



Purzelbaum

Ein Streifzug durch die Jahreszeiten für 2-4 schlaue Eichhörnchen ab 4 Jahren
von Harald Fecher und Thomas Liesching

Im Sommer gereift, purzeln Eicheln und Nüsse im Herbst von den Bäumen. Schlaue Eichhörnchen vergraben besonders gerne Nüsse in ihren geheimen Verstecken, um sich im Winter durch die Vorräte knabbern zu können. Im Frühling, wenn der Schnee getaut ist, freuen sich die Eichhörnchen dann schon darauf, dass es bald wieder frische Nüsse gibt.

Jetzt macht IHR es wie die Eichhörnchen: Sucht euch geeignete Verstecke. Lasst die Nüsse hineinpurzeln und belohnt euch für die gelungene Arbeit erstmal mit einem saftigen Blatt. Im Winter, wenn alles weiß ist, findet ihr natürlich genau die Verstecke, in denen sich besonders viele Nüsse befinden ... oder?

Material

1 Baumstamm, 8 Äste (4 kurze und 4 lange), 16 Blätter, 16 Nüsse, 1 Wiesengitter, 20 Wiesenscheiben

Spielvorbereitung

Ihr spielt PURZELBAUM im Unterteil der Schachtel. Nehmt dort erstmal alles heraus – bis auf den braunen Schachteleinsatz.

Legt das Wiesengitter auf den Schachteleinsatz.



Legt auf jedes Loch der Wiese eine Wiesenscheibe – mit der grünen Seite nach oben.

Steckt den Baumstamm mit den Astlöchern nach oben in die Schachtelmitte.

Steckt die Äste seitlich in den Baumstamm. Kurze und lange Äste dürft ihr beliebig auf die Löcher verteilen und unterschiedlich weit aus dem Stamm herausragen lassen.

Es ist Frühling...

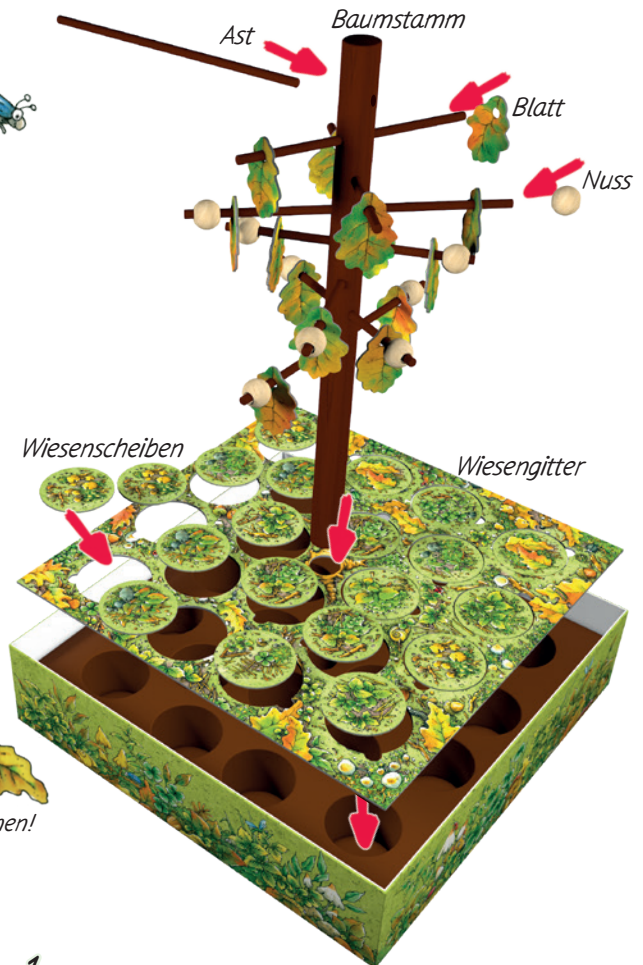
Der Frühling lässt die Blätter sprießen. Steckt auf jedes Astende ein Blatt.

Nun wird es Sommer...

Die Nüsse wachsen und reifen. Steckt auf jedes Astende eine Nuss.



Jetzt ist es Herbst... das Spiel kann beginnen!



Spielziel

Sammele die meisten Blätter und Nüsse ein! Im Herbst kannst du Blätter einsammeln. Im Winter kannst du Blätter und Nüsse gewinnen. Hast du bis zum Frühling die meisten davon eingesammelt, bist du ein ganz besonders glückliches Eichhörnchen.

Spielablauf

*Wer von euch zuletzt eine Nuss geknabbert hat, beginnt das Spiel im **Herbst**. Danach seid ihr immer reihum am Zug – so wie die Uhr sich dreht.*

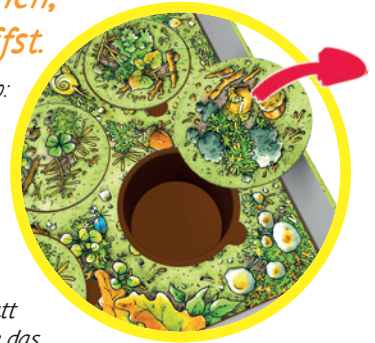
Im Herbst kannst du Blätter gewinnen, wenn du eine Nuss ins Zielloch triffst.



*Dein Spielzug läuft so ab:
Heb eine grüne Wiesenscheibe hoch und leg sie neben die Schachtel.*

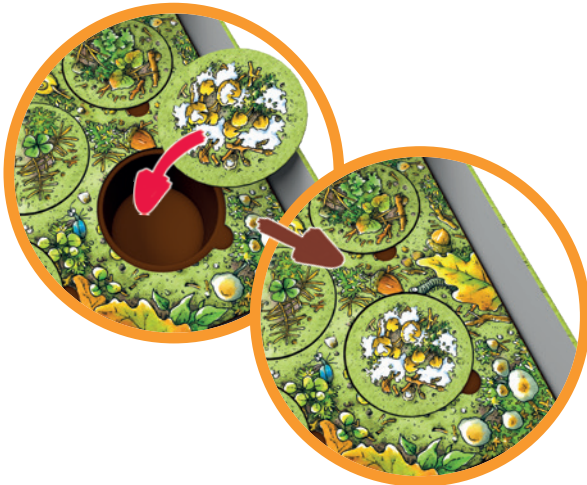
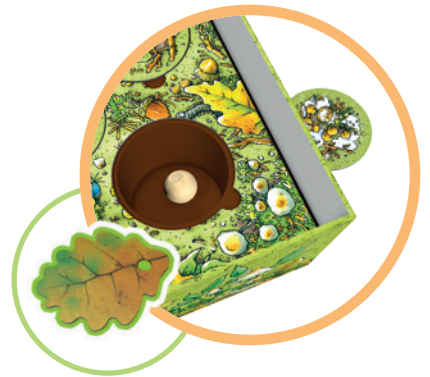
Lass eine Nuss vom Ast purzeln.

