

MATÉRIEL DE JEU

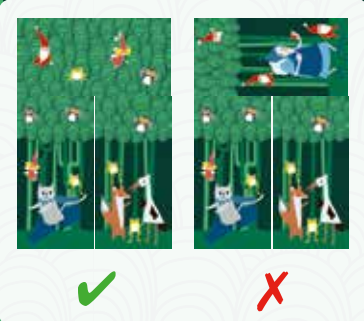
60 cartes
1 livret de règles

LE BUT DU JEU ?

Récoltez le maximum de cartes possible en étant le premier à y trouver 7 personnages cachés du même type.

Il vous faudra donc garder un œil sur les quatre types de personnages cachés dans la forêt: **les hiboux, les pères Noël, les grenouilles et les fées**. Sur chaque carte, vous en trouvez jusqu'à quatre. Les autres personnages, plus grands et uniques, font office de décoration.

Chaque carte représente une portion de forêt avec des arbres et des personnages de contes de fées. Les cartes avec les troncs sont à placer les unes à côté des autres, de manière verticale. Les cartes avec le feuillage sont à placer au-dessus des troncs, de manière horizontale (même s'il n'y a pas encore de troncs sur la table et vice-versa). Grâce à vos cartes et celles de vos adversaires, un paysage féerique se dessine.



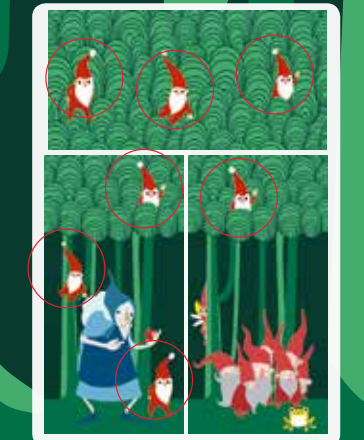
LA PRÉPARATION

Mélangez les cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Les cartes restantes forment une pioche, face cachée. Le plus jeune joueur commence.

LE JEU

Les joueurs jouent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur pose une carte de son choix et en pioche une nouvelle afin d'en avoir toujours trois en main. C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer.

Si lorsque vous posez une de vos cartes, vous ajoutez le septième personnage caché du même type (hibou, père Noël, grenouille ou fée), dites-le à haute voix. Vous remportez toutes les cartes où figure ce personnage. Les autres cartes sont regroupées et restent sur la table.



IMPORTANT

En posant votre carte, si votre total de personnages du même type est supérieur à sept, vous ramassez tout de même toutes les cartes comportant ce personnage.

Exemple: en posant votre carte, vous comptez 8 grenouilles, vous ramassez toutes les cartes contenant ces 8 grenouilles.

Si vous obtenez 7 personnages de deux types différents, vous devez choisir le type que vous gagnez.

Exemple: en posant votre carte, vous obtenez un total de 7 hiboux et de 7 fées, vous devez choisir si vous gagnez les cartes contenant les fées ou les hiboux.

Si vous obtenez 7 personnages, mais que vous oubliez de le dire et de récolter les cartes... dommage ! Le joueur suivant est autorisé à prendre les cartes, puis à poser sa carte. Cette règle est supprimée pour les plus petits joueurs.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque la pioche est vide et que les joueurs ont joué toutes leurs cartes. S'il reste des cartes sur la table, le dernier joueur ayant gagné une suite de 7 personnages cachés les ramasse. Le joueur qui a gagné le plus de cartes gagne la partie.

DEUX VARIANTES

- 5 points de bonus si un même joueur gagne 7 cartes de tous les types de personnages.
- Les règles restent les mêmes. Mais le gagnant sera celui qui termine avec le moins de cartes possible. Par contre, vous ne pouvez pas oublier de ramasser, les autres joueurs vous le rappelleront !

GAME MATERIAL

60 playing cards
1 rules booklet

OBJECT OF THE GAME

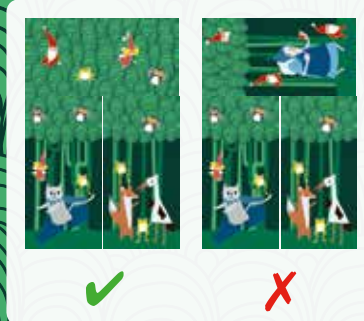
Collect the most cards possible. You can collect cards if you are the first to spot seven small creatures hidden in the cards on the table.

