

FOREST FIRST



3+



5min



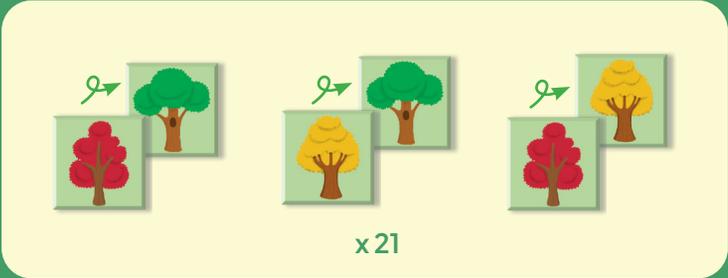
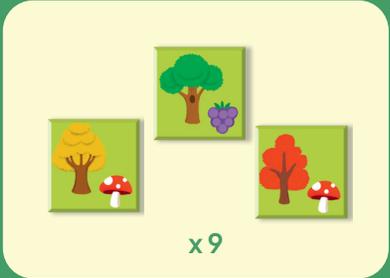
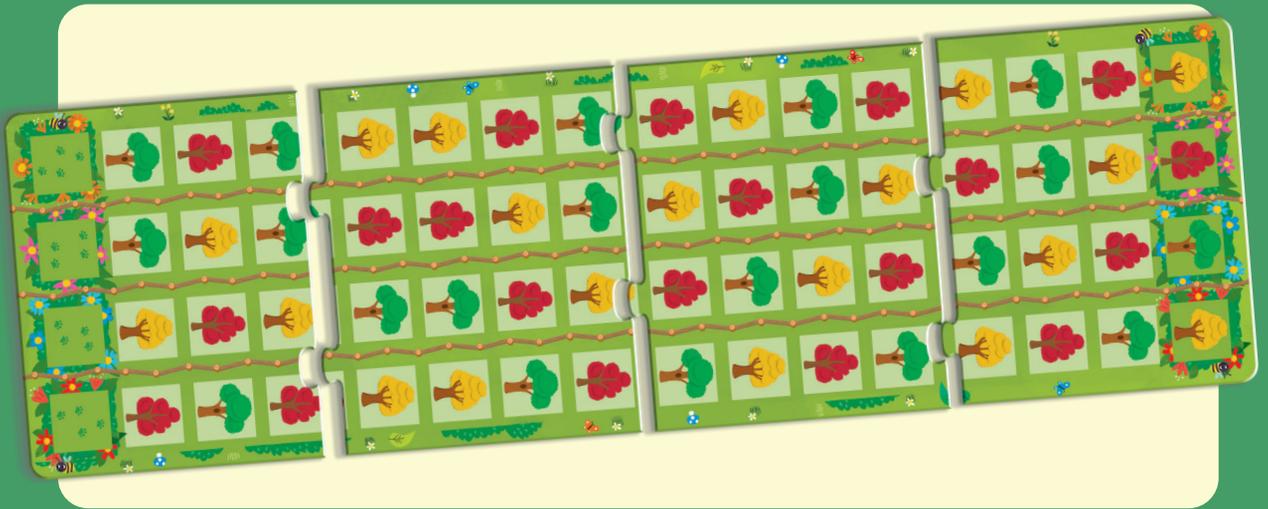
2 - 4



Kate Daubney
Marie & Wilfried Fort

KIWI
ZOU

CONTENU - CONTENTS - INHALT CONTENIDO - CONTENUTO - INHOUD



Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven. A continuación, se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El juego termina cuando uno de los animales alcanza su casilla al otro extremo del bosque (la casilla con el árbol enmarcado con flores).

Turnos:

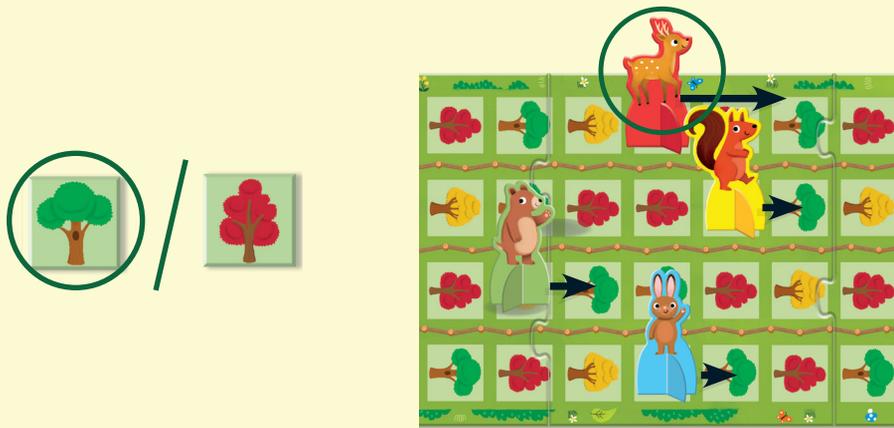
El jugador a quien le toca saca una ficha de la bolsa. Se trata de una ficha de **movimiento** o una de **alimentación**.

