

SCHATZSUCHE IM WUNDERWALD

Clever schießen –
Schätze sammeln



Treetop Treasure Hunt • A l'abri des arbres • Schattenjacht in het Wonderbos
Los Tesoros del Bosque Encantado • Caccia al tesoro nella foresta delle meraviglie



Ein abenteuerliches Schiebe- und Sammelspiel für 2 - 4 mutige Waldbewohner ab 4 Jahren.

Autor: Cielo d'Oro • **Illustration:** Zapf, Thomas Moor • **Redaktion:** Annemarie Wolke

Lizenzgeber: studiogiocchi • **Spieldauer:** 15 – 20 Minuten

Waschbert, Waldtraut und die ganze Tiertruppe machen sich auf den Weg, um ihre Schätze zurückzuerobern. Ein diebischer Vogel hat sie hoch oben auf den Wipfeln der Bäume in seinen Nestern versteckt. Doch der Schatz fällt nicht weit vom Stamm! Daher schleichen die Tiere heimlich und unbemerkt unter dem Blätterdach durch den Wald, um ihre Habseligkeiten von unten zurück zu stibitzen. Behilflich ist den Spielern dabei auch eine Schar neugieriger Mäuse. Viele Wege führen in den verzauberten Wunderwald und wieder hinaus. Dabei schiebt ein Tier das andere vorwärts. Es gilt, sich gut zu merken, wo die eigenen Tiere sind und bei diesem verschobenen Abenteuer stets den Überblick zu behalten! Wer seine Tiere in den besten Waldweg schiebt, ist seinen Mitspielern eine Schatzlänge voraus.

Ziel des Spiels ist es, als Erster 7 unterschiedliche oder 6 gleiche Schätze im eigenen Baumhaus zu sammeln.

Spielmaterial

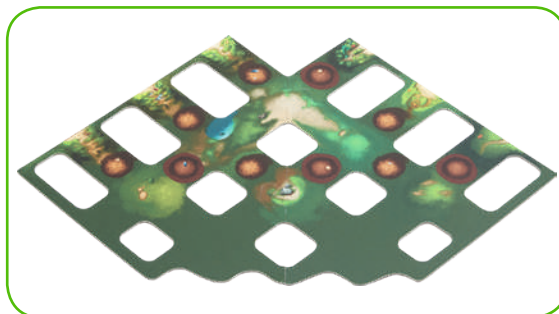
1 doppelagiger Spielplan (bestehend aus 4 Teilen), 10 Nestringe, 24 Tierkärtchen (je 6 pro Tier), 10 Mäusekärtchen, 76 Schatz-Chips, 4 Baumhaus-Pläne, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel

Drückt das Spielmaterial vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Tableaus. Die restlichen Teile der Tableaus könnt ihr anschließend wegwerfen.

Spielvorbereitung

Baut den Wunderwald-Spielplan wie abgebildet auf:



a) Puzzelt zunächst die untere Lage zusammen.



b) Danach setzt ihr die zwei Teile der oberen Lage darauf. Steckt die 10 Nestringe in die dafür vorgesehenen Löcher in der oberen Lage des Spielplans.



c) Nehmt von jedem Tier ein Tierkärtchen. Diese vier Tierkärtchen steckt ihr in beliebiger Anordnung unter die mittleren 4 Nestringe im Spielplan.



d) Schiebt je ein Mäusekärtchen unter die 6 äußeren Nestringe im Spielplan.



Spielaufbau für 4 Spieler

- 1 Mischt alle Schatz-Chips und verteilt sie zufällig in die Löcher der Nestringe, bis diese bis zum Rand gefüllt sind.
- 2 Jeder Spieler wählt ein Tier und nimmt die übrigen 5 Tierkärtchen dieser Tierart zu sich. Bei zwei Spielern wählt jeder Spieler 2 Tiere und nimmt sich die 10 entsprechenden Tierkärtchen.
- 3 Legt die übrigen 4 Mäusekärtchen neben dem Spielplan bereit. Spielt ihr zu dritt? Legt dann auch die übrigen 5 Tierkärtchen der nicht gewählten Tierart zu den Mäusekärtchen neben den Spielplan.
- 4 Jeder Spieler nimmt sich außerdem den Baumhausplan mit seinem Tier. Bei zwei Spielern nimmt sich jeder Spieler die beiden Baumhauspläne mit seinen Tieren.





Spielablauf



Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch war zuletzt im Wald spazieren? Du beginnst.
In deinem Zug schiebst du entweder eines deiner Tierkärtchen oder ein Mäusekärtchen in den Wunderwald hinein. **Wichtig:** Nutze dazu einen der sechs Eingänge! Schiebe das Kärtchen hinein, bis es vollständig verschwunden ist. So bewegen sich die Tiere im Wald und sammeln auf wundersame Weise die Schätze ein.

Hinweis: Hast du keine Tierkärtchen mehr vor dir? Dann musst du, wenn du an der Reihe bist, ein Mäusekärtchen in den Wunderwald schieben. Vielleicht kommt ja schon bald wieder ein Kärtchen mit deinem Tier zum Vorschein und wandert in deinen Vorrat zurück.
Du kannst dich aber auch jederzeit freiwillig für ein Mäusekärtchen entscheiden.

