

Tempo, kleines Faultier!

Allez, petit paresseux !
Avanti, piccolo bradipo!

D

Ravensburger® Spiele Nr. 23 463 9

Kletterpartie für 2–4 Faultier-Freunde
von 4–8 Jahren.

Autoren: Anna Oppolzer & Stefan Kloß

Illustration: Markus Erdt

Redaktion: Monika Gohl



Faultiere sind von Natur aus nicht gerade die Schnellsten: Doch oben in den Baumwipfeln des Dschungels gibt es eine neue Hängematte. Hier möchte jeder gern einmal träumen – daher verabreden vier kleine Faultiere einen Wettlauf: Alle klettern gleichzeitig im Zickzack so schnell wie möglich an ihrem Baum hoch. Wer kommt wohl als Erster ganz oben an?

Inhalt

1 Dschungel-Tafel mit 4 Klemmen, 4 Faultiere, 4 Faultier-Chips,
18 Kletter-Streifen

Vorbereitung

Drückt alle Pappteile aus den Stanztafeln und alle Schlitzlöcher aus der **Dschungel-Tafel**.

Puzzelt das obere Teil an die Dschungel-Tafel und befestigt die vier **Klemmen** an den Übergängen.

Nun setzt ihr das Schachtel-Unterteil in das Oberteil und steckt die Dschungel-Tafel dazwischen. Achtet darauf, dass die farbigen Schmetterlinge und Früchte an den Bäumen mit dem Einsatz der Schachtel zusammenpassen. Der Baum mit den blauen Schmetterlingen ist so direkt beim Sandfeld mit dem blauen Schmetterling.

Sucht euch **ein Faultier** aus. Es spielen bei jedem Spiel immer **alle Faultiere** mit. Legt sie zum Start auf die Sandfelder in der entsprechenden Farbe.



Legt den **Faultier-Chip** eurer Farbe offen vor euch. So wisst ihr, wer mit welchem Faultier spielt. Nun mischt ihr noch die **Kletter-Streifen** und legt sie in einem verdeckten Stapel neben die Schachtel.

Ziel des Spiels

ist es, mit seinem Faultier als Erster den einzelnen Schlitz über der Hängematte zu erreichen.

Das Wett-Klettern beginnt!

Der Jüngste (wahlweise auch der Faulste) von euch darf beginnen. Bist du am Zug, deckst du den obersten **Kletter-Streifen** auf. Es gibt vier Abbildungen, die bestimmen, wie sich alle vier Faultiere bewegen dürfen.



Hänge das Faultier einen Schlitz weiter nach oben. Beachte, dass sich die Faultiere an ihrem Baum entlang der gepunkteten Linie im Zickzack bewegen.



Hänge das Faultier zwei Schlitze weiter nach oben.



Das Faultier ist eingeschlafen und bleibt an seinem Platz.



Hänge das Faultier einen Schlitz weiter nach unten. Steht es noch auf dem Startfeld, lege es ins Gebüsch darunter – aber weiter zurück geht es in keinem Fall.

Lege den Kletterstreifen vor die Schachtel, direkt vor die Felder der vier Faultiere. Jede Abbildung ist nun einem Faultier zugeordnet. Du kannst den Kletter-Streifen in **zwei Richtungen gedreht** hinlegen. Überlege dir, was deinem Faultier den größten Nutzen bringt. Im besten Fall erlauben dir ein bis zwei Blüten den Weg nach oben. Ist das nicht möglich, ist es immer noch besser eine Runde zu schlafen, als bei einem abgebrochenen Ast zurückzufallen!

Beispiel:

Du legst direkt nach dem Start den Streifen so vor die Schachtel:



Jetzt ziehst du das orange Faultier ins Gebüsch, das gelbe Faultier bleibt auf dem Sandfeld, das rote klettert einen Schlitz und das blaue Faultier zwei Schlitze hoch.

Du könntest denselben Kletter-Streifen auch anders herum hinlegen:



Dann würdest du folgendermaßen ziehen: Orange zwei Schlitz nach oben, Gelb einen Schlitz weiter, Rot bleibt auf dem Sandfeld und Blau geht ins Gebüsch.

Ganz wichtig: Du ziehst immer mit allen Faultieren, egal, wie viele mitspielen!

Ende des Spiels

Erreichst du mit deinem Faultier als Erster das Feld mit der Hängematte, gewinnst du das Spiel. Glückwunsch, du darfst jetzt eine Runde träumen.



Verdeckte Faultier-Kletterei

Ihr spielt nach den gleichen Regeln wie beim Wett-Klettern. Die einzige Ausnahme:

Zieht zu Beginn **verdeckt** einen Faultier-Chip. Jeder Spieler schaut **heimlich** an, welche Farbe er gezogen hat. Danach legt ihr euren Chip mit der **grauen Seite nach oben** vor euch ab. Ihr wisst nur, welches euer Faultier ist, und kennt nicht die Farben der anderen Mitspieler.

