



Schleich 

ÜBER STOCK UND STEIN

PAR MONTS ET PAR VAUX • PER PRATIE PER BOSCHI



Ein kooperatives Würfelspiel für 2 bis 4 Horse-Club-Fans ab 7 Jahren

Oh je! Das kleine Fohlen Cookie hat allein die Koppel verlassen. Neugierig hat es seine Umgebung erkundet und sich dabei ziemlich weit vom Lakeside Reiterhof entfernt. Ihr seid die Horse-Club-Freundinnen Sofia, Hannah, Lisa und Sarah. Gemeinsam helft ihr Cookie, den Weg zurück zum Hof zu finden. Beeilt euch, damit das Fohlen noch vor Einbruch der Dunkelheit seinen Stall erreicht!

SPIELIDEE

Um Cookie sicher nach Hause zu geleiten, würfelt ihr die Symbole, die auf den einzelnen Feldern des Spielplans abgebildet sind. Würfelt ihr den Mond, wird ein Streifen des Spielplans auf die Nachtseite gedreht. Erreicht Cookie seinen Stall bevor es ganz dunkel ist, also bevor alle Streifen mit der Nachtseite nach oben auf dem Tisch liegen, habt ihr das Spiel gemeinsam gewonnen.

SPIELMATERIAL



SPIELVORBEREITUNG

Löst vor dem ersten Spiel alle Teile aus den Stanztafeln und steckt die Hindernisse in die Standfüßchen.

Legt die Geländestreifen mit der Tagseite nach oben nebeneinander auf den Tisch: Ihr beginnt mit dem Streifen, auf dem der geheime Wohnwagen der Horse-Club-Freundinnen zu sehen ist. Er ist auch mit einer **1** gekennzeichnet. Rechts daneben legt ihr den Streifen, auf dem eine **2** steht. Die übrigen Geländestreifen legt ihr in beliebiger Reihenfolge rechts davon an. Ans Ende der Reihe legt ihr den Geländestreifen mit der **12**, auf dem der Reiterhof abgebildet ist.



Stellt Cookie auf ein beliebiges Feld des ersten Streifens.

Stellt die 12 Hindernisse auf die Felder mit diesem Symbol:



Die 10 Leckerli-Chips legt ihr auf die Felder mit diesem Symbol:



Mischt die 16 Aktionskärtchen und teilt an jeden Spieler eines aus. Legt das Kärtchen aufgedeckt vor euch ab. Die übrigen Kärtchen legt ihr als verdeckten Stapel, also mit dem Kleeblatt nach oben, neben dem Spielplan bereit.

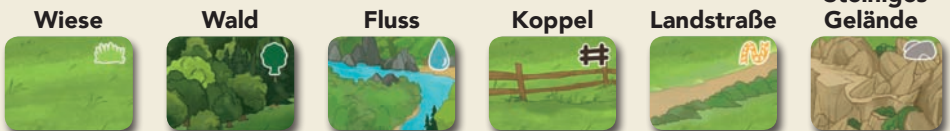
Legt die 4 Würfel bereit.

Jeder Spieler sucht sich einen Spielermarker aus. Er gibt an, welche der 4 Horse-Club-Freundinnen ihr in diesem Spiel seid: Sofia mit Blossom, Hannah mit Cayenne, Lisa mit Storm oder Sarah mit Mystery. Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, legt ihr die übrigen Spielermarker zurück in die Schachtel. Und nun geht es los!



SPIELABLAUF

Die Mädchen finden Cookie in der Nähe ihres Wohnwagens. Der Weg zurück zum Lakeside Hof führt über Stock und Stein und durch ganz unterschiedliche Landschaften, die ihr auf den Spielfeldern erkennt:



Um voran zu kommen, müsst ihr die auf den Landschaftsfeldern abgebildeten Symbole würfeln.