There are four types of fairy creatures you need to keep an eye on: **owls, Santas, frogs and fairies**.

On each card, you can find up to four of them. The other big characters on the cards are simply decorative.

Each card represents a piece of the forest with its trunks, leaves and fairy characters.

Cards showing tree trunks are placed vertically next to each other on the table, while those showing leaves are placed horizontally on top of trunks (even if there are no trunk cards on the table yet and vice-versa). All the cards form an infinite and fairy forest landscape.



If placing your card adds a seventh fairy creature of the same type, call it out loud. You will win all the cards with this fairy creature on it. Regroup the remaining cards and leave them all visible on the table.

SETTING UP THE GAME

Shuffle the cards and distribute three of them to each player. The remaining cards form the draw pile, face down. The youngest player starts.

THE GAME

The players take turns, clockwise. The first player puts a card of his choice on the table and draws a new card to replenish his hand back to three cards. The player on his left is next.

IMPORTANT

If placing your card brings the total of a fairy creature above seven, you still collect all the cards showing this creature. *For example: there are six frogs on the cards placed on the table. You place a card with two frogs and call it out loud. You win all the cards where the eight frogs are visible.*

If you count seven of two different types of creatures, you have to choose one before collecting the cards. *For example: you count 7 owls and 7 frogs after playing your card, you have to choose between the cards showing owls and those showing frogs.*

If there are seven creatures right after placing your cards and you forget to claim them, too bad. This rule should be adjusted when playing with young children (no crying please).

END OF THE GAME

Forest ends when the draw pile is empty and when the players have no more cards to play. The remaining cards on the table go to the last player having collected cards with seven creatures. The player with the most cards at the end wins the game.

TWO VARIANTS

- 5 bonus points go to the players who collected suits with each of the fairy creatures (7 times owls, 7 times fairies, 7 times Santas and 7 times frogs).

- Same rules, but the winner is the one with the least cards possible at the end. But in this case, if you forget to collect, the others will certainly remind you. Cheeky!

MATERIALES DEL JUEGO

60 Cartas
1 Manual de instrucciones

OBJETIVO DEL JUEGO

Recoger la mayor cantidad de cartas posible. Puedes recoger cartas si eres el primero en ver las siete pequeñas criaturas escondidas en las cartas que están sobre la mesa. Hay cuatro tipos de criaturas mágicas de las que tendrás que estar pendiente: **búhos, Papás Noel, ranas y hadas**. En cada carta, podrás encontrar hasta 4 de estas criaturas. Los otros personajes grandes que aparecen en las cartas son solamente de decoración.

Cada carta representa una parte del bosque con sus troncos, hojas y criaturas mágicas. Las cartas que contengan troncos de árboles se colocarán en forma horizontal unas al lado de otras encima de la mesa. Las que contengan hojas se colocarán en forma horizontal encima de los troncos (aunque todavía no hayan cartas con troncos sobre la mesa y viceversa). Todas las cartas forman un paisaje infinito y mágico del bosque.



Si al colocar tu carta añades la séptima criatura mágica del mismo tipo, dílo en voz alta. Ganarás todas las cartas en las que aparezca esa criatura. Reorganiza las cartas que quedan y déjalas en un lugar en el que todas estén visibles sobre la mesa.

INICIO DEL JUEGO

Baraja las cartas y reparte tres a cada uno de los jugadores. Forma una pila con el resto de las cartas, mirando hacia abajo. El jugador más joven empieza.

EL JUEGO

Los jugadores seguirán su turno en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador elige una carta cualquiera, la pone sobre la mesa y se lleva una de la pila para volver a tener 3. El jugador que esté a su izquierda será el siguiente.

IMPORTANTE

Si al colocar tu carta añades más de siete criaturas mágicas también recogerás las cartas en las que aparezca esa criatura. *Por ejemplo: hay seis ranas en las cartas que están sobre la mesa. Ahora, colocas tu carta con dos ranas y lo dices en voz alta. Ganas todas las cartas en las que aparecen las ocho ranas.*

Si al colocar tu carta añades 7 de dos criaturas diferentes, tendrás que elegir una antes de recoger las cartas. *Por ejemplo: añades 7 búhos y 7 ranas después de haber usado tu carta, tendrás que elegir entre quedarte las cartas en las que aparecen los búhos o las de las ranas.*

Si al colocar tu carta haces que hayan 7 criaturas pero no te das cuenta y no lo dices. Mala suerte. Esta norma debe ajustarse cuando los jugadores sean de corta edad

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando la pila se queda vacía y los jugadores ya no tienen más cartas. El resto de cartas que quedan en la mesa se las quedará el último jugador que recogió cartas con 7 criaturas. El jugador que tenga más cartas al final del juego, gana.