Kein Tier kommt am anderen Ende des Wunderwalds zum Vorschein?

Dann ist jetzt der nächste Spieler an der Reihe.

Ein Tier- oder Mäusekärtchen kommt am anderen Ende des Wunderwalds zum Vorschein?

Prima, die Tiere haben Schätze zurückerobert.

Ist auf dem Kärtchen dein Tier zu sehen oder sind Mäuse darauf?

Super! Du darfst den oder die Schatz-Chips aus dem Kärtchen auf die Felder deines Baumhausplans legen. Gleiche Schatz-Chips stapelst du einfach übereinander.



Ist das Tier eines Mitspielers auf dem Kärtchen?

Pech für dich! Dieser Mitspieler bekommt den herausgeschobenen Schatz-Chip. Er darf ihn auf ein Feld auf seinem Baumhausplan legen.

Hinweis: In ein **Tierkärtchen** passt immer nur 1 Schatz-Chip, dafür gehört der Schatz sicher dem Besitzer.
In ein **Mäusekärtchen** passen immer 2 Schatz-Chips. Die Schätze gehen immer an den Spieler, der das Kärtchen rausgeschoben hat.



Falls später im Spiel ein Tier- oder Mäusekärtchen herausgeschoben wird, das keinen Schatz-Chip gesammelt hat, gehst du leider leer aus. Die Tierkärtchen gehen wieder an ihren Besitzer. Mäusekärtchen kommen wieder neben den Spielplan. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beim Spiel zu dritt

Es gelten die Regeln wie oben mit folgender Ergänzung:

Die Tierkärtchen, die keinem Spieler gehören, behandelt ihr wie die Mäusekärtchen. Den eingesammelten Schatz bekommt der Spieler, der das Kärtchen herausgeschoben hat. Das Kärtchen kommt danach wieder neben den Spielplan.

Beim Spiel zu zweit

Es gelten die Regeln wie oben mit folgender Ergänzung:

Kommt eines deiner Tierkärtchen mit einem Schatz zum Vorschein, darfst du den Schatz nur auf dem dazugehörigen Baumhausplan ablegen und auch keine Schätze zwischen den Baumhäusern tauschen. Schiebst du ein Mäusekärtchen heraus, darfst du entscheiden, auf welchem Baumhausplan du die beiden Schatz-Chips ablegst.

Spielende

Sobald ein Spieler in seinem Baumhaus **alle sieben verschiedenen Schätze** oder **sechs identische Schätze** gesammelt hat, gewinnt er das Spiel und ist der beste Schatzsucher des Wunderwalds. Herzlichen Glückwunsch!

Beim Spiel zu zweit gewinnt ebenfalls, wer zuerst in einem seiner Baumhäuser sieben unterschiedliche oder sechs gleiche Schätze gesammelt hat.



oder



Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.





An exciting and strategic push-to-win adventure for 2 - 4 forest dwellers ages 4 and up.
Game Designer: Cielo d'Oro • **Illustrators:** Zapf, Thomas Moor • **Game Developer:** Annemarie Wolke
Licensors: studiogiocchi • **Play Time:** 15 – 20 minutes

The players and their animal friends set out to find their stolen treasures. A thieving magpie has scattered them around different nests high up in the treetops. The intrepid band know that their treasures cannot have gone far, so they creep silently through the forest under the cover of the trees to reclaim what is rightfully theirs. The players are assisted by a group of inquisitive mice. Many paths lead into and back out of the forest. The animals push each other forward into the trees. It is important to keep track of where your own animals end up in this "moving" adventure. By sliding your animals along the best forest paths, you can get ahead of the other players and collect your lost treasures first.

The goal of the game is to be the first to stash 7 different or 6 matching treasures in your treehouse.

Game Contents

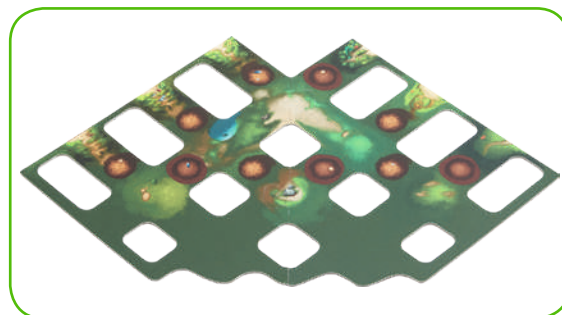
1 two-level board (consisting of 4 sections), 10 nest rings, 24 animal cards (6 per species), 10 mouse cards, 76 treasure tiles, 4 treehouse boards, 1 rulebook

Before the First Game

Gently push the game components out of their cardboard surrounds. You can then dispose of the surrounds.

Game Setup

Assemble the game board as shown:



a) Piece the bottom layer of the board together.



b) Now place the two sections of the upper layer on top. Insert the 10 nest rings in the holes of the upper layer of the board.



c) Pick up one card from each set of animal cards. Slide these four cards in any order under the middle 4 nest rings in the board.



d) Insert a mouse card under the 6 outer nest rings on the board.



