

CARLO EMANUELE LANZAVECCHIA & WALTER OBERT

DIE VERZAUBERTEN RUMPEL RIESEN



DREI
MAGIER
SPIELE



ARVI

DIE VERZAUBERTEN RUMPEL RIESEN

Autoren:

Carlo Emanuele Lanzavecchia
und Walter Obert



Illustration: Rolf Vogt ARVI†

Grafik/Design: Rolf Vogt

Redaktion: Claudia Geigenmüller

2-4
Ab 5 Jahre
15-20 min.



© Copyright 2012:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de
Art.-Nr. 40870

D

Inhalt

- a** 85 Blätter
- b** 16 Wutzel-Chips
- c** 16 Suchkarten
- d** 4 Rumpelriesen aus Holz
- e** 1 Spielplan
- f** 4 Zauberstäbe
- g** 4 Stützen
- h** 1 Schlafsanduhr
- i** Spielanleitung

GB

Content

- a** 85 leaves
- b** 16 imp chips
- c** 16 search cards
- d** 4 wooden rumpus giants
- e** 1 game board
- f** 4 magic wands
- g** 4 supports
- h** 1 hourglass
- i** Rules of the game

F

Contenu

- a** 85 feuilles
- b** 16 jetons lutins
- c** 16 cartes de recherche
- d** 4 géants tapageurs en bois
- e** 1 planche de jeu
- f** 4 baguettes magiques
- g** 4 supports
- h** 1 sablier du sommeil
- i** Règles du jeu

NL

Inhoud

- a** 85 blaadjes
- b** 16 kabouterschijffjes
- c** 16 zoekkaarten
- d** 4 lawaaireuzen uit hout
- e** 1 speelbord
- f** 4 toverstokjes
- g** 4 steunen
- h** 1 zandloper
- i** Spelhandleiding

I

Contenuto

- a** 85 foglie
- b** 16 gettoni-folletto
- c** 16 carte-folletto
- d** 4 giganti fracassoni in legno
- e** 1 piano di gioco
- f** 4 bacchette magiche
- g** 4 sostegni
- h** 1 clessidra
- i** Regole del gioco



Die verzauberten Rumpelriesen

Schillernd tauchen die Sonnenstrahlen den Wald der Riesen in ein warmes Licht. Hier und da hört man ein leises Rascheln in den Blättern. Ist das vielleicht ein Mäuschen, was sich dort versteckt? „Pssst, hier sind wir!“, tönt ein Stimmchen aus dem Blätterdickicht. Suchend schauen sich die kleinen Magier um und entdecken einen winzigen Wutzel. „Vor wem versteckt du dich?“, fragen die Magier verdutzt. Der Wutzel flüstert: „Das wisst ihr nicht? In diesem Tal leben die riesigen Rumpelriesen und wir trauen uns nur aus unseren Verstecken, wenn die Riesen schlafen!“

„Kein Problem, wir kennen einen Schlafzauber“, ruft der kleine Magier fröhlich. „Spinnenhaar und Krötenbein, ihr Riesen schläft jetzt ganz schnell ein!“

Los, helft den Wutzeln schnell aus ihren Verstecken, doch passt gut auf, dass kein Riese erwacht!

The enchanted rumpus giants

The shimmering rays of sunshine bathe the giants' forest in a warm light. Here and there you can hear a quiet rustling in the leaves. Is there maybe a little mouse hiding there? „Pssst, we're here!“ a little voice is to be heard coming from the leafy undergrowth. Searching, the little magicians look around and discover a tiny imp. „Who are you hiding from?“ the magicians ask in surprise. The imp whispers: „Don't you know? The huge rumpus giants live in this valley and we only dare leave our hideaways when the giants are asleep!“ „No problem, we know a sleeping spell“ the little magician calls out happily. „Spiders' hair and toads of deep, all the giants fall asleep!“

Come on and help theimps out of their hiding places, but take good care that none of the giants wake up!

Les géants tapageurs enchantés

Les rayons de soleil inondent la forêt des géants de lumière chaude. À certains endroits, un léger frisson fait bruissier les feuilles. C'est peut-être une petite souris qui s'y cache? « Pssst ! On est là ! », dit une petite voix timide sortant d'un tas de feuilles. Les petits magiciens clignent des yeux et finissent par découvrir un minuscule lutin. « Mais de qui as-tu peur ? », lui demandent les magiciens stupéfaits. Le lutin leur répond en chuchotant : « Quoi ! Vous ne le savez pas ? Dans cette vallée vivent les gigantesques géants tapageurs et nous n'osons sortir de notre cachette que pendant qu'ils dorment ! ». La mine du petit magicien s'illumine « Ne t'en fais pas ! Nous connaissons une formule magique pour dormir. « Cuisses de crapauds et toiles d'araignées vermeil, faites tomber ces géants dans le plus profond sommeil ! »

Allez ! Vite ! Aidez les lutins à sortir de leur cachette. Mais faites attention à ne pas réveiller les géants !