DOS VARIANTES

- 5 puntos extra para los jugadores que hayan recogido un grupo completo de criaturas mágicas (7 búhos, 7 hadas, 7 Papás Noel, 7 ranas).

- Las misma norma, pero gana quien tenga la menor cantidad de cartas posible al final del juego. En este caso, si olvidas recogerlas, seguro que los demás jugadores te lo recuerdan.

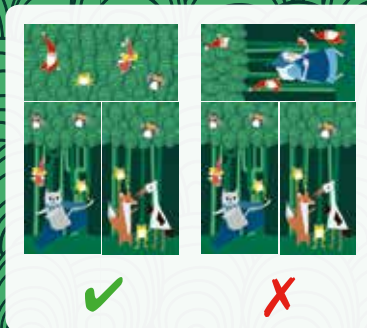
IT

MATERIALE DI GIOCO
60 carte
1 libretto di regole

SCOPO DEL GIOCO 1

Raccogliere più carte possibili ed essere il primo a trovare 7 personaggi nascosti dello stesso tipo. Dovrete dunque tenere d'occhio i quattro tipi di personaggi nascosti nella foresta: **i gufi, i babbo-natale, le rane, le fate.** In ogni carta ne troverete da 0 a 4. Gli altri personaggi più grandi servono solo per decorazione.

Ogni carta rappresenta una porzione di foresta con alberi, foglie e personaggi da fiaba. Le carte con tronchi d'albero vengono sistemate sul tavolo, verticalmente, una adiacente all'altra, mentre le carte con le foglie sono sistemate orizzontalmente sopra i tronchi d'albero (sistematele anche se non ci sono tronchi d'albero sul tavolo). In questo modo si formerà una foresta sul tavolo.



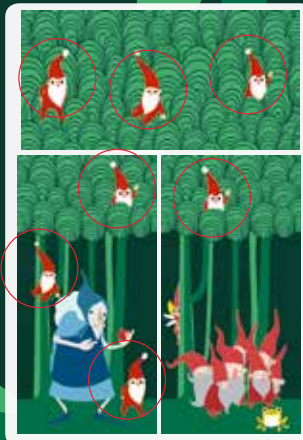
Se, nel giocare una carta, sono visibili nella foresta almeno 7 personaggi dello stesso tipo, dovete dirlo ad alta voce. Raccogliete dal tavolo tutte le carte dove sono visibili tali personaggi. Le altre carte sono raggruppate e restano sul tavolo.

PREPARARE IL GIOCO 2

Mescolate le carte e distribuitene TRE ad ogni giocatore. Le carte rimanenti formano il mazzo da cui pescare, sistemato a faccia in giù a centro tavolo. Inizia a giocare il giocatore più giovane.

IL GIOCO 3

I giocatori giocano uno dopo l'altro in senso orario. Il primo giocatore mette sul tavolo una carta scelta tra quelle che ha in mano e ne pesca una dal mazzo in modo da riportare a 3 le carte in mano. Dopo di lui giocherà il giocatore alla sua sinistra.



IMPORTANTE 6

Se raggiungete un totale di più di 7 personaggi dello stesso tipo, raccogliete tutte le carte che raffigurano questo tipo di personaggio. *Esempio: dopo aver giocato la vostra carta, sul tavolo sono visibili 8 rane. Ditelo ad alta voce e raccogliete tutte le carte con almeno una rana.*

Se raggiungete 7 o più personaggi di due o più tipi diversi, dovrete scegliere di quale tipo di personaggio raccogliere le carte dal tavolo. *Esempio: dopo aver giocato la vostra carta contate nella foresta sul tavolo 7 gufi e 7 fate. Dovete ora scegliere se volete raccogliere le carte con i gufi o con le fate*

FINE DEL GIOCO 7

Il gioco finisce quando viene pescata l'ultima carta dal mazzo E quando tutti i giocatori non hanno più carte in mano. Le carte che restano sul tavolo vengono raccolte dall'ultimo giocatore che ha raccolto carte con almeno 7 personaggi. Il giocatore che ha collezionato più carte vince la partita.

