



Ein Spiel von
Bernhard Weber



Der Fuchs geht um! Er hängt noch schnell die letzten Lampions auf und fertig sind die Festvorbereitungen. Die Fuchswaldparty kann starten! Doch wer von den Gästen wird zuerst auftauchen? Wird es die Ameise Amelie oder Ignatz der Igel sein? Wann erscheint Fritz Frosch? Und wird Bär Boris vor der Schnecke Chantal eintreffen? Was glaubst du?

Spielmaterial

61 Karten mit 7 verschiedenen Motiven



8x



9x



9x



9x



9x



9x



8x

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 12 der gut gemischten Karten und legt diese, **ohne die Vorderseite anzusehen**, als **verdeckten Stapel** vor sich ab. Die übrigen Karten werden als Stapel offen in die Mitte gelegt. Das Tier auf der obersten Karte ist das erste „Leittier“.

Spielziel

Wer zuerst alle eigenen Karten ablegen kann, gewinnt.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er sagt voraus, ob das Tier auf seiner obersten Karte **größer, kleiner oder gleich groß im Vergleich zum Leittier** ist. Dann deckt er die Karte auf und legt sie offen vor sich ab.



Beispiel: Die Schnecke liegt als erstes Leittier auf dem Stapel in der Mitte. Moritz sagt „größer“ und deckt den Rehbock auf. Er hat richtig geschätzt.

RICHTIG vorausgesagt: In diesem Fall entscheidet der Spieler, ob er seinen **SPIELZUG FORTSETZEN** oder **AUFHÖREN** möchte.

SPIELZUG FORTSETZEN: Bevor er die nächste Karte aufdeckt, sagt der Spieler voraus, ob das darauf abgebildete Tier größer, kleiner oder gleich groß ist, als das **zuletzt von ihm aufgedeckte Tier**.

AUFHÖREN: Der Spieler legt alle Karten, die er aufgedeckt hat, auf die Karte(n) in der Mitte. Das oberste und damit zuletzt aufgedeckte Tier ist **das neue Leittier für den nächsten Spieler**, der nun am Zug ist.

WICHTIG: Aufgedeckte Karten werden **vor dem Spieler offen übereinander gelegt**, so dass nur **das zuletzt aufgedeckte Tier** zu sehen ist. Jede neue Voraussage (größer, kleiner oder gleich groß) bezieht sich jetzt auf **das zuletzt aufgedeckte Tier**, das richtig angesagt wurde.



Beispiel: Moritz beendet seinen Spielzug und legt den Rehbock auf den Stapel in der Mitte.

FALSCH vorausgesagt: Der Spieler muss seine aufgedeckte(n) Karte(n) wieder verdeckt unter seinen Stapel legen. Dabei **verändert er die Reihenfolge nicht**. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

TIPP: Präge dir ein, welches Tier auf welches folgt, wenn du die Karten aufdeckst. Musst du sie unter deinen Stapel zurück legen, dann weißt du bald, in welcher Reihenfolge die Tiere wieder kommen.

Auf jeder Karte sind alle 7 Tiere in einer Leiste nach ihrer Größe abgebildet. Hier könnt ihr nachsehen, ob eure Voraussagen zutreffen oder nicht.



Spielende und Gewinner

Der Spieler, der als Erster seine letzte Karte ablegen konnte, gewinnt das Spiel.

Autor: Bernhard Weber
Illustration: Claudia Stöckl

Art.-Nr.: 60 110 5011

Vertrieb Schweiz:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH
Briener Straße 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com





**A game by
Bernhard Weber**



The fox is going around! He quickly hangs up the last lamps, and the preparations for the party are done.

The party in the fox forest can start! But who among the guests will be the first to appear? Will it be the ant Annie, or Henry the Hedgehog? When will Freddy Frog show up? And will Boris Bear arrive before Sally the Snail? What do you think?

Materials

61 cards with 7 different images



8x



9x



9x



9x



9x



9x



8x

Set-up

Each player gets 12 of the well-shuffled cards and puts them down as a **face-down pile**, without looking at them. The remaining cards are put in the middle of the table as a face-up pile. The animal showing on the top card is the first „leader.“

Object of the Game

The first player who is able to get rid of all of his cards wins.

How the Game Plays

The youngest player begins. He predicts whether the animal on his top card is **bigger, smaller** or the **same size** as the leader. Then he reveals the card and lays it down in front of him face up.



