



6-99



2-4



20'

# FOREST

## Authors:

Leo Colovini &amp; Fabio Visintin

## Design:

Sarah Bourquin &amp; Lucas Guidetti

## GAME MATERIAL

60 cards

1 rule booklet

## AIM OF THE GAME

Collect as many cards as possible. You can collect cards if you are the first to spot seven small creatures hidden in the cards on the table. There are four types of fairy creatures you need to keep an eye on for: **owls, Santas, frogs** and **fairies**. On each card, you can find up to four of them. The other big characters on the cards are simply decorative.



## SETTING UP THE GAME

Shuffle the cards and distribute three to each player. The remaining cards form the draw pile, face down. The youngest player starts.

## HOW TO PLAY

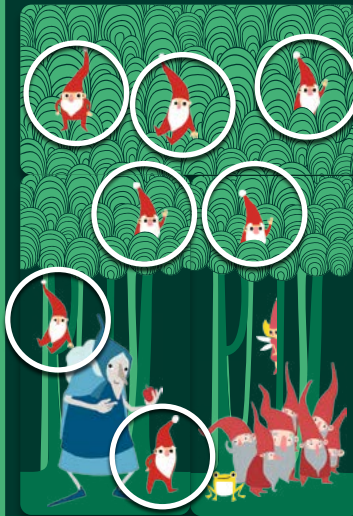
The players take turns, clockwise. The first player puts a card of their choice on the table and draws a new card to replenish their hand, ensuring they always have three cards. The player on his or her left is next.

Each card represents a piece of the forest with its tree trunks, leaves and fairy characters.

Cards showing tree trunks are placed vertically next to each other on the table, while those showing leaves are placed horizontally on top of trunks (even if there are no trunk cards on the table yet and vice-versa). All the cards form an infinite, fairy forest landscape.



If placing your card adds a seventh fairy creature of the same type, call its name out loud. You win all the cards with this fairy creature on. Join the remaining cards together to make a new forest.



## IMPORTANT

- If placing your card brings the total number of a particular fairy creature to over seven, you still collect all the cards showing this creature.

**For example:** there are six frogs on the cards placed on the table. You place a card with two frogs and call it out. You win all the cards on which the eight frogs are visible.

- If you count seven of two different types of creatures, you have to choose one before collecting the cards.

**For example:** you count 7 owls and 7 frogs after playing your card, you have to choose between the cards showing owls and those showing frogs.

- If there are seven creatures right after placing your cards and you forget to claim them, too bad! The next player can claim them before playing his card. This rule should be adjusted when playing with young children (no crying please).

## END OF THE GAME AND SCORING

Forest ends when the draw pile is empty and when the players have no more cards to play. The remaining cards on the table go to the last player to have collected cards with seven creatures. The player with the most cards at the end wins the game.

## TWO VARIATIONS

1. 5 bonus points go to the players who collected seven of each of the fairy creatures (7 owls, 7 fairies, 7 Santas and 7 frogs).

2. Same rules as the main game, but the winner is the one with the least cards possible at the end. However in this case, if you forget to collect, the others will certainly remind you. Cheeky!



FR



6-99



2-4



20'

# FOREST

## Auteurs :

Leo Colovini & Fabio Visintin

## Design :

Sarah Bourquin & Lucas Guidetti

## MATÉRIEL DE JEU

60 cartes

1 livret de règles

## BUT DU JEU

Récoltez le maximum de cartes en étant le premier à y trouver 7 personnages cachés du même type. Il vous faudra garder un œil sur les quatre familles de personnages cachés dans la forêt : les hiboux, les Pères Noël, les grenouilles et les fées. Sur chaque carte, vous en trouverez jusqu'à quatre. Les autres personnages, plus grands et uniques, font office de décoration.



## MISE EN PLACE

Mélangez les cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Les cartes restantes forment une pioche, face cachée. Le plus jeune joueur commence.

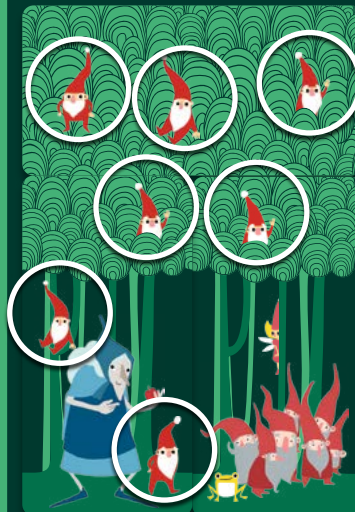
## LE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur pose une carte de son choix et en pioche une nouvelle afin d'en avoir toujours trois en main. C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer.