Schiebe eine Nuss deiner Wahl von hinten mit dem Blatt vom Ast herunter ... versuche das geöffnete Loch zu treffen!



Getroffen? Super! Du gewinnst das Blatt!

Ist die Nuss im Loch gelandet, darfst du jetzt das Blatt, mit dem du die Nuss vom Ast geschoben hast, vor dir ablegen.



Egal, ob du getroffen hast oder nicht – jetzt schließt du das Loch wieder:

*Leg die Wiesenscheibe jetzt mit der **weißen Seite nach oben** zurück auf das Loch. Hier ist jetzt schon der erste Schnee gefallen.*

Nicht getroffen? Schade!

Du gewinnst das Blatt nicht!

Ist die Nuss nicht im Loch gelandet, legst du das Blatt auf die Wiesenscheibe, mit der du das Loch wieder verschlossen hast.



Wenn du nicht getroffen hast, vergräbst du diese Nuss in einem anderen Loch!

Dazu gibt es 3 Möglichkeiten:

- 1 Liegt die Nuss auf einer Wiesenscheibe, vergräbst du sie im Loch darunter.
- 2 Liegt die Nuss zwischen mehreren Wiesenscheiben, vergräbst du sie im nächstgelegenen Loch. Sind mehrere Löcher gleich weit weg, suchst du eines davon aus.
- 3 Ist die Nuss neben die Schachtel gefallen darf sie dein linker Nachbar in einem Loch seiner Wahl vergraben, bevor er seinen Spielzug macht.



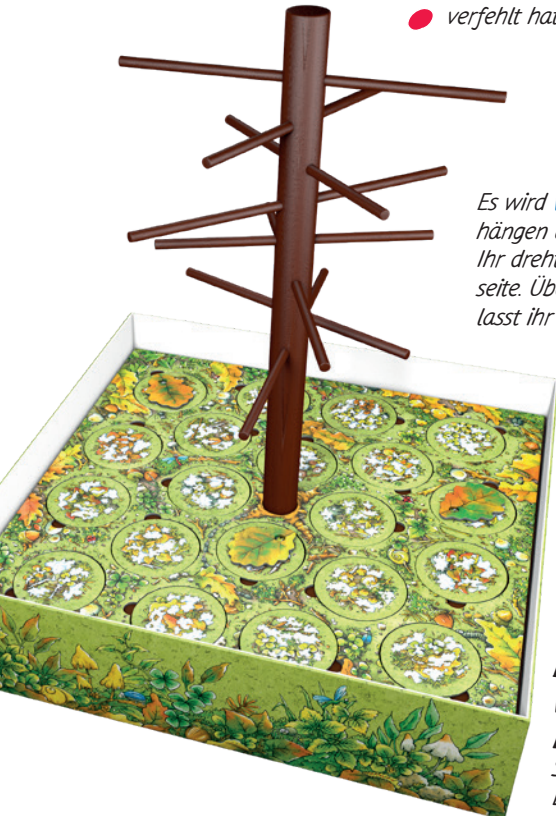
ACHTUNG: Dieses Loch verschließt ihr anders! Ihr dreht die Wiesenscheibe nicht um. Legt sie wieder so auf das Loch, wie sie schon zuvor darauf lag. Lag ein Blatt darauf, bleibt es nach dem Vergraben dort liegen.

Merke dir, wie du geöffnete Löcher verschließt:

Löcher, die du vor dem Purzeln der Nuss öffnest, verschließt du mit der Winterseite nach oben.

Löcher, die du danach öffnest, weil die Nuss das Loch

verfehlt hat, verschließt du genauso, wie du sie geöffnet hast.



Es wird **Winter**, sobald ihr die letzte Nuss vergraben habt. Jetzt hängen auch keine Blätter mehr am Baum.

Ihr dreht jetzt alle noch grünen Wiesenscheiben auf die weiße Winterseite. Überall liegt nun Schnee. Liegt ein Blatt auf einer Scheibe, dann lasst ihr es auch danach dort liegen.

Den ersten Spielzug im Winter macht, wer im Herbst die wenigsten Blätter gesammelt hat.

Sind dies mehrere Spieler, darf von diesen der Spieler starten, der zu Beginn des Spiels als Letzter an der Reihe war.

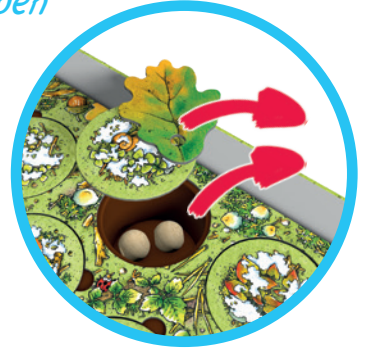
Im Winter kannst du Nüsse ausgraben und Blätter einsammeln.

Dein Spielzug im Winter läuft so ab:

Decke einen weißen Wiesendeckel deiner Wahl auf.

Liegt auf diesem Deckel ein Blatt, gehört es jetzt dir. Leg es vor dir ab.
Sind in diesem Loch Nüsse, gehören sie jetzt dir. Leg sie alle vor dir ab.

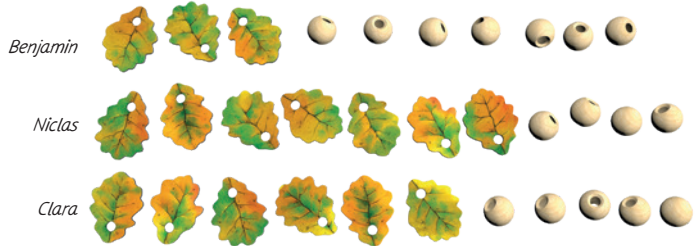
Hast du eine oder mehrere Nüsse gefunden, dann verschließt du das Loch mit der **weißen Seite der Wiesenscheibe nach oben** wieder – schnell, denn dort bleibt es noch etwas länger Winter!



Findest du **keine Nuss**, legst du anschließend die Wiesenscheibe mit der **grünen Seite nach oben** auf das Loch – es beginnt dort schon zu tauen.

Spielende und Sieger

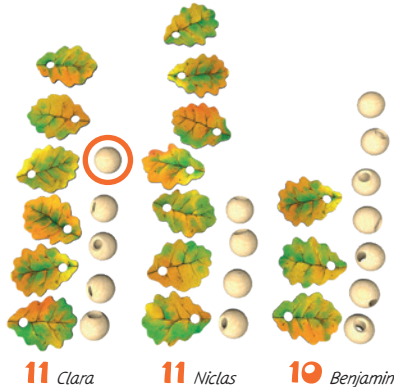
Sobald die ganze Wiese wieder grün ist, ist der Winter vorbei. Vergleicht jetzt, wer die meisten Blätter und Nüsse gesammelt hat. Dazu könnt ihr sie einfach nebeneinanderlegen.