DUE VARIANTI 8

- Il giocatore che colleziona almeno 7 personaggi di tutte e quattro le tipologie di creature (7 gufi, 7 fate, 7 rane, 7 babbo natale), guadagna un bonus di +5 punti
- Giocate con le stesse regole, ma il vincitore è colui che alla fine avrà raccolto meno carte. Ma in questo caso, se vi dimenticherete di raccogliere, saranno gli altri giocatori a rammentarvelo!

NL

SPELMATERIAAL
60 speelkaarten
1 boekje met spelregels

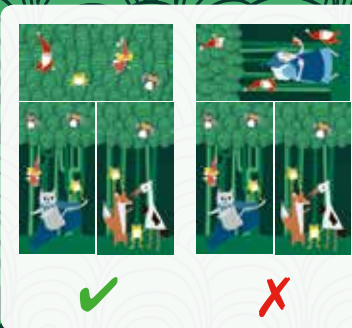
DOEL VAN HET SPEL 1

Verzamel zo veel kaarten als je kunt. Je kunt kaarten verzamelen als je de eerste bent die de zeven wezens ziet die verstopt zijn in de kaarten op de tafel.

Er zijn vier soorten sprookjeswezens waar je naar uit moet kijken: uilen, kerstmannen, kikkers en feeën. Op elke kaart kan je maximaal vier van deze vinden. De andere grote figuren op de kaarten zijn alleen voor de versiering.

Elke kaart laat een stuk van het bos zien, met zijn boomstammen, bladeren en sprookjesfiguren.

Kaarten waarop boomstammen te zien zijn worden verticaal aan elkaar gelegd op de tafel, terwijl die met bladeren horizontaal bovenop de boomstammen gelegd worden (zelfs als er nog geen boomstammen op tafel liggen en omgekeerd). Alle kaarten vormen een oneindig, sprookjesachtige boslandschap.



Als het leggen van jouw kaart een zevende sprookjesfiguur van dezelfde soort toevoegt, zeg het dan hardop. Je wint dan alle kaarten waar deze sprookjesfiguur op staat. Hergroep de overgebleven kaarten en leg ze allemaal zichtbaar op de tafel.

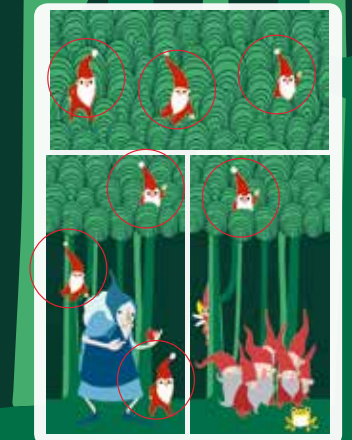
OPZETTEN VAN HET SPEL 2

Schud de kaarten en geef elke speler er drie. De overgebleven kaarten vormen de trekstapel, met de bovenzijde naar beneden. De jongste speler begint.

HET SPEL 3

De spelers zijn na elkaar aan de beurt, met de wijzers van de klok mee.

De eerste speler legt een kaart van zijn/haar keuze op de tafel en neemt een kaart van de trekstapel om het aantal kaarten in zijn hand weer tot drie aan te vullen. Hierna volgt de speler aan zijn/haar linkerkant.



BELANGRIJK 6

Als het leggen van jouw kaart het totaal aantal van een bepaalde sprookjesfiguur boven de zeven brengt, dan verzamel je nog steeds alle kaarten die dit figuur tonen.

Bijvoorbeeld: er zijn zes kikkers op de tafel gelegde kaarten. Je legt een kaart neer met twee kikkers en zegt het hardop. Je wint alle kaarten waar de in totaal acht kikkers op staan.

Als je een aantal van zeven van twee verschillende wezens telt, dan moet je er een kiezen voordat je de kaarten verzameld.

Bijvoorbeeld: je telt 7 uilen en 7 kikkers na het spelen van je kaart, je moet kiezen tussen de kaarten met de uilen en de kaarten met de kikkers.

Als er zeven wezens zijn meteen nadat je je kaart hebt gespeeld en je vergeet dit te claimen. Pech gehad. Deze regel moet worden aangepast als je met heel kleine kinderen speelt (we willen niet dat ze gaan huilen).