Ihr spielt alle zusammen gegen das Spiel. Der oder die jüngste von euch nimmt sich die 4 Würfel und würfelt zuerst. Dann überlegt ihr gemeinsam, wie ihr die 4 Würfel am besten einsetzt. In der nächsten Runde würfelt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

Hinweis: Ihr spielt gemeinsam im Team, deshalb könnt ihr euch beraten. Besprecht miteinander, in welcher Reihenfolge ihr die Würfel einsetzen wollt. Je nachdem, für welche Kombination ihr euch entscheidet, kommt ihr unterschiedlich weit voran. Nicht immer könnt ihr alle Würfel einsetzen. Würfel, deren Symbol ihr nicht ausführen könnt, verfallen. Versucht deshalb immer die bestmögliche Kombination zu finden, damit Cookie noch vor Einbruch der Dunkelheit auf dem Lakeside Hof ankommt.

WAS ZEIGEN DIE WÜRFEL?

a) Ein Landschaftssymbol

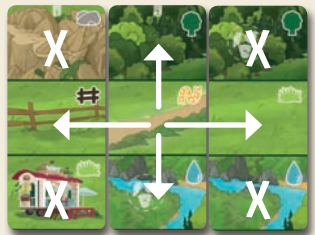
Die 6 verschiedenen Landschaften auf dem Spielplan sind mit einem entsprechenden Symbol gekennzeichnet, das ihr auch auf den Würfeln findet:



Habt ihr ein Landschaftssymbol gewürfelt, schaut nach, ob dieses Symbol auf einem Landschaftsfeld abgebildet ist, das an das Feld angrenzt, auf dem Cookie gerade steht. Ist dies der Fall, dürft ihr die Spielfigur auf dieses Feld setzen.

Ihr dürft Cookie auf Felder ziehen, die über, unter, vor oder hinter ihm sind, jedoch nicht auf diagonal, also schräg, angrenzende Felder.

Habt ihr Landschaftssymbole mehrerer aneinander angrenzender Felder gewürfelt, dürft ihr – je nachdem wie ihr die Würfel kombiniert – mehrere Felder weit ziehen. Damit ihr wisst, welcher Würfel euch für welches Feld hilft, legt ihr die Würfel am besten auf die Felder mit dem passenden Würfelsymbol.



Achtung Hindernis! Auf einigen Feldern stehen Hindernisse. Um diese Felder zu betreten, müsst ihr das erforderliche Symbol 2 Mal gewürfelt haben. Ihr könnt aber auch um diese Felder herumreiten oder eins eurer Aktionskärtchen einsetzen (s. unten).

b) Ein springendes Pferd



Das springende Pferd erlaubt euch, Cookie ein Feld nach oben oder nach unten zu setzen, ohne dass ihr das auf dem Feld abgebildete Symbol gewürfelt haben müsst. Auch Felder mit

Hindernissen dürft ihr mit diesem Symbol betreten, ohne dass ihr die beiden notwendigen Symbole gewürfelt haben müsst.

c) Ein Halbmond



Würfelt ihr einen Halbmond, heißt das, es wird langsam dunkel. Am Ende eures Spielzugs, also nachdem ihr die übrigen Würfel ausgeführt habt, dreht ihr deshalb den am weitesten links liegenden Geländestreifen, der mit der Tagseite nach oben liegt, auf die Nachtseite. So verdunkelt sich das Spielfeld nach und nach. Sollte Cookie gerade auf dem entsprechenden Streifen stehen, dreht ihr den Streifen ebenfalls um.

Achtung: Steht Cookie zu Beginn eines Spielzugs auf einem Geländestreifen, der mit der Nachtseite nach oben liegt, wird das Spiel schwieriger. In der Dämmerung könnt ihr schlechter sehen und kommt langsamer voran. Nachdem ihr gewürfelt habt, müsst ihr einen der 3 Würfel mit den Landschaftssymbolen zur Seite legen. Diesen Würfel dürft ihr in dieser Runde nicht verwenden, auch nicht in Verbindung mit einer Aktionskarte. Welchen Würfel ihr zur Seite legt, entscheidet ihr wieder gemeinsam. Vielleicht ist es ja ein Würfel, dessen Symbol euch in dieser Runde ohnehin nicht weitergebracht hätte.

d) Ein Kleeblatt



Würfelt ihr ein Kleeblatt, kommen euch Freundinnen und Freunde zur Hilfe. Nehmt ein Aktionskärtchen vom Stapel und legt es offen vor euch ab. Ihr könnt das Aktionskärtchen sofort einsetzen oder für eine spätere Runde aufheben. Jedes Kärtchen dürft ihr 1 Mal verwenden. Dann legt ihr es wieder unter den Stapel.

