

FOREST FiRST



3+



5 min



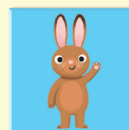
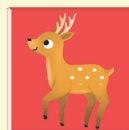
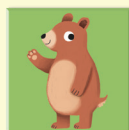
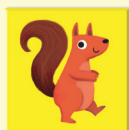
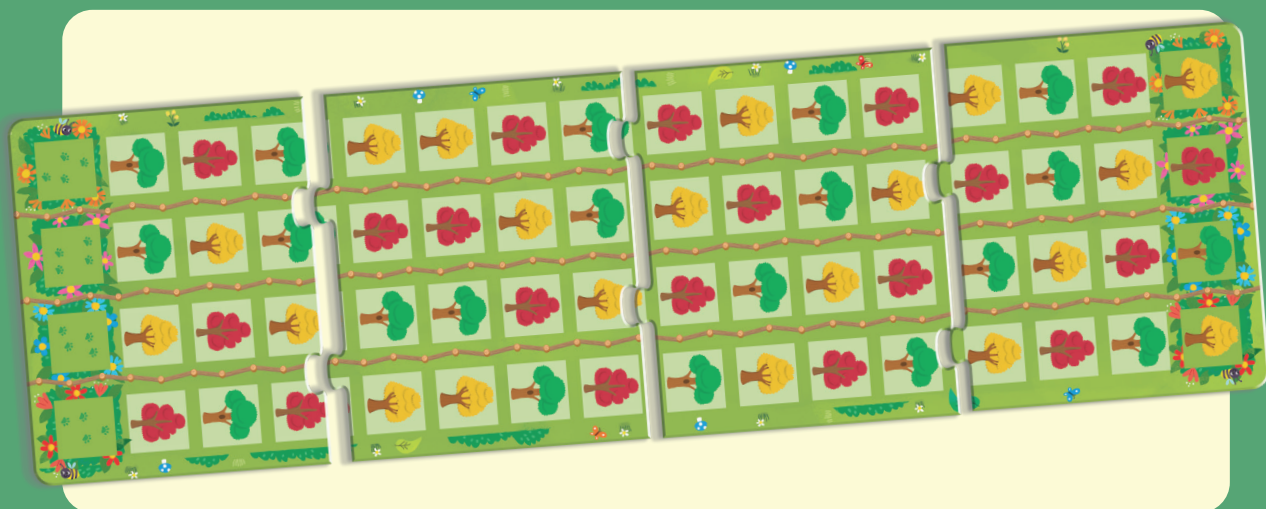
2 - 4



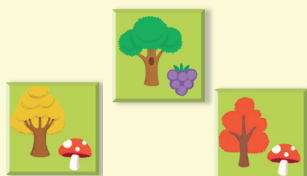
Kate Daubney
Marie & Wilfried Fort



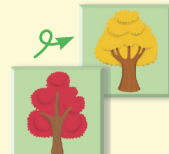
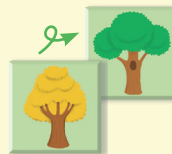
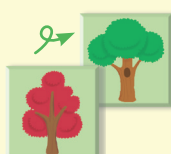
CONTENU - CONTENTS - INHALT CONTENIDO - CONTENUTO - INHOUD - OBSAH - VSEBINA



x1



x9



x21



3+



5 min



2 - 4



Jesen je v gozd prinesla čudovite barve, in to je popoln čas za dirko! Male živali se z različnimi hitrostmi premikajo od drevesa do drevesa! Vendar so vsa ta mala bitja tudi zelo požrešna in si ob najmanjši skušnjavi vzamejo odmor za malico, kar upočasni dirko.

Cilj igre: Kdor prvi prečka gozd, zmaga v igri.

Priprava igre:

Pred prvo igro iz embalažne plošče iztisnite **kartice živali**, **žetone premikanja** in **žetone s hrano**. Prav tako sestavite igralne figurice.

1. Sestavite igralno ploščo in jo postavite na sredino mize.
2. Vse žetone »**premikanja**« in žetone »**s hrano**« položite v vrečko in jih premešajte.
3. Vsak igralec izbere kartico živali in jo položi predse. Nato vzame ustrezno figurico in jo postavi na eno od začetnih polj cvetličnega travnika.



Potek igre:

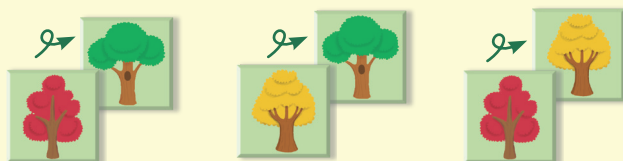
Igro začne najmlajši igralec, nato se igra nadaljuje v smeri urinega kazalca. Igra se konča, ko ena od živali doseže drevo sredi cvetličnega travnika na drugem koncu gozda.

Igralna poteza:

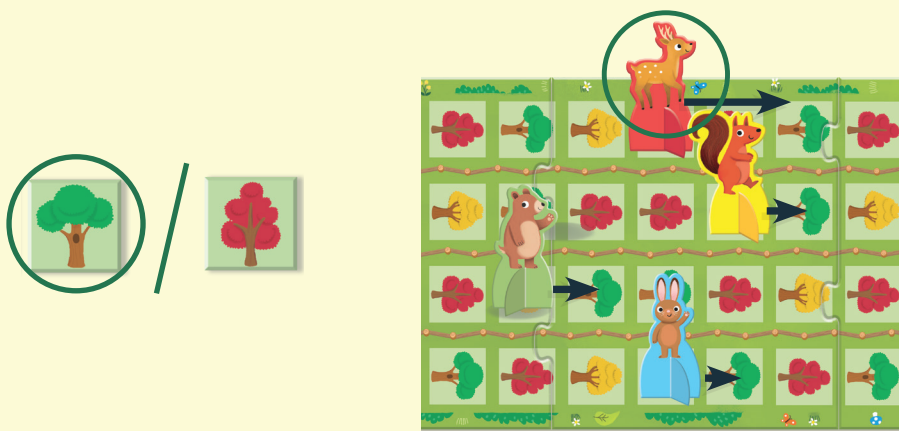
Igralec, ki je na vrsti, potegne en žeton iz vrečke. Tako dobi **žeton premikanja** ali **žeton s hrano**.

• Žetoni »premikanja«

Žetoni premikanja so obojestranski in na vsaki strani je možen en premik.



Igralec izbere eno od strani **žetona premikanja**, ki ga je potegnil, in premakne figurice vseh igralcev na naslednje polje z drevesom, ki ustreza izbrani strani. Premiki se vedno izvajajo na poti vsakega igralca.

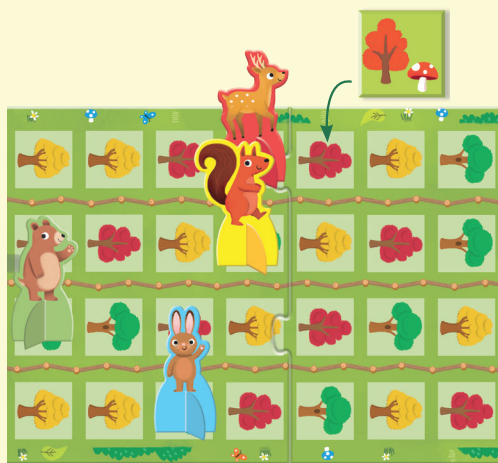


Opomba: Čim bližje je figurica cilju, manj dreves ostaja pred njo. Če pred figuro ni drevesa v barvi izbrane strani žetona, figurica ostane na mestu. Ko so porabljeni vsi **žetoni premikanja**, jih ne vrnemo v vrečko, temveč jih izločimo iz igre.

• Žetoni »s hrano«



Če igralec potegne **žeton s hrano**, izbere eno od nasprotnikovih poti in žeton postavi pred njegovo žival na polje z drevesom iste barve.

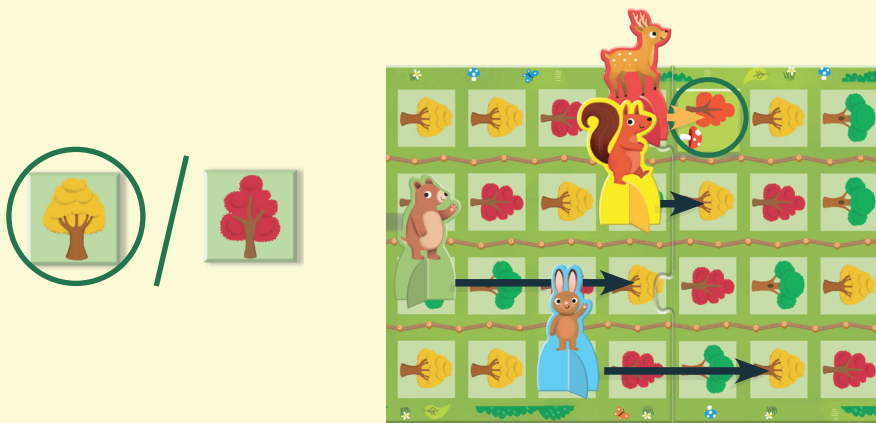


Opomba: Če igralec ne more postaviti izbranega **žetona s hrano**, ker na preostalih poljih nasprotnikovih poti ni dreves te barve, se žeton ne vrne v vrečko, temveč se izloči iz igre. Igralčeva poteza se konča.

Žetone s hrano lahko uporabite za upočasnitev živali drugih igralcev.

Če kateri od igralcev na poti naleti na **žeton s hrano**, se mora pri premiku ustaviti na polju, ki je pred poljem, na katerem leži žeton s hrano.

Žeton s hrano odstrani z igralne plošče in ga položi na karto svoje živali.



Igralčeva poteza se konča, ko izvede akcijo z žetonom premikanja ali hrane. Nato je na vrsti naslednji igralec, ki potegne figurico iz vrečke.

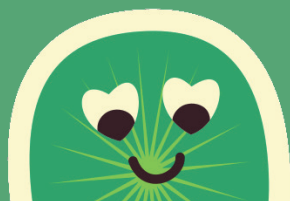


Konec igre:

Ko ena od živali steče do zadnjega drevesa na cvetočem travniku, takoj zmaga.

Če je rezultat na koncu dirke **neodločen**, odločajo **žetoni s hrano**, ki so jih igralci med igro položili na svoje karte živali. Zmaga igralec, ki je zbral največ hrane.

Če je rezultat še vedno neodločen, zmagajo vsi igralci.



Zasluge:

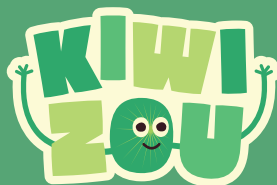
Avtorja igre: Marie & Wilfried Fort

Ilustracija: Kate Daubney

Zahvala: Kiwizou se zahvaljuje mladim preizkuševalcem: Émile in njenemu očetu, svojim prijateljem, Sophie in njeni družini, razredom v šoli v Saint-Exupéry de Bois-Colombes.

FOREST FIRST

KW25005



5, Bd Edgar Quinet
92700 Colombes
France
www.kiwizou.com

Distributer za Slovenijo:

4bambini, s.r.o.
Václavkova 22
160 00 Praha 6

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts.
Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza.
Piccole parti. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar.
Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.
Upozornenie. Obsahuje malé časti. Opozorilo. Vsebuje majhne dele.