Chaque carte représente une portion de forêt avec des arbres et des personnages de contes de fées. Les cartes avec les troncs sont à placer les unes à côté des autres, de manière verticale. Les cartes avec le feuillage sont à placer au-dessus des troncs, de manière horizontale (même s'il n'y a pas encore de troncs sur la table et vice-versa). Grâce à vos cartes et celles de vos adversaires, un paysage féerique se dessine.



Si lorsque vous posez une de vos cartes, vous ajoutez le septième personnage caché du même type (hibou, Père Noël, grenouille ou fée), dites-le à haute voix. Vous remportez toutes les cartes où figure ce personnage. Les autres cartes sont regroupées et restent sur la table.



## IMPORTANT

- En posant votre carte, si le total de personnages du même type est supérieur à sept, vous ramassez **toutes les cartes comportant ce personnage**.
- Si vous obtenez 7 personnages de deux types différents, vous devez choisir la famille que vous gagnez.

**Exemple :** vous posez votre carte et obtenez un total de 7 hiboux et de 7 fées. Vous devez choisir si vous gagnez les cartes contenant les fées ou les hiboux.

- En posant votre carte, s'il y a 7 personnages, mais que vous oubliez de le dire et de récolter les cartes... dommage ! Le joueur **suivant** est autorisé à prendre ces cartes avant de jouer à son tour. Cette règle est supprimée pour les plus petits joueurs.

## FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque la pioche est vide et que les joueurs ont joué toutes leurs cartes. S'il reste des cartes sur la table, le dernier joueur ayant gagné une suite de 7 personnages les ramasse. Le joueur qui a gagné le plus de cartes gagne la partie.

## DEUX VARIANTES

1. Les joueurs qui remportent 7 cartes des 4 types différents (7 hiboux, 7 fées, 7 Pères Noël et 7 grenouilles) gagnent un bonus de 5 points.
2. Les règles restent les mêmes, mais le gagnant sera celui qui termine avec le moins de cartes possible. Évidemment, vous ne pouvez pas oublier de ramasser, les autres joueurs vous le rappelleront !



HELVETIQ

DE



6-99



2-4



20'

# FOREST

## Autoren:

Leo Colovini & Fabio Visintin

## Design:

Sarah Bourquin & Lucas Guidetti

## SPIELMATERIAL

60 Karten

1 Spielregel

## ZIEL DES SPIELS

Die meisten Karten zu sammeln, indem man als Erster 7 Karten einer der Figuren findet, die im Wald versteckt sind.

Sie müssen also auf folgende vier Märchenfiguren achten: Eulen, Weihnachtsmänner, Frösche und Feen. Auf jeder Karte befinden sich 0 bis 4 von ihnen. Die anderen größeren Figuren, die nur einmal vorkommen, dienen nur zur Dekoration.



## SPIELAUFBAU

Die Karten mischen und je drei an jeden Mitspieler austeilen. Die übrigen Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel. Der jüngste Mitspieler beginnt.

## SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, spielt eine seiner Karten aus und zieht eine vom Nachziehstapel, sodass er immer drei Karten in der Hand hält. Dann ist der Spieler links von ihm am Zug. Jede Karte stellt einen Teil des Märchenwaldes dar, mit Bäumen,

Blättern und Märchenfiguren. Karten mit Baumstämmen müssen senkrecht nebeneinander gelegt werden. Die Karten mit den Blättern müssen waagrecht darüber angelegt werden. So entsteht nach



Wer eine Karte ablegt, sodass sieben Mal dieselbe Figur (Eule, Weihnachtsmann, Frosch oder Fee) erscheint, sagt dies laut an. Dafür erhält er nun alle Karten, auf denen diese sieben Figuren abgebildet sind. Die übrigen Karten werden wieder den Regeln gemäß angeordnet und bleiben auf dem Tisch.



## WICHTIG

- Wer eine Karte ablegt, sodass dieselbe Figur mehr als sieben Mal erscheint, bekommt trotzdem alle Karten, auf denen diese Figur abgebildet ist.