Die Aktionskärtchen ermöglichen euch folgende Aktionen:

Caroline Kramer ist Hannahs Mutter und als Tierärztin immer im Einsatz um Tieren in Not zu helfen. Aktionskarten, auf denen ihr Caroline seht, könnt ihr anstelle eines Würfels einsetzen. Fehlt euch in einem Zug zum Beispiel ein Baum, um ein Waldstück zu betreten, könnt ihr stattdessen das Aktionskärtchen mit dem Baum verwenden.



Anna Collins ist die Besitzerin von Sofias Pferd Blossom. Die erfolgreiche Geschäftsfrau hat immer einen guten Rat für die Freundinnen. Mit dieser Aktionskarte könnt ihr ein gewürfeltes Landschaftssymbol in ein anderes Landschaftssymbol verwandeln. Würfelt ihr zum Beispiel einen Zaun, könnt ihr damit auch ein Wiesen-, Fluss- oder Straßenfeld betreten.



Mia, ist Hannahs kleine Schwester. Zusammen mit ihrem Shetlandpony Spotty erkundet sie die Umgebung von Lakeside. Mit einem Aktionskärtchen, auf dem Mia abgebildet ist, dürft ihr ausnahmsweise diagonal ziehen. Das Landschaftssymbol, das auf dem jeweiligen Feld abgebildet ist, braucht ihr dazu nicht gewürfelt zu haben.



Der beliebte Reitlehrer **Tom** zeigt euch, wie ihr Hindernisse bewältigen könnt. Dieses Aktionskärtchen erlaubt es euch, ein Feld mit einem Hindernis zu betreten, ohne dass ihr 2 Mal das erforderliche Landschaftssymbol gewürfelt haben müsst. Wenn ihr 1 Würfel mit dem erforderlichen Symbol und diese Karte zusammen einsetzt, könnt ihr Cookie auf das Feld mit dem Hindernis ziehen.



Die Leckerli-Chips



So ein langer Ritt macht Pferde hungrig und durstig. Auf 10 Landschaftsfeldern findet ihr Wasser, Äpfel und Möhren. Damit Cookie und die 4 Pferde der Horse-Club-Freundinnen nicht völlig erschöpft auf dem Lakeside Hof ankommen, müsst ihr diese Landschaftsfelder betreten und die Chips einsammeln. Um das Spiel zu gewinnen, ist es notwendig, dass ihr alle Leckerli-Chips einsammelt.

SPIELENDEN

Ihr habt das Spiel gemeinsam gewonnen, wenn Cookie seinen Stall auf dem Lakeside Hof erreicht, bevor alle Geländestreifen des Spielplans mit der Nachtseite nach oben ausliegen und ihr alle Leckerli-Chips eingesammelt habt. Gut gemacht! Ihr seid ein starkes Team!

Ihr habt das Spiel gemeinsam verloren, wenn alle Geländestreifen des Spielplans mit der Nachtseite nach oben ausliegen, bevor ihr den Stall erreicht und / oder wenn ihr nicht alle Leckerli-Chips eingesammelt habt. Am besten probiert ihr es gleich noch einmal!

Un jeu de dés coopératif pour 2 à 4 ami(e)s du Horse Club à partir de 7 ans

FRANÇAIS

Oh non ! Le petit poulain Cookie est sorti de l'enclos tout seul. Il a exploré les environs avec curiosité et s'est un peu trop éloigné de Lakeside. Vous êtes les quatre amies du Horse Club, Sofia, Hannah, Lisa et Sarah. Ensemble, vous devez aider Cookie à retrouver son chemin jusqu'au centre équestre. Dépêchez-vous pour que le poulain puisse rentrer à l'écurie avant la tombée de la nuit !

