

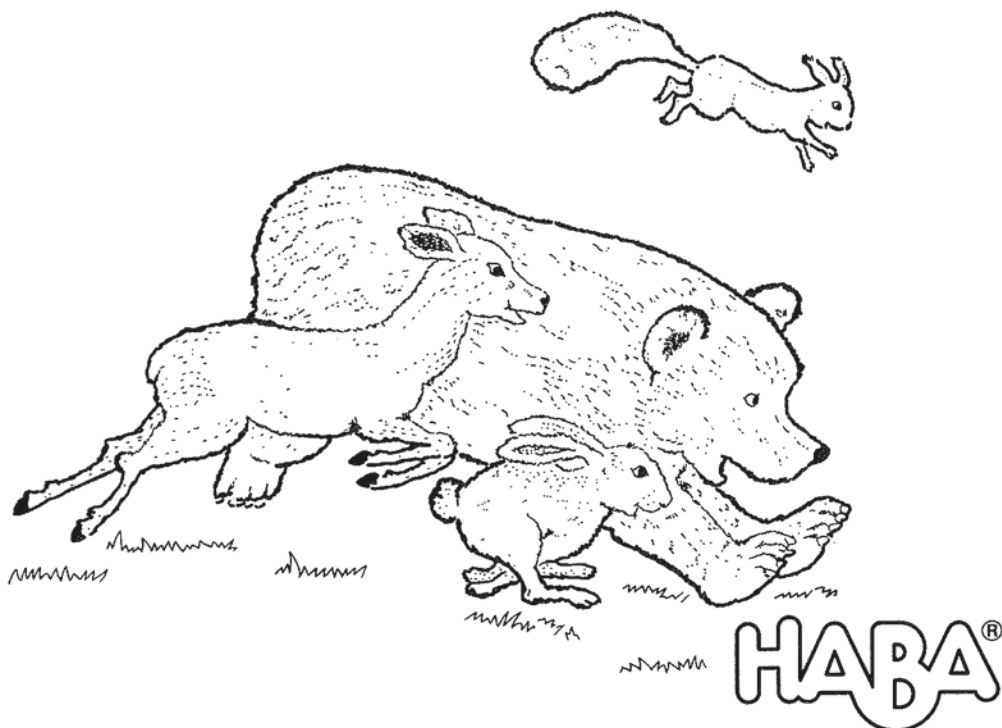
Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4380

WALD FREUNDE



HABA®

Copyright Habermaaß-Spiele Rodach 1997

Waldfreunde

Ein schnelles Wettlaufspiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren.

Spieldauer: ca. 10-15 Minuten

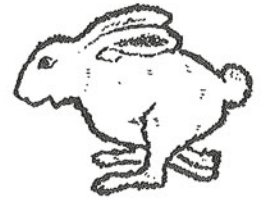
Spielidee: Heinz Meister

Grafik: Meinolf Nitsche

Die vier Freunde Eichhorn, Hase, Reh und Bär machen einen Wettlauf im alten Garten.

Spielinhalt:

- 4 Tiere (Eichhorn, Hase, Reh, Bär)
- 3 Büsche
- 3 Tannen
- 1 Sonderwürfel



Kurzanleitung:

Spielziel:

Welches Tier hat als erstes die Baumreihe umrundet?

Büsche, Tannen = Wegfelder

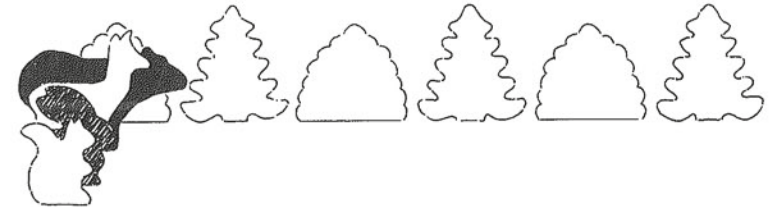
Spielvorbereitung:

Stellt die Büsche und die Tannen in eine Reihe nebeneinander auf. Sie sind die Wegfelder, an denen die Tiere gleich entlang laufen.

Tiere

Jedes Kind sucht sich ein Tier aus.

Stellt eure Tiere nebeneinander vor den ersten Baum.



würfeln

Spielablauf:

Das Kind mit den kleinsten Füßen beginnt. Würfle einmal.