**Beispiel:** 6 Frösche sind schon auf den ausgelegten Karten sichtbar. Sie legen eine Karte mit 2 Fröschen ab, sodass nun insgesamt 8 Frösche ausliegen. Sie dürfen alle Karten, auf denen diese 8 Frösche abgebildet sind, an sich nehmen.

- Wer eine Karte ausspielt, sodass es je 7 Figuren zweier verschiedener Typen ergibt, muss sich für einen Typ entscheiden.

**Beispiel:** Mit Ihrer Karte werden es 7 Eulen und 7 Frösche. Jetzt müssen Sie wählen, ob Sie die Frösche oder die Eulen gewinnen wollen.

- Wer vergisst anzusagen, dass er eine Märchenfigur auf 7 vervollständigt hat, hat Pech gehabt: Jetzt darf der nachfolgende Spieler die Karten an sich nehmen, bevor er seine nächste Karte ausspielt.

## SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist und die Spieler alle ihre Karten ausgespielt haben. Sollten noch Karten auf dem Tisch liegen, gehören sie dem Spieler, der als letzter eine 7 erzielt hatte. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt die Partie.

## ZWEI VARIANTEN

1. 5 Bonuspunkte für die Spieler, die je 7 Eulen, Weihnachtsmänner, Frösche und Feen gesammelt haben.
2. Die Spielregeln bleiben gleich, doch es gewinnt, wer am Ende die wenigsten Karten gesammelt hat. Dabei nützt es nichts, zu «übersehen», wenn man eine 7 erreicht hat: Die Mitspieler werden Sie schon darauf hinweisen.



HELVETIQ



IT



6-99



2-4



20'

# FOREST

## Autori:

Leo Colovini & Fabio Visintin

## Disegno:

Sarah Bourquin & Lucas Guidetti

## MATERIALE DI GIOCO

60 carte

1 libretto delle regole

## SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo a trovare 7 personaggi nascosti dello stesso tipo e così raccogliere più carte possibile. Dovrete dunque tenere d'occhio i quattro tipi di personaggi nascosti nella foresta: i gufi, i babbi natale, le rane, le fate. In ogni carta ne troverete da 0 a 4. Gli altri personaggi più grandi servono solo per decorazione.



## PREPARARE IL GIOCO

Mescolate le carte e distribuitene tre ad ogni giocatore. Le carte rimanenti formano il mazzo da cui pescare, sistemato a faccia in giù. Inizia a giocare il giocatore più giovane.

## IL GIOCO

I giocatori giocano uno dopo l'altro in senso orario. Il primo giocatore mette sul tavolo una carta scelta tra quelle che ha in mano e ne pesca una dal mazzo in modo da avere sempre tre carte in mano. Dopo di lui giocherà il giocatore alla sua sinistra. Ogni carta rappresenta una porzione di foresta con alberi, foglie e personaggi da fiaba.

Le carte con tronchi d'albero vengono sistemate sul tavolo, verticalmente, una adiacente all'altra, mentre le carte con le foglie sono sistemate orizzontalmente sopra i tronchi d'albero (sistematele anche se non ci sono ancora tronchi d'albero sul tavolo e viceversa). Tutte le carte formeranno il paesaggio di un'infinita foresta da fiaba.



Se, nel giocare una carta, aggiungete un settimo personaggio fatato dello stesso tipo, dovete dirlo ad alta voce. Avrete vinto tutte le carte che riportano la stessa creatura fatata. Unire le carte restanti a formare una nuova foresta.



## IMPORTANTE

- Se mettendo giù la vostra carta raggiungete un totale di più di 7 personaggi dello stesso tipo, raccogliete tutte le carte che raffigurano questo tipo di personaggio.

**Esempio:** ci sono sei rane sulle carte in tavola. Mettete giù una carta con due rane e ditelo a voce alta. Vincete tutte le carte sulle quali sono visibili le otto rane.

- Se raggiungete 7 personaggi di due tipi diversi, dovete sceglierne uno prima di raccogliere le carte e raccogliere le carte dal tavolo.

**Esempio:** dopo aver giocato la vostra carta contate 7 gufi e 7 rane. Dovete ora scegliere se volete raccogliere le carte con i gufi o con le rane.

- Se dopo aver messo giù una carta ci sono sette creature, e dimenticate di dirlo ad alta voce... peccato! Il giocatore successivo può rivendicarle per sé prima di giocare la sua carta. Questa regola può essere sistemata quando si gioca con dei bambini piccoli (niente pianti, per favore!).

## FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Il gioco finisce quando viene pescata l'ultima carta dal mazzo E quando tutti i giocatori non hanno più carte in mano. Le carte che restano sul tavolo vengono raccolte dall'ultimo giocatore che ha raccolto carte con almeno 7 personaggi. Il giocatore che alla fine ha più carte vince il gioco. Il giocatore che ha collezionato più carte vince la partita.

## DUE VARIANTI

1. Il giocatore che colleziona almeno 7 personaggi di tutte e quattro le tipologie di creature (7 gufi, 7 fate, 7 rane, 7 babbi natale), guadagna un bonus di +5 punti.

2. Giocate con le stesse regole, ma il vincitore è colui che alla fine avrà raccolto meno carte. Ma in questo caso, se vi dimenticherete di raccogliere, saranno gli altri giocatori a rammentarvelo!



HELVETIQ



6-99



2-4



20'

# FOREST

**Auteur:**

Leo Colovini &amp; Fabio Visintin

**Ontwerp:**

Sarah Bourquin &amp; Lucas Guidetti

## SPELMATERIAAL

60 speelkaarten

1 handleiding

## DOEL VAN HET SPEL

Zo veel mogelijk kaarten verzamelen. Je verzamelt kaarten door als eerste zeven identieke wezentjes te benoemen die in de kaarten op de tafel verstopt zitten.

Er zijn vier soorten sprookjesfiguren waar je naar moet uitkijken: uilen, kerstmannen, kikkers en feeën. Op elke kaart kun je maximum vier van deze wezentjes terugvinden. De andere grote personages op de kaarten zijn er enkel voor de versiering.



## VOORBEREIDING

Schud de kaarten en geef er drie aan elke speler. De resterende kaarten vormen de gedekte trekstapel. De jongste speler begint.

## SPELVERLOOP

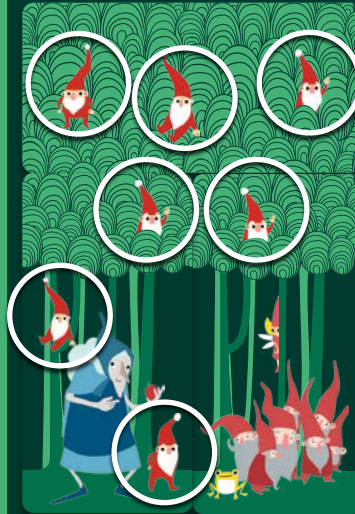
De spelers voeren met de wijzers van de klok mee hun beurten uit. De startspeler speelt een kaart naar keuze uit en trekt daarna een nieuwe kaart. Zo heb je altijd drie kaarten in je hand. Daarna is de speler links van de startspeler aan de beurt.

Elke kaart vertoont een stukje van het bos, met boomstammen, bladeren en sprookjesfiguren.

Leg kaarten met boomstammen verticaal naast elkaar op de tafel, en kaarten met bladeren horizontaal bovenop de boomstammen (zelfs als er nog geen kaarten met boomstammen op de tafel liggen en omgekeerd). Alle kaarten vormen samen een eindeloos en sprookjesachtig boslandschap.



Als je een kaart uitspeelt en hierdoor een zevende wezentje van dezelfde soort toevoegt, benoem dan hardop deze soort. Je ontvangt dan alle kaarten waarop dit wezentje staat. Voeg de resterende kaarten samen tot een nieuw bos.



## BELANGRIJK

- Als het totale aantal identieke wezentjes door het uitspelen van je kaart hoger is dan zeven, dan ontvang je nog steeds alle kaarten waarop deze wezentjes staan.

**Bijvoorbeeld:** de kaarten die op tafel liggen, vertonen zes kikkers. Je legt een kaart neer met twee kikkers en benoemt de soort. Je ontvangt alle kaarten waarop de acht kikkers staan.

- Als je zeven wezentjes van twee verschillende soorten ontdekt, dan moet je één soort kiezen om te benoemen.

**Bijvoorbeeld:** je speelt je kaart uit en telt 7 uilen en 7 kikkers. Je moet kiezen tussen de kaarten met uilen en de kaarten met kikkers.

- Als je een zevende wezentje toevoegt maar vergeet om de soort te benoemen, dan heb je pech! De volgende speler mag deze soort benoemen voordat hij zijn kaart uitspeelt. Pas deze regel aan als je met jonge kinderen speelt (we zouden niet willen dat ze gaan huilen).