Game setup for 4 players

- 1 Shuffle all the treasure tiles and distribute them randomly in the holes of the nest rings until they are full.
- 2 Each player chooses an animal and takes the remaining 5 cards of that animal. In a two-player game, each player chooses two animals and gets each animal's 5 cards.
- 3 Place the 4 remaining mouse cards next to the board. If there are only three players, lay the 5 cards matching the animal that wasn't chosen alongside the mouse cards next to the board.
- 4 Each player also takes a treehouse board that matches with their animal. If there are only two players, each picks up the 2 treehouse boards that match their 2 animals.



How to Play



Players will take turns in a clockwise direction. The player who last went for a walk in the woods goes first. When it is your turn, insert one of your animal cards or a mouse card into the forest. **Important:** Use one of the six entry points around the edges of the board! Slide the card in until no part of it is left showing. This is how the animals move around in the forest and collect the treasures.

Note: Do you not have any animal cards left in front of you? When it is your turn, push a mouse card into the enchanted forest. This may have the effect of ejecting a card showing your animal. If so, you can return it to your stack. You are always allowed to play a mouse card instead of one of your animal cards.

Did no one come out the other side of the forest?
Then it's time for the next player to take their turn.

Did an animal or mouse card come out of the other side of the forest?

Great, the animals have reclaimed some of their treasures.

Does the card show your animal or some mice?

Excellent! Place the treasure tile(s) gathered by the card onto your treehouse board. If the treasures match tiles you already have, just stack them on top of each other.



Does the card show the animal of another player?

Bad luck for you! Your opponent claims the treasure tile that has emerged and places it on their treehouse board.

Note: Only 1 treasure tile fits into an **animal card** and the treasure belongs to the owner of the card.

However, each **mouse card** has room for 2 treasure tiles. In this case, the treasures go to the player who has succeeded in pushing the card out.



If, later in the game, an animal or mouse card leaves the forest with no treasure tile, the player goes away empty-handed.

The animal cards are returned to their owner. A mouse card is placed back on the pile next to the game board. Then it's the next player's turn.

Three-player Variant

The normal game rules apply with the following exception:

Animal cards which do not belong to one of the three players are treated the same as the mouse cards. Any treasure they contain goes to the player who has pushed the card out. The card is then placed on the pile next to the game board.

Two-player Variant

The normal game rules apply with the following exception:

If one of your animal cards emerges with a treasure, you are only allowed to deposit that treasure on the matching animal's treehouse board, i.e. you are not allowed to swap treasures between your two treehouses. But if you push out a mouse card, you may choose which treehouse board you want to put the two treasure tiles on.

End of the Game

As soon as a player has collected **all seven different treasures** or **six matching treasures** in their treehouse, they have won the game and are crowned the Best Treasure Hunter in the Forest. Congratulations!

In the two-player version, the winner is the first person to stash seven different or six identical treasures in one of their treehouses.



or



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.





4 amis animaux de la forêt cherchent une solution pour récupérer leurs trésors... En effet, un oiseau leur a volé et les a cachés dans ses nids tout en haut à la cime des arbres. Les 4 amis décident de se faufiler en toute discrétion dans la forêt, sous les feuilles à l'abri des regards, afin de reprendre leurs trésors sans que l'oiseau ne le découvre. Avec l'aide de malicieuses souris, les joueurs vont leur prêter main forte. De nombreux chemins menant à la forêt enchantée et en sortant, les animaux, cachés par les feuilles, vont se pousser les uns les autres. Il faut faire très attention à l'emplacement de ses animaux et garder un œil sur leurs déplacements pour récupérer des trésors ! Celui qui poussera ses animaux astucieusement aura une longueur de trésor d'avance sur ses concurrents.

Le but du jeu est de recueillir en premier dans sa cabane 7 trésors différents ou 6 trésors identiques.

Contenu du jeu

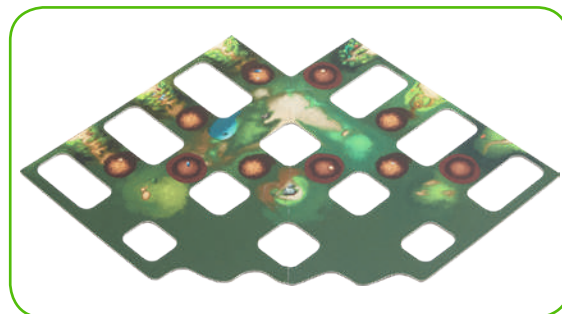
1 plateau de jeu à deux niveaux (composé de 4 pièces), 10 anneaux-nids, 24 plaquettes-animaux (6 par animal), 10 plaquettes-souris, 76 jetons-trésor, 4 cartons-cabanes, 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois

Séparez avec précaution les éléments de jeu de la plaque avant de commencer à jouer. Vous pouvez jeter les chutes.

Préparatifs

Construisez le plateau de jeu de la forêt enchantée en suivant les illustrations :



a) Commencez par assembler le niveau inférieur.



b) Puis posez les deux pièces du niveau supérieur par-dessus. Placez les 10 anneaux-nids dans les trous prévus à cet effet dans le niveau supérieur du plateau de jeu.



c) Prenez une plaquette-animal de chaque animal. Placez ces quatre plaquettes-animaux dans n'importe quel ordre sous les 4 anneaux-nids au milieu du plateau de jeu.



d) Poussez une plaquette-souris sous chacun des 6 anneaux-nids extérieurs du plateau de jeu.