Auf dem Würfel erscheint:

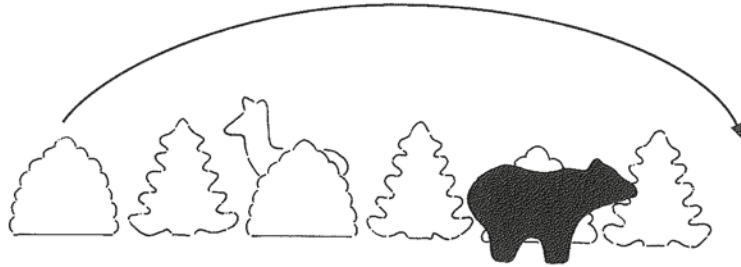
Zahl: Tier ziehen

- Eine Zahl von 1-4. Du setzt dein Tier um die gewürfelte Punktzahl vorwärts. Für jeden Würfelpunkt darfst du dein Tier einen Busch oder eine Tanne weitersetzen.

Herz: Punkt
verschenken

grüner Punkt:
Tanne/Busch
versetzen

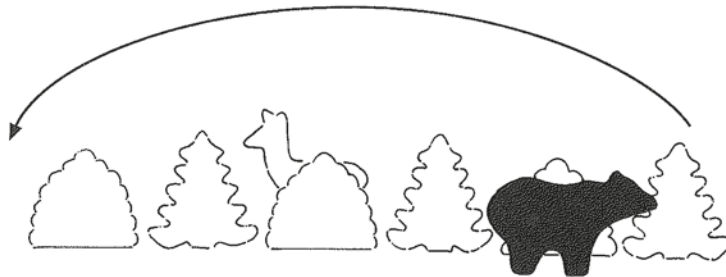
- **Das Herz.** Du schenkst allen deinen Tierfreunden einen Punkt. Alle anderen Kinder dürfen ihre Tiere um ein Feld vorrücken. Dein Tier bleibt stehen.
- **Der grüne Punkt.** Nun stellst du den **letzten Busch oder die letzte Tanne** in deiner Laufrichtung **von hinten nach vorne**. **Achtung:** Das geht nur, wenn hinter dem Tier, das als letztes in der Reihe steht, **mindestens ein Busch oder eine Tanne frei ist**.



Beispiel 1

Beispiel: der Bär würfelt den grünen Punkt

- Wenn dein Tier die Bäume schon umrundet hat und bereits auf dem Rückweg ist, nimmst du den **Busch oder die Tanne vom Wendepunkt**. Auch da gilt: nur, wenn hier gerade kein Tier steht.



Beispiel 2

Beispiel: das Reh würfelt den grünen Punkt

Wenn du den Busch oder den Baum nicht versetzen kannst, geschieht nichts.

Würfel weiter-
geben

Der Würfel wird im Uhrzeigersinn weitergegeben. Das nächste Kind ist an der Reihe.

Spielende:

An letztem
Busch/ letzter
Tanne vorbeige-
zogen? Sieg

Das Spiel endet, wenn das erste Tier nach dem Umrunden der Bäume am **letzten Busch oder der letzten Tanne vorbeigezogen** ist. Das Kind, dem dieses Tier gehört, gewinnt das Spiel.

Habermaaß Game Nr. 4380

Friends of the forest

A quick competition game for 2-4 players aged 4 and up.

Length of the game: 10-15 minutes approximately
Game idea by: Heinz Meister
Graphics: Meinolf Nitsche

The four friends, the Squirrel, Hare, Deer and Bear are having a competition in the old garden.

Contents of the game:

- 4 animals (squirrel, hare, deer, bear)
- 3 bushes
- 3 pines
- 1 special dice



Short instructions:

Aim of the game:

Which animal is the first to make a circuit around the row of trees?

bushes, pines
= squares

Preparation of the game:

Place the bushes and pines next to each other in a row. They represent the squares where the animals will pass by.

Each player chooses an animal.

Put your animals next to each other in front of the first tree.

animals



throw the dice

How to play:

The player with the smallest feet starts and throws the dice.

On the dice appear:

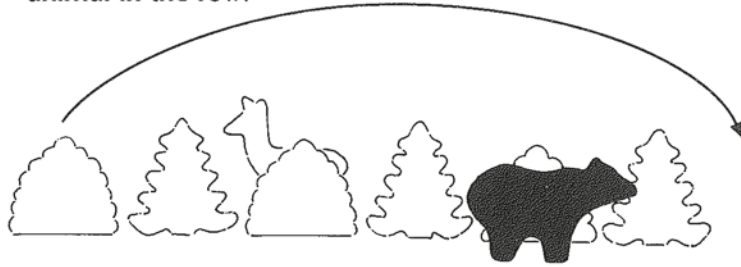
dot:
move animal on

- **1-4 dots:** you move your animal the corresponding number of dots. For each dot you may move your animal past one bush or pine.

heart: give away one point

green dot: move bush/pine

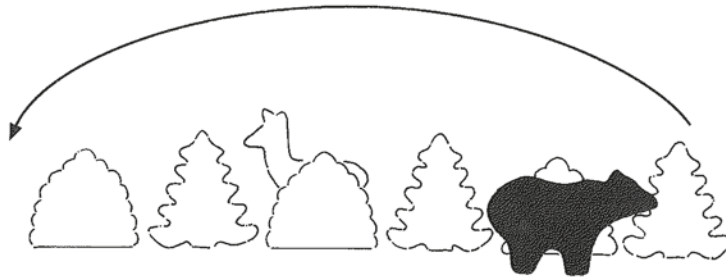
- **The heart.** You give away one point to your friends. So all the other players can move their animals one square. Your animal stays where it is.
- **The green dot.** Now you place the last bush or pine in the direction in which you are moving **from the back to the front of the row**. **Watch out:** this is only possible, if there is **at least one bush or pine standing free** behind the last animal in the row.



example 1

example: the bear has thrown the green dot

- If your animal has already turned around the row of trees and is on its way back, you move the **bush or pine at the turning point**. Again this is only possible, if there is no animal at this place.



example 2

example: the deer has thrown the green dot

If you can't move any bush or pine, nothing will happen. The game proceeds.

pass on the dice

You pass on the dice in a clockwise direction. It's the next player's turn.

End of the game:

moved past the last bush/pine: winner

The game is over as soon as the first animal, after having gone around the row of trees, has moved **past the last bush or pine**. The player to whom this animal belongs wins the game.

Jeu Habermas n° 4380

Les amis de la forêt

Un jeu de course pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Durée du jeu: env. 10 à 15 minutes
Idée de jeu: Heinz Meister
Design: Meinolf Nitsche

Les quatre amis Ecureuil, Lièvre, Cerf et Ours font la course dans un vieux jardin.

Contenu du jeu:

- 4 animaux (Ecureuil, Lièvre, Cerf, Ours)
- 3 buissons
- 3 sapins
- 1 dé spécial



Abrégé:

buissons, arbres = délimitent le chemin

animaux

But du jeu:

Quel animal a fait le premier le tour des arbres?

Préparation du jeu:

Placez les buissons et les sapins l'un à côté de l'autre sur une rangée. Ils délimitent les cases du chemin sur lequel les animaux se déplaceront pendant le jeu.

Chaque joueur choisit son animal.

Placez vos animaux l'un à côté de l'autre devant le premier arbre.



jeter le dé

Déroulement du jeu:

Le joueur qui a les plus petits pieds commence et jette le dé une fois.

Sur le dé apparaît:

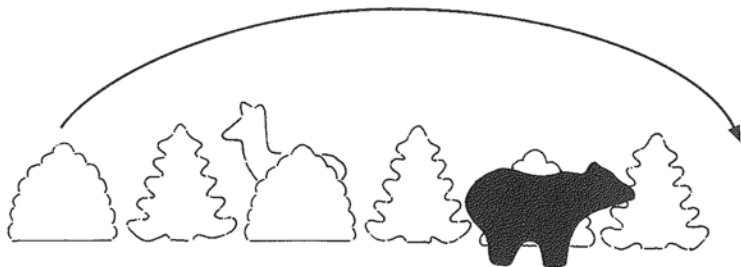
nombre: faire avancer les animaux

- **Un nombre de 1 à 4.** Tu fais avancer ton animal du nombre de points apparaissant sur le dé. Pour chaque point sur le dé, tu peux faire avancer ton animal d'un buisson ou d'un sapin.

cœur: offrir un point à tous

point vert: déplacer un sapin/buisson

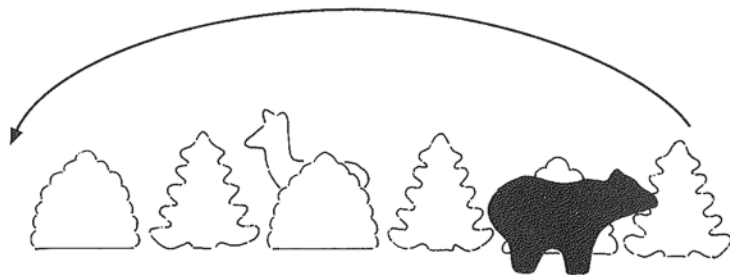
- **Le cœur.** Tu offres un point à tous tes amis les animaux. Tous les autres joueurs peuvent faire avancer leurs animaux d'une case. Ton animal ne bouge pas.
- **Le point vert.** Tu déplaces maintenant le **dernier buisson** ou le **dernier sapin** dans ton sens de déplacement de l'arrière vers l'avant. **Attention:** cela fonctionne seulement si **au moins un buisson ou un sapin est libre** derrière l'animal qui est le dernier de la rangée.



exemple 1

exemple: l'ours jette le dé et joue le point vert

- Si ton animal a fait le tour des arbres et se trouve déjà sur le chemin du retour, tu prends le **buisson ou l'arbre du point de changement de direction**. Attention: c'est seulement valable s'il n'y a pas d'animal à cet endroit.



exemple 2

exemple: le cerf lance le dé et obtient le point vert

Si tu ne peux pas déplacer le buisson ni l'arbre, il ne se passe rien.

passer le dé

Le dé est passé dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le tour du joueur suivant.

Fin du jeu:

Passage du dernier buisson/sapin? Victoire

Le jeu est terminé lorsque le premier animal a dépassé le **dernier buisson ou sapin** après avoir fait le tour des arbres. Le joueur à qui appartient cet animal a gagné le jeu.

Habermaaß-spiel Nr. 4380

Bosvriendjes

Een vlot hardloopspel voor 2-4 kinderen vanaf 4 jaar.

Speelduur: ca. 10-15 minuten
Spelauteur: Heinz Meister
Grafiek: Meinolf Nitsche

De vier vriendjes, Eekhoorn, Haas, Ree en Beer, houden een hardloopwedstrijd in de oude tuin.

Spelinhoud:

- 4 dieren (eekhoorn, haas, ree en beer)
- 3 struiken
- 3 dennenbomen
- 1 speciale dobbelsteen



Korte inleiding:

Doel van het spel:

Wel dier rent het snelst heen-en-terug langs de bomenrij?

struiken, bomen
= speelvelden

Spelvoorbereiding:

Zet de struiken en de dennenbomen naast elkaar op een rij. Dit zijn de speelvelden, waaraan de dieren gelijk op moeten lopen.

dieren

Elk kind zoekt nu een dier uit. Plaats jullie dieren voor de eerste boom op een rij.



dobbelsteen
gooien

Spelverloop:

Het kind met de kleinste voeten mag beginnen en gooit één keer met de dobbelsteen.

De dobbelsteen vertoont:

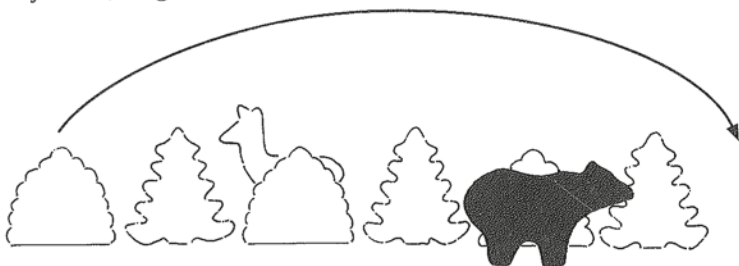
getal: dier
verplaatsen

- Een getal van 1-4. Je zet je dier het gegooid aantal punten vooruit. Voor elk punt mag je je dier een struik of een dennenboom verder zetten.

hart: punt
cadeau doen

groene stip:
boom/struik
verplaatsen

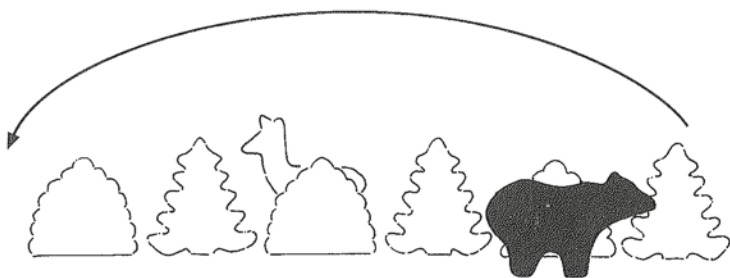
- **Het hart.** Je doet aan al je dierenvriendjes een punt cadeau. Alle andere kinderen mogen hun dieren een vakje naar voren zetten. Je eigen dier blijft staan.
- **De groene stip.** Nu zet je een struik of een den, in dezelfde richting waarin je loopt, van achter naar voren. Let op: dat kan alleen, wanneer achter het dier dat als laatste in de rij staat, nog tenminste een struik of een den vrij is.



voorbeeld 1

voorbeeld: de beer gooit de groene stip

- Als jouw dier al voorbij de laatste boom is en dus op de terugweg is, neem je de **struik of de boom van het keerpunt**. Ook hier geldt: alleen als hier geen enkel dier staat.



voorbeeld 2

voorbeeld: de ree gooit de groene stip

Wanneer je de struik of de boom niet mag verzetten, gebeurt er niets.

dobbelsteen
doorgeven

De dobbelsteen wordt kloksgewijs doorgegeven. Het volgende kind is aan de beurt.

Laatste boom
gepasseerd?
Gewonnen

Einde van het spel:

Het spel is ten einde, wanneer het eerste dier dat op de terugweg is, de **laatste boom of struik is gepasseerd**. Het kind dat dit dier toebehoort, wint het spel.