

Les rondins des bois

Yves Renou
Tony Rochon

Contenu

- Une règle de jeu
- Un plateau.
- Une toupie.
- 4 pions empilables de couleurs différentes.
- Pour chaque joueur : un ensemble de 8 pièces en bois : 2 parallélépipèdes, 2 cubes, 2 planchettes, 2 cylindres
- 65 cartes décrivant les figures à réaliser et indiquant une valeur de points qui servira à avancer sur le plateau.
- Un chevalet pour poser les cartes.

But du Jeu

Faire le parcours du plateau le plus vite possible, en gagnant les défis de construction, afin d'arriver le premier à la dernière case. Il se peut que plusieurs joueurs arrivent en même temps (pions empilés), dans ce cas ils se partagent la victoire... Normal, ils se sont entraînés.

Enfin si vous voulez un premier, c'est celui qui a fait le dernier transport. Une petite précision : pour gagner, il suffit de franchir la ligne d'arrivée.





Préparation du jeu

Placer le plateau au centre de la table et la toupie au milieu dans le cercle prévu à cet effet.

Chaque joueur prend ses 8 pièces : 2 parallélépipèdes, 2 cubes, 2 planchettes et 2 cylindres.

Les 65 cartes « figures à réaliser » sont mélangées et posées sur la table, d'un côté du plateau, faces cachées.

Le chevalet destiné à recevoir la carte de la figure à réaliser est placé à côté, de manière à ce que les cartes présentées soient bien visibles par tous les joueurs. Chaque joueur choisit un pion.

Un des joueurs les mélange sans les regarder, et les pose empilés les uns sur les autres sur la case départ.

Déroulement du jeu

Le joueur qui commence la partie est celui dont le pion est en haut de la pile.

Il lance la toupie au centre du plateau, retourne la première carte et la pose sur le chevalet.

Tous les joueurs se mettent alors à réaliser la figure indiquée sur la carte avec leurs pièces en bois (en hauteur et non à plat sur la table).

Dès que la toupie s'arrête et touche la table, tout le monde arrête sa construction. Il est interdit d'essayer de tenir sa construction après l'arrêt de la toupie.

Le joueur qui a construit complètement la figure ou, à défaut, qui a empilé le plus de pièces, avance son pion du nombre de cases indiquées sur la carte, en emmenant avec lui les pions qui sont au-dessus de lui.

Arrivé sur la case de destination, il retourne l'empilement de pions déplacés pour être en haut de la pile et le pose. **S'il est en haut de la pile au départ, il part tout seul.** Si la case de destination est déjà occupée, il pose l'empilement de pions déplacés par-dessus le ou les pions déjà en place.

Au tour suivant, celui qui vient de gagner lance la toupie et retourne la nouvelle carte. Toutes les figures sont réalisables (si si ... on a testé !).



Notes :

Si la toupie sort du rond ou si vous ratez le lancer, vous recommencez.

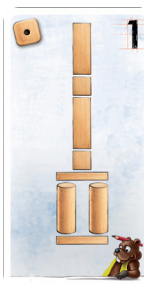
Il faut que la construction tienne toute seule, sauf pour les cartes spéciales imposant de tenir la figure entre le pouce et l'index.

Suivant le lancer, la toupie tourne entre 15 et 40 secondes environ. Il est préférable de jouer sur une table sans nappe, la toupie tourne plus longtemps et les pièces sont plus stables.



Important !!!

- Il ne peut y avoir qu'un seul gagnant pour chaque tour.
- Lorsque plusieurs joueurs ont la même construction, ils sont éliminés du tour. (*Léo & Isaac*)



Léo



Isaac



Luna



Malo

- Lorsque l'empilement des pièces d'un joueur ne correspond pas à celui de la carte, le joueur est éliminé du tour. (*Malo*)

• *Le vainqueur du tour est celui qui, parmi les joueurs non éliminés, a empilé le plus de pièces en ayant construit partiellement ou complètement la figure imposée. Le vainqueur pourra avancer son pion du nombre de cases indiqué sur la carte. (Luna)*

- Quand le montage à faire est facile, tout le monde a en général fini avant que la toupie ne s'arrête.

Et si tout le monde a fini, combien de pièces faudra-t-il enlever avant que la toupie ne tombe pour gagner ?

Faudra-t-il vraiment en enlever ? Si personne ne démonte, tous les montages s'annulent et personne n'avance.