- 1 Mélangez tous les jetons-trésor et répartissez-les au hasard dans les trous des anneaux-nids jusqu'à ce que les trous soient remplis.
- 2 Chaque joueur choisit un animal et prend les 5 plaquettes-animaux restantes correspondantes. S'il y a deux joueurs, chaque joueur choisit 2 animaux et prend les 10 plaquettes-animaux correspondantes.
- 3 Préparez les 4 plaquettes-souris restantes à côté du plateau de jeu. Vous jouez à trois ? Posez les 5 plaquettes-animaux non utilisées près des plaquettes-souris à côté du plateau de jeu.
- 4 Chaque joueur prend aussi la carte-cabane avec son animal. S'il y a deux joueurs, chaque joueur prend les deux cartes-cabanes avec ses animaux.



Déroulement de la partie



Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a été se promener en forêt en dernier commence.

Tu pousses à l'intérieur de la forêt soit l'une de tes plaquettes-animaux, soit une plaquette-souris.
Important : passe par l'une des six entrées ! Pousse la plaquette à l'intérieur jusqu'à ce qu'on ne la voie plus. C'est ainsi que les animaux se déplacent dans la forêt et ramassent les trésors sans se faire voir de l'oiseau.

Conseil : tu n'as plus de plaquette-animal devant toi ? A ton tour, tu devras pousser une plaquette-souris dans la forêt enchantée. Une plaquette avec ton animal apparaîtra peut-être bientôt et reviendra dans ta réserve. De toute façon, tu peux décider à tout moment de pousser une plaquette-souris à la place de ton animal.

Aucun animal n'apparaît de l'autre côté de la forêt merveilleuse ?
C'est au tour du joueur suivant.

Une plaquette-animal ou une plaquette-souris apparaît de l'autre côté de la forêt merveilleuse ?

Super, les animaux ont récupéré des trésors.

Est-ce que l'on voit ton animal ou des souris sur la plaquette ?

Super ! Tu peux poser le ou les jeton(s)-trésor de la plaquette sur les cases de ta cabane. Empile les jetons-trésors identiques l'un sur l'autre.



Est-ce que l'animal sur la plaquette est celui d'un de tes compagnons de jeu ?

Pas de chance ! Ce joueur reçoit le jeton-trésor qui est dessus et peut le poser sur une case de sa cabane.

Conseil : un seul jeton-trésor peut tenir sur une **plaquette-animal**, ainsi le trésor revient automatiquement au propriétaire de l'animal.

Par contre, 2 jetons-trésor peuvent tenir sur une **plaquette-souris**. Les trésors reviennent alors au joueur qui a poussé la plaquette hors du plateau.



Si plus tard dans le jeu, une plaquette-animal ou souris sans jeton-trésor est poussée hors du plateau, tu ne reçois rien.

Les plaquettes-animaux reviennent à leur propriétaire. Les plaquettes-souris reviennent à côté du plateau de jeu. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Si l'on joue à trois

On joue selon les règles ci-dessus, avec les règles complémentaires suivantes :

Les plaquettes-animaux qui n'appartiennent à aucun joueur s'utilisent comme les plaquettes-souris. Le trésor récolté revient au joueur qui a poussé la plaquette hors du plateau de jeu. Ensuite, la plaquette revient à côté du plateau de jeu.

Si l'on joue à deux

On joue selon les règles ci-dessus, avec les règles complémentaires suivantes :

Si l'une de tes plaquettes-animaux apparaît avec un trésor, tu ne peux poser ce trésor que sur la cabane correspondante et tu ne peux pas échanger les trésors entre les cabanes. Si tu pousses une plaquette-souris hors du plateau de jeu, tu dois décider sur quelle cabane tu poses les deux jetons-trésors.

Fin de la partie

Le joueur qui a récupéré en premier **les sept trésors différents** ou **six trésors identiques** dans sa cabane gagne le jeu. Il est le meilleur chasseur de trésor de la forêt enchantée. Bravo !

Lorsque l'on joue à deux, c'est aussi le premier joueur qui a récupéré sept trésors différents ou six trésors identiques dans une de ses cabanes qui gagne.



ou



Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.





Wouter, Sylvie en de hele groep dieren begeven zich op weg om hun schatten te heroveren. Deze werden immers gestolen door een vogel, die ze in zijn nesten in de toppen van de bomen heeft verborgen. Maar de schat valt niet ver van de stam! Daarom sluipen de dieren stiltejes en ongemerkt onder het bladerdak door het bos om hun spullen vanaf de grond terug te jatten. Hierbij worden de spelers geholpen door een troep nieuwsgierige muizen. Vele wegen lopen het betoverde Wonderbos in en ook weer uit. Het ene dier duwt het andere vooruit. Het komt erop aan goed te onthouden waar de eigen dieren zich bevinden en altijd het overzicht te bewaren bij dit steelse avontuur! Wie zijn dieren in de beste bosweg duwt, is de medespelers een schatlenge voor.