De betoverde lawaaireuzen

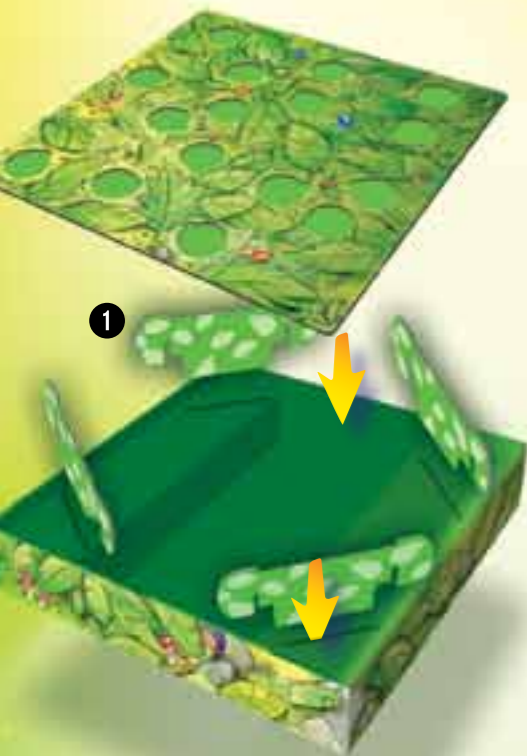
De zonnestralen zetten het reuzenwoud stralend in een warm licht. Hier en daar hoort men zacht geritsel tussen de bladeren. Is dat misschien een muis die zich daar verstopt? „Pssst, hier zijn we!“, klinkt een stemmetje uit het bladerdek. Zoekend kijken de kleine tovenaars rond en ontdekken een kleine kabouter. „Waarom verstop je jezelf?“, vragen de tovenaars verbaasd. De kabouter fluistert: „Weet je dat niet? In dit dal leven de enorme lawaaireuzen en wij komen alleen uit onze schuilplaatsen als de reuzen slapen!“ „Geen probleem, wij kennen een slaapbetovering“, roept de kleine tovenaar vrolijk. „Spinnenhaar en paddenpoten, de reuzen nu dan snel slapen!“

Nu komt de helft van de kabouters uit hun schuilplaats, maar ze moeten goed oppassen dat er geen reus wakker wordt!

Il sonno magico dei giganti fracassoni

I raggi del sole risplendono e avvolgono la foresta dei giganti con una luce calda. Qua e là si sente un sommesso calpestio di foglie. Si tratta forse di un topolino che si nasconde? „Pssst, siamo qui!“, sussurra una vocina tra le foglie. I piccoli maghi si guardano intorno e scoprono un piccolo folletto. „Da chi ti stai nascondendo?“, chiedono sorpresi i maghi. Il folletto sussurra: „Non lo sapete? In questa valle vivono i giganti fracassoni, e noi osiamo uscire dai nostri nascondigli solo quando i giganti dormono!“ „Non ti preoccupare, conosciamo un incantesimo“, esclama allegro il piccolo mago: „Pelo di ragno e rospo di fosso, giganti dormite a più non posso!“

Forza! Aiutate subito i folletti ad uscire dai loro nascondigli, ma state attenti a non svegliare i giganti!



Spielvorbereitung

Löst vor dem ersten Spielen behutsam alle Teile aus den Stanztafeln.

- 1 Steckt die vier Stützen wie abgebildet in die vier Ecken des Schachtelunterteils und legt den Spielplan darauf.
- 2 Verteilt die Wutzel-Chips mit der Bildseite nach oben in die Vertiefungen des Plans.
- 3 Legt dann die Blätter so darüber, dass das komplette Spielfeld bis in die Ecken gut mit Blättern bedeckt ist. Dabei müssen alle Wutzel verdeckt werden.
- 4 Stellt dann die Rumpelriesen auf die Blätter in die vier Ecken.
- 5 Mischt die Suchkarten gut durch und legt sie als offenen Stapel neben die Schachtel.
- 6 Nehmt euch jeder einen Zauberstab und haltet die Schlafsanduhr bereit.



