

F Règles du jeu

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 4 bottes (les pions)
- 4 cartes "sac-à-dos"
- 1 feuille avec 20 autocollants réutilisables
- 1 roue avec flèche
- les règles du jeu

BUT DU JEU

Etre le premier randonneur à atteindre le camp de l'amusement avec tous les autocollants correspondant à son sac-à-dos.

MISE EN PLACE

1. Avant de jouer, les randonneurs détachent les cartes sac-à-dos et la roue de leur support.
2. Chaque randonneur choisit une botte et un sac-à-dos.
3. Chaque randonneur place sa botte dans la case départ (étoile jaune).
4. Les randonneurs détachent les autocollants et les placent dans la forêt de sapins au milieu du plateau de jeu.
5. Assembler la roue avec flèche. Par l'arrière de la carte de la roue (côté blanc) passer la base circulaire à travers le trou. Par la face avant (le côté avec les chiffres) fixer l'aiguille dans la base.

COMMENCER LE JEU

Le joueur le plus jeune commence, le deuxième est celui situé à sa gauche et ainsi de suite (le sens des aiguilles d'une montre). Les randonneurs ne peuvent se déplacer, le long du sentier, que dans une direction. Les joueurs doivent toujours faire le nombre de pas indiqués par l'aiguille de la roue (sauf quand ils arrivent au porche du camp -voir arriver au porche du camp- ci-dessous).

La roue

Chacun à leur tour les randonneurs font tourner la roue pour savoir de combien de cases ils doivent se déplacer:

Une illustration avec une ou plusieurs bottes

Le randonneur se déplace d'une ou plusieurs case(s) en fonction du nombre de bottes illustrées.

Une illustration avec un parapluie

Le randonneur passe son tour, il est bloqué par la pluie.

Une illustration avec un ours

Le randonneur peut retirer un autocollant du sac d'un autre joueur. Le randonneur ne peut prendre qu'un autocollant qui correspond à une illustration de son sac-à-dos (voir: rassembler les autocollants). Si plusieurs autocollants correspondent, le randonneur peut choisir celui qui lui convient le mieux. S'il n'y a pas d'autocollant correspondant chez les autres joueurs, le randonneur passe son tour. Les randonneurs ne peuvent pas prendre d'autocollants de la forêt de sapins et peuvent seulement prendre des autocollants correspondants aux illustrations de leur sac à dos.

LE PLATEAU DE JEU

Rassembler les autocollants (en se basant sur les cases)

Lorsqu'un randonneur arrive sur une case avec une illustration correspondant à une illustration de son sac-à-dos, le joueur prend l'autocollant correspondant dans la forêt de sapins et le place sur son sac à dos. Quand un joueur arrive sur une case avec une illustration qui ne correspond pas à celles de son sac-à-dos, il passe son tour.

Arriver sur un pont

Il y a 3 ponts sur le plateau de jeu. Quand un randonneur arrive sur un pont, il peut choisir un autocollant au choix dans la forêt de sapins, aussi longtemps que celui-ci correspond à une illustration de son sac-à-dos. Si le joueur a déjà rassemblé tous les autocollants sur son sac-à-dos, il passe son tour.

Arriver sur une flèche

Quand un randonneur arrive sur une flèche, il passe son tour.

Arriver au porche du camp

Chaque randonneur doit s'arrêter au porche camps (la case jaune illustrée d'une grenouille) quand son sac est rempli. *(NB: si le sac-à-dos n'est pas rempli, le randonneur doit faire un deuxième tour)*. Le joueur passe son tour quand il a atteint le porche du camp même si cela signifie qu'il doit s'arrêter avant d'avoir effectué le nombre de pas indiqué par la roue.

Entrer dans le camps de l'amusement

Au prochain tour, (si le randonneur a toujours son sac rempli d'autocollants), il fait tourner l'aiguille de la roue et commence à se diriger vers le camp. Si le sac à dos du randonneur n'est toujours pas complet lors du prochain tour, le joueur doit effectuer un tour supplémentaire pour rassembler le/les autocollants manquants.

Quand un randonneur a franchi le porche, les autres randonneurs ne peuvent plus lui prendre d'autocollants. Les randonneurs ne doivent pas marcher le nombre de pas exact que la roue leur indique, mais ils doivent au moins avoir le nombre minimum pour arriver au Fun Camp. Plus d'un tour peut être nécessaire pour atteindre le camp de l'amusement lorsque le porche est atteint.

GAGNER LE JEU

Le premier randonneur à atteindre le camp de l'amusement avec ses 5 autocollants (un pour chaque illustration sur son sac) gagne le jeu.

!!: Après le jeu, afin d'éviter de les perdre, il est recommandé de recoller les autocollants sur la feuille autocollante.

INHALT

- 1 Spielbrett
- 4 Spielsteine (Stiefel)
- 4 Rucksackkarten
- 20 wiederverwendbare Critter Sticker
- 1 Rad
- Spielregel

ZIEL DES SPIELS

Mit allen Critter Stickern auf dem Rucksack als erster Wanderer Camp Fun zu erreichen.