Wenn ihr schon zählen könnt, dann dürft ihr alle eigenen Blätter und Nüsse zusammenzählen. Besitzt du die meisten davon, hast du gewonnen. Haben mehrere von euch gleich viele Blätter und Nüsse, gewinnt wer mehr Nüsse (also weniger Blätter) hat. Es kann mehrere Gewinner geben.

Clara hat gewonnen.

Zu ihren 5 Nüssen hat sie 6 Blätter gesammelt. Auch Niclas hat insgesamt 11 Blätter und Nüsse – allerdings eine Nuss weniger als Clara. Benjamin hat sogar 7 Nüsse, aber nur 3 Blätter. Das ergibt zusammen 10 und bringt ihm hinter Clara und Niclas den 3. Platz.



Jetzt, im Frühling, endet das Spiel ... und ihr könnt gleich das nächste beginnen, denn die Jahresuhr steht niemals still.

Wenn ihr mehr über Eichhörnchen erfahren wollt und was man machen kann, wenn man ein hilfloses Eichhörnchen gefunden hat, dann schaut mal die Informationen des Eichhörnchen-Notruf-Vereins an. Da gibt's auch ganz viele Bilder.
<http://eichhoernchen-notruf.com>

Art.Nr.: 60 110 5128

Autoren: Harald Fecher, Thomas Liesching
Illustration: Doris Matthäus
Satz und Layout: Stephanie Geßler

©2019 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele





Purzelbaum

*A foray through the seasons for 2-4 smart squirrels, 4 years and up,
by Harald Fecher and Thomas Liesching*

After ripening over summer, acorns and nuts drop from the trees in autumn. Smart squirrels especially like to stash nuts in their secret hiding places so that they can nibble their way through the supplies during winter. In spring, when the snow has melted, the squirrels look forward to having fresh nuts again soon.

Now YOU do it like the squirrels do: Find suitable hiding places. Drop the nuts in and take a juicy leaf as a reward for your successful work. Then, in winter, when everything is covered in white, you'll certainly find exactly those hiding places that contain a lot of nuts ... or not?

Game Materials

1 tree trunk, 8 branches (4 short ones and 4 long ones), 16 leaves, 16 nuts, 1 meadow grid, 20 meadow disks

Set-up of the Game

*You play PURZELBAUM right inside the bottom part of the box.
To begin with, take everything out of there – except for the brown box insert.*

Put the meadow grid on the box insert.



Place one meadow disk on each hole in the meadow, with the green side facing up.

Stick the tree trunk into the center of the box, with the knotholes upwards.

Stick the branches into the tree trunk from the side. You may distribute the short and long branches in the holes in any way you like and let them stick out of the trunk in different lengths.

Spring has come...

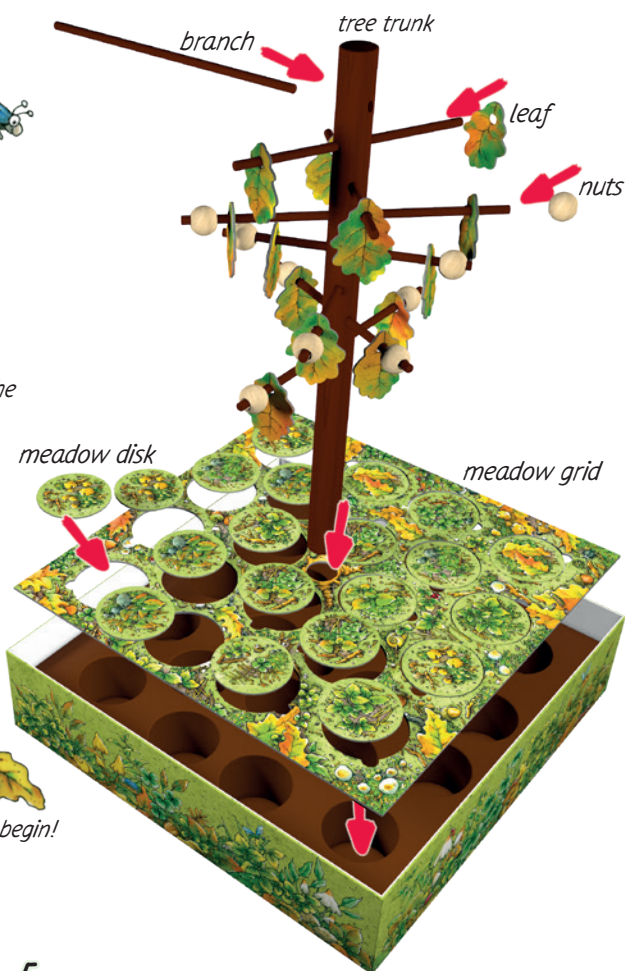
Spring makes the leaves sprout. Stick one leaf on the end of every branch.

Now summer has arrived...

The nuts grow and ripen. Stick one nut on the end of every branch.



And finally it is autumn... the game can begin!



Object of the Game

Collect the most leaves and nuts! In autumn, you can gather leaves. In winter, you can gather leaves and nuts. If you have collected the most of them by spring, you are a particularly lucky squirrel.

Course of the Game

The last player to have nibbled a nut begins the game in **autumn**.

After that, players play in turn – just like clock hands revolve.

In autumn, you can gather leaves if you drop a nut right into the target hole.

Your game turn is as follows:

Lift up a green meadow disk and put it next to the box.

Let a nut tumble off a branch.

Use the leaf to shove a nut of your choice off the branch from behind ... and try to hit the hole you have opened!

Hit the target? Super! You get the leaf!

If the nut has landed in the hole, you may now take the leaf you used to shove the nut off the branch, and put it in front of you.

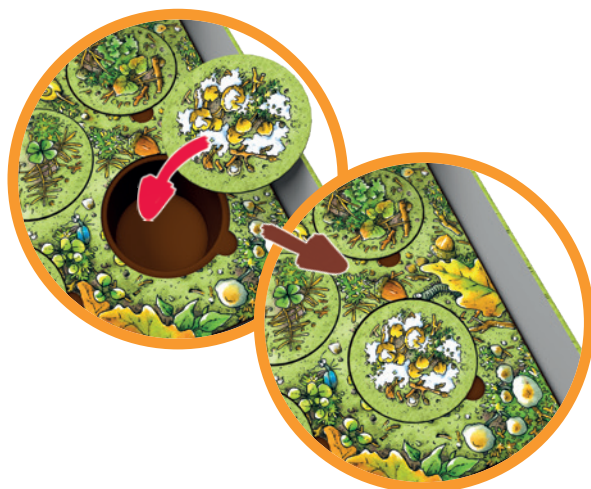
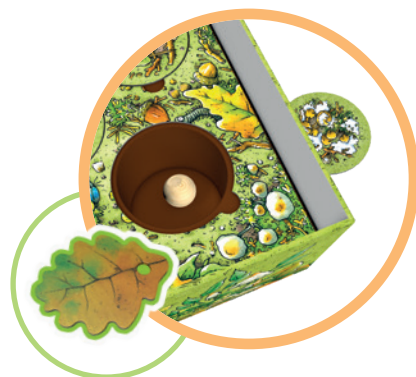
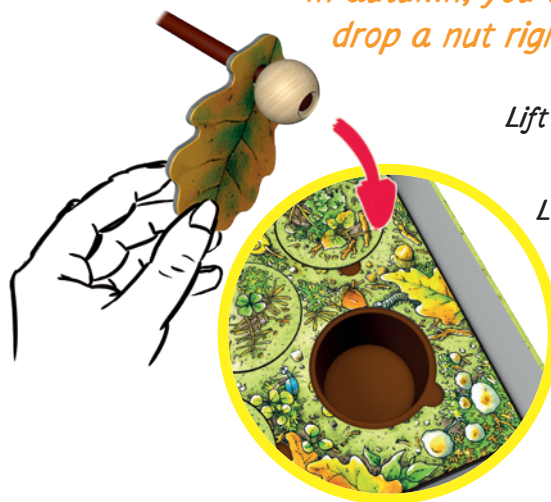
No matter whether or not you have gotten the nut into the hole, now close the hole again:

Put the meadow disk, with the white side facing up, back on the hole – this shows that the first snow has fallen here.

Missed? Pity!

You do not get the leaf!

If the nut has not landed in the hole, you put the leaf on the meadow disk that you have used to close the hole again.



After that, you bury this nut in a different hole.

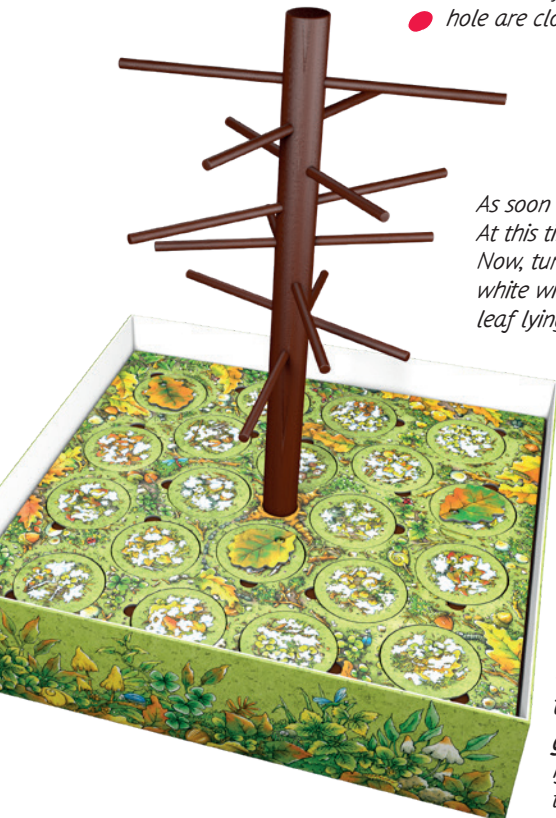
To do this, there are 3 possibilities:

- 1 If the nut is lying on a meadow disk, bury it in the hole underneath it.
- 2 If the nut is lying between several meadow disks, bury it in the closest hole. *gelegenen Loch*. If several holes are equally close, choose one of them.
- 3 If the nut has landed next to the box, your left neighbor may bury it in a hole of his choice before he takes his game turn.



ATTENTION! This hole is closed in a *different* way! Do not turn the meadow disk over. Instead, put it back onto the hole in the same way it was there before. If a leaf has been lying on it, it remains there after you have buried the nut.

- Keep in mind how to close holes that you have opened: Holes that you have opened before the nut drops are closed with the winter side facing up.
- Holes that you open after that because the nut has missed the hole are closed in the same way it was as when you opened it.



As soon as you have buried the final nut, **winter** arrives. At this time, there are also no leaves left on the tree. Now, turn over all meadow disks that are still green to their white winter side, so there is snow everywhere. If there is a leaf lying on a disk, leave it where it is.

The player who collected the fewest leaves in autumn takes the first game turn in winter.

If several players have collected the same lowest number of leaves, the player who initially went last in the order of play may start.

In winter, you can dig up nuts and gather leaves.

Your game turn in winter is as follows:

Lift up a white meadow disk of your choice.

If a leaf is lying on this disk, it is now yours. Put it in front of you.
If there are nuts in this hole, they are now yours. Put them all in front of you.

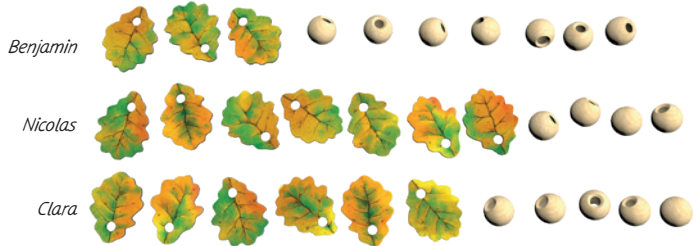
If you have found one or more nuts, close the hole again, with the white side of the meadow disk facing up – do it quickly, since it will be winter there for some time yet!

If you don't find any nut, place the meadow disk with the green side facing up on the hole – it has already started thawing there.



Ending and Winning the Game

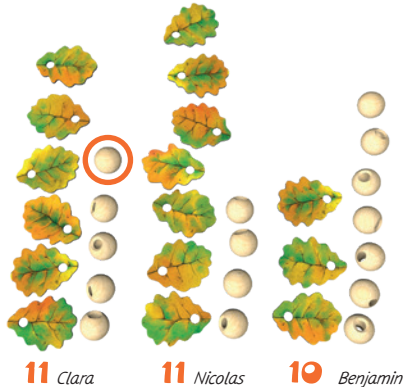
As soon as the whole meadow is green again, winter is over. Now compare everybody's collection of leaves and nuts. To do so, you can simply put them next to one another and check who has collected the most.



If you are good at counting, you may add up all your own leaves and nuts. If you have the most, you win.

If several of you have the same number of leaves and nuts in total, the player who has more nuts (and consequently, fewer leaves) wins. There can be more than one winner.

Clara is the winner. She has gathered 5 nuts and 6 leaves. Nicolas also has 11 leaves and nuts in total – but one fewer nut than Clara. Benjamin even has 7 nuts, but only 3 leaves; this adds up to a total of 10. With this, Benjamin comes in third, after Clara and Nicolas.



Now, in spring, the game ends... and you can start the next one right away, since the year's clock never stands still.

If you want to learn more about squirrels and about what you can do if you find a lost squirrel, check out the information of the Eichhörnchen-Notruf-Verein (Squirrel SOS Association). The German website is <http://eichhoernchen-notruf.com/>. Plus, there is a British website, <http://www.saveoursquirrels.org/>, that is committed to saving Northern English red squirrels from local extinction.

Art.Nr.: 60 110 5128
Authors: Harald Fecher, Thomas Liesching
Illustration: Doris Matthäus
Layout: Stephanie Geißler
Translation: Sybille & Bruce Whitehill

©2019 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele





Purzelbaum

Une promenade à travers les saisons pour 2 à 4 écureuils malins à partir de 4 ans
De Harald Fecher et Thomas Liesching

Après avoir mûri pendant l'été, les glands tombent des arbres en automne. Les écureuils malins aiment enterrer ces fruits dans leurs cachettes, pour pouvoir grignoter leurs réserves pendant l'hiver. Au printemps, lorsque la neige a fondu, les écureuils se réjouissent déjà des nouveaux glands tout frais qui les attendent..

À vous de jouer les écureuils : cherchez les bonnes cachettes. Faites tomber les glands et commencez déjà par récupérer les feuilles juteuses en récompense de votre travail. L'hiver, quand tout sera blanc, retrouverez-vous les cachettes contenant le plus de glands possibles ?

Contenu

1 tronc d'arbre, 8 branches (4 longues et 4 courtes), 16 feuilles, 16 glands, 1 sol avec 20 trous, 20 disques

Mise en place

Utiliser le fond de la boîte pour jouer. Commencer par tout sortir, à l'exception du calage marron.

Placer le sol sur le calage.



Recouvrir chaque trou avec un disque, la face verte sur le dessus.

Planter l'arbre au centre de la boîte, les trous pour les branches orientés vers le haut.

Insérer les branches dans le tronc. Les branches longues ou courtes peuvent être réparties librement, en les laissant dépasser plus ou moins du tronc.

Au printemps...

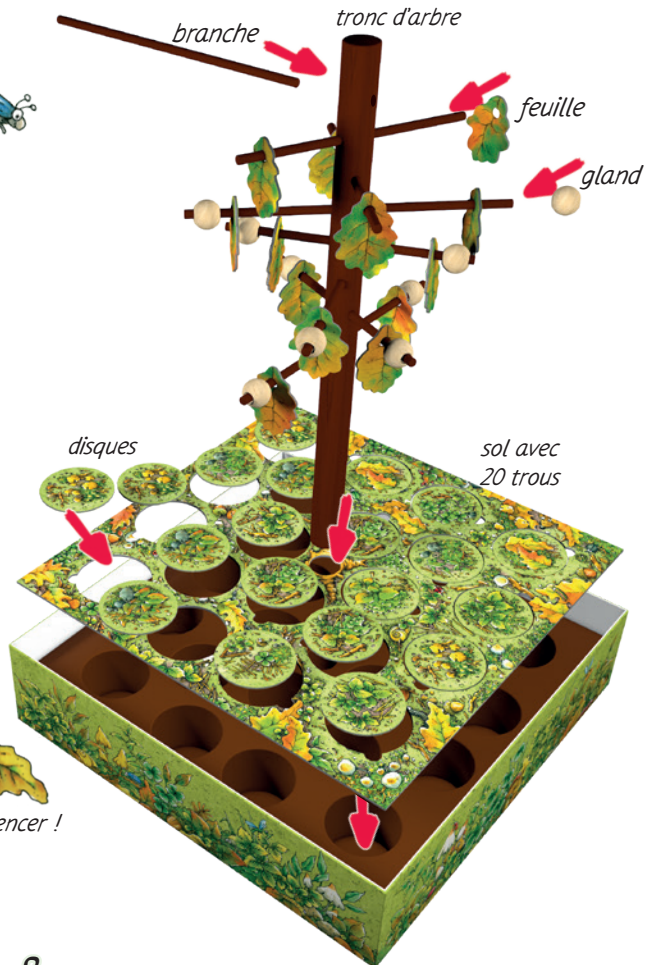
... les feuilles poussent. Placer une feuille au bout de chaque branche.

En été...

... les glands grandissent et mûrissent. Enfiler un gland sur chaque branche.



Et voici l'automne... La partie peut commencer !



But du jeu

Il s'agit de rassembler le plus de feuilles et de glands ! À l'automne, les joueurs récupèrent des feuilles. En hiver, ils peuvent gagner des feuilles et des glands. Celui qui en aura rassemblé le plus avant le printemps sera le plus heureux des écureuils.

Déroulement de la partie

Le dernier à avoir ramassé un gland entame la partie **à l'automne**.

Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

En automne, les joueurs peuvent gagner des feuilles s'ils réussissent à faire tomber un gland dans un trou.

Un tour de jeu se déroule ainsi :

Le joueur soulève un disque vert et le pose à côté de la boîte.

Le joueur fait tomber un gland de l'arbre.

Il doit le pousser à l'aide de la feuille derrière lui... et viser le trou dans le sol !

Bien visé ? Super ! Le joueur gagne la feuille !

Si le gland est tombé dans le trou, le joueur peut récupérer la feuille dont il s'est servi pour pousser et la poser devant lui.

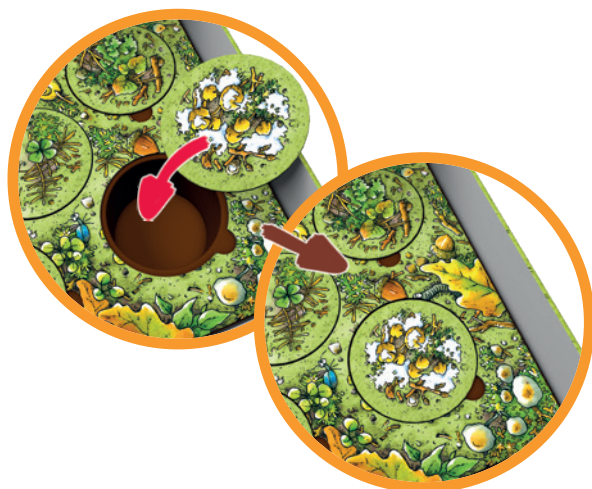
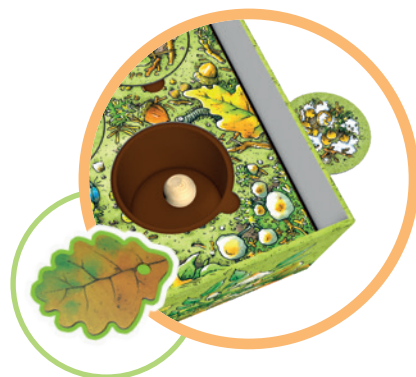
Qu'il ait réussi ou non, il referme ensuite le trou :

il replace le disque par-dessus, mais cette fois sur la face blanche (la première neige est déjà tombée).

Mal visé ? Dommage !

Le joueur ne gagne pas la feuille !

Si le gland n'est pas tombé dans le trou, le joueur place la feuille sur le disque recouvrant le trou.



Il enterre ensuite ce gland dans un autre trou.

3 possibilités se présentent alors :

- 1** Si le gland a atterri sur un disque, le joueur l'enterre dans le trou en dessous.
- 2** Si le gland a atterri entre plusieurs disques, il l'enterre dans le trou le plus proche. S'ils sont tous à égale distance, il choisit l'un d'eux.
- 3** Si le gland est tombé à côté de la boîte, son voisin de gauche peut l'enterrer dans le trou de son choix avant de jouer à son tour.

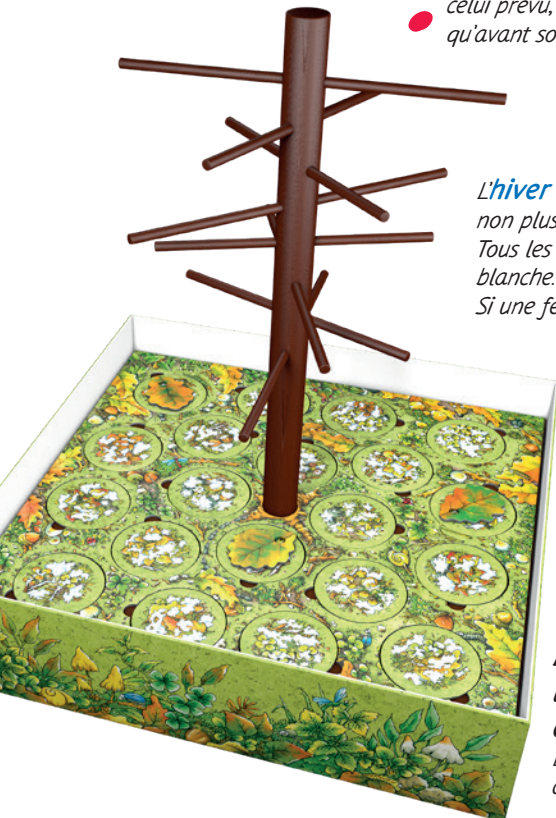


ATTENTION ! Ce trou est refermé différemment ! Le disque n'est pas retourné ; il reste sur la face où il se trouvait. S'il était recouvert par une feuille, elle est remise dessus après avoir enterré le gland.

Il faut bien retenir comment refermer le trou :

Un trou ouvert avant de faire tomber un gland est refermé en retournant le disque sur la face Hiver ;

Un trou ouvert après, parce que le gland n'est pas tombé dans celui prévu, est refermé en laissant le disque sur la même face qu'avant son ouverture.



L'hiver survient dès que le dernier gland a été enterré. L'arbre n'a plus non plus de feuilles.

Tous les disques encore sur la face verte sont retournés sur la face blanche. Le sol est maintenant couvert de neige.

Si une feuille se trouvait sur un disque, elle est ensuite remise dessus.

Le joueur qui a récupéré le moins de feuilles durant l'automne entame l'hiver le premier.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui parmi eux qui était le dernier à jouer en début de partie commence.

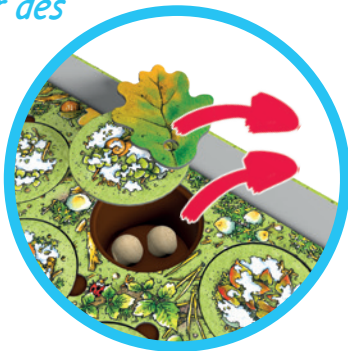
En hiver, les joueurs peuvent déterrer des glands et récupérer des feuilles.

Un tour de jeu en hiver se déroule ainsi :

Le joueur soulève un disque blanc de son choix.

S'il est recouvert par une feuille, il récupère celle-ci aussi et la pose devant lui.

Si ce trou contient des glands, ils appartiennent désormais au joueur. Il les place devant lui.



Si un joueur a trouvé 1 ou plusieurs glands, il referme le trou avec le disque, face blanche. Vite car l'hiver dure encore !

S'il ne trouve aucun gland, il referme le trou avec le disque face verte. La neige commence à fondre.

Fin de la partie et vainqueur

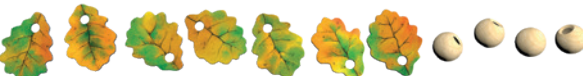
Dès que tout le sol est de nouveau vert, l'hiver est fini.

Les joueurs comparent alors le nombre de feuilles et de glands qu'ils ont récupérés. Ils peuvent pour cela les aligner pour voir quelle est la ligne la plus longue.

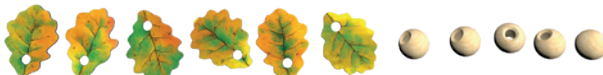
Benjamin



Nicolas



Clara

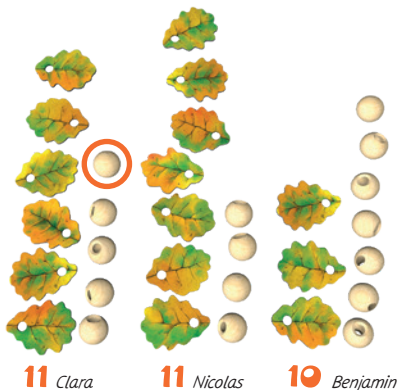


Si les joueurs savent déjà compter, ils peuvent additionner leurs feuilles et leurs glands.

Celui qui en possède le plus remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui d'entre eux qui possède le plus de glands (donc moins de feuilles). Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

Clara a gagné.

En plus de ses 5 glands, elle a récupéré 6 feuilles. Nicolas en totalise le même nombre mais il a 1 gland de moins que Clara. Benjamin possède même 7 glands, mais seulement 3 feuilles, soit un total de 10 ; si bien qu'il termine 3^e, derrière Clara et Nicolas.



Arrivé au printemps, le jeu se termine... mais vous pouvez recommencer immédiatement car le cycle des saisons est infini...

Si vous souhaitez en savoir plus sur les écureuils et que faire si vous trouvez un écureuil sans défense, consultez les informations de l'association pour l'aide d'urgence aux écureuils. Elle propose également de nombreuses photos. <http://eichhoerchen-notruf.com>

Art.Nr.: 60 110 5128

Auteurs : Harald Fecher, Thomas Liesching

Illustrations : Doris Matthäus

Mise en page : Stephanie Geßler

Traduction : Eric Bouret

©2019 Zoch Verlag

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele





Purzelbaum

Un viaggio attraverso le stagioni dell'anno per 2-4 scaltri scoiattolini da 4 anni
di Harald Fecher e Thomas Liesching

Dopo aver maturato per tutta l'estate, le ghiande e le noci in autunno cadono dagli alberi. Gli scoiattoli più furbi amano sotterrare nei loro nascondigli segreti. In questo modo, durante l'inverno, possono sgranocchiare le loro provviste. In primavera, quando la neve comincia a sciogliersi, gli scoiattoli non vedono l'ora che maturino le loro nuove deliziose noci.

Ora trasformatevi VOI in scoiattoli! Cercate dei nascondigli adatti, fateci cadere dentro delle noci e ricompensatevi per il lavoro riuscito con una sfiziosa foglia. Ma in inverno, quando il paesaggio sarà tutto bianco, sarete in grado di ricordarvi i nascondigli delle vostre noci?

Materiale

1 tronco d'albero, 8 rami (4 corti e 4 lunghi), 16 foglie, 16 noci, 1 prato a griglia, 20 dischi di prato

Preparazione

PURZELBAUM va giocato nella parte inferiore della scatola. Cominciate levando tutto dalla scatola, salvo l'inserito marrone.

Sistamate il prato a griglia sull'inserito.



Appoggiate un disco di prato, con la parte verde verso l'alto, su ogni buco nell'erba.

Fissate il tronco d'albero al centro della scatola, con i buchi per i rami rivolti verso l'alto.

Incastrate i rami di lato nel tronco. I rami corti e quelli lunghi possono essere distribuiti a piacere nei vari buchi e possono fuoriuscire a lunghezze diverse dal tronco.

È primavera ...

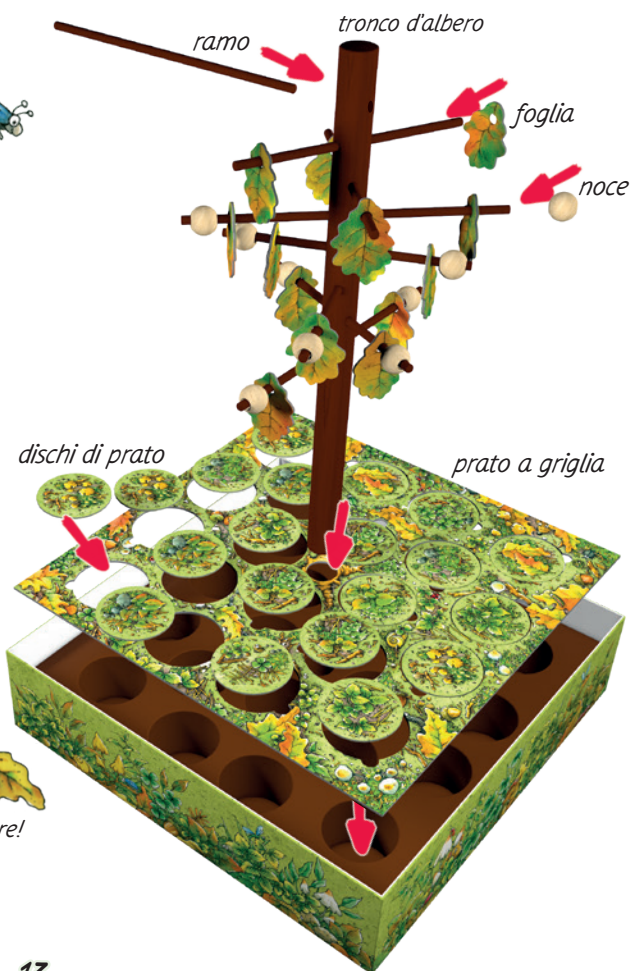
In primavera crescono le foglie. Appendete una foglia in fondo a ogni ramo.

Ora arriva l'estate ...

Crescono e maturano le noci. Aggiungete una noce in fondo a ogni ramo.



Ed ecco l'autunno ... il gioco può cominciare!



Obiettivo

Raccogli il maggior numero possibile di foglie e noci! In autunno puoi procurarti delle foglie. In inverno, invece, puoi raccogliere foglie e noci. Se entro primavera ne hai raccolte più di tutti, sei uno scoiattolo particolarmente fortunato!

Svolgimento

Chi di voi per ultimo ha sgranocchiato una noce, comincia il gioco in **autunno**. Poi continuate a turni, nella direzione dell'orologio.

In autunno puoi procurarti delle foglie, se con una noce riesci a centrare un buco.

Il tuo turno si svolge così:
Alza un disco di prato verde
e posalo di fianco alla scatola.

Fai cadere una noce dal ramo.

Spingendola da dietro con una foglia, fai cadere una noce a scelta dal ramo ...
prova a centrare il buco aperto!

Fatto centro? Perfetto! Vinci la foglia!

Se la noce è finita nel buco, puoi tenere la foglia con cui hai spinto la noce giù dal ramo e posarla davanti a te.

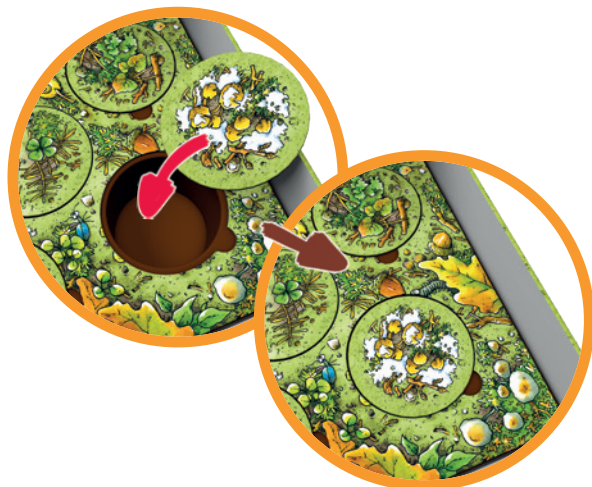
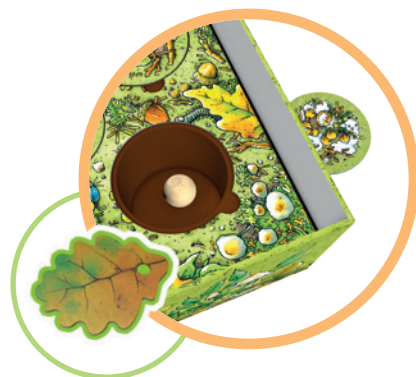
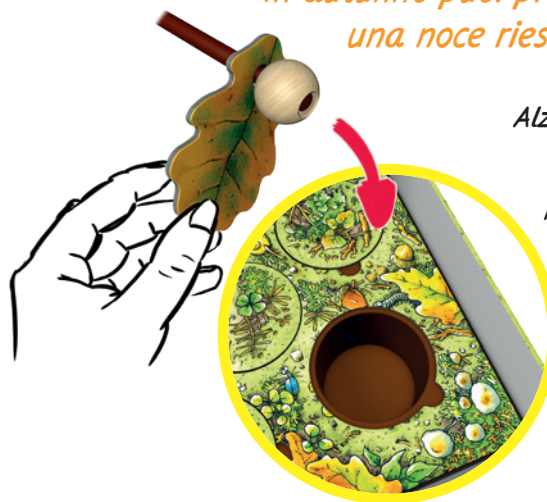
Non importa se hai fatto centro o no: ora devi richiudere il buco.