Example: The snail is the first leader on the pile in the middle. Morris says, "bigger" and reveals the roebuck. He guessed correctly.

CORRECT guess: In this case, the player decides whether he wants to **CONTINUE** or **END HIS TURN**.

CONTINUING THE TURN: Before he flips over the next card, the player predicts whether the animal depicted on this card is bigger, smaller or the same size as the **previously revealed animal**.

ENDING THE TURN: The player lays all cards that he has revealed on top of the card(s) in the middle. The topmost, i.e., last revealed animal, is **the new leader for the next player** who now has his turn.

IMPORTANT: Revealed cards are **put one on top of the other, face up, in front of the player** so that only the **last revealed animal** can be seen. Every new prediction (bigger, smaller or the same size) now refers to the last revealed animal that was announced correctly.



Example: Morris ends his turn and puts the roebuck on the pile in the middle.

INCORRECT guess: The player has to put back the card(s) he has revealed **face down underneath his pile, without changing the order**. Then it is the next player's turn.

HINT: While revealing the cards, memorize which animals follow which. If you have to put them back underneath your pile, you'll soon know in what order the animals will reappear.

Every card shows all 7 animals in a row in increasing size. So you see whether your predictions are correct or not.



Ending and Winning the Game

The first player who is able to get rid of his last card wins the game.



Author: Bernhard Weber
Illustrations: Claudia Stöckl
Translation: Sybille & Bruce
Whitehill, „Word for Wort“
Art. -Nr.: 60 110 5011

Swiss distribution:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH
Briener Straße 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com





Un jeu de Bernhard Weber

Le renard est tout affairé ! Il se dépêche d'accrocher les derniers lampions. Voilà, tout est prêt, la grande fête de la forêt peut commencer !

Mais quel invité apparaîtra donc le premier? Annie la fourmi ou Léon le hérisson? Quand Reinette la grenouille va-t-elle montrer le bout de son nez? Teddy l'ours arrivera-t-il avant ou après Léo l'escargot? Mais surtout, qui va arriver maintenant, un grand ou un petit camarade?

Contenu

61 cartes réparties en 7 illustrations :



8x



9x



9x



9x



9x



9x



8x

Mise en place

Les cartes sont mélangées puis on en distribue 12 à chaque joueur, qui les empile devant lui faces cachées, sans les regarder. La pile des cartes restantes est placée au milieu de la table, faces visibles. L'animal représenté sur la carte supérieure de cette pile est le premier animal de tête.

But du jeu

Le premier joueur qui parvient à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné.

Déroulement d'une partie

Le plus jeune joueur commence. Il doit deviner si l'animal qui se trouve sur la carte supérieure de sa pile personnelle est **plus grand, plus petit** ou de la **même taille** que l'animal de tête. Puis il retourne sa carte et la place devant lui, face visible.



Exemple : l'escargot est le premier animal de tête sur la pile du milieu. Arthur dit « plus grand » et retourne la première carte de sa pile personnelle : un chevreuil. Il a donc deviné correctement, le chevreuil est plus grand que l'escargot.

Réponse correcte : Quand un joueur a deviné correctement il a le choix de **continuer** à jouer ou de **terminer son tour**.

Continuer à jouer : avant de retourner la prochaine carte de sa pile, le joueur doit estimer si l'animal qu'il va découvrir sera plus grand, plus petit ou de la même taille que l'animal qu'il vient de révéler. Dans l'exemple ci-dessus, si Arthur continue à jouer il devra deviner si l'animal qu'il va retourner sera plus grand, plus petit ou de la même taille que le chevreuil.

Terminer son tour : le joueur pose toutes les cartes qu'il a révélées au dessus de la ou des cartes du milieu, faces visibles. L'animal qui se trouve sur la carte du dessus (donc la dernière carte révélée) devient le nouvel animal de tête pour le joueur suivant.

IMPORTANT : chaque carte révélée est systématiquement placée face visible au dessus de la carte précédente, de façon à ce que seul le dernier animal révélé soit visible devant le joueur. Chaque nouvelle prédiction (plus petit, plus grand, même taille) se réfère au dernier animal révélé qui a été deviné correctement.



Exemple: Arthur finit son tour après avoir révélé le chevreuil, il le place alors sur la pile du milieu. Le chevreuil devient le nouvel animal de tête pour le joueur suivant.