Vous vous en rendrez compte en jouant ! Pendant le montage, il faut donc surveiller les autres joueurs et la toupie !

On ne doit pas cacher sa construction pendant sa réalisation.

En cas d'égalité des montages entre tous les joueurs, personne ne gagne le tour et on passe alors à la carte suivante.

On considère qu'à chaque tour, le joueur qui lance la toupie est l'arbitre préféré des joueurs en cas de contestation.



3

nombre de cases

Lorsque l'on se trouve sur le dessus d'une pile de 2 ou 3 pions, il peut être judicieux de choisir de se mettre à égalité avec un joueur situé ailleurs, afin de laisser gagner un joueur se trouvant dans sa pile. On est ainsi sûr d'avancer.



Comment avancer ses pions ?

Au départ, les pions sont tous empilés. Le joueur qui a gagné le tour avance son pion du nombre de cases indiqué sur la carte, en emmenant avec lui les pions qui sont **au-dessus de lui**.

Arrivé sur la case de destination, il retourne l'empilement de pions déplacés pour être en haut de la pile. S'il est en haut de la pile au départ, il part tout seul. Si la case de destination est déjà occupée, il pose l'empilement de pions déplacés par-dessus le ou les pions déjà en place.

Règle pour les plus petits

Règle pour les plus petits (à partir de 3 ans)

Le principe est de faire le parcours le plus rapidement possible.

- *n'utilisez pas la toupie*
- *ne vous occupez pas des passages ni des cases Acted*
- *ne tenez pas compte des contraintes supplémentaires écrites indiquées sur les cartes.*

Trier les cartes pour ne garder que celles où figurent les dés à 1, 2, ou 3 points.

Les cartes conservées sont posées face cachée. Les joueurs choisissent chacun leur pion et les posent les uns à côté des autres sur la case Départ.

Le joueur le plus âgé retourne la première carte et la pose sur le chevalet. Le premier à avoir réalisé la figure avance du nombre de points indiqué sur la carte.

Puis c'est à son tour de retourner la carte suivante et ainsi de suite... Le premier qui atteint la case Arrivée gagne la partie.



Trier les cartes pour ne garder que celles où figurent les dés à 1, 2, ou 3 points.



Ne vous occupez pas des passages ni des cases Acted



Ne pas utiliser la toupie.



Les 3 cases Acted



Un joueur (ou plusieurs, dans ce cas la pile ne change pas de sens) peut volontairement poser son pion sur une de ces cases pour aider le ou les derniers joueurs (s'ils sont plusieurs joueurs à être derniers). On peut décider de s'y poser quand on arrive sur une des cases du parcours située juste à côté et reliée par un chemin. Au lieu de rester sur la case où l'on vient d'arriver, on va jusqu'à la case Acted (sans que cela ne coûte de point de déplacement). Si le joueur qui s'est posé sur cette case (le joueur aidant) ou un des derniers joueurs gagne le tour suivant, le joueur aidant revient sur le parcours et avance de deux cases et le ou les autres joueurs avancent du nombre de cases indiqué sur la carte.



Cartes Spéciales

Certaines cartes ont en plus des actions spéciales à réaliser.

- **Mémo (Fig.1)**

Les joueurs doivent mémoriser le montage proposé sur la carte Mémo avant de le réaliser.

Le joueur qui a lancé la toupie montre la carte Mémo, compte jusqu'à 10 (attention la toupie tourne !), puis retourne la carte face cachée. C'est à ce moment que l'on peut commencer la construction. Bien sûr, vous pouvez copier, mais sur un joueur qui ne va pas se tromper !

- **Entre le pouce et l'index (Fig. 2)**

La 1ère pièce est tenue entre le pouce et l'index, bras non posé sur la table. Avec l'autre main on achève le montage.

- **Menton sur la table (Fig. 3)**

Les joueurs reculent leur chaise et posent le menton sur la table pour construire. Attention, à ne pas oublier la toupie.

- **Joue sur la table (Fig. 4)**

Chacun pose sa joue sur la table, et monte les pièces.

- **Main gauche pour les droitiers et main droite pour les gauchers (Fig. 5)**

On ne peut construire qu'avec une main.

- **Avec les petits doigts (Fig. 6)**

La prise des pièces se fait uniquement avec les petits doigts.

- **Avec les pouces (Fig. 6)**

La prise des pièces se fait uniquement avec les pouces.

