

DA BOCKT DER BÄR

TREO Game Designers präsentieren:
Ein leckeres Rennen für beste Freunde.



5+



2-5



20



**! Diese Spielregel ist für Kinder ab 5 Jahren.
Eine Variante für Kinder ab 4 Jahren findet
ihr am Ende dieser Spielregel !**

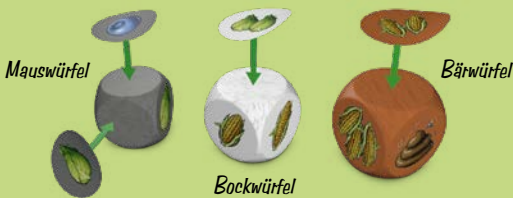
Beste Freunde kann nichts trennen. Beim jährlichen Querfeldeinschlemmen flitzen Maus, Bock und Bär gemeinsam los. Unterwegs gibt's leckeren Mais, deftigen Kohl und fruchtige Heidelbeeren! Mit Bärenschritten, bockigem Kohldampf und mausefflink durch unterirdische Abkürzungen schlemmen sich die Freunde von einem Leckerbissen zum nächsten. Und im Ziel steigen die schnellsten drei Freunde gemeinsam auf das Siegereck!

Spielmaterial

3 Spielplanteile • 49 Laufkarten • 5 Spielerkarten • 1 Startspielerkarte • 5 Drei-Freunde-Figuren • 10 Drei-Freunde-Aufkleber
1 grauer Mauswürfel • 1 weißer Bockwürfel, 1 brauner Bärwürfel • 18 Würfelaufkleber • 1 Drehscheibe

Vor dem ersten Spiel beklebt ihr ...

... alle Seiten der 3 Würfel mit den farblich
entsprechenden Aufklebern:



... die 5 Drei-Freunde-Figuren vorne und
hinten mit je einem Drei-Freunde-Aufkleber.



WICHTIG: Platziert die gleichen Tiere
vorne und hinten an derselben Stelle!

Spielvorbereitung

Legt **Würfel** und
Drehscheibe neben
dem Spielplan bereit.

Steckt die 3 Spielplanteile zusammen.

Bildet aus allen gut
gemischten **Laufkarten**
einen verdeckten
Ziehstapel.

Wer zuletzt einem
Freund einen Gefallen
getan hat, beginnt das
Spiel. Er erhält die
Startspielerkarte.

Jeder legt die
Spielerkarte
seiner
gewünschten
Spielerfarbe vor
sich ab.

Jeder stellt die **Drei-Freunde-Figur** seiner
Farbe so auf das **Startfeld**, dass die **Maus**
nach oben zeigt.

Die Drei-Freunde-Figur

Für die Bewegung deiner Spielfigur sorgt das Tier, das **oben** zu sehen ist:



Zeigt die **Maus** nach oben, dann bewegst du deine Spielfigur „als Maus“.



Dafür gibt es den grauen Mauswürfel.



Zeigt der **Bock** nach oben, dann bewegst du deine Spielfigur „als Bock“.



Dafür gibt es den weißen Bockwürfel.



Zeigt der **Bär** nach oben, dann bewegst du deine Spielfigur „als Bär“.



Dafür gibt es den braunen Bärwürfel.

Ihr beginnt das Spiel alle „als Maus“ (mit der Maus nach oben).



Spielziel



Gewinne das Rennen! Bringe deine Drei-Freunde-Figur als Erste ins Ziel!



Spielablauf



Jede Spielrunde läuft so ab:

1. Jeder zieht eine Karte vom Stapel.
2. Jeder legt die gezogene Karte vor einem Spieler ab.
3. Jeder führt die Karte aus, die vor ihm abgelegt wurde.

1. Karte ziehen

Jeder zieht **eine Laufkarte** vom Stapel auf die Hand.

Zeigt sie keinem Mitspieler!

Sind alle Laufkarten gespielt, mischt ihr sie wieder zu einem neuen Ziehstapel.

2. Karte ablegen

Reihum nacheinander, beginnend beim Startspieler legt jeder seine gezogene Karte **verdeckt**

- vor einem **Mitspieler** oder
- vor **sich selbst** ab.

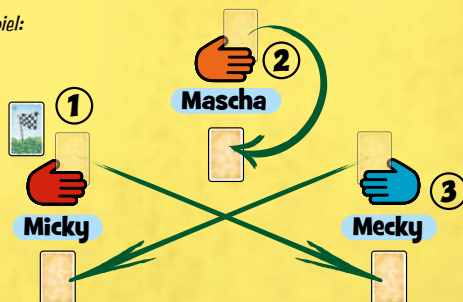
Tut dies so, dass **jeder** genau **eine** Karte erhält.

3. Karte ausführen

Beginnend beim Startspieler, deckt reihum jeder die erhaltene Karte auf und führt sie so aus, wie es im **Kapitel „Die Laufkarten“** (Seite 3) erklärt ist.

Danach gebt ihr die Startspielerkarte nach links weiter und eröffnet dann die nächste Spielrunde.

Beispiel:



- ① Startspieler Micky legt seine gezogene Laufkarte zu Mecky. Jetzt darf Mecky keine weitere Karte mehr bekommen.
- ② Mascha beschließt, ihre Karte vor sich selbst abzulegen. Nur Micky hat jetzt noch keine Laufkarte vor sich liegen.
- ③ Mecky **muss** deshalb seine gezogene Karte vor Micky ablegen. Dann liegt vor **jedem** Spieler eine Karte.

Die Laufkarten



Die Maus

Drehe deine Spielfigur so, dass die **Maus oben** ist.
Würfle dann den **grauen Mauswürfel**.
Zieh vorwärts, wie im **Kapitel „Die Würfel“** beschrieben.