Het doel van het spel is om als eerste 7 verschillende of 6 dezelfde schatten in de eigen boomhut te verzamelen.

Spelinhoud

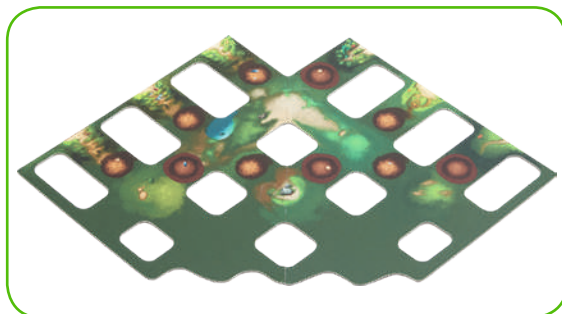
1 dubbellaags speelbord (bestaande uit 4 delen), 10 nestringen, 24 dierenkaartjes (telkens 6 per dier), 10 muizenkaartjes, 76 schattenchips, 4 boomhutplannen, 1 spelhandleiding

Vóór het eerste spel

Duw het spelmateriaal voor het eerste spel voorzichtig uit de platen. De resten van de platen kunnen jullie vervolgens weggooien.

Spelvoorbereiding

Bouw het wonderbosspeelbord op zoals afgebeeld:



a) Puzzel eerst de onderste laag in elkaar.



b) Leg er vervolgens de twee delen van de bovenste laag op. Steek de 10 nestringen in de daarvoor bedoelde gaten in de bovenste laag van het speelbord.



c) Neem van elk dier een dierenkaartje. Steek deze vier dierenkaartjes in willekeurige volgorde onder de 4 nestringen in het midden van het speelbord.



d) Schuif een muizenkaartje onder elk van de 6 buitenste nestringen in het speelbord.



Spelopbouw voor 4 spelers

- 1 Meng alle schattenchips en verdeel ze willekeurig over de gaten van de nestringen, tot deze tot de rand gevuld zijn.
- 2 Elke speler kiest een dier en neemt de overige 5 dierenkaartjes van deze diersoort bij zich. Als er twee spelers zijn, moet elke speler 2 dieren kiezen en de 10 betreffende dierenkaartjes bij zich nemen.
- 3 Leg de overige 4 muizenkaartjes naast het speelbord klaar. Spelen jullie met z'n drieën? Leg dan ook de overige 5 dierenkaartjes van de niet gekozen diersoort bij de muizenkaartjes naast het speelbord.
- 4 Daarnaast neemt elke speler ook het boomhutplan met zijn dier. Bij twee spelers neemt elke speler de beide boomhutplannen met zijn dieren.



Spelverloop



Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Wie van jullie is als laatste in het bos gaan wandelen? Jij mag beginnen.
Tijdens je beurt schuif je ofwel een van je dierenkaartjes, ofwel een muizenkaartje het Wonderbos in. **Belangrijk!** Gebruik hiervoor een van de zes ingangen! Schuif je kaartje erin, tot het volledig is verdwenen. Zo bewegen de dieren zich in het bos en verzamelen ze op wonderbaarlijke wijze de schatten.

Opmerking: Heb je geen dierenkaartje meer voor je liggen? Dan moet je, als je aan de beurt bent, een muizenkaartje in het Wonderbos schuiven. Misschien komt snel weer een kaartje met jouw dier tevoorschijn, dat dan naar je voorraad terugkeert. Je kunt ook altijd vrijwillig voor een muizenkaartje kiezen.

Komt aan het andere eind van het Wonderbos geen dier tevoorschijn?

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Komt aan het andere eind van het Wonderbos een dieren- of muizenkaartje tevoorschijn?

Prima, de dieren hebben schatten heroverd.

Is op het kaartje jouw dier te zien of staan er muizen op?

Geweldig! Je mag de schattenchip(s) uit het kaartje op de velden van je boomhutplan leggen. Identieke schattenchips stapel je gewoon op elkaar.



Staat het dier van een medespeler op het kaartje?

Dan heb je pech! Deze medespeler krijgt de naar buiten geschoven schattenchip. Hij/zij mag deze op een veld van zijn/haar boomhutplan leggen.

Opmerking: In een **dierenkaartje** past altijd slechts 1 schattenchip, maar die schat gaat zeker naar de eigenaar.
In een **muizenkaartje** passen altijd 2 schattenchips. Die schatten gaan telkens naar de speler die het kaartje naar buiten geschoven heeft.



Indien later in het spel een dieren- of muizenkaartje naar buiten geschoven wordt dat geen schattenchip verzameld heeft, ga je helaas met lege handen naar huis.

De dierenkaartjes gaan weer naar hun eigenaar. Muizenkaartjes worden opnieuw naast het speelbord gelegd en vervolgens is de volgende speler aan de beurt.

Bij het spel met z'n drieën

De bovenstaande regels zijn van toepassing met de volgende aanvulling:

De dierenkaartjes die van geen enkele speler zijn, behandelen jullie zoals de muizenkaartjes. De veroverde schat gaat naar de speler die het kaartje naar buiten geschoven heeft. Het kaartje wordt daarna weer naast het speelbord gelegd.