- **Debout sur la jambe droite (Fig. 7)**

- **3 ou 4 pièces à construire**

Là c'est la guerre des nerfs ! Je démonte ou pas ? On ne gagne pas si aucune pièce n'est posée.

Fig. 1

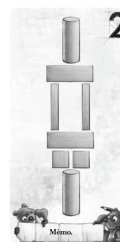


Fig. 2

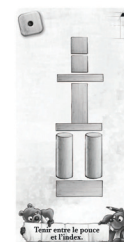


Fig. 3

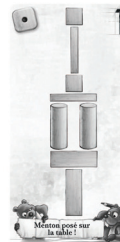


Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

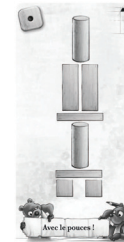
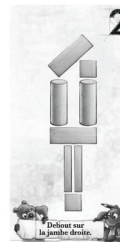


Fig. 7



Die Klotzchen des Waldes

- Ein Geschicklichkeits- und Beobachtungsspiel für die ganze Familie (2-4 Personen)
- 2 Schwierigkeitsstufen (die einfachere Version ist für Kinder ab 3 Jahren geeignet)
- Dauer: rund 30 Min.

Inhalt

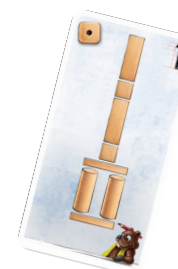
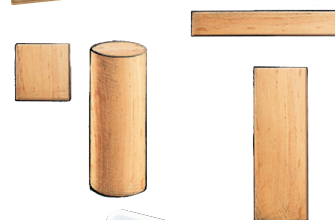
- 1 Spielregel
- 1 Spielbrett mit eingezeichnetem Weg
- 1 Kreisel
- 4 verschieden farbige, stapelbare Spielsteine
- Für jeden Spieler: ein Set von 8 Holzklötzchen: 2 quadratische Säulen, 2 Würfel, 2 Brettchen und 2 Zylinder
- 65 Aufgabenkarten, welche die zu bildenden Konstruktionen zeigen und angeben, wie viele Punkte man dabei gewinnt. Die Punkte entsprechen der Anzahl Felder, die man auf dem Spielplan voranschreiten kann.
- Die Anzahl zu gewinnender Punkte bewegt sich zwischen 1 und 3 - somit kann man 1-3 Felder vorrücken, sollte man bei der Auswertung der jeweiligen Karte gewinnen.
- 1 Staffelei, um die jeweils aktuelle Karte aufzustellen

Vorbereitungen

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt und der Kreisel in die Mitte des Spielplanes in den dafür vorgesehenen ausgesparten Kreis. Jeder Spieler nimmt seine 8 Klötzchen: 2 quadratische Säulen, 2 Würfel, 2 Brettchen und 2 Zylinder. Die 65 Aufgabenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch neben den Spielplan gelegt. Die Staffelei wird so hingestellt, dass die Aufgabenkarten, die jeweils darauf platziert werden, von allen Spielern gut gesehen werden können.

Jeder Spieler wählt einen der farbigen Spielsteine.

Diese werden ebenfalls gemischt und in einer zufälligen Reihenfolge auf das Startfeld zu einem Turm gestapelt.





Ziel des Spiels

Ist es, so schnell wie möglich den Parcours auf dem Spielplan zu absolvieren, indem man Konstruktionswettbewerbe gewinnt, um somit als erster das letzte Feld des Weges zu erreichen. Es ist möglich, dass mehrere Spieler gleichzeitig das Ziel erreichen (gestapelte Spielsteine) - dann teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg, denn sie haben einander geholfen. Nun, wenn Sie einen eindeutigen Sieger wünschen, dann ist es derjenige, der den letzten „Transport“ ausführt.

Anmerkung: um zu gewinnen, muss man nur die Ziellinie überqueren.

Spielablauf

Derjenige Spieler beginnt, dessen Spielstein zuoberst auf dem Spielsteinturm liegt. Er lässt den Kreisel in der Mitte des Spielplanes kreiseln, dreht die oberste Karte des Kartenstapels um und stellt sie auf die Staffelei.

Alle Spieler beginnen nun damit, die auf der Karte abgebildete Konstruktion mit ihren Holzklötzchen nachzubauen (selbstverständlich in die Höhe, nicht flach auf dem Tisch!). Sobald der Kreisel ganz umkippt (noch nicht ganz stillsteht), müssen alle mit Bauen aufhören.