Preparing to play

Before playing for the first time, remove all parts carefully from the punched board.

- 1 Insert the four supports into the four corners of the bottom part of the box and place the game board on top of it.
- 2 Distribute the imp chips with the picture side facing up into the empty slots in the game board.
- 3 Then lay the leaves on top of it in such fashion that the game board is completely covered with leaves, right into the corners. All theimps must be covered up.
- 4 Then place the rumpus giants on the leaves in the four corners.
- 5 Shuffle the search cards well and place the deck face up near to the players.
- 6 Each of you takes a magic wand and you keep the hourglass ready.



Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution toutes les pièces des planches prédécoupées.

- 1 Fixez, comme illustré, les quatre supports aux quatre coins de la partie inférieure de la boîte et posez la planche de jeu par dessus.
- 2 Répartissez les jetons lutins, face visible, dans les creux pratiqués dans la planche.
- 3 Recouvrez-les de feuilles, de sorte que toute la planche de jeu soit bien garnie, jusque dans les moindres recoins. Tous les lutins doivent être ainsi bien dissimulés.
- 4 Posez ensuite les géants tapageurs aux quatre coins, sur les feuilles.
- 5 Mélangez bien les cartes de recherche et posez-les en pile, face visible, à côté de la boîte.
- 6 Munissez-vous chacun d'une baguette magique et tenez le sablier à portée de la main.

Spelvoorbereiding

Haal voor u gaat spelen voorzichtig alle onderdelen uit het voorgestante karton.

- 1 Steek de vier steunen, zoals afgebeeld in de vier hoeken van het doosonderstel en leg het speelbord erop.
- 2 Verdeel de kabouterschijfjes met de afbeelding naar boven in de holtes van het speelbord.
- 3 Leg de blaadjes er nu zo op, dat het complete speelveld tot de hoeken goed bedekt is met bladeren. Daarbij moeten alle kabouters bedekt zijn.
- 4 Plaats hierna de lawaaireuzen op de bladeren in de vier hoeken.
- 5 Schud de zoekkaarten goed door en leg deze als open stapel naast het bord.
- 6 Geef iedereen een toverstokje en zet de zandloper klaar.



Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare, dovete staccare tutti i gettoni dalle tavole di cartone fustellato.

- 1 Inserite i quattro sostegni, come illustrato, nei quattro angoli della parte interna della scatola e posizionate sopra il piano di gioco.
- 2 Distribuite i gettoni-folletto con il lato illustrato rivolto verso l'alto nei fori del piano.
- 3 Distribuite quindi sopra le foglie in modo tale da coprire l'intero piano di gioco fin negli angoli. Tutti i folletti devono essere ben coperti.
- 4 Posizionate quindi i giganti fracassoni sulle foglie nei quattro angoli del piano di gioco.
- 5 Mischiate le carte-folletto e disponete il mazzetto accanto alla scatola con i folletti ben visibili da tutti i giocatori.
- 6 Prendete una bacchetta magica a testa e tenete pronta la clessidra. Siete pronti per iniziare?

Kooperative Spielvariante: Spielverlauf

Alle versuchen **gemeinsam** so viele Wutzel wie möglich zu finden. Seht euch dazu zunächst die oberste Suchkarte an. Den dort abgebildeten Wutzel, gilt es gleich **gemeinsam** unter den Blättern zu finden.

Kann es losgehen? Dann haltet euren Zauberstab mit der Spitze nach unten, dreht fix die Schlafsanduhr um und sagt dabei laut:
„Spinnenhaar und Krötenbein, ihr Riesen schläft jetzt ganz schnell ein!“
Fangt schnell an zu suchen! Solange die Uhr läuft, wirkt der Schlafzauber. Versucht nun **alle gleichzeitig** vorsichtig die Blätter mit dem Zauberstab zu verschieben, um zu schauen, wo sich der gesuchte Wutzel versteckt. Denkt daran auch unter den Blättern, auf denen die Riesen stehen, nachzusehen. Es ist erlaubt, die Riesen samt Blättern vorsichtig zur Seite zu schieben. Doch fallen die Riesen um oder ein Blatt herunter, erlischt der Schlafzauber!

Cooperative version of the game: How to play

Everyone joins in **together** to try finding as manyimps as possible. To begin with, look at the search card on top. You must now all join in **together** to find the imp depicted there under the leaves.