IDÉE DU JEU

Pour raccompagner Cookie chez lui en toute sécurité, lancez les dés pour obtenir les symboles qui sont représentés sur les différentes cases du plateau de jeu. Si vous obtenez la lune au lancer de dés, il faut retourner une bande du plateau de jeu du côté « nuit ». Si Cookie atteint l'écurie avant qu'il ne fasse complètement noir, c'est-à-dire avant que toutes les bandes du plateau ne soient tournées avec le côté « nuit » au-dessus, vous avez remporté la partie ensemble.

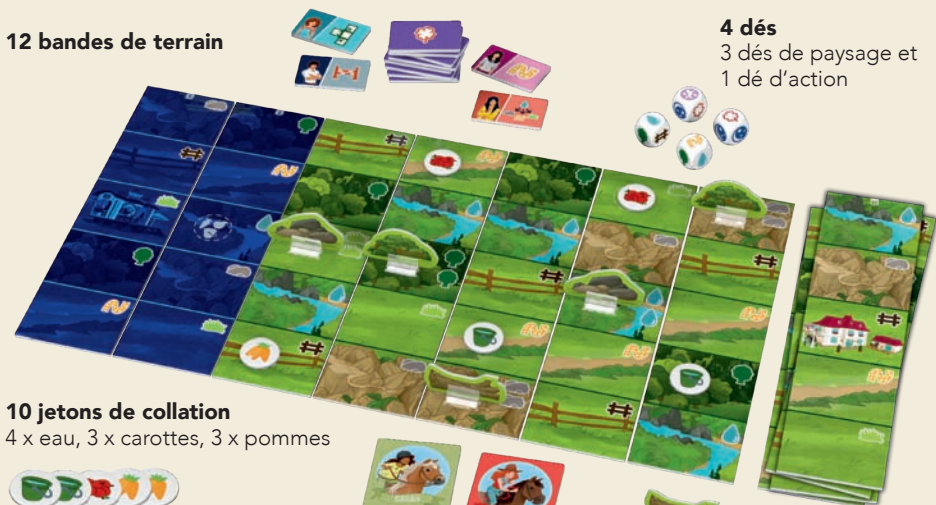
MATÉRIEL

16 petites cartes d'action

12 bandes de terrain

4 dés

3 dés de paysage et
1 dé d'action



10 jetons de collation

4 x eau, 3 x carottes, 3 x pommes



1 figurine
(Cookie)



4 marqueurs de joueur



12 obstacles

PRÉPARATIFS

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, détachez toutes les pièces des planches prédécoupées et enfoncez les obstacles dans les socles.

Posez les bandes de terrain les unes à côté des autres sur la table, le côté « jour » au-dessus : commencez par la bande sur laquelle on voit la caravane des amis du Horse Club. Elle est marquée d'un **1**. À droite de celle-ci, posez la bande qui porte un **2**. Posez ensuite les bandes de terrain restantes à droite, dans l'ordre de votre choix. Vous devez placer au bout de la rangée la bande de terrain numéro **12**, qui représente le centre équestre.

Placez Cookie sur une case de votre choix de la première bande.



Posez les 12 obstacles sur les cases avec ce symbole :



Placez les 10 jetons de collation sur les cases avec ce symbole :



Mélangez les 16 petites cartes d'action et distribuez-en une à chaque joueur. Posez la petite carte devant vous, face visible. Les petites cartes restantes constituent une pile face cachée – c'est-à-dire le côté avec le trèfle au-dessus – que vous posez à côté du plateau de jeu.

Préparez les 4 dés.

Chaque joueur choisit un marqueur de joueur. Celui-ci indique laquelle des 4 amies du Horse Club vous serez au cours la partie : Sofia avec Blossom, Hannah avec Cayenne, Lisa avec Storm ou Sarah avec Mystery. Si vous jouez à deux ou à trois, remettez les marqueurs de joueur restants dans la boîte du jeu. Et maintenant, c'est parti !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les jeunes filles trouvent Cookie à proximité de leur caravane. Le chemin pour retourner à Lakeside passe par des terrains plus ou moins difficiles et par des paysages très différents, que vous pouvez reconnaître sur les cases du plateau de jeu :



Pour avancer, vous devez obtenir aux dés les symboles représentés sur les cases de paysage.