Der Bock

Drehe deine Spielfigur so, dass der **Bock oben** ist.
Würfle dann den **weißen Bockwürfel**.
Zieh vorwärts, wie im **Kapitel „Die Würfel“** beschrieben.



Der Bär

Dreh deine Spielfigur so, dass der **Bär oben** ist.
Würfle dann den **braunen Bärwürfel**. Zieh vorwärts, wie im **Kapitel „Die Würfel“** beschrieben.



Die Drehscheibe

Lass den **Pfeil der Drehscheibe** wirbeln (mindestens eine Umdrehung)! Mache dann die Aktion, auf die der Pfeil zeigt, wie im **Kapitel „Die Drehscheibe“** beschrieben.



Der Bärenreck

Sieh nach, welches Tier auf deiner Figur nach oben zeigt.
Ist es der **Bär**, würfelst du nicht. Deine Figur **bleibt stehen**.
Sind es **Maus** oder **Bock**, würfelst du den **Würfel dieses Tiers** und ziehst so vorwärts, wie im **Kapitel „Die Würfel“** beschrieben. **Von dort** ziehst du **danach noch weiter**:

- als **Maus**: auf das nächste Feld, auf dem ein **Kohl** liegt.
- als **Bock**: auf das nächste Feld, auf dem eine **Heidelbeere** liegt, dann weiter auf das nächste Feld, auf dem ein **Maiskolben** liegt.



Der flotte Bär

Ziehe deine Figur **weiter** ...

- als **Maus** auf das nächste Feld, auf dem eine **Heidelbeere** liegt.
- als **Bock** auf das nächste Feld, auf dem ein **Kohl** liegt.
- als **Bär** auf das nächste Feld, auf dem eine **Heidelbeere** liegt, dann weiter auf das **übernächste** Feld, auf dem ein **Kohl** liegt.



Die Heidelbeere

Ziehe **weiter** auf das nächste Feld, auf dem eine **Heidelbeere** liegt.



Der Kohl

Ziehe **weiter** auf das nächste Feld, auf dem ein **Kohl** liegt.



Einmal Beere, zweimal Kohl

Ziehe **weiter** auf das nächste Feld, auf dem eine **Heidelbeere** liegt und **dann** weiter auf das **übernächste** Feld, auf dem ein **Kohl** liegt. Du darfst **keinen Mausgang** nutzen (siehe Seite 4).

Bevor du eine dieser Laufkarten ausführt, würfelst du zunächst den **Würfel des Tiers**, das auf deiner Figur nach oben zeigt. Dann **ziehst** du deine Figur vorwärts, wie im **Kapitel „Die Würfel“** beschrieben.

Dort, wo du angekommen bist, ziehst du noch weiter, so wie es die Laufkarte verlangt.

Die Würfel



Der Mauswürfel



Hast du eine **Heidelbeere** gewürfelt, ziehst du auf das **nächste Feld**, auf dem eine **Heidelbeere** liegt.



Hast du einen **Kohl** gewürfelt, ziehst du auf das **nächste Feld**, auf dem ein **Kohl** liegt.



Der Bockwürfel



Hast du zwei **Kohlköpfe** gewürfelt, ziehst du auf das **übernächste Feld**, auf dem ein **Kohl** liegt.



Hast du einen **Maiskolben** gewürfelt, ziehst du auf das **nächste Feld**, auf dem ein **Maiskolben** liegt.



Der Bärwürfel



Für jeden **Maiskolben**, den der Würfel zeigt, ziehst du zum **nächsten Feld**, auf dem ein **Maiskolben** liegt.



Du hast **Bärentrack** gewürfelt? Oh ...! Da bockt der Bär! Lass deine Figur **stehen**, wo sie ist. (Die Aktion deiner Laufkarte fñhrt du aber aus.)

Der Mausgang

Auf dem Spielplan sind **3 unterirdische Mausgänge** zu sehen, die als **Abkürzung** dienen. **Nur als Maus** bist du **klein genug**, um durch diese Mausgänge zu schlüpfen! Bock und Bär passen da nicht durch!

Beispiel: Das nächste Feld, das die Maus erreicht, liegt hinter dem Mausgang. Bock und Bär würden dieses Feld nur auf dem längeren „normalen“ Weg erreichen.



Die Drehscheibe



Die Maus

Drehe deine Spielfigur so, dass die **Maus** oben ist. Würfle dann mit dem grauen Mauswürfel.

Zieh deine Spielfigur vorwärts, wie im **Kapitel „Die Würfel“** beschrieben.



Der Bock

Drehe deine Spielfigur so, dass der **Bock** oben ist.

Würfle dann mit dem weißen Bockwürfel. Zieh deine Spielfigur vorwärts, wie im **Kapitel „Die Würfel“** beschrieben.



Plus 2 Maiskolben

Würfle nicht. Zieh auf das **übernächste Feld**, das einen **Maiskolben** zeigt. Du darfst

keinen Mausgang nutzen.



Alle 3 Würfel

Würfle mit allen **3 Wñrfeln**. Zieh deine Spielfigur vorwärts, wie im **Kapitel „Die Würfel“**

beschrieben. Beginne dabei mit dem Mauswürfel, führe dann den Bockwürfel und zuletzt den Bärwürfel aus. Du darfst **keinen Mausgang** nutzen.



Der Sprung

Würfle nicht. Sieh nach, welches Tier auf deiner Spielfigur oben ist. Ist es

der **Bär**, ziehst du auf das **nächste Feld**, auf dem eine **Heidelbeere** liegt. Ist es der **Bock**, ziehst du auf das **nächste Feld**, auf dem ein **Kohl** liegt. Ist es die **Maus**, ziehst du auf das **nächste Feld**, auf dem ein **Maiskolben** liegt. Du darfst **keinen Mausgang** nutzen.