Can the game begin? Then hold your magic wand with the tip pointing down, quickly turn over the sleep hourglass and at the same time say out loud: “Spiders’ hair and toads of deep, all the giants fall asleep!”
Get going with the search! The sleeping spell works as long as the sand is running through the hourglass. Now everyone must try to move the leaves cautiously **at the same time** using the magic wand in order to see where the wanted imp is hidden. Remember to also look under the leaves on which the giants are standing. You are allowed to carefully push the giants and the leaves aside. But if the giants fall over or a leaf falls down, the sleeping spell is broken!

Variante coopérative du jeu : Déroulement du jeu

Tous les joueurs essaient **en commun** de trouver le plus grand nombre possible de lutins. Pour cela, regardez bien la première carte de recherche, en haut de la pile. Il s’agit maintenant de trouver **ensemble** ce même lutin sous les feuilles.

Vous êtes prêts ? Alors tenez l’extrémité de votre baguette magique dirigée vers le bas et tournez le sablier en disant à voix haute : « Cuisses de crapauds et toiles d’araignées vermeil, faites tomber ces géants dans le plus profond sommeil ! »
Partez vite à la recherche ! Tant que le sablier s’écoule, la potion magique fait son effet. Essayez maintenant **tous en même temps** de pousser les feuilles avec précaution, du bout de la baguette magique, pour trouver la cachette du lutin recherché. N’oubliez pas de regarder sous les feuilles sur lesquelles se trouvent les géants. Il est permis de pousser doucement de côté les géants avec les feuilles. Mais attention ! Dès qu’un géant ou une feuille tombe, la potion magique n’agit plus !

Samenwerkende speelvariant: Verloop van het spel

Alle spelers proberen **samen** zoveel mogelijk kabouters te vinden. Bekijk hiervoor de bovenste zoekkaart. Probeer nu **met zijn allen** de op de kaart afgebeelde kabouter onder de bladeren te vinden.

Kunnen we beginnen? Houd nu je toverstaf met de punt naar onderen, draai de zandloper om en zeg luid: „Spinnenhaar en paddepoten, de reuzen zullen nu snel slapen!“
Begin nu snel te zoeken! Zolang de tijd nog loopt, werkt de slaapbetovering. Probeer nu **allemaal tegelijkertijd** voorzichtig de bladeren met de toverstokjes te verschuiven, om te zien waar de gezochte kabouter zich heeft verstopt. Vergeet niet onder de bladeren te kijken waar de reuzen op staan. Het is toegestaan de reuzen met de bladeren voorzichtig opzij te schuiven. Maar als de reuzen vallen of een blad eronder valt eraf, dan verdwijnt de slaapbetovering!

Gioco cooperativo

Tutti i giocatori cooperano per cercare **insieme** quanti più folletti possibili. Alla fine del gioco vinceranno o perderanno tutti insieme. Osservate la prima carta-folletto. Il folletto illustrato deve essere trovato il più presto possibile, cercando **tutti insieme** sotto le foglie.

Possiamo iniziare? Tenete la bacchetta magica con la punta rivolta verso il basso, girate la clessidra e pronunciate le seguenti parole magiche: “Pelo di ragno e rospo di fosso, giganti dormite a più non posso!”. Iniziate subito a cercare! L’incantesimo durerà il tempo della clessidra. A questo punto tentate **tutti contemporaneamente** di spostare con cautela le foglie con la bacchetta magica per vedere dove si nasconde il folletto che state cercando. Ricordatevi di guardare anche sotto le foglie su cui sono posizionati i giganti. È consentito spostare i giganti muovendo con cautela le foglie. Ma fate attenzione! Se dovesse cadere un gigante o una sola foglia, l’incantesimo svanirebbe!



Ihr habt den gesuchten Wutzel gefunden?
Dann schaut schnell auf die Schlafsanduhr.

A) Die Uhr läuft noch? Prima, diesen Wutzel habt ihr rechtzeitig aus seinem Versteck gelockt! Nehmt die Suchkarte vom Stapel und legt sie offen vor euch ab. Der Wutzel-Chip bleibt auf dem Spielfeld. Eine neue Wutzelsuche beginnt.

B) Die Zeit ist abgelaufen?
Bzw. euch ist ein Riese umgefallen oder ein Blatt heruntergepurzelt?

Dann endet eure Wutzelsuche sofort und dieser Wutzel muss leider in seinem Versteck bleiben. Die Suchkarte kommt aus dem Spiel. Ein neue Wutzelsuche beginnt.

Wenn eine neue Wutzelsuche beginnt, deckt auf dem Spielplan alle Wutzel mit Blättern zu, stellt die Riesen wieder auf und legt heruntergefallene Blätter zurück auf den Spielplan. Schaut euch dann die neue Suchkarte an. Startklar? Dann dreht schnell die Sanduhr um.

