de jeu. Comme la case du milieu est occupée, il doit aller sur une des trois autres cases jaunes.

Si c'est ton tour, et que tu es placé à côté d'un arbre, tu as le droit de regarder ce qui se trouve en-dessous. Tu ne dévoiles pas ce que tu viens de découvrir.

Si la photo de ton personnage se trouve sous cet arbre, tu peux l'enlever du plan de jeu et le poser devant toi, si non, tu le reposes sur le plan de jeu.

Deux couleurs du dé ne sont pas représentées sur le plan de jeu :

Lilas :

Ton personnage reste sur place. Tu échanges 2 arbres entre eux sans regarder en-dessous. Si tu a repéré un arbre sous lequel pourrait se trouver ton personnage, tu peux le rapprocher de l'emplacement où tu le trouves.

Ou alors, tu peux déplacer un arbre qu'un autre joueur avait repéré pour qu'il ait plus de mal à le découvrir.



Blanc :

Ton personnage reste sur place. Tu as le droit de découvrir un arbre, si ton personnage se trouve en-dessous, tu n'as pas le droit de le prendre. Toutefois tu peux le mémoriser.

Fin du jeu

Le joueur qui a réussi à prendre le premier 2 arbres du plan de jeu correspondant à sa figurine, a gagné la partie.

Variante de jeu plus facile

Pour que le début du jeu soit plus simple, on peut jouer de la manière suivante :

Quand un joueur obtient «Lilas» au dé, on n'échange pas les arbres.

Lilas voudra dire que le joueur a le droit de lancer le dé autant de fois qu'il le désire, jusqu'à ce qu'une autre couleurs apparaisse. Il peut avancer son personnage.

Si vous jouez à deux

Pour éviter qu'il y ait trop d'arbres inutiles sur le plan de jeu, sortez-les.



Remarques pédagogiques

Apprendre les couleurs en s'amusant, qui n'aimerait pas cela ! Ce jeu permet aux enfants d'apprendre et à différencier les couleurs, tout en développant leur capacité de concentration et de réflexion :

- premièrement, les couleurs du dé sont identiques, ou non, à celles du plan de jeu,
- deuxièmement, il faut mémoriser les arbres sous lesquels on a déjà regardé,
- enfin, comme plusieurs actions sont possibles, il faut choisir la meilleure.

Essayez de jouer avec les enfants, vous serez étonnés de constater combien de fois ils seront vainqueurs.

Micky im Farbenwald

Ravensburger Spiele® Nr. 24 194 1

Für 2-4 Spieler ab 4 Jahren

Autorin: Christine Welz

Na sowas, da hat doch glatt jemand die einzigen Fotos, die Micky, Donald, Goofy und Rudolf Ross von sich hatten, im Wald versteckt. Da wollte sie bestimmt jemand ärgern. Jetzt kommt es darauf an, im Wald ganz schnell seine eigenen Bilder wiederzufinden, bevor die Nacht hereinbricht. Möchtest du den vieren bei der Suche helfen?



Das ist im Spiel drin

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 4 Aufstellfüße
- 8 Bäume
- 8 Baumchips
- 1 Farbwürfel

Du gewinnst das Spiel,...

wenn du als erster die zwei Bäume findest, auf deren Unterseite deine eigene Spielfigur abgebildet ist - und wenn es dir gelingt, diese Bäume vom Spielplan zu nehmen.

Vor dem allerersten Spiel...

müßt ihr die Spielfiguren vorsichtig aus der Stanztafel herausdrücken und sie in die Aufstellfüße stecken. Die Chips löst ihr ebenfalls aus der Stanztafel heraus und drückt sie so in die Unterseite der Bäume, daß das Bild mit der Walt Disney-Figur jeweils nach unten hin sichtbar bleibt.

Bevor ihr mit dem Spiel anfangt,...

breitet ihr den Spielplan so aus, daß er für jeden gut erreichbar ist. Dann wird der Farbwürfel bereitgelegt.

Jeder Mitspieler sucht sich nun seine Lieblingsfigur aus und stellt sie auf sein Startfeld: das ist das große runde Feld in der Spielplanecke, auf dem die eigene Spielfigur abgebildet ist.

Es wird immer mit acht Bäumen gespielt. Diese mischt ihr gut durch, so daß niemand weiß, welche Abbildung sich unter welchem Baum befindet. Danach werden die Bäume auf die acht Baumfelder gestellt - das sind die Felder, auf denen jeweils ein Bäumchen abgebildet ist.

Und jetzt geht's los!



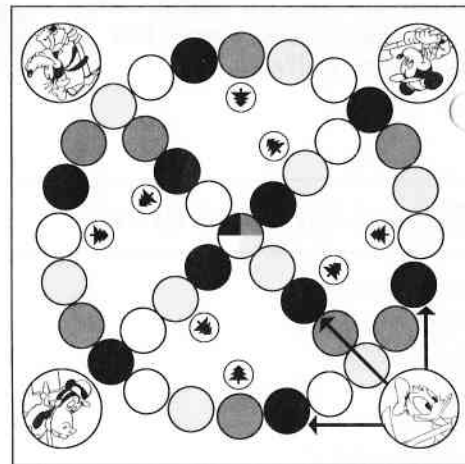
So wird gespielt

Der jüngste Spieler von euch beginnt das Spiel, indem er würfelt und dann seinen Spielzug macht. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Nach dem Würfeln ziehst du deine Figur in beliebiger Richtung, und zwar bis zum nächsten Feld, das der gewürfelten Farbe entspricht. Dabei kann es übrigens passieren, daß du andere Figuren überholst oder, aus der Gegenrichtung kommend, an ihnen vorbeiziehst.