Die Verwandlung

Drehe deine Spielfigur:

Ist auf deiner Spielfigur der **Bär** oben, drehst du den **Bock** nach oben. Ist auf deiner Spielfigur der **Bock** oben, drehst du die **Maus** nach oben. Ist auf deiner Spielfigur die **Maus** oben, drehst du den **Bär** nach oben. Würfle dann den Würfel des nach oben gedrehten Tiers. Zieh deine Spielfigur vorwärts, wie im Kapitel „Die Würfel“ beschrieben.



Spielende

Wer das Ziel als Erster erreicht, beendet damit das Spiel als Sieger!

Variante: Wenn ihr möchtet, könnt ihr die laufende Spielrunde noch zu Ende spielen, damit alle gleich oft am Zug waren. Dann kann es mehrere Sieger geben. Vereinbart **vor dem Spiel**, ob ihr diese Variante spielen wollt.

Querfeldein-Marathon: Ihr könnt **DA BOCKT DER BÄR** auch über mehrere Runden spielen. Dann zieht jeder, der das Ziel erreicht, sofort weiter zum Startfeld, von wo er direkt in die nächste Runde einläuft.



Spielvariante für Kinder ab 4 Jahren



Spielt ohne Karten!

Wenn du am Zug bist, drehst du einfach nur an der Drehscheibe. Dann machst du die Aktion, auf die der Pfeil zeigt, wie im Kapitel „Die Drehscheibe“ beschrieben. So spielt ihr reihum, bis der Erste im Ziel das Spiel als Sieger beendet.



Art.Nr.: 60 110 5151

Autoren: TREO Game Designers

Illustration: Gabriela Silveira

Satz & Layout: Oliver Richtberg

2020 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1, D-90765 Fürth

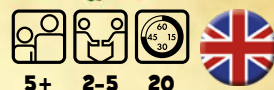
service.zoch-verlag.de

www.zoch-verlag.com



DA BOCKT DER BÄR

TREO Game Designers presents:
A tasty race for best friends



!These game instructions are for children 5 years and up. At the end of the instructions, you will find a variant for children from 4 years on!

Nothing can separate best friends. At the multi-field feasting, the mouse, the billy goat, and the bear dash off together. Along the way, they get tasty corn, hearty cabbage, and juicy blueberries! Stepping like a bear, jumping like a goat, and scurrying through subterranean shortcuts, the friends eat their way from one treat to the next. And after entering the final space, the fastest three-friends team enters the winners' podium together!

Game Materials

3 gameboard parts • 49 running cards • 5 player cards • 1 starting player card • 5 three-friends figures • 12 three-friends stickers • 1 gray mouse die • 1 white billy goat die • 1 brown bear die • 18 dice stickers • 1 rotating disk

Before the first game, you attach ...

... the color-matching stickers on all sides of the 3 dice:



... one three-friends sticker on the front and on the back of each of the 5 three-friends figures.



IMPORTANT: Place the same animals on the same spot on the front and on the back!

Set-up of the Game

Place the **dice** and the **rotation disk** next to the game-board.

Put the 3 gameboard parts together.



Shuffle all **running cards** and form a face-down **draw pile**.

Each player puts the **player card** in his desired **color** in front of him.

The player who last did a friend a favor gets the **starting player card**. He begins the game.

Each player places the **three-friends figure** of his color on the **starting space** so that the **mouse** is at the top.

The three-friends figure

The animal that is at the **top** of your figure determines the movement of your game figure:



If the **mouse** is at the top, you move your game figure "as a mouse."



For that, you use the gray mouse die.



If the **billy goat** is at the top, you move your game figure "as a billy goat."



For that, you use the white billy goat die.



If the **bear** is at the top, you move your game figure "as a bear."



For that, you use the brown bear die.

Everybody begins the game "as a mouse" (with the mouse at the top).



Object of the Game



Win the race! Be the first to get your game figure onto the destination space!



Course of the Game



Each game round proceeds as follows:

1. Each player draws one card from the pile.
2. Each player places the drawn card in front of a player.
3. Each player carries out the card lying in front of him.

1. Draw a card

Each player draws **one running card** from the pile and takes it into his hand. Don't show it to the other players! When all running cards have been played, reshuffle them and form a new draw pile.

2. Place a card

Beginning with the starting player, everybody in turn places his drawn card **face down**

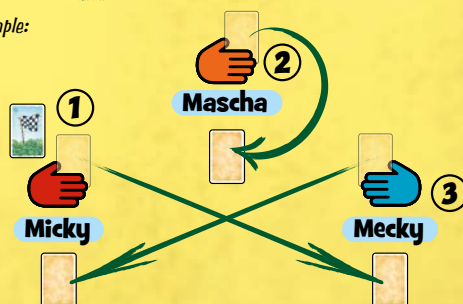
- in front of **one of the other players**
- or
- in front of **himself**.

Make sure that each player obtains exactly **one** card.

3. Carry out the card

Beginning with the starting player and in turn, everybody flips over the card he or she got, and carries it out (as described in the section "The Running Cards"; see page 8). After that, the starting player card is passed on to the left, and the next game round begins.

Example:



- ① Micky, the starting player, places his drawn running card in front of Mecky. Now Mecky may not get any additional card.
- ② Mascha decides to place her card in front of herself. Now only Micky has no running card yet in front of him.
- ③ Consequently, Mecky **must** place his drawn card in front of Micky. Now, there is one card in front of each player.

The Running Cards



The mouse

Turn your game figure so that the **mouse** is at the **top**. Then roll the **gray mouse die**. Move ahead as described in the section "The Dice."



The billy goat

Turn your game figure so that the **billy goat** is at the **top**. Then roll the **white billy goat die**. Move ahead as described in the section "The Dice."