Spielende und Sieger

Das Spiel endet, wenn der Suchkartenstapel aufgebraucht ist. Zählt nun, wie viele Wutzel ihr gefunden habt. Habt ihr weniger als acht Wutzel gefunden, gewinnen die Rumpelriesen. Sind es genau acht Wutzel, steht es unentschieden. Habt ihr mehr als acht Wutzel gefunden, gewinnt ihr alle gemeinsam!

You've found the imp you were looking for?
Then take a quick look at the sleep hourglass.

A) Is the hourglass still running? Fine! Then you have lured this imp out of its hiding place in time! Take the search card from the stack and place it down in front of you facing up. The imp chip stays on the game board. A new search for imps begins.

B) Time has run out?
Or you have caused a giant to fall over or a leaf to flutter down?

Then your search for imps comes to an immediate end and that imp must unfortunately remain in its hiding place. The search card is taken out of the game. A new search for imps begins.

When a new search for imps begins cover up all the imps on the board with leaves, stand the giants up again and put the leaves which have fallen down back onto the game board. Then look at the new search card. Are you ready to go? Then turn the hourglass around quickly.

End of game and winner

The game ends when the stack of search cards has been used up. Now count up the imps you have found. If you have found fewer than eight imps, the rumpus giants win. If there are exactly eight imps found, it's a tie. If you have found more than eight imps you all win together!

Vous avez trouvé le lutin recherché ?
Alors, regardez vite où en est le sablier.

A) Le sablier n'est pas encore vide ?
Parfait ! Vous avez réussi à faire sortir le lutin à temps de sa cachette ! Retirez la carte de recherche de la pile et posez-la, face visible, devant vous. Le jeton du lutin, par contre, reste sur la planche de jeu. Et vous vous remettez en quête d'un nouveau lutin.

B) Le temps est écoulé ?
Ou bien un géant ou une feuille sont tombés ?
Pas de chance ! Votre recherche s'arrête immédiatement et le lutin doit rester blotti dans sa cachette. La carte de recherche est retirée du jeu. Et vous vous remettez en quête d'un nouveau lutin.

Avant de repartir à la recherche d'un lutin, regarnissez la planche de jeu de feuilles et remettez en place les géants et les feuilles tombés. Regardez maintenant la nouvelle carte de recherche. Vous êtes prêts ? Alors retournez vite le sablier.

Fin du jeu et vainqueur

Le jeu s'achève lorsque la pile de cartes de recherche est vide. Comptez maintenant le nombre de lutins que vous avez trouvés. Si vous en avez moins de huit, ce sont les géants tapageurs qui gagnent. Si vous en avez exactement huit, il y a égalité. Et si vous en avez plus de huit, c'est vous qui remportez ensemble la partie !

Heb je de gezochte kabouter gevonden?
Kijk dan snel naar de zandloper.

A) Loopt de tijd nog? Super, deze kabouter heb je binnen de tijd uit zijn schuilplaats gelokt! Neem de zoekkaart van de stapel en leg deze open voor je neer. Het kabouterschijfje blijft op het speelveld. Er begint een nieuwe zoektocht naar een kabouter.

B) Is de tijd verlopen?
Of is er een reus omgevallen of een blad gevallen?
Dan wordt het zoeken naar de kabouter meteen gestopt en deze kabouter moet helaas in zijn schuilplaats blijven. De zoekkaart wordt uit het spel gehaald. Er begint een nieuwe zoektocht naar een kabouter.

Als er een nieuwe zoektocht naar een kabouter begint, bedek dan alle kabouters op het speelveld met bladeren, zet de reuzen weer op hun plek en leg de gevallen bladeren weer op het speelveld. Bekijk nu de nieuwe zoekkaart. Klaar om te beginnen? Draai dan snel de zandloper om.

Einde van het spel en winnaars

Het spel is klaar als de stapel met zoekkaarten op is. Tel nu hoeveel kabouters je gevonden hebt. Heb je minder dan acht kabouters gevonden, dan winnen de lawaaireuzen. Heb je precies acht kabouters, dan is het gelijkspel. Heb je meer dan acht kabouters gevonden, dan winnen jullie allemaal!

Avete trovato il folletto che stavate cercando?
Allora osservate subito la clessidra.

A) La clessidra scorre ancora? Bene! Questo folletto siete riusciti a scovarlo in tempo! Prendete dal mazzetto la carta e ponetela scoperta davanti a voi. Il gettone del folletto resta sul piano di gioco. Ha inizio una nuova ricerca.