SPIELVORBEREITUNG

1. Vor dem ersten Spiel werden die Rucksackkarten und die Karte mit dem Rad aus der Stanzung gelöst und das Rad zusammengesetzt: Der runde Sockel wird von der Rückseite des Rades durch die Öffnung geschoben. Danach wird der Pfeil von der Vorderseite auf die Öffnung gesetzt, bis er einrastet.
2. Jeder Wanderer wählt eine Spielfigur und eine Rucksackkarte.
3. Jeder Wanderer stellt seine Spielfigur auf START (gelber Stern).
4. Die Wanderer entfernen die Critter Sticker von dem Bogen und kleben sie in den Tannenwald, der sich in der Mitte des Spielbretts befindet.

ZIEHEN

Der jüngste Wanderer beginnt. Danach kommt der linke Nachbar an die Reihe. Die Wanderer können auf dem Weg nur in eine Richtung gehen (im Uhrzeigersinn). Es muß immer um die entsprechende Anzahl der Stiefel, die das Rad anzeigt, weitergezogen werden (außer auf dem Feld „Camp Gate“- siehe unter „Anhalten am Camp Gate“).

DAS RAD

Immer wenn ein Wanderer an der Reihe ist, dreht er das Rad, das anzeigt, wieviele Felder er vorrücken darf. Die Bedeutung der Symbole auf dem Rad:

Stiefelfeld (mit einem oder mehreren Stiefeln)

Der Wanderer zieht für jeden Stiefel ein Feld weiter.

Regenschirmfeld

Der Wanderer muß sich vor dem Regen schützen und einmal aussetzen.

Bärenfeld

Der Wanderer darf einen Critter Sticker vom Rucksack eines Mitspielers stehlen. Der Wanderer darf nur einen Critter Sticker stehlen, der zu einem Critter Sticker seines Rucksacks paßt (siehe „Critter Sticker sammeln“). Wenn es mehr als einen passenden Critter Sticker gibt, darf der Wanderer sich einen aussuchen. Hat kein Mitspieler einen passenden Critter Sticker, ist der Zug beendet. Der Wanderer rückt während dieses Zuges nicht weiter vor. Die Wanderer dürfen bei diesem Feld keine Critter Sticker aus dem Tannenwald stehlen und nur einen Critter Sticker für jeden passenden Critter Sticker auf ihrem Rucksack sammeln.

DAS SPIELBRETT

Critter Sticker sammeln

Landet ein Wanderer auf einem Feld, dessen Symbol das gleiche wie auf seinem Rucksack zeigt, nimmt sich der Wanderer den passenden Critter Sticker aus dem Tannenwald und klebt ihn auf seinen Rucksack. Der Spielzug ist damit beendet. Kommt der Wanderer auf ein Feld, dessen Symbol nicht zu den Abbildungen auf seinem Rucksack passen, hat er Pech gehabt, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Auf eine Brücke kommen

Es gibt drei Brücken auf dem Spielbrett. Landet ein Wanderer auf einer Brücke, darf er sich einen passenden Critter Sticker aus dem Tannenwald aussuchen. Hat ein Wanderer bereits alle Critter Sticker auf seinem Rucksack, darf er sich keinen Critter Sticker aussuchen und sein Zug ist beendet.

Auf einen Pfeil kommen

Landet ein Wanderer auf einem Pfeil, ist sein Zug beendet.

Anhalten am Camp Gate

Jeder Wanderer muß am Camp Gate anhalten (das gelbe Feld mit dem Frosch), wenn er alle Critter Sticker auf seinem Rucksack hat. (Anmerkung: Wenn ein Rucksack noch nicht voll ist, muß der Wanderer seine Runde fortsetzen). Der Zug ist beendet, wenn ein Wanderer das Camp Gate mit einem vollen Rucksack erreicht; überzählige Punkte verfallen.

Camp Fun erreichen

Wenn der Wanderer wieder am Zug ist (vorausgesetzt er hat noch alle Critter Sticker auf seinem Rucksack), dreht er das Rad und zieht Richtung Camp Fun. Sollte der Rucksack nicht mehr voll sein, muß der Wanderer erneut seine Runden drehen, um die oder den fehlenden Critter Sticker einzusammeln.

Ist ein Wanderer einmal durch Camp Gate gegangen, kann ihm kein anderer Wanderer mehr seine Critter Sticker stehlen. Man muß nicht die genaue Anzahl der Felder ertrehen, um in Camp Fun einzutreten, aber natürlich genügend Felder, um es zu erreichen. Es kann mehr als einen Zug dauern, bevor man Camp Fun erreicht, nachdem man durch Camp Gate gegangen ist.

SIEGER DES SPIELS

Der erste Wanderer, der mit 5 Critter Stickern (einen für jeden Critter auf seinem Rucksack) Camp Fun erreicht, hat gewonnen.

Damit kein Critter Sticker verlorenght, schlagen wir vor, alle Critter Sticker nach Beendigung des Spiels wieder auf den Bogen zu kleben.