Bij het spel met z'n tweeën

De bovenstaande regels zijn van toepassing met de volgende aanvulling:

Komt een van je dierenkaartjes met een schat tevoorschijn, dan mag je de schat alleen op het bijbehorende boomhutplan leggen en geen schatten tussen de boomhutten ruilen. Schuif je een muizenkaartje naar buiten, dan mag je kiezen op welk boomhutplan je de beide schattenchips legt.

Einde van het spel

Zodra een speler in zijn/haar boomhut **alle zeven verschillende schatten** of **zes identieke schatten** verzameld heeft, is hij/zij de winnaar van het spel en de beste schattenjager van het Wonderbos. Hartelijk gefeliciteerd!

Ook bij het spel met z'n tweeën is de winnaar wie als eerste in een van zijn/haar boomhutten zeven verschillende of zes identieke schatten verzameld heeft.



of



Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.



LOS TESOROS DEL BOSQUE ENCANTADO

Un juego de recolección deslizante para 2 - 4 valientes habitantes del bosque a partir de los 4 años.

Autor: Cielo d'Oro • **Ilustraciones:** Zapf, Thomas Moor • **Redacción:** Annemarie Wolke

Copyright: studiogiocchi • **Duración de una partida:** 15 – 20 minutos

Cosme y Claudia y toda una tropa de animales se han puesto en marcha para recuperar sus tesoros. Un pájaro ladrón los ha escondido allá arriba en los diferentes nidos situados en las copas de los árboles. ¡Pero no hay nada que escape de la vista de las águilas! Los animales atraviesan el bosque a hurtadillas y con sigilo bajo las hojas para recuperar lo que es legítimamente suyo. Los jugadores y jugadoras tienen como ayudantes a una multitud de ratones curiosos. Son muchos los caminos que conducen al bosque encantado y que permiten salir de él. En esas sendas subterráneas un animal empuja a otro hacia delante. ¡Lo importante es memorizar dónde están los animales propios y mantener siempre la orientación en esta aventura de empujones! Quien deslice a sus animales por el mejor camino del bosque, tomará ventaja a sus compañeros y compañeras de juego.

El objetivo del juego es ser el primero en reunir 7 tesoros diferentes o 6 iguales en tu cabaña del árbol.

Contenido del juego

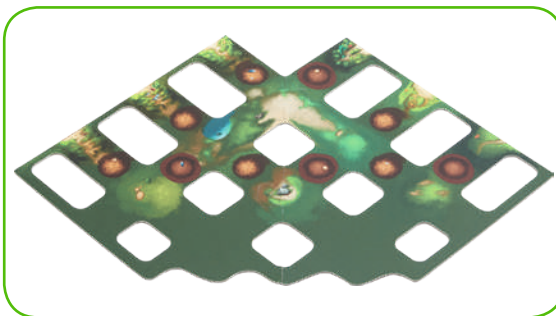
1 tablero de juego con dos niveles (compuesto por 4 piezas), 10 nidos, 24 cartitas de animales (6 por cada animal), 10 cartitas de ratón, 76 fichas de tesoro, 4 planos de cabaña del árbol, 1 instrucciones del juego

Antes de jugar por primera vez

Antes de jugar por primera vez tenéis que extraer de los paneles, con cuidado, el material de juego. A continuación podéis tirar a la basura las piezas restantes de los paneles.

Preparativos

Montad el tablero de juego del bosque encantado tal como se indica en las ilustraciones siguientes:



a) En primer lugar, montad el puzzle del nivel inferior.



b) Después colocad encima las dos partes del nivel superior. Introducid los 10 nidos en los agujeros previstos situados en el nivel superior del tablero de juego.



c) Coged una cartita de cada animal. Introducid estas cuatro cartitas por debajo de los 4 nidos centrales del tablero de juego sin que importe el orden.



d) Introducid una cartita de ratón por debajo de los 6 nidos exteriores del tablero de juego.



Montaje del juego para 4 jugadores

- 1 Mezclad todas las fichas de tesoro y repartiéndolas al azar dentro de los nidos hasta que estos queden llenos hasta el borde.
- 2 Cada jugador elegirá un animal y se quedará las 5 cartitas de animal restantes de esta especie. Si sois dos jugadores, cada uno elegirá 2 animales y se quedará con las 10 cartitas de animal correspondientes.
- 3 Tened preparadas las 4 cartitas de ratón restantes junto al tablero de juego. ¿Sois tres jugadores? Entonces colocad también las 5 cartitas de animales restantes de la especie animal no elegida junto a las cartitas de ratón al lado del tablero de juego.
- 4 Cada jugador coge además el plano de la cabaña con el animal elegido. Si sois dos jugadores, cada uno cogerá dos planos de cabaña con sus correspondientes animales.



¿Cómo se juega?



Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién de vosotros ha estado más recientemente en el bosque? Comienzas tú.

En tu turno introducirás en el interior del bosque encantado o bien una de tus cartitas de animal, o bien una cartita de ratón. **Importante:** ¡Emplea para tal fin una de las seis entradas! Empuja la cartita hacia dentro hasta que desaparezca por completo. Así es como se mueven los animales por el interior del bosque y de esta enigmática manera reúnen y recuperan los tesoros.