B) Il tempo è scaduto?
Oppure è caduto un gigante o una foglia?
Allora la ricerca del folletto termina immediatamente e questo folletto purtroppo dovrà restare nel suo nascondiglio. La carta non farà quindi più parte del gioco: toglietela dal mazzetto e posatela a faccia in giù. Ha inizio una nuova ricerca.

Quando ha inizio una nuova ricerca di un folletto, coprite sul piano di gioco tutti i folletti con le foglie, riposizionate i giganti e riposizionate sul piano di gioco le foglie cadute. Osservate quindi la nuova carta. Pronti? Girate subito la clessidra.

Fine della partita e vincitore

La partita finisce quando le carte del mazzetto sono terminate. Contate adesso quanti folletti avete trovato. Se avete trovato meno di otto folletti, vincono i giganti fracassoni. Se sono esattamente otto folletti, si tratta di un pareggio. Se avete trovato più di otto folletti, avete vinto tutti!



Spiel mit Einzelwertung: Spielverlauf

Jeder versucht **allein**, so viele Wutzel wie möglich zu finden. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn, der kleinste Spieler beginnt. Spielt ihr zu zweit oder zu viert spielt ihr mit 16 Suchkarten. Spielt ihr zu dritt, nehmt bitte nur 15 Suchkarten.

Wenn du an der Reihe bist:

Sieh dir zuerst die oberste Suchkarte an. Den dort abgebildeten Wutzel, darfst du gleich suchen. Kann es losgehen? Dann halte deinen Zauberstab mit der Spitze nach unten. Einer deiner Mitspieler dreht fix die Schlafsanduhr um und sagt laut:
„Spinnenhaar und Krötenbein, ihr Riesen schläft jetzt ganz schnell ein!“

Jetzt darfst du anfangen zu suchen. Solange die Sanduhr läuft, schlafen die Riesen. Versuche nun vorsichtig die Blätter beiseitezuschieben, um zu schauen, wo sich der gesuchte Wutzel versteckt. Denke daran auch unter den Blättern, auf denen die Riesen stehen, nachzusehen. Es ist erlaubt, die Riesen samt Blättern vorsichtig zur Seite zu schieben.

Während du suchst, behalten deine Mitspieler die Sanduhr im Auge und sagen dir Bescheid, sobald sie abgelaufen ist.

Game with individual scoring: How to play

Each player tries to find as many imps as possible **on his own**. The players take turns to play in a clockwise direction, beginning with the smallest player. If two or four of you are playing, you play with 16 search cards. If there are three players, please take only 15 search cards.

When it's your turn:

First look at the top search card. You may start searching for the imp depicted on it in a moment. Can the game begin? Then hold your magic wand with the tip pointing down. One of the other players quickly turns the sleep hourglass around and says aloud:
“Spiders' hair and toads of deep, all the giants fall asleep!”

Now you can start searching. The giants will sleep as long as the hourglass is running. Now try to shift the leaves cautiously aside to see where the imp you are looking for is hiding. Remember to also look under the leaves on which the giants are standing. You are allowed to carefully push the giants and the leaves aside.

While you are searching the other players keep a lookout for the hourglass and tell you immediately when it has run out.

Variante chacun pour soi : Déroulement du jeu

Chacun essaie **tout seul** de trouver le plus grand nombre possible de lutins. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le plus jeune des joueurs. Si vous jouez à deux ou à quatre, vous prenez alors 16 cartes de recherche. Si vous jouez à trois, ne prenez alors que 15 cartes de recherche.

Si c'est ton tour :

Regarde bien tout d'abord la carte tout à fait en haut. À toi de rechercher le lutin qui y est représenté. Tu es prêt ? Alors tiens l'extrémité de ta baguette magique dirigée vers le bas. L'un des autres joueurs retourne le sablier et dit à voix haute : « Cuisses de crapauds et toiles d'araignées vermeil, faites tomber ces géants dans le plus profond sommeil ! »

Tu peux maintenant commencer ta recherche. Les géants dorment tant que le sablier s'écoule. Essaie maintenant d'écarter doucement les feuilles, pour trouver la cachette du lutin recherché. N'oublie pas de regarder aussi les feuilles sur lesquelles se trouvent les géants. Il est permis de pousser doucement de côté les géants avec les feuilles.

Pendant que tu poursuis ta recherche, les autres joueurs surveillent le sablier et t'avertissent dès qu'il s'est écoulé.

