

FOREST FIRST



3+



5min



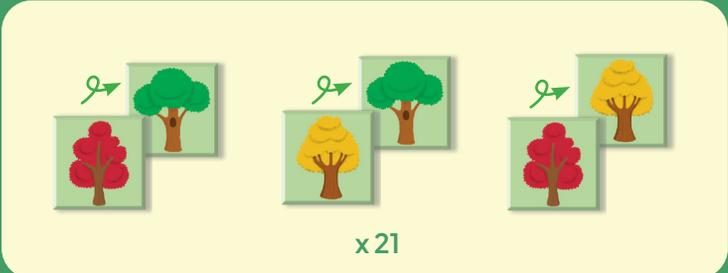
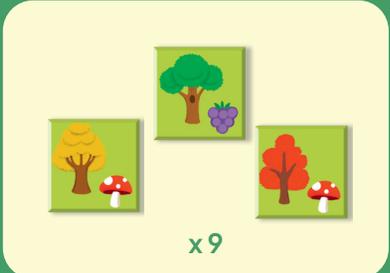
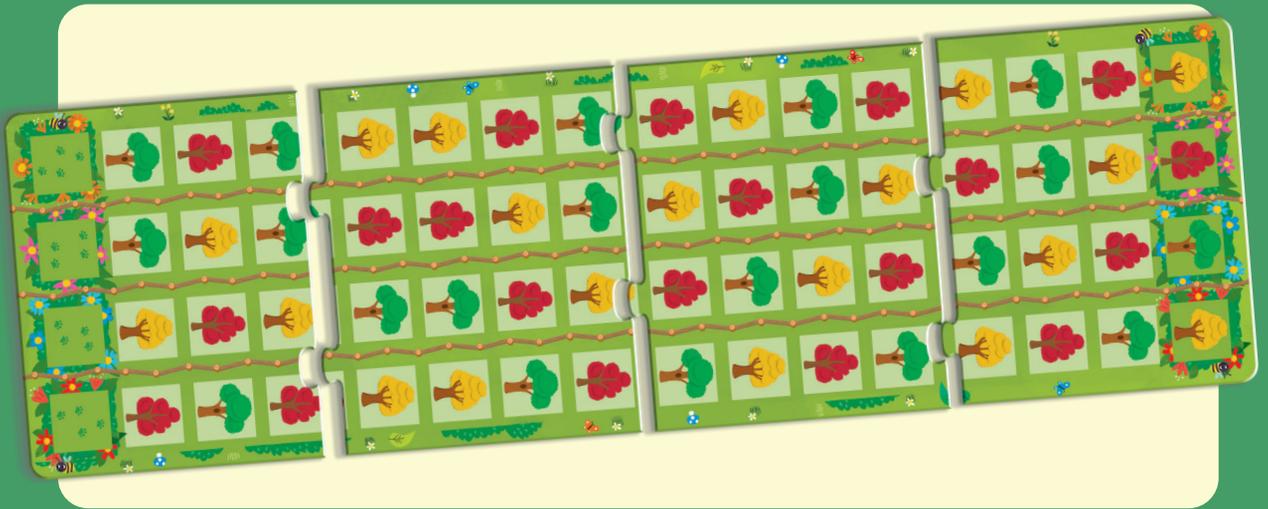
2 - 4



Kate Daubney
Marie & Wilfried Fort

KIWI
ZOU

CONTENU - CONTENTS - INHALT CONTENIDO - CONTENUTO - INHOUD





3+



5 min



2 - 4



L'autunno ha dipinto il bosco di splendidi colori: è il momento ideale per una gara di corsa! Gli animaletti procedono albero dopo albero più o meno velocemente. Però sono tutti dei gran ghiottoni e non riescono a resistere alle leccornie che incontrano, quindi la corsa viene continuamente interrotta per fare degli spuntini...

Obiettivo del gioco:

Fare in modo che il proprio animale attraversi il bosco per primo e vinca così la corsa.

Preparazione del gioco:

*Prima di iniziare la prima partita, si devono staccare dai supporti fustellati le **carte degli animali**, le **tessere movimento e nutrimento** e le **pedine**. Poi si montano le pedine.*

1. Assemblate il tabellone di gioco e posizionatelo al centro del tavolo.
2. Mettete tutte le tessere movimento e nutrimento nel sacchetto e mischiatele.
3. Ognuno sceglie una carta degli animali e la posiziona davanti a sé. Poi prende la pedina corrispondente e la mette sulla casella di partenza (casella del prato circondato da fiori).



svolgimento del gioco:

Inizia il giocatore più giovane. Successivamente si procede in senso orario.

La partita finisce non appena uno degli animali raggiunge il lato opposto del bosco (casella dell'albero circondato da fiori).

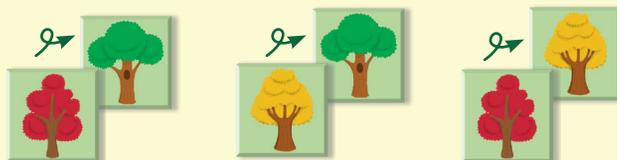
Un turno di gioco:

Il giocatore di turno pesca una tessera dal sacchetto.