The bear

Turn your game figure so that the **bear** is at the **top**. Then roll the **brown bear die**. Move ahead as described in the section "The Dice."



The rotation disk

Spin the arrow of the rotation disk (at least one revolution!). Then carry out the action that the arrow is pointing to, as described in the section "The Rotation Disk."



The bear poop

Check which animal on your figure is at the top.

If it is the **bear**, you **do not roll**; your figure **stays put**.

If it is the **mouse** or the **billy goat**, you roll the **die of this animal** and move ahead as described in the section "The Dice." And after that, you even keep moving from there:

- as a **mouse**: to the next space that shows a **cabbage**.
- as a **billy goat**: to the next space that shows a **blueberry**, and then to the next space that shows an **ear of corn**.



The brisk bear

Move your figure **ahead**:

- as a **mouse**: to the next space that shows a **blueberry**.
- as a **billy goat**: to the next space that shows a **cabbage**.
- as a **bear**: to the next space that shows a **blueberry**, then on to the space after next that shows a **cabbage**.



The blueberry

Move **ahead** to the next space that shows a **blueberry**.



The cabbage

Move **ahead** to the next space that shows a **cabbage**.



One berry, two cabbages

Move **ahead** to the next space that shows a **blueberry**, and then on to the space after next that shows a **cabbage**. You may **not** use a mouse tunnel.

Before you carry out one of these running cards, you first roll the **die of the animal** on your figure that is at the top. Then you **move** your figure ahead as described in the section "The Dice."

From where you have landed, you even keep moving then as required by the running card.



The Dice



The mouse die



If you have rolled a **blueberry**, you move to the **next space** that shows a **blueberry**.



If you have rolled a **cabbage**, you move to the **next space** that shows a **cabbage**.



The billy goat die



If you have rolled **two heads of cabbage**, you move to the **space after next** that shows a **cabbage**.



If you have rolled an **ear of corn**, you move to the **next space** that shows an **ear of corn**.



The bear die



For **every ear of corn** that the die is showing, you move to the **next space** that shows an **ear of corn**.



You have rolled **bear poop**?
Oops...! Leave your figure **where it is**. (However, you carry out the action of your running card.)

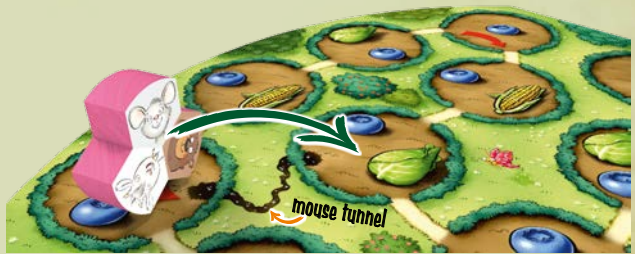


The Mouse Tunnel



The gameboard shows **3 subterranean mouse tunnels** that serve as **shortcuts**. Only the **mouse** is **small enough** to slip through these tunnels! The billy goat and the bear don't fit through them!

Example: The next space that the mouse will reach is located after the mouse tunnel. The billy goat and the bear would reach this space only on the "normal" longer route.



The Rotation Disk



The mouse

Turn your game figure so that the **mouse** is at the top. Then roll the **gray mouse die**.

Move your game figure ahead as described in the **section "The Dice."**



The billy goat

Turn your game figure so that the **billy goat** is at the top. Then roll the **white billy goat die**.

Move your game figure ahead as described in the **section "The Dice."**



2 ears of corn

Don't roll. Move to the **space after next** that shows an **ear of corn**. You may **not** use a **mouse tunnel**.



All 3 dice

Roll all **3 dice**. Move your game figure ahead as described in the **section "The Dice."** Start with the **mouse die**, then carry out the **billy goat die**, and finally, the **bear die**. You may **not** use a **mouse tunnel**.



The jump

Don't roll. Check which animal on your figure is at the top. If

it is the **bear**, you move to the **next space** that shows a **blueberry**. If it is the **billy goat**, you move to the **next space** that shows a **cabbage**. If it is the **mouse**, you move to the **next space** that shows an **ear of corn**. You may **not** use a mouse tunnel.



The transformation

Turn your game figure:

If the **bear** is at the top of your game figure, you turn the figure so that now the **billy goat** is at the top. If the **billy goat** is at the top of your game figure, you turn the figure so that now the **mouse** is at the top. If the **mouse** is at the top of your game figure, you turn the figure so that now the **bear** is at the top. After that, roll the die of the animal that is now at the top. Move your game figure ahead as described in the section "The Dice."

End of the Game

The first player to reach the final space ends the game and is the winner!

Variant: If you want, you can still complete the current game round, so that all players have the same number of turns. In this case, there can be more than one winner. Decide **before the game** on whether you want to play this variant.

Cross-country Marathon: You can also play DA BOCKT DER BÄR over several rounds. If you do, each player who has reached the final space then moves his figure back to the starting space and begins again from there.

Game Variant for Children from 4 Years on

Play without the cards!

On your turn, you just spin the rotation disk. After that, you carry out the action that the arrow is pointing to, as described in the section "The Rotation Disk." Players play in turn until the first player to enter the final space ends the game and wins.



Art. no.: 60 110 5151

Authors: TREO Game Designers

Illustration: Gabriela Silveira

Setting & layout: Oliver Richtberg

Translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
www.zoch-verlag.com



DA BOCKT DER BÄR

TREO Game Designers présente :
Une course à la nourriture entre amis



5+



2-5



20



Cette règle s'adresse aux enfants à partir de 5 ans. La variante à partir de 4 ans se trouve en fin de notice.

Les meilleurs amis sont inséparables. Chaque année, la Souris, le Bouc et l'Ours foncent ensemble à travers champs. Ils en profitent pour dévorer en chemin du délicieux maïs, des choux bien gras et des baies juteuses. À grandes enjambées, à toute vapeur ou en se faufilant à toute vitesse à travers les passages souterrains, les compagnons courent d'un mets à l'autre. Qui d'entre vous sera le plus rapide et fera monter ses trois amis ensemble sur le podium ?



Contenu



1 plateau de jeu en 3 parties • 49 cartes Déplacement • 5 cartes Joueur • 1 carte Premier Joueur • 5 pions « 3 amis »
12 autocollants « 3 amis » • 1 dé Souris gris • 1 dé Bouc blanc • 1 dé Ours marron • 18 autocollants pour les dés • 1 roue

Avant la première partie, collez ...

... un autocollant de la couleur correspondante sur chaque face des 3 dés :

dé Souris



dé Bouc



dé Ours

... un autocollant « 3 amis » sur chaque face des 5 pions « 3 amis ».



pion « 3 amis »



autocollant « 3 amis »

IMPORTANT : Chaque animal sur une face du pion doit se trouver en face du même animal sur l'autre face !



Mise en place



Garder les dés et la roue à côté du plateau.

Assembler les 3 parties du plateau.



Mélanger les cartes Déplacement et former une pioche face cachée.

Chaque joueur place devant lui la carte Joueur indiquant la couleur qu'il a choisie.

Le dernier joueur à avoir fait plaisir à un ami entame la partie et reçoit la carte Premier Joueur.

Chacun place le pion « 3 amis » de sa couleur sur la case Départ, la souris en haut.

Le pion « 3 amis »

C'est l'animal qui se trouve **en haut** de son pion qui indique au joueur comment se déplacer :



Si la **Souris** se trouve en haut, le joueur avance son pion « comme Souris ».



Il utilise le dé *Souris* gris.



Si le **Bouc** se trouve en haut, le joueur avance son pion « comme Bouc ».



Il utilise le dé *Bouc* blanc.



Si l'**Ours** se trouve en haut, le joueur avance son pion « comme Ours ».



Il utilise le dé *Ours* marron.

Tous les joueurs commencent la partie « comme Souris » (= la Souris en haut).



Il s'agit de remporter la course en atteignant le premier la ligne d'arrivée.



Chaque tour se déroule de la façon suivante :

1. Chaque joueur pioche 1 carte.
2. Chacun place la carte piochée devant un adversaire.
3. Chacun effectue l'action que lui indique la carte reçue.

1. Piocher 1 carte

Chaque joueur pioche 1 carte **Déplacement**, sans la montrer aux autres !

S'il ne reste plus de carte, mélangez celles utilisées pour former une nouvelle pioche.

2. Placer la carte

À tour de rôle, en commençant par le Premier Joueur, chacun place la carte piochée, **face cachée** ...

- soit devant un **adversaire** ;
- ou

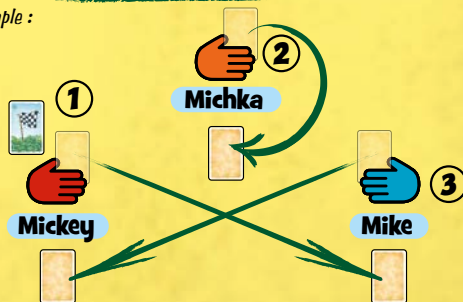
- soit devant **lui-même**.

Chacun ne peut recevoir qu'**1 seule** carte.

3. Effectuer l'action de la carte

En commençant par le Premier Joueur, chacun dévoile la carte qu'il a reçue et effectue l'action qu'elle indique, comme expliqué au **Chapitre « Les cartes Déplacement »**, page 13. À la fin du tour, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre récupère la carte Premier Joueur et entame le tour suivant.

Exemple :



- ① Mickey, le Premier Joueur, place sa carte devant Mike. Il ne peut plus recevoir d'autre carte.
- ② Michka décide de placer sa carte devant elle. Seul Mickey n'a pas de carte devant lui.
- ③ Mike est donc **obligé** de placer sa carte devant Mickey. Chaque joueur a désormais une carte devant lui.



Les cartes Déplacement



Souris

Le joueur tourne son pion de manière à ce que la **Souris** se retrouve **en haut**. Il lance ensuite le **dé Souris gris**. Il avance comme expliqué au **chapitre « Les dés »**.



Bouc

Le joueur tourne son pion de manière à ce que le **Bouc** se retrouve **en haut**. Il lance le **dé Bouc blanc**. Il avance comme expliqué au **chapitre « Les dés »**.



Ours

Le joueur tourne son pion de manière à ce que l'**Ours** se retrouve **en haut**. Il lance le **dé Ours marron**. Il avance comme expliqué au **chapitre « Les dés »**.



Roue

Le joueur fait tourner la roue (au moins 1 tour complet !). Il effectue ensuite l'action indiquée par la flèche, comme expliqué au **chapitre « La roue »**.



Crotte d'ours

Le joueur vérifie quel animal se trouve en haut de son pion.

Si c'est l'**Ours**, il ne lance pas le dé. Son pion **reste où il est**.

Si c'est la **Souris** ou le **Bouc**, il lance le **dé de cet animal** et avance comme expliqué au **chapitre « Les dés »**. Il continue ensuite d'avancer à partir de la case atteinte :

- S'il est **Souris**, d'1 chou.
- S'il est **Bouc**, d'1 myrtille, puis d'1 maïs.



Avant de suivre les indications de l'une de ces cartes Déplacement, le joueur lance d'abord le **dé de l'animal** qui se trouve en haut de son pion, puis **avance** son pion comme expliqué au **chapitre « Les dés »**.

Il continue son déplacement, à partir de la case atteinte, selon les indications de la carte :



Mega-Ours

Le joueur continue son déplacement et avance ...

- s'il est **Souris**, d'1 myrtille ;
- s'il est **Bouc**, d'1 chou ;
- s'il est **Ours**, d'1 myrtille, puis de 2 choux.



Myrtille

Le joueur **continue** son déplacement et avance d'1 myrtille.



Chou

Le joueur **continue** son déplacement et avance d'1 chou.



1 myrtille + 2 choux

Le joueur **continue** son déplacement et avance d'1 myrtille, puis de 2 choux. Il ne peut **pas** prendre de raccourci.

Les dés



Le dé Souris



Si le dé indique « **Myrtille** », le joueur avance d'**1 myrtille**.



Si le dé indique « **Chou** », le joueur avance d'**1 chou**.



Le dé Bouc



Si le dé indique « **2 choux** », le joueur avance de **2 choux**.



Si le dé indique « **Maïs** », le joueur avance d'**1 maïs**.



Le dé Ours



Le joueur avance d'**1 maïs** par épi indiqué par le dé.



Si le dé indique « **Crotte d'ours** », bas les pattes ! Le joueur laisse son pion où il est (mais effectue tout de même l'action de sa carte.)

Le trou de souris

Sur le plateau, **3 galeries souterraines** servent de **raccourcis**. Seul le joueur qui est une **Souris** est **suffisamment petit** pour se glisser dedans, mais ni le Bouc, ni l'Ours !

Exemple : La prochaine case que la Souris atteint se trouve à l'autre bout de la galerie. Le Bouc et l'Ours ne peuvent atteindre cette case que par le chemin normal (plus long).



La roue



Souris

Le joueur tourne son pion pour amener la **Souris** en haut. Il lance alors le dé Souris gris et avance comme expliqué au chapitre « **Les dés** ».



Bouc

Le joueur tourne son pion pour amener le **Bouc** en haut. Il lance alors le dé Bouc blanc et avance comme expliqué au chapitre « **Les dés** ».



2 maïs

Le joueur ne lance **aucun dé**. Il avance de **2 maïs**. Il ne peut **pas** prendre de **raccourci**.



3 dés

Le joueur lance les **3 dés** et avance comme expliqué au chapitre « **Les dés** ». Il commence par le dé Souris, puis le dé Bouc et enfin le dé Ours. Il n'a **pas** le droit de prendre de **raccourci**.



Saut

Le joueur ne lance **aucun** dé.
Il vérifie quel animal se trouve en haut de son pion. Si c'est l'**Ours**, il avance d'**1** myrtille. Si c'est le **Bouc**, il avance d'**1** chou. Si c'est la **Souris**, il avance d'**1** maïs. Il ne peut pas prendre de raccourci.



Métamorphose

Le joueur tourne son pion :
Si l'**Ours** était en haut, il tourne son pion pour que le **Bouc** soit en haut. Si le **Bouc** était en haut, il tourne son pion pour que la **Souris** soit en haut. Si la **Souris** était en haut, il tourne son pion pour que l'**Ours** soit en haut. Il lance alors le dé de l'animal qui se retrouve en haut et avance son pion comme expliqué au chapitre « Les dés ».

Fin de la partie

Le premier qui atteint l'arrivée remporte la partie !

Variante : Les joueurs peuvent décider de continuer jusqu'à ce que tout le monde ait joué le même nombre de coups. Il peut alors y avoir plusieurs vainqueurs. Les joueurs doivent se mettre d'accord sur l'utilisation ou non de cette variante **avant** le début de la partie.

Marathon de cross-country : Il est également possible de jouer à DA BOCKT DER BÄR en plusieurs manches. Le joueur qui atteint l'arrivée revient au départ et enchaîne directement avec la manche suivante.

Variante pour les enfants à partir de 4 ans

Les cartes ne sont pas utilisées !

À son tour de jeu, le joueur fait simplement tourner la flèche. Il effectue alors l'action indiquée, comme expliquée au chapitre « La flèche ». Les joueurs jouent ainsi à tour de rôle jusqu'à ce que le premier atteigne l'arrivée en vainqueur.



Art.Nr. : 60 110 5151
Auteurs : TREO Game Designers
Illustration: Gabriela Silveira
Mise en page : Oliver Richtberg
Traduction : Éric Bouret

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
www.zoch-verlag.com



DA BOCKT DER BÄR

TREO DESIGNERS presentano:
Una gara squisita tra migliori amici



5+



2-5



20



! Queste regole sono per bambini da 5 anni in poi. Trovate una variante per bambini da 4 anni in fondo a queste regole !

Chi trova un amico, trova un tesoro. E i migliori amici sono inseparabili! Infatti, topo, becco e orso sono tutti partiti insieme e sfrecciano per i campi, di banchetto in banchetto. Li aspettano scorpacciate di pannocchie, gustosi cavoli e succose bacche! Mentre l'orso avanza a lunghi balzi, il becco saltella elegantemente. E il topolino, lesto e scattante, sparisce per scorciatoie sotterranee. Arrivati al traguardo, i tre amici più rapidi condivideranno addirittura il podio!



Materiale



3 parti di tavola da gioco • 49 carte spostamento • 5 carte giocatore • 1 carta "giocatore di partenza" • 5 pedine "tre amici" • 12 adesivi dei "tre amici" • 1 dado-topo grigio • 1 dado-becco bianco, 1 dado-orso marrone • 18 adesivi per dadi • 1 disco girevole

Prima di cominciare a giocare incollate ...

... gli adesivi dai colori corrispondenti su tutte le facce dei 3 dadi:

Dado-topo



Dado-becco

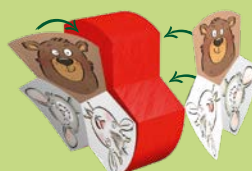


Dado-orso

... gli adesivi dei tre amici su entrambi i lati delle 5 pedine "tre amici".



Pedina tre amici



Adesivo dei tre amici

IMPORTANTE: piazzate lo stesso animale nello stesso punto, sia davanti, sia dietro!



Preparazione



Disponete i **dadi** e il **disco girevole** accanto alla tavola da gioco.

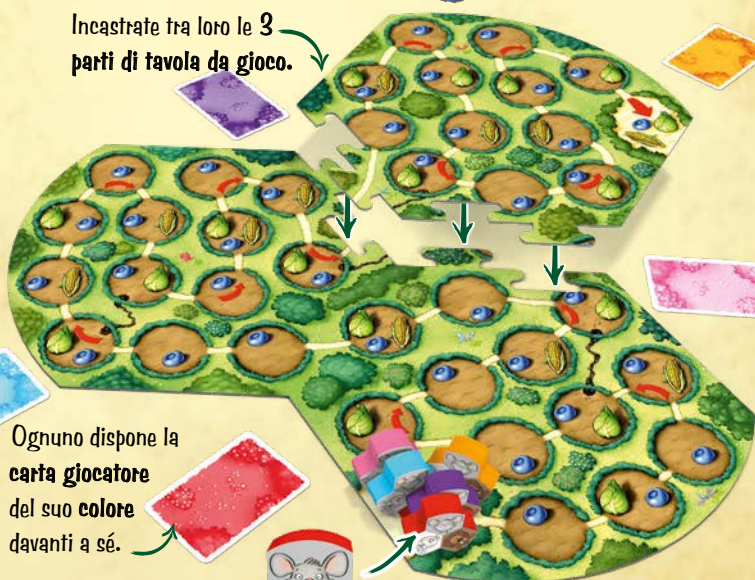


Create un mazzo d'acquisto coperto con tutte le **carte spostamento** mescolate.



Chi per ultimo ha fatto un favore a un amico comincia il gioco e riceve la carta **"giocatore di partenza"**.

Incastrate tra loro le **3 parti di tavola da gioco**.



Ognuno dispone la **carta giocatore** del suo colore davanti a sé.



Ognuno posa la pedina "tre amici" del proprio colore sulla **casella di partenza**, in modo tale che il **topo** stia in alto.



La pedina "tre amici"

L'animale che sulla tua pedina sta in alto determina lo spostamento della pedina:



Se il **topo** sta in alto, allora devi muovere la tua pedina come un topo.



In questo caso utilizza il dado-topo grigio.



Se il **becco** sta in alto, allora devi muovere la tua pedina come un becco.



In questo caso utilizza il dado-becco bianco.



Se l'**orso** sta in alto, allora devi muovere la tua pedina come un orso.



In questo caso utilizza il dado-orso marrone.

Tutti cominciano il gioco come topi (con il topo in alto).



Obiettivo



Vinci la gara! Porta per primo la tua pedina al traguardo!



Svolgimento



Ogni giro si svolge in questo modo:

1. Ogni giocatore tira una carta dal mazzo.
2. Ognuno posa davanti a un giocatore la carta che ha tirato.
3. Ogni giocatore esegue la carta che si trova davanti a lui.

1. Tirare una carta

Ognuno tira una **carta spostamento** dal mazzo e la tiene in mano. Non mostratela a nessun compagno!

Quando tutte le carte spostamento sono state giocate, mescolatele e create un nuovo mazzo d'acquisto.

2. Posare la carta

A turni e in cerchio, cominciando dal giocatore di partenza, ognuno posa la carta che ha tirato a **faccia in giù**

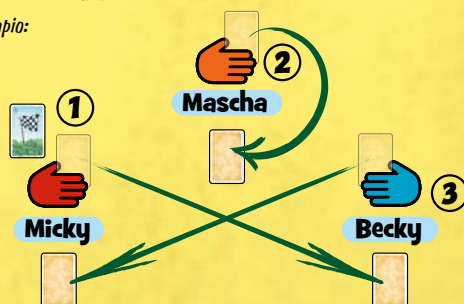
- davanti a un **compagno**
oppure
- davanti a **sé stesso**.

In questo modo ognuno riceve esattamente una carta.

3. Eseguire la carta

Cominciando dal giocatore di partenza, a turno e in cerchio ognuno volta la carta che ha ricevuto e la esegue (come descritto nel capitolo "Le carte spostamento" a pagina 18). In seguito passate la carta "giocatore di partenza" a sinistra e cominciate il prossimo giro.

Esempio:



- ① Il giocatore di partenza Micky posa la carta spostamento che ha tirato davanti a Becky. A questo punto Becky non può più ricevere nessun'altra carta.
- ② Mascha decide di posare la sua carta davanti a sé stessa. A questo punto solo davanti a Micky manca una carta spostamento.
- ③ Di conseguenza Becky **deve** posare davanti a Micky la carta che ha tirato. Così ogni giocatore ha una carta davanti a sé.

Le carte spostamento



Il topo

Gira la tua pedina in modo tale che il **topo** stia in alto. In seguito tira il **dado-topo grigio**. Avanza come descritto nel capitolo "I dadi".



Il becco

Gira la tua pedina in modo tale che il **becco** stia in alto. In seguito tira il **dado-becco bianco**. Avanza come descritto nel capitolo "I dadi".



L'orso

Gira la tua pedina in modo tale che l'**orso** stia in alto. In seguito tira il **dado-orso marrone**. Avanza come descritto nel capitolo "I dadi".



Il disco girevole

Fai girare la freccia del disco girevole (almeno di un giro!). Esegui in seguito l'azione indicata dalla freccia, come descritto nel capitolo "Il disco girevole".



La caccia d'orso

Controlla quale animale della tua pedina sta in alto.

Se si tratta dell'**orso**, **non tirare il dado**. La tua pedina **sta ferma**.