Spel met afzonderlijke spelers: Verloop van het spel

Iedere speler probeert **alleen**, zoveel mogelijk kabouters te vinden. Er wordt met de klok mee gespeeld, en de kleinste speler begint. Speel je met twee of vier spelers, dan wordt er met 16 zoekkaarten gespeeld. Speel je met drie spelers, gebruik dan 15 zoekkaarten.

Als je aan de beurt bent:

Bekijk eerst de bovenste zoekkaart. Je mag direct op zoek gaan naar de kabouter die is afgebeeld op de kaart. Kunnen we beginnen? Houd dan je toverstokje vast met de punt naar onderen. Een van je medespelers draait de zandloper en zegt dan luid:
„Spinnenhaar en paddenpoten, de reuzen zullen nu snel slapen!“

Nu mag je beginnen met zoeken. Zolang de tijd nog loopt, slapen de reuzen. Probeer nu voorzichtig de bladeren opzij te schuiven om te zien waar de gezochte kabouter zich heeft verstopt. Vergeet niet onder de bladeren te kijken waar de reuzen op staan. Het is toegestaan de reuzen met de bladeren voorzichtig opzij te schuiven.

Terwijl je zoekt, houden jouw medespelers de zandloper in de gaten en zij geven aan wanneer de tijd is verlopen.

Gioco competitivo

Ognuno tenta di cercare **da solo** quanti più folletti possibili. Si gioca a turno in senso orario. Inizia il giocatore più piccolo. Se si gioca in due o in quattro, si gioca con 16 carte-folletto. Se si gioca in tre, si usano solo 15 carte-folletto, si scartano la prima del mazzetto.

Quando è il tuo turno:

Osserva prima la carta-folletto in cima al mazzetto, puoi iniziare a cercare il folletto illustrato. Tieni la bacchetta magica con la punta rivolta verso il basso. Uno degli altri giocatori gira rapidamente la clessidra e pronuncia le seguenti parole: “Pelo di ragno e rospo di fosso, giganti dormite a più non posso!”

Adesso puoi iniziare a cercare. Fino a quando scorre la sabbia della clessidra, i giganti dormono. A questo punto tenta di spostare con cautela le foglie con la bacchetta magica per vedere dove si nasconde il folletto che stai cercando. Ricordati di guardare anche sotto le foglie su cui sono posizionati i giganti. È consentito spostare con cautela i giganti muovendo le foglie sottostanti.

Mentre tu stai cercando, gli altri giocatori tengono d'occhio la clessidra e ti fermano non appena il tempo è scaduto.



Du hast den gesuchten Wutzel gefunden?
Prima, diesen Wutzel hast du rechtzeitig aus seinem Versteck gelockt! Nimm die Suchkarte vom Stapel und lege sie offen vor dir ab. Decke dann alle Wutzel wieder mit Blättern zu und drehe die Schachtel vorsichtig um 90 Grad (um eine Schachtecke). Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Zeit ist abgelaufen?

Bzw. dir ist ein Riese umgefallen oder ein Blatt heruntergepurzelt?
Dann endet deine Wutzelsuche sofort und der Wutzel muss leider in seinem Versteck bleiben. Nimm die Suchkarte vom Stapel und lege sie verdeckt beiseite. Decke dann alle Wutzel wieder mit Blättern zu und drehe die Schachtel vorsichtig um 90 Grad (um eine Schachtecke). Stelle die Riesen wieder auf und lege heruntergefallene Blätter zurück auf den Spielplan. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende und Sieger

Das Spiel endet, wenn der Suchkartenstapel aufgebraucht ist. Zählt nun, wie viele Wutzel ihr gefunden habt. Derjenige, der die meisten Wutzel gefunden hat, gewinnt! Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Ihr wollt es schwieriger?

In beiden Spielvarianten wird es etwas kniffliger, wenn ihr einen Riesen in die Mitte des Spielfelds stellt und die anderen drei drumherum. Probiert's mal aus!

You've found the imp you were looking for?

Fine! Then you have lured that imp out of its hiding place in time! Take the search card from the stack and place it down in front of you, facing up. Then cover all the imps with leaves again and carefully turn the box 90 degrees (around one corner of the box). It is then the next player's turn.

Time has run out? Or you have caused a giant to fall over or a leaf to flutter down?

Then your search for imps ends immediately and the imp must unfortunately remain in its hiding place. Take the search card from the stack and place it aside, facing down. Then cover all the imps with leaves again and carefully turn the box 90 degrees (around one corner of the box). Stand the giants up again and place the fallen leaves back onto the game board. It is then the next player's turn.