Nota: ¿No tienes delante ninguna cartita de animal? Entonces, cuando sea tu turno, tendrás que introducir una cartita de ratón en el bosque encantado. Puede que pronto aparezca de nuevo una cartita con tu animal y que vaya a parar a ti. Sin embargo, también puedes decidirte voluntariamente y en cualquier momento por una cartita de ratón.

¿No aparece ningún animal por el otro extremo del bosque encantado?

Entonces es el turno del siguiente jugador o jugadora.

¿Aparece algún animal o alguna cartita de ratón por el otro extremo del bosque encantado?

¡Genial! Los animales han recuperado sus tesoros.

En esa cartita, ¿qué se ve? ¿Se ve tu animal o se ven ratones?

¡Fantástico! Pon la(s) ficha(s) de la cartita en las casillas de tu plano de la cabaña. Las fichas de tesoro idénticas no tienes más que apilarlas unas encima de otras.



Nota: En una **cartita de animal** solo encaja 1 ficha de tesoro; el tesoro va a parar con seguridad a su propietario. En una **cartita de ratón** hay espacio para 2 fichas de tesoro. Los tesoros van a parar siempre al jugador que logra sacar la cartita.



En la cartita, ¿está ilustrado un animal de un compañero o de una compañera de juego?

¡Mala pata! Este compañero o compañera de juego será quien obtenga la ficha de tesoro extraída y se la colocará en una casilla de su plano de la cabaña.



Si en el transcurso del juego extraes una cartita de animal o de ratón sin ninguna ficha de tesoro, lamentablemente te irás con las manos vacías.

Las cartitas de animales irán a parar de nuevo a su propietario. Las cartitas de ratón van a parar de nuevo junto al tablero de juego. A continuación será el turno del siguiente jugador o jugadora.

Versión para tres jugadores

Son válidas las reglas anteriores con la siguiente regla añadida:

Trataréis como cartitas de ratón las cartitas de animales que no pertenezcan a ningún jugador o jugadora. Recibirá el tesoro recaudado el jugador o la jugadora que haya extraído la cartita. A continuación, ésta irá a parar de nuevo junto al tablero de juego.

Versión para dos jugadores

Son válidas las reglas anteriores con la siguiente regla añadida:

Si aparece una de tus cartitas de animal con un tesoro, solo podrás depositar el tesoro en el plano de la cabaña correspondiente y no estará permitido intercambiar ningún tesoro entre las cabañas. Si extraes una cartita de ratón podrás decidir en qué plano de cabaña depositarás las dos fichas de tesoro.

Final del juego

En el momento en que un jugador o una jugadora haya reunido en su cabaña **siete tesoros diferentes** o **seis tesoros idénticos**, ganará la partida y se convertirá en el mejor buscador o la mejor buscadora de tesoros del bosque encantado. ¡Enhorabuena!

En la versión para dos jugadores ganará quien reúna en una de sus cabañas siete tesoros diferentes o seis tesoros idénticos.



0



Queridos niños y niñas, queridas familias,

después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrás consultar si esta pieza está disponible como repuesto.





Un avventuroso gioco "spingi e raccogli" per 2 - 4 coraggiosi abitanti del bosco a partire da 4 anni.

Autore: Cielo d'Oro • **Illustrazioni:** Zapf, Thomas Moor • **Redazione:** Annemarie Wolke

Produzione su licenza di: studiogiochi • **Durata del gioco:** 15 – 20 minuti

Lavaberto, Boschetta e tutta la truppa di animali partono per recuperare i propri tesori. Una gazza ladra li ha nascosti nei suoi nidi, sulle cime degli alberi. Come le mele, anche i tesori non cadono mai lontano dall'albero! Per questo gli animali si intrufolano segretamente e inosservati nel bosco, passando sotto il fitto fogliame, per riacchiappare dal basso i propri beni. I giocatori potranno contare anche su una schiera di topini curiosi. Molti sentieri conducono alla foresta delle meraviglie e da essa permettono di uscire. Un animale spinge l'altro in avanti. È importante ricordare dove si trovano i propri animali e mantenere la visione d'insieme durante tutta l'avventura! Chi spinge i propri animali lungo il migliore sentiero della foresta sarà una lunghezza avanti ai suoi compagni giocatori nella caccia ai tesori.

Lo scopo del gioco è raccogliere per primi nella propria casa sull'albero 7 tesori diversi o 6 uguali.

Dotazione del gioco

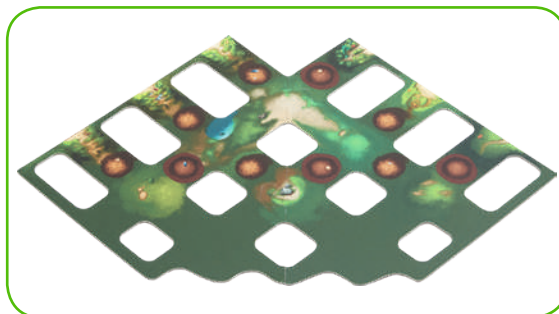
1 tabellone a doppio strato (composto da 4 pezzi), 10 anelli nido, 24 tessere animale (6 per animale), 10 tessere topini, 76 gettoni tesoro, 4 cartelle casa sull'albero, 1 istruzioni di gioco

Prima di giocare per la prima volta

Prima di iniziare, staccate il materiale di gioco dalla tavola, premendo con delicatezza. Potete gettare e smaltire le parti rimanenti della tavola.