Dabei müssen Sie die Hände ganz von Ihrer Konstruktion lassen - es ist verboten, die Konstruktion nach dem Stillstehen des Kreisels noch zu berühren - sie muss selbständig stehen können (Ausnahme: Karten die verlangen, dass man ein Holzklötzchen mit Daumen und Zeigefinger festhält).

Der Spieler, der die Punkte für die vorangegangene Aufgabe eingeheimst hat, ist nun an der Reihe, den Kreisel zu drehen. Alle Konstruktionen sind realisierbar (doch, doch, wir haben laaaaange getestet!).

Sollte der Kreisel aus dem Kreis springen oder nur ungenügend drehen, wiederholen Sie das Ganze.

Man darf seine Konstruktion während des Bauens nicht vor den Blicken der Mitspieler verbergen.

Je nach ‚Wurf‘ dreht der Kreisel zwischen 15 - 40 Sekunden. Ein Spieltisch ohne Tischtuch ist von Vorteil, der Kreisel dreht so länger und die Konstruktionen stehen etwas besser.



Wer gewinnt die Punkte der Aufgabenkarte ?

Grundsätzlich gewinnt der Spieler die auf der Karte angegebenen Punkte, der die Konstruktion fertig erstellt hat oder wer am weitesten gekommen ist - aber das alleine wäre zu einfach. Deshalb gibt es folgende Zusatzregeln, um den Sieger einer Runde zu ermitteln:

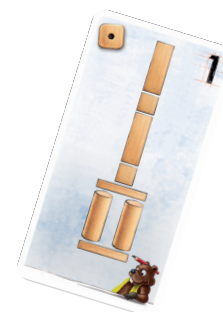
- In jeder Spielrunde kann es nur einen Sieger geben.
- Spieler, deren Konstruktion nicht der Vorlage auf der Karte entspricht, erhalten in dieser Runde keine Punkte. (**Malo**)
- Haben zwei Spieler dieselbe Anzahl an verbauten Holzklötzchen, scheiden sie in dieser Runde aus (**Léo & Isaac**)
- Sieger der Runde ist derjenige Spieler von den übrig bleibenden, der am meisten Holzklötzchen verbaut hat. (**Luna**)

Der Sieger kann seinen Spielstein um so viele Felder vorrücken, wie Punkte auf der Karte angegeben sind.

- Es ist durchaus möglich, dass kein Spieler Punkte gewinnt (z.B. wenn alle die Figur fertig erstellt haben....)
- Der Spieler, der den Kreisel geworfen hat, ist für die jeweilige Runde Schiedsrichter und entscheidet bei Unklarheiten.
- Ist eine einfache Konstruktion zu erstellen, so ist es in der Regel allen Spielern möglich, diese fertig zu stellen.

Um nun Punkte zu gewinnen, muss man von seiner Konstruktion Holzklötzchen entfernen - wie viele ? Wenn alle Spieler Klötzchen entfernen, gewinnt derjenige, der keine entfernt. Bleiben alle Spieler bei der vollendeten Konstruktion, gewinnt niemand Punkte. Sie werden während des Spielens merken, wie sich das auswirkt.

Während man seine Konstruktion aufstellt, muss man nämlich die Gegenspieler und den rotierenden Kreisel sehr gut im Auge behalten! Befindet sich der eigene Spielstein zuoberst auf einem Spielsteinturm, ist es vielleicht ratsam, in der Konstruktion mit einem anderen Spieler gleich zu ziehen, um einem Spieler, der seinen Spielstein unter dem eigenen liegen hat, zum Sieg zu verhelfen - so kommt man sicher vorwärts !



Léo



Isaac



Luna



Malo



Wie werden die Spielsteine bewegt ?

Am Start bilden alle Spielsteine einen Turm. Ein Spieler, der eine Runde gewinnt, bewegt seinen Spielstein um die Anzahl Felder, die auf der Aufgabenkarte angegeben ist.

Bei der Bewegung nimmt er alle Spielsteine mit, die auf seinem Spielstein liegen. Auf dem Zielfeld wird nun der bewegte Turm umgedreht, so dass der Stein, der zuoberst lag, nun zuunterst zu liegen kommt und umgekehrt.