Mauvaise réponse : Quand un joueur se trompe dans sa prédiction il doit replacer **toutes les cartes qu'il a révélées** pendant son tour sous **sa pile personnelle, sans en changer l'ordre**. Puis c'est au tour du joueur suivant.

ASTUCE essayez de mémoriser l'ordre des animaux que vous révélez : si vous deviez les remettre sous votre pile, vous pourrez vous souvenir plus tard de leur ordre d'apparition.

Les 7 animaux sont représentés sur chaque carte, ordonnés par taille croissante. Ainsi vous pouvez facilement vérifier si vos prédictions sont correctes ou non.



Fin du jeu et vainqueur

Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné.

Auteur : Bernhard Weber
Illustrations : Claudia Stöckl
Adaptation française : Gigamic

Art. -Nr.: 60 110 5011

Suisse distribution:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH
Briener Straße 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com





Un gioco di Bernhard Weber



La volpe si sta aggirando tra gli alberi della foresta e sta appendendo ai rami gli ultimi lampioni colorati. Ecco che le preparazioni sono finite e la grande festa della volpe può cominciare! Ma quale ospite arriverà per primo? Sarà Francesca la formica o Rocco il Riccio? Quando si farà vedere Lara la rana? E Bruno l'orso arriverà prima di Chiara la chiocciola? Tu che ne pensi?

Materiale

61 carte con 7 disegni diversi



8x



9x



9x



9x



9x



9x



8x

Preparazione

Ogni giocatore riceve 12 carte ben mescolate e **senza guardarle** le posa **in un mazzo coperto davanti a sé**. Il resto delle carte va posato in un mazzo scoperto al centro del tavolo. L'animale sulla prima carta è il primo animale guida.

Obiettivo del gioco

Vince chi per primo riesce a liberarsi di tutte le sue carte.

Svolgimento del gioco

Comincia il giocatore più giovane. Egli prova ad indovinare se l'animale sulla sua prima carta è **più grande, più piccolo o grande uguale all'animale guida**. In seguito gira la sua carta e la posa scoperta davanti a sé.



Esempio: la chiocciola è il primo animale guida del mazzo al centro del tavolo. Marco dice "più grande" e gira la carta del capriolo. Ha indovinato.

INDOVINATO: in questo caso il giocatore decide se vuole **CONTINUARE IL SUO TURNO** o se vuole **SMETTERE**.

CONTINUARE IL TURNO: prima di girare la prossima carta, il giocatore prova ad indovinare se l'animale che vi è rappresentato è più grande, più piccolo o grande uguale **all'ultimo animale che ha girato**.

SMETTERE: il giocatore posa tutte le carte che ha girato sulle carte (o sulla carta) al centro del tavolo. L'animale che si trova in cima (quindi l'animale girato per ultimo) è **il nuovo animale guida per il prossimo giocatore**.

IMPORTANTE: quando i giocatori girano le loro carte devono in seguito posarle **a faccia in su una sopra l'altra**, in modo che si possa vedere soltanto **l'ultimo animale girato**. D'ora in poi ogni nuova previsione (più grande, più piccolo o grande uguale) viene fatta in relazione all'ultimo animale girato la cui grandezza è stata indovinata correttamente.



Esempio: Marco smette il suo turno e posa il capriolo sul mazzo al centro del tavolo.

NON INDOVINATO: il giocatore deve rimettere la carta (o le carte) che aveva girato in fondo al suo mazzo. Le poserà a faccia in giù. Facendo questo **non deve alterare l'ordine delle carte**. Ora tocca al prossimo giocatore.

CONSIGLIO: quando giri le carte prova a ricordarti in che ordine sono messi gli animali. Se li dovrai rimettere in fondo al tuo mazzo, saprai in che ordine riappariranno.

Su ogni carta, in una cornice, sono rappresentati i 7 animali in ordine di grandezza. Qui potete controllare se le vostre previsioni erano giuste.



Fine del gioco e vincitore

Vince il giocatore che per primo riesce a liberarsi della sua ultima carta.

Autore: Bernhard Weber
Illustrazioni: Claudia Stöckl
Traduzione: Sara Pirovino

Art.-Nr.: 60 110 5011

Distribuzione in
Svizzera: CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH
Briener Straße 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com