Rimetti il disco di prato sul buco, ma questa volta con la **parte bianca verso l'alto**. Ora qui è già caduta la prima neve.

Non hai fatto centro? Peccato!

Non vinci la foglia!

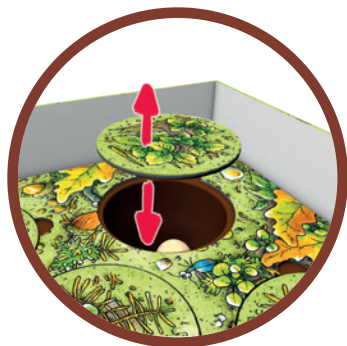
Se la noce non è finita nel buco, devi mettere la foglia sul disco di prato con cui hai richiuso il buco.



In seguito potrai sotterrare la noce in un altro buco.

Ci sono 3 possibilità:

- 1** *Se la noce si trova su un disco di prato, la devi sotterrare nel buco che si trova sotto.*
- 2** *Se la noce si trova tra diversi dischi di prato, la devi sotterrare nel buco più vicino. Se si trova a pari distanza da diversi buchi, ne puoi scegliere uno.*
- 3** *Se la noce è caduta giù dalla scatola, il compagno seduto alla tua sinistra la può sotterrare in un buco a sua scelta, prima di cominciare il suo turno.*



ATTENZIONE! *Questo buco va chiuso diversamente! Non voltate il disco di prato. Rimettetelo sul buco così come si trovava già prima. Se sopra si trovava una foglia, quella rimane lì anche dopo aver sotterrato la noce.*

Ricordati come richiudere i buchi aperti:

I buchi che apri prima di far cadere una noce vanno richiusi con la parte invernale verso l'alto.

I buchi che apri dopo aver fatto cadere una noce vanno richiusi esattamente come li hai aperti. Questo succede quando la noce ha mancato il buco.



L'inverno *arriva non appena avete sotterrato l'ultima noce. Ora l'albero è anche privo di foglie.*

A questo punto, dovete girare tutti i dischi di prato verdi con la parte invernale bianca verso l'alto. Ora c'è neve dappertutto. Se su un disco si trova una foglia, dovete rimetterla al suo posto dopo aver girato i dischi.

In inverno il primo turno tocca a chi ha raccolto meno foglie in autunno.

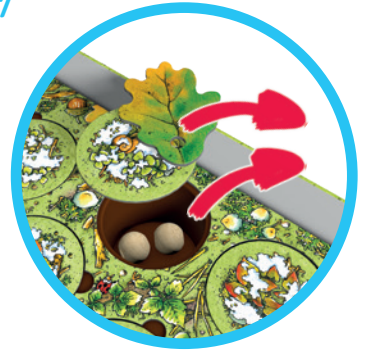
Se ci sono diversi giocatori col minor numero di foglie, tra essi potrà cominciare il giocatore che all'inizio del gioco era di turno per ultimo.

In inverno puoi dissotterrare noci e raccogliere foglie.

In inverno il tuo turno si svolge così:

Gira un disco di prato bianco a tua scelta.

Se su questo disco si trova una foglia, la puoi tenere. Posala davanti a te. Se in questo buco ci sono delle noci, le puoi tenere. Posale tutte davanti a te.



Se hai trovato una o più noci, devi richiudere il buco con la parte bianca del disco di prato verso l'alto. Fai presto, perché lì l'inverno rimane ancora per un po'!

Se non trovi nessuna noce, devi rimettere sul buco il disco di prato con la parte verde verso l'alto. Lì la neve si sta già sciogliendo.

Fine del gioco e vincitore

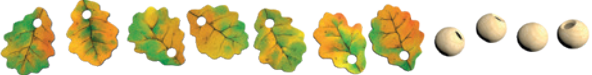
Non appena tutto il prato torna verde, l'inverno è passato.

Confrontate i vostri raccolti e scoprite chi ha raccolto il maggior numero di foglie e noci. Potete semplicemente sistemarle una a fianco all'altra per scoprire chi di voi ne ha raccolte di più.

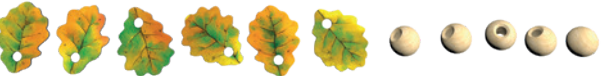
Benjamin



Nicola



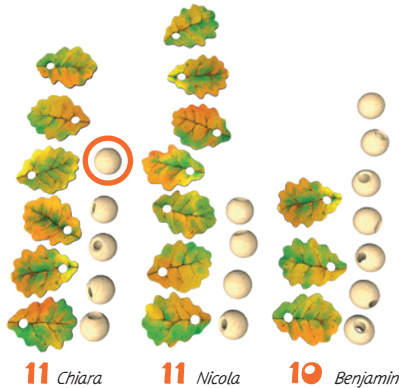
Chiara



Se sapete già contare, potete contare tutte le vostre noci e foglie. Se ne hai più di tutti, vinci. Se diversi di voi hanno lo stesso numero di foglie e noci, vince chi ha più noci (e quindi meno foglie). Può esserci più di un vincitore.

Chiara ha vinto.

Ha raccolto 5 noci e 6 foglie. Anche Nicola è riuscito a raccogliere in tutto 11 foglie e noci, ma ha una noce in meno di Chiara. Benjamin ha addirittura 7 noci, ma solo 3 foglie. Questo sommato fa 10, e Benjamin si trova quindi al 3° posto, dopo Chiara e Nicola.



11 Chiara

11 Nicola

10 Benjamin



A questo punto, in primavera, il gioco finisce ... e ne potete subito cominciare un altro, perché il ciclo delle stagioni non si ferma mai.

Se volete scoprire di più sugli scoiattoli e sapere che cosa bisogna fare se si trova uno scoiattolo indifeso, potete informarvi presso l'associazione "Eichhörchen-Notruf". Troverete anche molte immagini <http://eichhoernchen-notruf.com/>

Art.Nr.: 60 110 5128

Autori: Harald Fecher, Thomas Liesching

Illustrazioni: Doris Matthäus

Layout: Stephanie Geßler

Traduzione: Sara Pirovino

©2019 Zoch Verlag

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