Der Weg zur Hängematte bleibt so noch spannender!

© 2019 Ravensburger Spieleverlag



Tempo, kleines Faultier! Allez, petit paresseux ! Avanti, piccolo bradipo!

F

Jeux Ravensburger® n° 23 463 9

Un jeu de grimpe pour 2 à 4
amis des paresseux de 4 à 8 ans

Auteurs : Anna Oppolzer & Stefan Kloß

Illustrations : Markus Erdt

Rédaction : Monika Gohl



De nature, les paresseux ne sont pas particulièrement rapides. Mais tout en haut des arbres de la jungle vient d'être installé un nouveau hamac. Chacun d'eux rêve de s'y installer. Les petits paresseux organisent alors une course : tous grimpent aussi vite que possible en zigzaguant sur leur arbre. Qui atteindra le sommet le premier ?

Contenu :

1 plaque Jungle avec 4 pinces, 4 paresseux, 4 marqueurs
Paresseux, 18 réglattes Grimpe

Mise en place

Détachez tous les éléments en carton des planches et dégagez les fentes prédécoupées de la **plaque Jungle**.

Assemblez la partie supérieure de la **plaque Jungle** et fixez-la à l'aide des **4 pinces**.

Insérez le fond de boîte dans le couvercle et coincez la plaque Jungle entre les deux. Vérifiez que les couleurs des papillons et des fruits dans les arbres correspondent bien à celles dans le fond de la boîte. L'arbre avec les papillons bleus doit donc se trouver directement en face de la case Sable avec le papillon bleu.

Chaque joueur choisit **un paresseux**. **Tous les paresseux** sont utilisés quel que soit le nombre de joueurs. Au départ, placez-les sur les cases Sable de la couleur correspondante.



Chacun pose le **marqueur Paresseux** de sa couleur, face visible, devant lui. Chaque joueur sait ainsi à qui appartient chaque paresseux.

Mélangez les **réglettes Grimpe** et formez une pioche, face cachée, à côté de la boîte.

Le but du jeu

consiste à atteindre le premier la fente unique au-dessus du hamac avec son paresseux.

La course au hamac peut commencer !

Le plus jeune joueur (voire, le plus paresseux) commence. Quand vient son tour, le joueur retourne la première réglette Grimpe. Les 4 illustrations indiquent comment se déplacent les quatre paresseux.



Accroche ton paresseux dans la fente du dessus. Suis bien la ligne pointillée qui zigzague le long de ton arbre.



Accroche ton paresseux deux fentes plus haut.



Ton paresseux s'est endormi et reste à sa place.



Redescends ton paresseux d'une fente. S'il est encore au départ, place-le dans les buissons derrière, mais il ne peut pas reculer plus.

Le joueur place la réglette devant la boîte, directement devant les cases des quatre paresseux. À chacun d'eux correspond alors un dessin. La plaque peut être **turnée dans deux directions**. Le joueur doit bien réfléchir à ce qui avantage le plus son paresseux. Dans le meilleur des cas, 1 ou 2 fleurs permettent de grimper. Si ça n'est pas possible, il est toujours préférable de dormir un tour que de casser une branche et de redescendre !

Exemple :

Juste après le départ, le joueur place la réglette ainsi, devant la boîte :



Il déplace le paresseux orange dans les buissons, le jaune reste sur la case Sable, le rouge grimpe d'1 fente et le bleu de 2.

Il pourrait également placer la plaquette dans l'autre sens :



Les déplacements seraient alors les suivants : le orange grimperait de 2 fentes, le jaune de 1, le rouge resterait sur la case Sable et le bleu se retrouverait dans les buissons.

Très important : Il faut toujours déplacer tous les paresseux, quel que soit le nombre de joueurs !

Fin de la partie

Le premier qui atteint le hamac avec son paresseux remporte la partie. Félicitations ! Il peut rêver pendant un tour !



Course à l'aveuglette !

Les règles sont les mêmes, à 1 seule exception :

Au début de la partie, chaque joueur tire un marqueur Paresseux **face cachée**. Chacun regarde secrètement quelle couleur il a tirée, puis pose son marqueur devant lui, face grise sur le dessus. Chacun connaît uniquement la couleur de son paresseux mais pas celles des autres.

La course au hamac est encore plus palpitante !

© 2019 Ravensburger Spieleverlag



Tempo, kleines Faultier! Allez, petit paresseux! Avanti, piccolo bradipo!

1

Gioco Ravensburger® n° 23 463 9

Una divertente gara per 2-4 bradipi
dai 4 agli 8 anni.