Befindet sich der Spielstein des Siegers der Runde zuoberst auf dem Stapel, zieht er natürlich alleine los.

Befinden sich bereits Spielsteine auf dem Feld, auf das die Spielsteine zu liegen kommen, werden sie einfach auf die bereits liegenden Steine gelegt (vorher den bewegten Stapel umdrehen).



Die Punkte auf den Karten geschrieben werden.



3 ACTED Felder (Pfeil mit Punkten)

Man gewinnt, wenn man einander hilft

Ein Spieler (oder mehrere – in diesem Fall wird der Stapel nicht umgedreht) kann seinen Spielstein freiwillig auf ein ACTED Feld ziehen, wenn er nach einer Bewegung auf dem Feld zu liegen kommt, das neben einem ACTED Feld liegt und durch einen Weg mit diesem verbunden ist. Dies ermöglicht es, dem oder den Spielern, deren Spielsteine zuhinterst auf dem Weg platziert sind, zu helfen.

Gewinnt ein Spieler auf der ACTED Karte oder der/die hinterste/n Spieler die Runde, geht der helfende Spieler (auf dem ACTED Feld) zurück auf den normalen Weg und bewegt seinen Spielstein um genau 2 Felder nach vorne. Der/die hintersten Spieler bewegen ihren Spielstein um die auf der Karten angegebenen Anzahl Felder.

Gewinnt keiner dieser Spieler, kann der helfende Spieler entscheiden, ob er seinen Spielstein wieder auf den Weg zurücklegen oder ihn auf dem ACTED Feld behalten will. Kommt der Spielstein auf den normalen Weg zurück, gibt es keinen Bonus ausser vielleicht dass der Stein des betreffenden Spielers nun auf einen anderen Spielstein zu liegen kommt, der inzwischen dasselbe Feld erreicht hat.

Spezialkarten

- Memo : (Fig. 1)

Die Spieler müssen sich die Aufgabe auf der Karte einprägen. Der Spieler, der den Kreisel geworfen hat, zählt auf 10 dann dreht er die Aufgabenkarte um. Erst ab diesem Moment dürfen alle Spieler mit Bauen beginnen. Natürlich dürfen Sie ihren Mitspielern über die Schulter schauen - aber wählen sie möglichst einen, der sich nicht irrt!

- Zwischen Daumen und Zeigefinger (Fig. 2 entre le pouce et l'index)

Das erste Holzklötzchen wird mit Daumen und Zeigefinger der einen Hand festgehalten, der Arm darf nicht auf dem Tisch abgestützt werden. Mit der anderen Hand wird gebaut.

- Kinn auf dem Tisch (Fig. 3 menton sur la table)

Bauen mit dem Kinn auf der Tischplatte

- Wange auf dem Tisch (Fig. 4 Joue sur la table)

Bauen Sie und legen Sie dazu Ihre Wange auf die Tischplatte.

- Linke Hand für Rechtshänder und umgekehrt (Fig. 5 avec la main gauche pour les droitiers....) Man darf nur mit der einen Hand konstruieren.

• Die Klötzchen werden nicht auf den Tisch gestellt, sondern zwischen Zeigefinger und Daumen gehalten, Arm nicht abgestützt.

- Auf dem rechten Bein stehend

• Der höchste Turm mit beliebigen Holzklötzchen - gleiche Höhen annullieren sich - Wange auf dem Tisch!

- Mit den kleinen Fingern

Man darf die Klötzchen nur mit den kleinen Fingern transportieren und abstellen.

- Mit den Daumen

Man darf die Klötzchen nur mit den Daumen transportieren und abstellen.

Fig. 1



Fig. 2

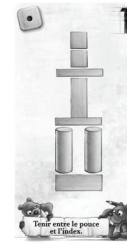


Fig. 3

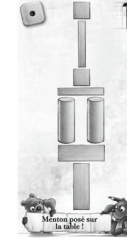


Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

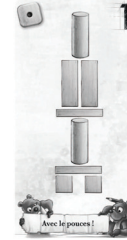
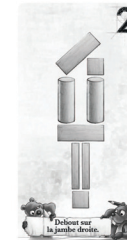


Fig. 7





Regel für die kleinen (ab 3 Jahren)

- nach dem Prinzip: wer den Weg als erster zurückgelegt hat, gewinnt
- spielen Sie ohne Kreisel
- achten Sie nicht auf die ACTED Felder
- spezielle Bedingungen der Karten werden nicht berücksichtigt

Alles bleibt sich gleich mit dem Unterschied, dass derjenige die Punkte, die auf der Aufgabenkarte angegeben sind erhält, der die Aufgabe als erster gelöst hat. Der erste Spieler im Ziel gewinnt das Spiel.