Preparazione del gioco

Assemblate il tabellone della foresta delle meraviglie come mostrato:



a) Prima componete lo strato inferiore.



b) Poi metteteci sopra i due pezzi dello strato superiore. Inserite i 10 anelli nido negli appositi fori dello strato superiore del tabellone.



c) Prendete una tessera animale per ogni animale. Infilate queste quattro tessere, nell'ordine che preferite, sotto i 4 anelli nido centrali del tabellone.



d) Spingete una tessera topini sotto ciascuno dei 6 anelli nido esterni del tabellone.



Allestimento del gioco per 4 giocatori

- 1 Mescolate tutti i gettoni tesoro e distribuiteli casualmente nei fori degli anelli nido, in modo da riempirli fino all'orlo.
- 2 Ogni giocatore sceglie un animale e prende le restanti 5 tessere animale di quella specie. Se si gioca in due, ogni giocatore sceglie 2 animali e prende le 10 tessere animale corrispondenti.
- 3 Posizionate le restanti 4 tessere topini accanto al tabellone. Giocate in tre? Mettete le restanti 5 tessere animale della specie non scelta vicino alle tessere topini, accanto al tabellone.
- 4 Ogni giocatore prende, inoltre, la cartella casa sull'albero con il suo animale. Se si gioca in due, ogni giocatore prende le due cartelle casa sull'albero con i suoi animali.



Svolgimento del gioco



Si gioca a turno in senso orario. Chi di voi è stato l'ultimo a fare una passeggiata nel bosco? Inizi tu. Nel tuo turno spingi una delle tue tessere animale o una tessera topini nella foresta delle meraviglie. **Importante:** dovrai usare uno dei sei ingressi! Spingi la tessera verso l'interno finché non scompare completamente. Così gli animali si muovono nella foresta e raccolgono i tesori come per magia.

Nota: non hai più nessuna tessera animale davanti a te? Allora, quando sarà il tuo turno, dovrai spingere una tessera topini nella foresta delle meraviglie. Forse presto uscirà una tessera con il tuo animale e tornerà nella tua riserva. Puoi comunque scegliere volontariamente una tessera topini in qualsiasi momento.

Nessun animale esce dal bordo opposto della foresta delle meraviglie?

Allora il turno passa al giocatore successivo.

Una tessera animale o una tessera topini esce dal bordo opposto della foresta delle meraviglie?

Benissimo, gli animali hanno recuperato dei tesori.

Sulla tessera c'è il tuo animale o ci sono dei topini?

Fantastico! Puoi prendere il o i gettoni tesoro dalla tessera e metterli sulle caselle della tua cartella casa sull'albero. Impila i gettoni tesoro uguali uno sopra l'altro.



Sulla tessera c'è l'animale di un altro giocatore?

Peccato per te! Il gettone tesoro spetta al giocatore che ha scelto l'animale spinto fuori dalla foresta. Può metterlo in una casella della sua cartella casa sull'albero.

Nota: In una **tessera animale** entra sempre un solo gettone tesoro, che spetta al proprietario dell'animale. In una **tessera topini** entrano sempre due gettoni tesoro, che spettano sempre al giocatore che ha spinto fuori la tessera.



Se, più avanti nel gioco, viene spinta fuori una tessera animale o una tessera topini che non ha raccolto nessun gettone tesoro, purtroppo non ottieni nulla. Le tessere animale tornano in possesso dei rispettivi proprietari. Le tessere topini si posizionano di nuovo accanto al tabellone. Ora il turno passa al giocatore successivo.

Se si gioca in tre

Valgono le stesse regole sopra descritte, con la seguente aggiunta:

Le tessere animale che non appartengono ad alcun giocatore sono utilizzate come tessere topini, quindi il tesoro raccolto spetta in questo caso al giocatore che ha spinto fuori la tessera. La tessera viene poi messa di nuovo accanto al tabellone.

Se si gioca in due

Valgono le stesse regole sopra descritte, con la seguente aggiunta:

se esce una delle tue tessere animale con un tesoro, puoi mettere il tesoro solo sulla cartella della casa sull'albero corrispondente e non puoi scambiare tesori tra le case sull'albero. Se spingi fuori una tessera topini, puoi decidere su quale cartella casa sull'albero preferisci mettere i due gettoni tesoro.

Fine del gioco

Il giocatore che raccoglie per primo nella sua casa sull'albero **tutti e sette i tesori diversi** o **sei tesori uguali** vince la partita ed è il miglior cacciatore di tesori della foresta delle meraviglie. Complimenti!

Anche se si gioca in due, vince il primo giocatore che raccoglie in una delle sue case sull'albero sette tesori diversi o sei tesori uguali.



oppure



Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.





It's
playtime!



 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®