Vous jouez tous ensemble contre le jeu. Le ou la plus jeune d'entre vous prend les 4 dés et les lance en premier, puis vous lancerez les 4 dés à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Après le lancer de dés de chaque joueur, vous réfléchissez ensemble à la meilleure manière d'utiliser le résultat obtenu avec les 4 dés.

Remarque : Vous jouez ensemble, en équipe, vous pouvez donc vous conseiller les uns les autres. Discutez entre vous pour savoir dans quel ordre vous voulez utiliser les dés. Selon la combinaison pour laquelle vous opterez, vous avancerez plus ou moins. Vous ne pourrez pas toujours utiliser tous les dés. Les dés dont vous ne pourrez pas utiliser le symbole seront perdus. Essayez donc toujours de trouver la meilleure combinaison possible pour que Cookie arrive à Lakeside avant la tombée de la nuit.

QUEL EST LE RÉSULTAT OBTENU AUX DÉS ?

a) Un symbole de paysage

Les 6 différents paysages figurant sur le plateau de jeu sont identifiés par un symbole correspondant, que vous retrouvez sur les dés :



prairie



forêt



rivière



enclos



route

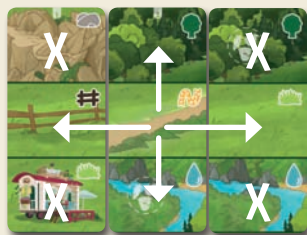


terrain
caillouteux

Si vous avez obtenu aux dés un symbole de paysage, regardez si ce symbole est représenté sur une case de paysage voisine de la case sur laquelle se trouve Cookie. Si c'est le cas, vous pouvez déplacer la figurine sur cette case.

Vous pouvez déplacer Cookie sur la case d'au-dessus, d'en dessous, de devant ou de derrière, mais pas en diagonale, c'est-à-dire pas sur les cases avoisinantes par les angles.

Si vous avez obtenu aux dés des symboles de paysage de plusieurs cases voisines les unes des autres, vous pouvez – en fonction de la manière dont vous combinez les dés – avancer de plusieurs cases. Pour que vous sachiez quel dé vous utilisez pour quelle case, le mieux est que vous posiez les dés sur les cases avec le symbole correspondant.



Attention obstacle ! Sur quelques cases se trouvent des obstacles. Pour pouvoir vous déplacer sur ces cases, vous devez avoir obtenu 2 fois le symbole nécessaire aux dés. Mais vous pouvez aussi contourner ces cases ou utiliser l'une de vos cartes d'action (voir plus bas).

b) Un cheval qui saute



Le cheval qui saute vous permet de déplacer Cookie d'une case vers le haut ou vers le bas sans avoir obtenu aux dés le symbole représenté sur la case. Avec ce symbole de cheval, vous pouvez même vous déplacer sur des cases avec des obstacles sans avoir obtenu aux dés les deux symboles nécessaires.

c) Un croissant de lune



Si vous obtenez aux dés un croissant de lune, cela signifie que l'obscurité commence doucement à tomber. À la **fin de votre tour de jeu**, c'est-à-dire **après** avoir exécuté le résultat des autres dés, vous devez donc tourner du côté « nuit » la bande de paysage côté « jour » qui se trouve la plus à gauche. Vous allez ainsi plonger progressivement le plateau de jeu dans l'obscurité. Si Cookie se trouve sur la bande concernée, vous retournez tout de même la bande.