Autori: Anna Oppolzer & Stefan Kloß

Illustrazioni: Markus Erdt

Redazione: Monika Gohl



Lo sanno tutti, i bradipi sono lentissimi. Oggi però hanno notato qualcosa in cima agli alberi della giungla per cui vale la pena correre: c'è un'amaca nuova di zecca! Che belle dormite si potrebbero fare lassù! Perciò i quattro bradipi decidono di fare una gara per raggiungerla: ognuno dovrà arrampicarsi il più velocemente possibile sul proprio albero. Chi arriverà per primo all'amaca?

Contenuto

1 tabellone-giungla con 4 fermagli, 4 bradipi, 4 gettoni-bradipo, 18 strisce-arrampicata

Preparazione

Prima di giocare per la prima volta, staccate dalle tavole prefustellate tutti i pezzi di cartone e anche i pezzi sul **tabellone-giungla** per creare le fessure.

Componete il **tabellone-giungla** e utilizzate i **quattro fermagli** per tenerlo unito.

Ora prendete le due parti che compongono la scatola e inserite la parte inferiore dentro a quella superiore, poi inflatate il tabellone-giungla all'interno della fessura che si è formata tra le due parti. Fate attenzione: i colori delle farfalle e dei frutti sugli alberi devono corrispondere con quelli disegnati sulla scatola, quindi l'albero con le farfalle blu deve trovarsi di fronte al terreno con la farfalla blu.

Scegliete un **bradipo**. In ogni partita, indipendentemente dal numero di giocatori, utilizzate sempre **tutti i bradipi**. All'inizio, metteteli sul terreno del colore corrispondente.

Mettete il **gettone-bradipo** del vostro colore davanti a voi, scoperto. In questo modo saprete sempre a chi corrisponde il bradipo di un determinato colore.

Ora riunite in un mazzo le **strisce-arrampicata**, mescolatelo e poi appoggiatelo, coperto, accanto alla scatola.



Scopo del gioco

Con il proprio bradipo si deve raggiungere per primo l'unica fessura che si trova sopra all'amaca.

La gara d'arrampicata comincia!

Inizia il giocatore più giovane (oppure il più pigro). Al proprio turno ogni giocatore scopre la **striscia-arrampicata** che si trova in cima al mazzo. Sulla striscia-arrampicata sono visibili quattro immagini che indicano in che modo devono muoversi tutti e quattro i bradipi.



si deve far salire il bradipo appendendolo a una fessura più in alto. Ricorda: i bradipi salgono, ognuno sul proprio albero, lungo la linea tratteggiata, spostandosi a zigzag da sinistra verso destra del proprio albero.



si deve far salire il bradipo appendendolo due fessure più in alto.



il bradipo dorme e resta al suo posto, non si muove.



si deve far retrocedere il bradipo appendendolo a una fessura più in basso. Se si trova ancora sulla casella di partenza, bisogna spostarlo più indietro, nella boscaglia. In ogni caso, più indietro di così non può andare.

Il giocatore deve appoggiare la striscia-arrampicata davanti alla scatola, facendola corrispondere alle caselle dei quattro bradipi. In questo modo, ogni immagine corrisponderà a un bradipo. La striscia-arrampicata può essere ruotata di 180 gradi in due direzioni. Il giocatore di turno sceglie la direzione più vantaggiosa per il proprio bradipo, quindi le immagini con uno o due fiori che gli permettono di salire. Se non è possibile, è sempre meglio dormire per un turno piuttosto che cadere indietro a causa di un ramo spezzato!

Esempio:

All'inizio della gara metti la striscia-arrampicata davanti alla scatola in questo modo:



Il bradipo arancione deve retrocedere nella boscaglia, il bradipo giallo resta sul terreno, quello rosso sale di una fessura e quello blu di due.

Hai la possibilità di ruotare la stessa striscia-arrampicata e modificare così la situazione:



In questo caso, il bradipo arancione sale di due fessure, il giallo di una, mentre il rosso resta sul campo di sabbia e il blu retrocede nella boscaglia.

Importantissimo: bisogna spostare sempre tutti i bradipi, indipendentemente dal numero dei giocatori!

Fine della partita

Vince chi, con il suo bradipo, riesce a raggiungere per primo l'ultima fessura sopra all'amaca. Congratulazioni e... sogni d'oro!



Arrampicata dei bradipi coperta

Le regole sono le stesse della Gara d'arrampicata. Unica eccezione:

all'inizio ogni giocatore deve prendere un gettone-bradipo **coperto**. Ogni giocatore guarda il colore che ha preso **senza farlo vedere agli altri**, poi appoggia il gettone davanti a sé, **con il lato grigio rivolto verso l'alto**. Ognuno conosce solamente il colore del proprio bradipo e non quello degli altri giocatori.

La gara per raggiungere l'amaca diventa così ancora più divertente!

© 2019 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH:

Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag GmbH

Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

Ravensburger

237216