End of game and winner

The game ends when the stack of search cards has been used up. Now count up the imps you have found. The one who has found the most imps is the winner! In case of a tie there are several winners.

You want it to be more difficult?

The game is too much easy for you? In both versions of the game it will become more complex if you place a giant in the centre of the board with the other three around it. Try it out!

Tu as trouvé le lutin recherché ?

Parfait ! Tu as réussi à faire sortir le lutin à temps de sa cachette ! Retire la carte de recherche de la pile et pose-la, face visible, devant toi. Recouvre tous les lutins de feuilles et fais tourner avec précaution la boîte de 90 degrés (de la valeur d'un coin de la boîte). C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Le temps s'est écoulé ? Ou bien un géant ou une feuille est tombé ?

Pas de chance ! Ta recherche s'arrête immédiatement et le lutin doit rester blotti dans sa cachette. Retire la carte de recherche de la pile et mets-la, face cachée, de côté. Recouvre ensuite tous les lutins de feuilles et fais tourner avec précaution la boîte de 90 degrés (de la valeur d'un coin de la boîte). Remets sur la planche de jeu les géants et les feuilles qui sont tombés. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin du jeu et vainqueur

Le jeu s'achève lorsque la pile de cartes de recherche est vide. Comptez maintenant le nombre de lutins que vous avez trouvés. Gagne, celui qui a trouvé le plus grand nombre de lutins ! À égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Vous voulez corser la partie ?

Dans les deux variantes du jeu, la recherche se corse si vous placez un géant au milieu de la planche de jeu et si vous disposez les trois autres autour de lui. Cela vaut le coup de faire un essai !

Heb je de gezochte kabouter gevonden?

Super, deze kabouter heb je binnen de tijd uit zijn schuilplaats gelokt! Neem de zoekkaart van de stapel en leg deze open voor je neer. Bedek hierna weer alle kabouters met bladeren en draai het speelbord voorzichtig 90 graden door (een hoek van het speelbord doorschuiven). Nu is de volgende speler aan de beurt.

Is de tijd verlopen? Of is er een reus omgevallen of een blad gevallen?

Dan wordt het zoeken naar de kabouter meteen gestopt en deze kabouter moet helaas in zijn schuilplaats blijven. Neem de zoekkaart van de stapel en leg deze omgekeerd (gesloten) aan de zijkant. Bedek nu alle kabouters weer met bladeren en draai het speelbord voorzichtig 90 graden door (een hoek van het speelbord doorschuiven). Zet de reuzen weer op hun plaats en leg de gevallen bladeren weer op het speelbord. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel en winnaars

Het spel is klaar als de stapel met zoekkaarten op is. Tel nu hoeveel kabouters je gevonden hebt. Diegene die de meeste kabouters heeft gevonden, heeft gewonnen! Bij een gelijkstand zijn er meerder winnaars.

Wil je het moeilijker maken?

Bij de beide speelvarianten wordt het wat lastiger als je een reus in het midden van het speelbord neerzet en de andere drie eromheen. Probeer het een keer!

Hai trovato il folletto che stavi cercando?

Bene! Questo folletto sei riuscito a scovarlo in tempo! Prendi dal mazzetto la carta e ponila scoperta davanti a te. Ricopri quindi tutti i folletti con le foglie e gira la scatola con cautela di 90 gradi. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Il tempo è scaduto? Oppure è caduto un gigante o una foglia?

Allora la ricerca del folletto termina immediatamente e questo folletto purtroppo deve restare nel suo nascondiglio. Prendi dal mazzetto la carta e ponila coperta a lato. Copri quindi tutti i folletti con le foglie e gira la scatola con cautela di 90 gradi. Riposiziona i giganti e riponi le foglie cadute sul piano di gioco. Il gioco passa quindi al giocatore successivo.

Fine della partita e vincitore

La partita finisce quando il mazzetto delle carte-folletto è terminato. Contate adesso quanti folletti avete trovato. Vince chi ha trovato il maggior numero di folletti! In caso di parità ci saranno più vincitori.

Volete maggiore difficoltà?

Vi sentite molto bravi? Il gioco è più difficile se posizionate un gigante al centro del piano di gioco e gli altri tre attorno. Provateci!

LES GÉANTS TAPAGEURS ENCHANTÉS
THE ENCHANTED RUMPUS GIANTS
HET BETOVERDE LAWAAIREUZEN
IL SONNO MAGICO DEI GIGANTI FRACASSONI