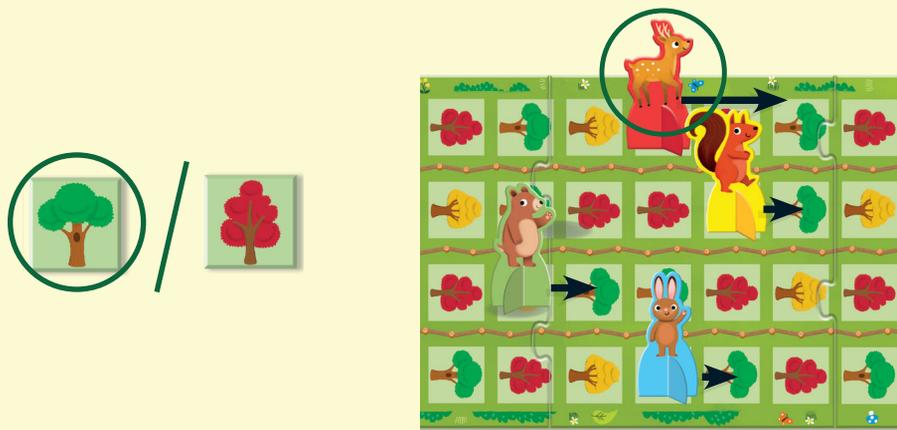
Può trovare una **tessera movimento** oppure una **tessera nutrimento**.

• Tessera movimento

Tutte le tessere movimento sono stampate su entrambi i lati, e su ciascun lato si trova una possibilità di movimento.



Il giocatore sceglie uno dei due lati della **tessera movimento** appena pescata e fa avanzare gli animali di tutti i giocatori fino alla casella successiva che mostra lo stesso albero di quello che si trova sul lato prescelto della tessera. Ogni animale si sposta all'interno della propria corsia.



Attenzione: più un animale si avvicina al traguardo, meno alberi ha davanti a sé. Se un animale sul percorso davanti a sé non ha più un albero del colore scelto, la pedina rimane ferma.

Le tessere movimento che sono già state utilizzate non vengono rimesse nel sacchetto, ma eliminate dal gioco.

• Tessere nutrimento

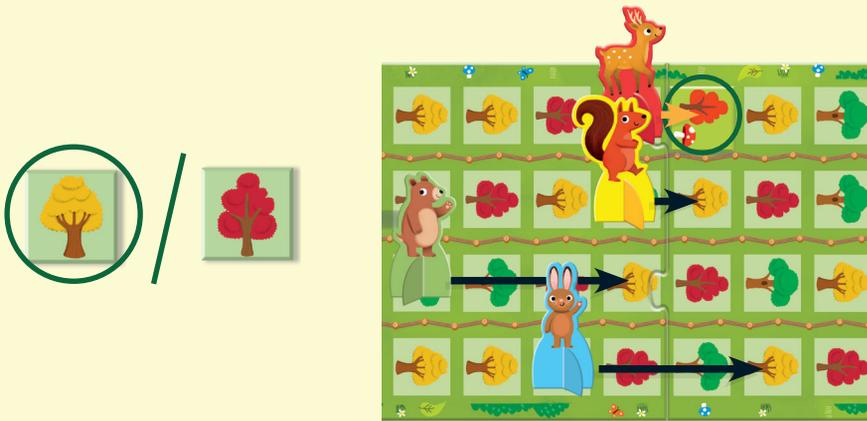


Il giocatore mette la tessera nutrimento appena pescata su una casella che riporta un albero dello stesso colore e che si trova nella corsia di un avversario, più avanti dell'animale di questo.



Attenzione: se il giocatore non può posizionare la tessera del nutrimento su nessuna casella perché nelle corsie degli avversari non ci sono alberi del colore corrispondente sul percorso ancora da compiere, la tessera non viene rimessa nel sacchetto, ma eliminata dal gioco. Così si conclude il turno del giocatore.

Le **tessere nutrimento** hanno lo scopo di rallentare gli animali degli avversari. Se un giocatore vuole far avanzare il proprio animale, ma sul suo percorso c'è del cibo, l'animale si ferma sulla casella sulla quale si trova la tessera nutrimento. In questo caso il giocatore toglie la tessera nutrimento dal tabellone di gioco e la mette sulla carta del proprio animale.



Una volta che è stata eseguita l'azione della tessera pescata, il turno passa al giocatore successivo che quindi pesca una tessera dal sacchetto.



fine della partita:

Non appena uno degli animali raggiunge l'ultima casella della propria corsia (casella dell'albero circondato da fiori), questo giocatore vince la partita.

In caso di parità, i giocatori in parità contano le **tessere nutrimento** che si trovano sulle proprie carte degli animali: vince chi ha collezionato il maggior numero di **tessere nutrimento**. Se dovesse esserci ancora parità, i giocatori interessati vincono a pari merito.

Un'ottima occasione per giocare subito un'altra partita!



Crediti:

Autori: Marie & Wilfried Fort

Illustrazione: Kate Daubney

Ringraziamenti:

Kiwizou ringrazia i giovani giocatori che hanno testato il gioco - Émile e il suo papà, Sofia e la sua famiglia, i bambini delle classi della scuola primaria "Saint-Exupéry" di Bois-Colombes.

FOREST FIRST

KW25005



5, Bd Edgar Quinet
92700 Colombes
France
www.kiwizou.com

Imported in the UK by:
Hachette Boardgames UK Ltd
Carmelite House
London EC4Y 0DZ

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts.
Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas.
Avvertenza. Piccole parti. Waarschuwing. Kleine onderdelen.
Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.
Advarsel. Små deler. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr