



Alles wird gut!

Tout va s'arranger !

Tutto è bene quel
che finisce bene!



Alles wird gut!



Ein Spiel für 2–4 Spieler ab 4 Jahren
von Inka & Markus Brand.

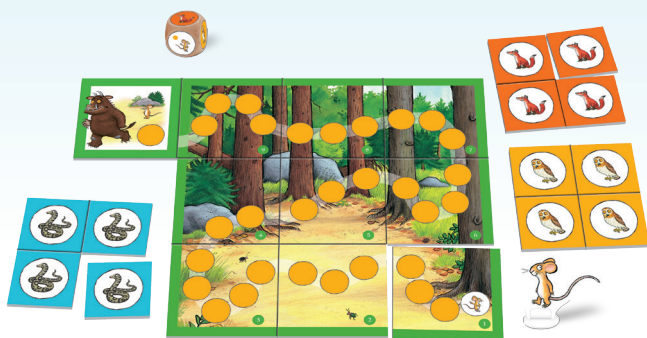
DE

Spielidee

Die kleine Maus trifft auf ihrem Spaziergang durch den Wald den Gruffelo. Der Weg ist ganz schön lang und es lauern hier eine Menge Gefahren. Helft der kleinen Maus, das Zielfeld am Ende des Waldes zu erreichen. Wenn euch das gelingt, bevor der Fuchs, die Eule und die Schlange angekommen sind, habt ihr alle gemeinsam das Spiel gewonnen.

Spielinhalt

- 9 Felder Wegstrecke
- 1 Zielfeld „Gruffelo“
- 4 Plättchen „Fuchs“
- 4 Plättchen „Eule“
- 4 Plättchen „Schlange“
- 1 Spielfigur „kleine Maus“ mit Standfuß
- 1 Würfel



Spielvorbereitung

Bevor die kleine Maus starten kann, legt die Wegstrecke durch den Wald zusammen.

Die neun nummerierten Karten der Wegstrecke werden wie abgebildet zusammengesetzt.

Das Grüffelo-Zielfeld wird links an das Feld 9 angelegt. Stellt die kleine Maus auf das Startfeld und legt anschließend die Plättchen „Fuchs“, „Eule“ und „Schlange“ mit den Kreissymbolen nach oben neben dem Spielfeld ab.

9	8	7
4	5	6
3	2	1

Spielablauf

Nun kann es losgehen. Der jüngste Spieler beginnt und erhält den Würfel. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Wenn Du an der Reihe bist, würfle.

Zeigt der Würfel eine Maus, bewegst du die Spielfigur durch den Wald vorwärts. Entsprechend der Punkte auf dem Würfel zieht die Maus einen, zwei oder drei Felder weiter. Verlässt die kleine Maus dadurch ein Feld der Wegstrecke, drehe dieses Feld um.

Nach und nach entsteht hier der Grüffelo.

Zeigt der Würfel einen Fuchs, eine Eule oder eine Schlange, decke ein Plättchen mit dem entsprechenden Symbol auf. Wenn vorher bereits Plättchen mit diesem Tiersymbol umgedreht wurden, kannst du das neue daran anlegen. Wird das vierte und letzte Plättchen eines Tiers angelegt, befindet sich das Tier im Wald. Wird dieses Symbol nun noch einmal gewürfelt, muss die kleine Maus ein Feld zurückziehen. Ist das nicht möglich, weil die Wegstrecke dahinter bereits umgedreht wurde, bleibt sie stehen.

Spielende

Das Spiel endet:

Entweder, wenn alle drei Tiere Fuchs, Eule und Schlange komplett zusammengesetzt sind, bevor die Maus das Zielfeld erreicht hat. In diesem Fall haben leider die Waldtiere gewonnen. Aber wenn ihr Lust habt, versucht es die kleine Maus direkt noch einmal.

Oder, wenn die kleine Maus auf dem Zielfeld angekommen ist, bevor alle Plättchen umgedreht sind, und damit den Grüffelo erreicht hat. In diesem Fall habt ihr alle gemeinsam das Spiel gewonnen.





Tout va s'arranger !

Un jeu d'Inka & Markus Brand
pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

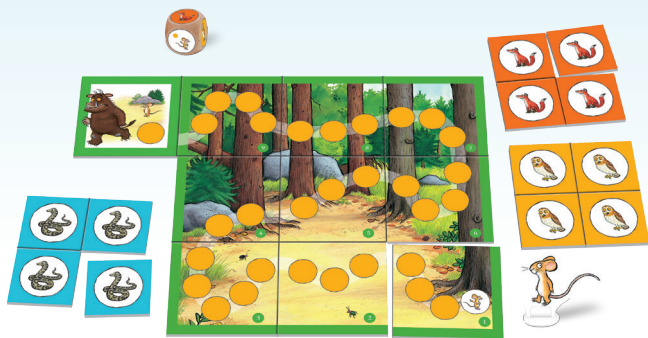
FR

Idée du jeu

La petite souris rencontre le Gruffalo en se promenant dans la forêt. Le chemin est très long et parsemé de toutes sortes de dangers. Aidez la petite souris à atteindre la cible au bout de la forêt. Vous gagnez tous ensemble si vous arrivez les premiers au but, avant le renard, le hibou et le serpent.

Contenu du jeu

- 9 cases de parcours
- 1 case cible « Gruffalo »
- 4 cartes « renard »
- 4 cartes « hibou »
- 4 cartes « serpent »
- 1 « petite souris » avec pied
- 1 dé



Préparatifs

Avant que la petite souris ne se mette en route, composez le parcours dans la forêt. Les neufs cartes numérotées constituant le trajet sont placées comme le montre l'illustration. La carte cible du Gruffalo est placée à gauche de la case 9. Posez la petite souris sur la case de départ, puis les cartes « renard », « hibou » et « serpent » avec la face encadrée vers le haut, à côté de la planche de jeu.

9	8	7
4	5	6
3	2	1

Déroulement du jeu

La partie commence. Le joueur le plus jeune commence et prend le dé. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si c'est ton tour, lance alors le dé.

Si le dé montre une souris, tu fais avancer la souris dans la forêt d'une, de deux ou de trois cases, suivant le nombre de points indiqués par le dé. Si la petite souris quitte alors une case du parcours, retourne cette case. C'est ainsi qu'apparaît peu à peu le Gruffalo.

Si le dé montre un renard, un hibou ou un serpent, retourne une carte portant le symbole correspondant. Si d'autres cartes portant ce même symbole ont été préalablement retournées, tu peux poser la nouvelle carte à côté. Lorsque la quatrième et dernière carte représentant un animal est posée, cela signifie que l'animal en question se trouve dans la forêt. Si le dé indique de nouveau ce symbole, la petite souris doit reculer d'une case. Si cela s'avère impossible, parce que le trajet a déjà été retourné derrière elle, la petite souris ne bouge pas.

Fin du jeu

La partie s'achève :

Soit après que les quatre cartes de chacun des animaux (renard, hibou et serpent) aient été retournées avant que la souris n'atteigne la cible. Dans ce cas, ce sont malheureusement les animaux qui gagnent la partie. Mais rien ne vous empêche de redonner immédiatement une nouvelle chance à la petite souris !

Soit lorsque la petite souris a atteint son but avant que toutes les cartes ne soient retournées et que le Gruffalo ne soit par conséquent visible. Dans ce cas, c'est vous qui remportez la partie en commun.





Tutto è bene quel che finisce bene!

Un gioco per 2-4 giocatori dai 4 anni in su,
di Inka e Markus Brand.

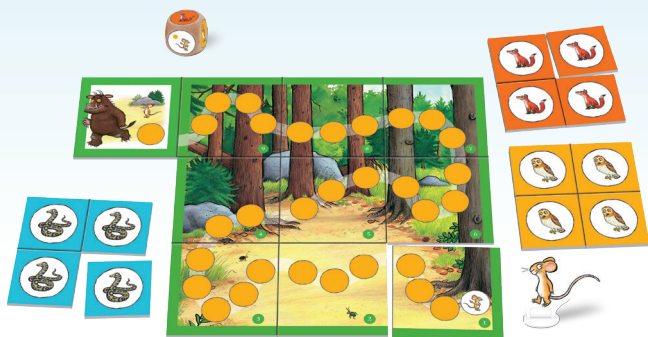
IT

Idea del gioco

Durante una passeggiata nel bosco, il topolino incontra il Gruffalò. Il sentiero da percorrere è molto lungo e nasconde molti pericoli. Aiutate il topolino a raggiungere il traguardo al limite del bosco. Se riuscirete a farlo prima che arrivino la volpe, il gufo e il serpente, avrete vinto tutti insieme.

Contenuto del gioco

- 9 caselle di gioco (sentiero del bosco)
- 1 casella di arrivo „Gruffalò“
- 4 tessere „volpe“
- 4 tessere „gufo“
- 4 tessere „serpente“
- 1 pedina „topolino“ con piedistallo
- 1 dado



Preparativi

Prima che il topolino possa partire, è necessario preparare il sentiero del bosco. Per fare questo, mettete insieme le nove tessere numerate che corrispondono alle caselle del sentiero, come illustra la figura. La casella di arrivo del Gruffalò viene collocata a sinistra della casella 9.

9	8	7
4	5	6
3	2	1

Posizionate il topolino sulla casella di partenza e disponete le tessere „volpe“, „gufo“ e „serpente“ a fianco della plancia di gioco, con il lato del simbolo dell'animale nel cerchio rivolto in alto.

Svolgimento

Adesso si può partire. Inizia il giocatore più giovane lanciando il dado. Quindi si prosegue a turno in senso orario.

Quando è il tuo turno, tira il dado.

Se esce il topo, farai avanzare la sua pedina attraverso il bosco. Il topo avanzerà di una, due o tre caselle in base al punteggio realizzato con il dado. Una volta che il topolino sarà passato su una casella del sentiero, gira quella casella. Poco a poco apparirà il Gruffalò.

Se lanciando il dado esce la volpe, il gufo o il serpente, scopri una tessera con il simbolo dell'animale corrispondente. Se erano già state scoperte in precedenza delle tessere con questo simbolo di animale, puoi affiancarne una nuova. Quando sarà stata piazzata la quarta e ultima tessera raffigurante un animale, significa che quell'animale si trova ora nel bosco. Se lanciando il dado esce ancora quel simbolo, il topolino dovrà tornare indietro di una casella.

Se questo non è possibile perchè il sentiero dietro di lui era già stato „girato“, dovrà restare fermo.

Fine del gioco

Il gioco termina:

Quando tutti e tre gli animali (volpe, gufo e serpente) sono riuniti al completo prima che il topolino abbia raggiunto la casella di arrivo. In questo caso hanno purtroppo vinto gli animali del bosco. Ma se avete voglia di continuare, il topolino potrà ritentare subito.

Oppure quando il topolino giunge sulla casella di arrivo prima che tutte le tessere degli animali siano girate, e quindi raggiunge il Gruffalò. In questo caso avrete vinto il gioco tutti insieme.





Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

www.gruffalo.com

www.grueffelo.de

Der Gruffelo © 1999

Julia Donaldson & Axel Scheffler

Der Gruffelo ist als Wortmarke und Logo
ein registriertes Warenzeichen von Julia
Donaldson und Axel Scheffler und lizenziert
von Magic Light Pictures Ltd.



51276