• Fichas de movimiento

Todas las **fichas de movimiento** están impresas por ambas caras y ofrecen en cada una de ellas una opción de movimiento.



El jugador elige una de las dos caras de la **ficha de movimiento** que ha sacado de la bolsa, y mueve a los animales de todos los jugadores a la siguiente casilla que muestra el mismo árbol que la cara elegida de su **ficha de movimiento**. Al hacerlo, cada animal se mueve en su propia fila.



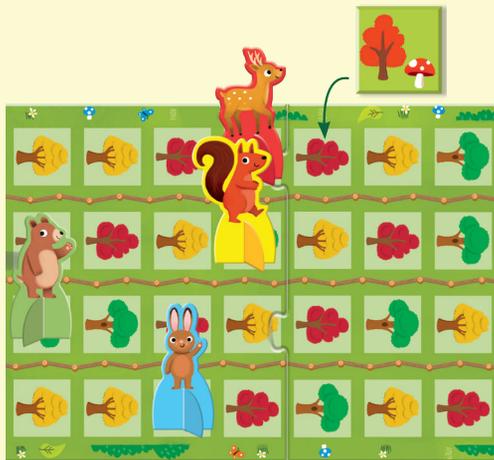
Advertencia: Cuanto más se acerca un animal a la meta, menos árboles hay delante de él. En caso de que delante de un animal no haya ningún otro árbol con el color correspondiente, la pieza se queda quieta.

Las **fichas de movimiento** que se han usado no se vuelven a meter en la bolsa sino que se retiran del juego.

• Fichas de alimentación

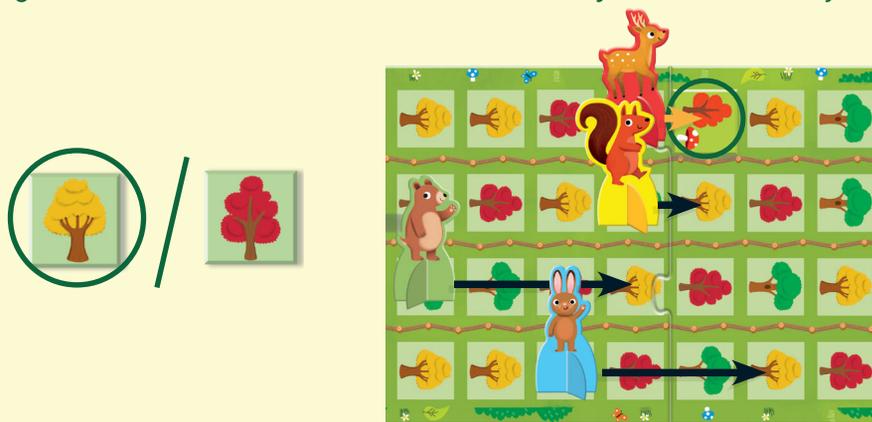


El jugador coloca la **ficha de alimentación**, que ha sacado de la bolsa, en la fila de otro jugador en una casilla que tenga un árbol del mismo color y que se encuentre frente a su animal.



Advertencia: En caso de que la **ficha de alimentación** sacada no se pueda colocar en ninguna casilla, porque en las filas de los otros jugadores y delante de sus animales no hay ningún otro árbol del mismo color, la ficha no vuelve a la bolsa sino que se retira del juego. Esto finaliza el turno del jugador.

Las **fichas de alimentación** sirven para ralentizar a los animales de los otros jugadores. Si un jugador quiere mover su animal hacia delante, pero en su camino hay comida, el movimiento termina en la casilla delante de la ficha de alimentación. El jugador retira la **ficha de alimentación** del tablero y la coloca en su tarjeta de animal.



Una vez realizada la acción de la ficha que se ha movido, le toca al siguiente jugador, quien saca una ficha de la bolsa.



Fin del juego:

Tan pronto como un animal ha llegado a la última casilla de su fila (casilla de árbol enmarcada con flores), su jugador es el ganador automático.

En caso de un empate, los dos jugadores cuentan las **fichas de alimentación** que tienen en las tarjetas de su animal. Gana quien tenga más **fichas de alimentación**.

Si en este caso también hay un empate, todos los jugadores implicados ganan conjuntamente. ¿Quizás quieran jugar de nuevo otra vez?



Créditos:

Autores: Marie & Wilfried Fort

Ilustraciones: Kate Daubney

Agradecimientos:

Kiwizou da las gracias a los jóvenes jugadores que han probado el juego: a Émile y su padre, a Sofia y su familia, así como a las clases de la escuela primaria „Saint-Exupéry“ en Bois-Colombes, Francia.

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