Spezielle Bedingungen der Karten werden nicht berücksichtigt.



Achten Sie nicht auf die ACTED Felder.



Spielen Sie ohne Kreisel.

Ammerkungen zum Spielbrett



Die Holzbrücke kann man höchstens zu zweit überqueren - sonst ist man zu schwer.



Das graue Tal (infranchissable seul) lässt sich nur mit mindestens einem Spielpartner durchqueren, aber nicht alleine.



Bei den Feldern, die mit 1 und 2 gekennzeichnet sind, darf der Sieger der Runde - wenn er will - seine Freunde stehen lassen, wenn er weiter zieht.
Brücke, Tal und Acted Feld mit Kreis hervorgehoben.

The Forest of Beaverwood

- Family skill game for 2 to 6 players 2 different levels of game (alternative rules for kids as young as 3 years' old)
- Playing time: approximately 30 minutes.

Contents

Rules of the game A board with a pattern on it A spinning top 4 tokens with different colours to be stacked up Each player has 8 wooden shapes: 2 parallelepipeds, 2 cubes, 2 rectangles and 2 cylinders 65 cards showing the shapes to be done.

Each card is worth a number of points ranging from 1 to 3. As you win points, you move forward.

A ease to put the cards on.

Preparation

Place the board on a table. The spinning top should be placed on its allotted space on the board.

Each player is given his 8 wooden shapes. The 65 cards named “shapes to be done” have been shuffled and are face down on one side of the board. The three legged wooden frame is place in a way so that the cards can be seen by all the players.

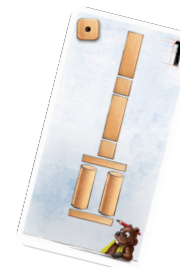
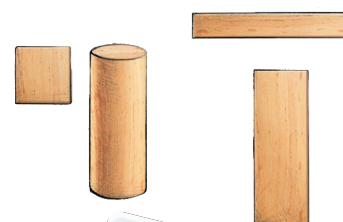
Each player selects one token. One player shuffles all the tokens and stacks them on top of the others on the start.

Object of the game

The winner is the 1rst player to complete the course by earning the building challenges. It is possible for a few players to complete the course all at once (in this very case, their tokens will be stacked on top of each other), so they share the win! It's only normal as they helped each other...

If you really want a winner, it will be the player who helped last.

All in all: as you cross the finishing line, you'll be a winner!





The play

The player whose token is on top of the pile starts the play. He spins the top in the centre of the board, turns the top card over and places it on the easel.

Should the spinning top get out of its allotted space, you have to spin it again.

As the top spins, each player tries to build the shape shown on the card. Obviously, the shape should be built in height and not flat on the table!!!

As the top stops spinning, you cannot hold your shape unless otherwise stated on the card.

The player to spin the top next is the player whose built is the exact copy as the one shown on the card.

We have done all the shapes shown on the cards, so they can all be done!

You are not allowed to hide while building!

Depending on the way the top is spun, it will spin from 15 to 40 seconds. So it is advisable to play this game on a flat, sturdy surface.



The Acted squares



A player (whether his token is on top of a pile of tokens or not) can deliberately

put his token on the Acted Square. A token can only be put on an Acted square when it was previously on the square near the path that goes to an Acted square.

If the player on the Acted square or one of the last players wins the go, the player that has helped the others moves forward 2 squares and the other players move forward for as many squares as shown on the playing card.

If there is no winner, the player on the Acted square can decide whether or not he stays on the Acted square in order to help the losing players. Otherwise, he carries the game on as normal.

Who wins the go ?

The winner is the player whose shape is completely built. If no player has succeeded in building the shape, the winner is the player who has stacked more blocks than the others.



3 ————— The points are written on the cards.



Watch out !

There can only be one winner at a go. If someone's stacking-up doesn't correspond to what's shown on the card, they are out of the go ! (**Malo**)

Should more than one player have the same number of wooden pieces stacked, they are out of the go ! (**Léo & Isaac**)

Amongst the players still in the go, the winner (**Luna**) is the player who stacked -if not all of his wooden pieces- most of his wooden pieces building the shape shown on the card.