## EINDE VAN HET SPEL

Forest is afgelopen als de trekstapel leeg is en de spelers geen kaarten meer hebben om te spelen.

De laatste speler die kaarten met zeven of meer wezentjes heeft ontvangen, krijgt ook de resterende kaarten op de tafel. De speler met de meeste kaarten is de winnaar.

## TWEE VARIANTEN

1. Spelers die van elke soort zeven wezentjes hebben verzameld (7 uilen, 7 feeën, 7 kerstmannen en 7 kikkers), ontvangen 5 bonuspunten.
2. Gebruik dezelfde regels als in het basisspel, maar nu wint de speler met de minste kaarten. In dit geval zullen de andere spelers je zeker verwittigen als je een soort vergeet te benoemen. Da's durven!





**ES**

6-99



2-4



20'

# FOREST

**Autores:**

Leo Colovini &amp; Fabio Visintin

**Diseño:**

Sarah Bourquin &amp; Lucas Guidetti

**MATERIAL DEL JUEGO**

60 cartas

1 manual de instrucciones

**OBJETIVO DEL JUEGO**

Conseguir la mayor cantidad de cartas posible. Puedes ganar cartas si eres el primero en ver las siete pequeñas criaturas escondidas en las cartas que están sobre la mesa. Hay cuatro tipos de criaturas mágicas de las que tendrás que estar pendiente: búhos, Papás Noel, ranas y hadas. En cada carta, podrás encontrar hasta 4 de estas criaturas. Los otros personajes grandes que aparecen en las cartas son solamente de decoración.

**INICIO DEL JUEGO**

Baraja las cartas y reparte tres a cada uno de los jugadores. Forma una pila con el resto de las cartas, boca abajo. El jugador más joven empieza...

**EL JUEGO**

Los jugadores seguirán su turno en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador elige una carta de su mano, la pone sobre la mesa y se lleva una de la pila para volver a tener 3. El jugador que esté a su izquierda será el siguiente.

Cada carta representa una parte del bosque con sus troncos, hojas y criaturas mágicas. Las cartas que contengan troncos de árboles se colocarán verticalmente unas al lado de otras encima de la mesa. Las que contengan hojas se colocarán horizontalmente encima de los troncos (aunque todavía no hayan cartas con troncos sobre la mesa y viceversa). Todas las cartas forman un paisaje infinito y mágico del bosque.



Si al colocar tu carta añades la séptima criatura mágica del mismo tipo, dílo en voz alta. Ganarás todas las cartas en las que aparezca esa criatura. Reorganiza las cartas que queden y déjalas en un lugar en el que todas estén visibles sobre la mesa.

**IMPORTANTE**

- Si al colocar tu carta haces que hayan más de siete criaturas mágicas de un mismo tipo también recogerás todas las cartas en las que aparezca esa criatura.

**Por ejemplo:** hay seis ranas en las cartas que están sobre la mesa. Ahora, colocas tu carta con dos ranas y lo dices en voz alta. Ganas todas las cartas en las que aparecen las ocho ranas.

- Si al colocar tu carta consigues que haya 7 criaturas de dos tipos diferentes, tendrás que escoger un tipo antes de recoger las cartas.

**Por ejemplo:** en la mesa hay 7 búhos y 7 ranas después de haber añadido tu carta. Tendrás que elegir entre quedarte las cartas en las que aparecen los búhos o las de las ranas.

- Si al colocar tu carta haces que haya 7 criaturas pero no te das cuenta y no lo dices, mala suerte. Esta norma debe ajustarse cuando los jugadores sean de corta edad.

**FINAL DEL JUEGO**

El juego termina cuando la pila se queda sin cartas y los jugadores ya no tienen más cartas. El resto de cartas que quedan en la mesa se las quedará el último jugador que recogió cartas con 7 criaturas. El jugador que tenga más cartas al final del juego, gana.

**DOS VARIANTES**

1. 5 puntos extra para los jugadores que hayan recogido un grupo completo de criaturas mágicas (7 búhos, 7 hadas, 7 Papás Noel y 7 ranas).

2. Las mismas normas, pero gana quien tenga la menor cantidad de cartas al final del juego. En este caso, si olvidas recogerlas, ¡seguro que los demás jugadores te lo recuerdan!

**HELVETIQ**