Se si tratta di **topo** o **becco**, devi tirare il **dado dell'animale in questione** e avanzare come descritto nel capitolo "I dadi". **Da quella posizione devi avanzare ancora:**

- come **topo**: fino alla prossima casella su cui si trova un **cavolo**.
- come **becco**: fino alla prossima casella su cui si trova un **mirtillo**, e in seguito prosegui fino alla prossima casella su cui si trova una **pannocchia**.



Prima di eseguire una di queste carte spostamento, devi tirare il **dado dell'animale** che sulla tua pedina si trova in alto. In seguito **avanzi** con la tua pedina come descritto nel capitolo "I dadi". Una volta arrivato, avanzi ulteriormente, come richiesto dalla carta spostamento.



L'orso scattante

Avanza con la tua pedina:

- come **topo** fino alla prossima casella su cui si trova un **mirtillo**.
- come **becco** fino alla prossima casella su cui si trova un **cavolo**.
- come **orso** fino alla prossima casella su cui si trova un **mirtillo**, in seguito avanza fino alla seconda casella su cui si trova un **cavolo**.



Il mirtillo

Avanza fino alla prossima casella su cui si trova un **mirtillo**.



Il cavolo

Avanza fino alla prossima casella su cui si trova un **cavolo**.



Un mirtillo, due cavoli

Avanza fino alla prossima casella su cui si trova un **mirtillo**, e in seguito raggiungi la seconda casella su cui si trova un **cavolo**. Non puoi utilizzare nessun cunicolo di topo.

I dadi



Il dado-topo

Se hai ottenuto un **mirtillo**, devi avanzare fino alla **prossima casella** su cui si trova un **mirtillo**.

Se hai ottenuto un **cavolo**, devi avanzare fino alla **prossima casella** su cui si trova un **cavolo**.



Il dado-becco

Se hai ottenuto **due cavoli**, devi avanzare fino alla **seconda casella** su cui si trova un **cavolo**.

Se hai ottenuto una **pannocchia**, devi avanzare fino alla **prossima casella** su cui si trova una **pannocchia**.



Il dado-orso

Per ogni **pannocchia** ottenuta col dado, devi avanzare fino alla **prossima casella** su cui si trova una **pannocchia**.

Hai ottenuto una **cacca d'orso**? Oh...! L'orso si blocca! Lascia ferma la tua pedina dove si trova. Tuttavia esegui l'azione della tua carta spostamento.)

Il cunicolo di topo

Sulla tavola da gioco si vedono **3 cunicoli di topo**, che si possono usare come **scorciatoie**. Solo come **topo** sei **abbastanza piccolo** per passare in questi cunicoli! Becco e orso non ci passano!

Esempio: La prossima casella che il topo raggiunge si trova dietro al cunicolo di topo. Becco e orso raggiungerebbero questa casella solo per la via "normale" più lunga.



Il disco girevole



Il topo

Gira la tua pedina in modo tale che il topo stia in alto. In seguito tira il dado-topo

grigio. Avanza con la tua pedina come descritto nel capitolo "I dadi".



Il becco

Gira la tua pedina in modo tale che il becco stia in alto. In seguito tira il dado-becco bianco.

Avanza con la tua pedina come descritto nel capitolo "I dadi".



2 pannocchie

Non tirare dadi. Avanza fino alla **seconda casella** che rappresenta una **pannocchia**.

Non puoi utilizzare **nessun cunicolo di topo**.



Tutti e 3 i dadi

Tira tutti e **3 i dadi**. Avanza con la tua pedina come descritto nel capitolo "I dadi". Comincia

con il dado-topo, continua con il dado-becco e infine tira il dado-orso. Non puoi utilizzare **nessun cunicolo di topo**.



Il salto

Non tirare dadi. Guarda quale animale si trova **in alto** alla tua pedina. Se si tratta dell'**orso**,

avanza fino alla **prossima casella** su cui si trova un **mirtillo**. Se si tratta del **becco**, avanza fino alla **prossima casella** su cui si trova un **cavolo**. Se si tratta del **topo**, avanza fino alla **prossima casella** su cui si trova una **pannocchia**. Non puoi utilizzare **nessun cunicolo di topo**.



La trasformazione

Gira la tua pedina:

Se sulla tua pedina l'**orso** si trova in alto, girala in modo da avere

il **becco** in alto. Se sulla tua pedina il **becco** si trova in alto, girala in modo da avere il **topo** in alto. Se sulla tua pedina il **topo** si trova in alto, girala in modo da avere l'**orso** in alto. A questo punto tira il dado dell'animale che si trova in alto. Avanza con la tua pedina come descritto nel capitolo "I dadi".



Fine del gioco



Chi raggiunge il traguardo per primo vince e termina il gioco!

Variante: Se volete, potete finire di giocare il turno attuale, in modo tale che tutti abbiano giocato lo stesso numero di turni. In questo caso può esserci più di un vincitore. Mettetevi d'accordo **prima della partita** se volete giocare questa variante.

Maratona di sci di fondo: Potete giocare DA BOCKT DER BÄR anche facendo diversi giri. In questo caso, chi raggiunge il traguardo prosegue passando dalla casella di partenza, e inizia così il prossimo giro.



Variante per bambini dai 4 anni:



Giocate senza carte!

Quando sei di turno, gira semplicemente il disco girevole. A questo punto esegui l'azione indicata dalla freccia come descritto nel capitolo "Il disco girevole". Continuate a turni e in cerchio finché il primo giocatore raggiunge il traguardo e vince, terminando così il gioco.



Art.Nr.: 60 110 5151

Autore: TREO Game Designers

Illustrazione: Gabriela Silveira

Composizione e layout: Oliver Richtberg

Traduzione: Sara Pirovino

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
www.zoch-verlag.com