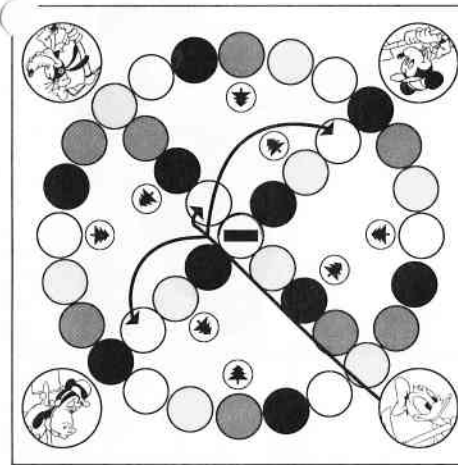


Donald würfelt blau und darf auf eines der blauen Felder ziehen.



Das Feld in der Mitte des Spielplanes steht für alle vier Farben, das heißt, es gilt gleichzeitig als gelbes, grünes, blaues und auch als rotes Feld.

Von Mitspielern besetzte Felder zählen nicht, es wird also immer in der gewünschten Richtung bis zum nächsten freien Feld der gewürfelten Farbe gezogen.



Donald würfelt gelb und möchte in Richtung Planmitte ziehen. Da das nächste gelbe Feld (das Feld in der Mitte) belegt ist, zieht er auf eines der drei abgebildeten Felder.

Wenn du an der Reihe bist und deinen Zug auf einem Feld beendest, neben dem ein Baum steht, dann darfst du einen Blick unter diesen Baum werfen. Am besten verrätst du deinen Mitspielern nicht, welche Abbildung unter dem Baum zu sehen ist.

Ist deine eigene Spielfigur unter dem Baum abgebildet, dann darfst du ihn an dich nehmen und außerhalb des Spielplanes vor dir aufstellen. Ist jedoch eine andere Figur unter dem Baum abgebildet, dann mußt du ihn an denselben Platz auf dem Plan wieder zurückstellen.

Zwei Seiten des Würfels zeigen Farben, die auf dem Spielplan gar nicht vorkommen:

lila bedeutet:

Deine Figur bleibt stehen, wo sie sich im Augenblick befindet. Du vertauschst zwei beliebige Bäume miteinander, die sich auf dem Spielplan befinden. Allerdings darfst du beim Vertauschen leider nicht unter die Bäume druntergucken.

Vielleicht kannst du auf diese Weise einen weiter entfernten Baum, der dich interessiert, in deine Nähe bekommen. Oder bist du etwa so gemein und versetzt einen Baum, zu dem ein Mitspieler vermutlich gerade will, ganz schnell woanders hin?



weiß bedeutet:

Deine Figur bleibt stehen, wo sie sich im Augenblick befindet. Du darfst jetzt aber unter einen beliebigen Baum auf dem Spielplan schauen. Allerdings mußt du ihn wieder am selben Platz abstellen, auch wenn deine eigene Spielfigur darunter abgebildet ist. Aber immerhin: In jedem Fall weißt du jetzt schon mal, ob es sich für dich lohnt, zu diesem Baum zu gehen.

Das Spiel ist zu Ende,...

wenn einer von euch als erster seine zwei Bäume vom Spielplan genommen hat. Dieser Spieler ist der Gewinner.

Einfachere Spielvariante

Damit es am Anfang einfacher wird, kann man sich auf folgendes einigen: Wenn ein Spieler *lila* würfelt, werden keine Bäume miteinander vertauscht. Lila bedeutet stattdessen: Der Spieler darf so lange weiterwürfeln, bis eine andere Farbe als lila erscheint. Dann macht er seinen Spielzug.

Wenn ihr nur zu zweit spielt

Hier ein Vorschlag, damit nicht die ganze Zeit so viele Bäume im Spiel sind, die niemandem gehören: Die ersten zwei Bäume, die im Spiel - egal von wem - umgedreht werden und die keinem Mitspieler gehören, werden aus dem Spiel genommen.



Pädagogische Anmerkungen

Spielend die Farben lernen, wer möchte das nicht! Die vorliegende interessante Spielidee hilft den Kindern bei der Farbwiedererkennung und -differenzierung. Gleichzeitig werden Konzentration und überlegtes Handeln geschult,

- denn einmal sind die Würfelfarben mit den Farben der Spielplanfelder zu vergleichen,
- außerdem muß man sich gut merken, unter welche Bäume man bereits geschaut hat,

- und schließlich gibt es je Spielzug immer mehrere Handlungsmöglichkeiten, unter denen das Kind auswählen kann.

Übrigens: Spielen Sie als Erwachsener das Spiel doch einfach öfter mal mit Kindern zusammen. Sie werden erstaunt sein, wie oft die Kinder aus diesem Spiel als Sieger hervorgehen.