The winner will move his token forward for as many points as shown on the card. Should all the players have successfully built the shape shown on the card, there is no winner and the next card is turned over. The person who spins the top is considered as the referee. So if there is any raised objection, the referee will bring things to a stop! Whenever the shape shown on a card is an easy one to do, it is very likely that all the players will have completed the shape before the spins stops. So, it might be advisable to take one or two pieces of the built off as a player may be eliminated if there is a draw.

Consequently, as the players put their wooden pieces together, they should have a look at the spinning top and at what the others are doing!

Finally, if your token is on top of 2 or 3 other tokens, it might be clever to be at a draw with another player's token, so that if a player whose token is in your pile wins, you are sure of moving forward.

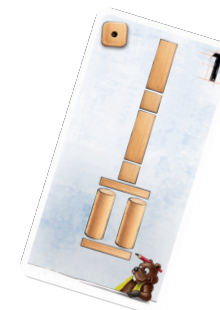
How to move forward ?

At the beginning of the game, all the tokens are piled up on top of the others. The player who finishes the shape shown on the card first (without being eliminated) will move his token forward making sure he takes the token(s) on top of his'. As the player reaches the square he has to go to, he will turn the token(s) upside down.

Consequently, his token is now on top of the pile!

If a few tokens are already on the square a player has to go to, the player puts the tokens on top of the others.

Should the token's player be on top of the pile, then he only takes his token leaving the others behind !



Léo



Isaac



Luna



Malo

Special cards

Most of the cards are simple ones (meaning there is just a shape represented). However, a few cards also show the players special things to do!

- **Memorize :**

The players have to memorize the shape shown on the “mémor” card before doing it.

The player, who spun the top, now turns the “mémor” card around so it can be seen by everyone. After counting from 1 to 10, the player will put the “mémor” card face down. The building can now start!

Players are allowed to copy the shape the other players are building, however keep in mind, they might get it all wrong!

- **Between the thumb and the forefinger :**

The very 1st wooden piece of the built is hold in between the thumb and the forefinger. Your arm does not lay on the table (way too easy!). So, you carry on building with the other hand.

- **Chin on the table :**

Everybody puts their chair backwards and lay their chin on the table. Now, everyone can build as usually.

Remember that the top is spinning!

- **Cheek on the table :**

Everybody puts his cheek on the table. Time to build!

- **Left hand for the right handers and right hand for the left handers :**

All you can use to build up the shape is your left hand if you're right handed or your right hand if you're left handed.

Good luck and good laugh!

- **Little fingers only :**

This one is a tough one!

Only the little fingers can be used in order to build the shape shown on the card.

- **Thumbs only :**

Same as before using only the thumbs.

- **Standing on the leg**

- **Only 3 or 4 pieces to put down :**

This one really is a war of nerves!

Fig. 1



Fig. 2

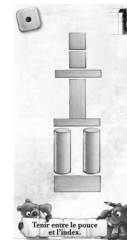


Fig. 3

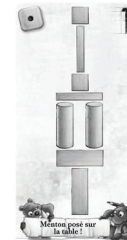


Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

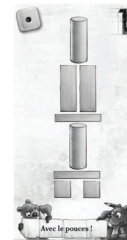


Fig. 7





Rules for children from 3 year's old

The object of the game is to complete the course as fast as can be.

Do not use the spinning top, nor the Acted squares. Finally do not take into account the additional indications written on the cards.

Pick only the cards with the dices with 1, 2 or 3 points. The cards are kept face down on their allotted space on the board. Each player takes a token and puts it next to the others on the start. The older player turns the 1st card over and puts it on the easel. The 1st player who manages to complete the figure shown, wins. So he moves his token forward for as many points as written on the card. Then, the player who's just won turns the following card over and so on...

The 1st player who reaches the finishing line is the winner.



Pick only the cards with the dices with 1, 2 or 3 points.



Do not use the Acted square.



Do not use the spinning top.

Special Cases



You cannot pass this point if you are more than 2 players, you are too heavy.



Unable to cross the bridge alone.
You must be accompanied by one or more players.



You can leave your travel partners and travel alone.

Just a little help :



Should you want to hear the spinning top when it stops, push in 4 drawing pins at regular intervals in the board. Be careful as boxwood is a hard wood! So don't push the drawing pins in completely!