EINDE VAN HET SPEL 7

Forest is afgelopen als de trekstapel leeg is en de spelers geen kaarten meer hebben om te spelen.

De overgebleven kaarten op de tafel gaan naar de laatste speler die kaarten heeft verzameld met zeven wezens. De speler die aan het einde het meeste aantal kaarten heeft wint het spel.

TWEE VARIANTEN 8

- 5 bonuspunten gaan naar de spelers die sets hebben verzameld van alle sprookjeswezens (7 keer uilen, 7 keer feeën, 7 keer kerstmannen en 7 keer kikkers).
- Dezelfde regels maar de winnaar is degenen met het minst mogelijke aantal kaarten aan het einde. Maar in dit geval, als je vergeet te verzamelen zullen de anderen je er zeker aan herinneren. Gedurfd!

DE

SPELMATERIAL
60 Spielkarten
1 Spielregel

SPIELZIEL 1

Die meisten Karten zu sammeln, indem man als erster 7 Karten einer der Figuren findet, die im Wald versteckt sind.

Sie müssen also auf folgende vier Märchenfiguren achten: Eulen, Weihnachtsmänner, Frösche und Feen. Auf jeder Karte befinden sich 0 bis 4 von ihnen. Die anderen größeren Figuren, die nur einmal vorkommen, dienen nur zur Dekoration.

Jede Karte stellt einen Teil des Märchenwaldes dar, mit Bäumen, Blättern und Märchenfiguren. Karten mit Baumstämmen müssen senkrecht nebeneinander gelegt werden. Die Karten mit den Blättern müssen waagrecht darüber angelegt werden. So entsteht nach und nach ein Märchenwald.



WICHTIG 6

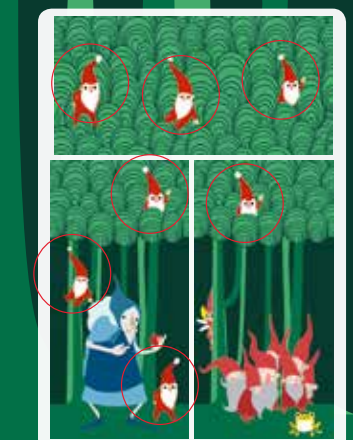
Wer eine Karte ablegt, so dass dieselbe Figur mehr als sieben Mal erscheint, bekommt trotzdem alle Karten, auf denen diese Figur abgebildet ist.

Beispiel: 6 Frösche sind schon auf den ausgelegten Karten sichtbar. Sie legen eine Karte mit 2 Fröschen ab, so dass nun insgesamt 8 Frösche ausliegen. Sie dürfen alle Karten, auf denen diese 8 Frösche abgebildet sind, an sich nehmen.

Wer eine Karte ausspielt, so dass es je 7 Figuren zweier verschiedener Typen ergibt, muss sich für einen Typ entscheiden.

Beispiel: Mit ihrer Karte werden es 7 Eulen und 7 Frösche. Jetzt müssen Sie wählen, ob Sie die Frösche oder die Eulen gewinnen wollen. Wer vergisst anzudeuten, dass er eine Märchenfigur auf 7 vervollständigt hat, hat Pech gehabt: Jetzt darf der nachfolgende Spieler die Karten an sich nehmen, bevor er seine nächste Karte ausspielt.

Wer eine Karte ablegt, so dass sieben Mal dieselbe Figur (Eule, Weihnachtsmann, Frosch oder Fee) erscheint, sagt dies laut an. Dafür erhält er nun alle Karten, auf denen diese sieben Figuren abgebildet sind. Die übrigen Karten werden wieder den Regeln gemäß angeordnet und bleiben auf dem Tisch.



SPIELENDE 7

Forest endet, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist und die Spieler alle ihre Karten ausgespielt haben. Sollten noch Karten auf dem Tisch liegen, gehören sie dem Spieler, der als letzter eine 7 erzielt hatte. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt die Partie.

ZWEI SPIELVARIANTEN 8

- 5 Bonuspunkte für die Spieler, die je 7 Eulen, Weihnachtsmänner, Frösche und Feen gesammelt haben.
- Die Spielregeln bleiben gleich, doch es gewinnt, wer am Ende die wenigsten Karten gesammelt hat. Dabei nützt es nichts, zu "übersehen", wenn man eine 7 erreicht hat: Die Mitspieler werden Sie schon darauf hinweisen.