Attention : Si, au début d'un tour de jeu, Cookie se trouve sur une bande de terrain tournée du côté « nuit », le jeu devient plus difficile. Dans l'obscurité, vous voyez moins bien et vous avancez plus lentement. Une fois que vous avez lancé les dés, vous devez mettre de côté l'un des 3 dés montrant un symbole de paysage. Vous ne pourrez **pas utiliser ce dé au cours de ce tour**, même pas en association avec une carte d'action. À vous de décider ensemble quel dé vous laissez de côté. Peut-être y a-t-il un dé dont le symbole ne vous aurait de toute façon pas aidé au cours de ce tour.

d) Un trèfle



Si vous obtenez un trèfle aux dés, des ami(e)s viennent vous apporter leur aide. Prenez une petite **carte d'action** sur la pile et posez-la devant vous, face visible. Vous pouvez utiliser la carte d'action immédiatement ou la garder pour un tour ultérieur. Vous ne pouvez utiliser chaque petite carte qu'1 fois. Vous la remettez ensuite en dessous de la pile.

Les petites cartes d'action vous permettent de réaliser les actions suivantes :

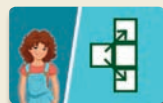
Caroline Kramer est la mère d'Hannah et en tant que vétérinaire, elle est toujours prête à aider les animaux en détresse. Les cartes d'action sur lesquelles Caroline apparaît peuvent être utilisées à la place d'un dé. S'il vous manque par exemple un arbre lors d'un tour pour pouvoir entrer dans la forêt, vous pouvez utiliser à la place la petite carte d'action avec l'arbre.



Anna Collins est la propriétaire du cheval de Sofia, Blossom. Cette brillante femme d'affaires a toujours un bon conseil à donner aux amies du Horse Club. Avec cette carte d'action, vous pouvez transformer un symbole de paysage obtenu aux dés en un autre symbole de paysage. Si vous obtenez par exemple une clôture aux dés, vous pouvez tout de même vous déplacer dans une prairie, dans une rivière ou sur une route.



Mia, est la petite sœur d'Hannah. Avec son poney shetland Spotty, elle explore les environs de Lakeside. Avec une carte d'action sur laquelle Mia est représentée, vous pouvez exceptionnellement vous déplacer en diagonale. Vous n'avez pas besoin pour cela d'avoir obtenu aux dés le symbole de paysage correspondant à la case concernée.



Tom, professeur d'équitation apprécié, vous montre comment surmonter les obstacles. Cette carte d'action vous permet de vous déplacer sur une case avec un obstacle sans forcément avoir obtenu 2 fois le symbole nécessaire aux dés. Si vous utilisez 1 dé avec le symbole requis associé à cette carte, vous pouvez en effet avancer Cookie sur la case présentant un obstacle.



Les jetons de collation



Une chevauchée aussi longue donne faim et soif aux chevaux. Sur 10 cases de paysage, vous trouverez de l'eau, des pommes et des carottes. Pour que Cookie et les 4 chevaux des amies du Horse Club n'arrivent pas à Lakeside complètement épuisés, vous devez vous déplacer sur ces cases de paysage et ramasser les jetons. Pour gagner, il est nécessaire d'avoir ramassé tous les jetons de collation.

FIN DE LA PARTIE

Vous avez remporté la partie ensemble si Cookie atteint l'écurie à Lakeside avant que toutes les bandes du plateau de jeu ne soient tournées du côté « nuit » et si vous avez ramassé tous les jetons de collation. Bien joué ! Vous formez une bonne équipe !

Vous avez perdu ensemble si toutes les bandes du plateau de jeu sont tournées du côté « nuit » avant que vous n'ayez atteint l'écurie et / ou si vous n'avez pas ramassé tous les jetons de collation. Vous devriez essayer tout de suite de rejouer !

Un gioco di dadi cooperativo per 2-4 amiche dell'Horse Club da 7 anni in sù

Oh, no! Il puledrino Cookie si è allontanato da solo dal pascolo. È curioso e ha fatto un giro per esplorare i dintorni, ma si è allontanato molto dal maneggio Lakeside. Voi siete le amiche dell'Horse Club: Sofia, Hannah, Lisa e Sarah. Insieme aiutate Cookie a ritrovare la strada per il maneggio. Dovete fare in fretta perché il puledrino raggiunga la stalla prima che faccia buio!

L'IDEA

Per far arrivare Cookie a casa dovete tirare i dadi ottenendo i simboli presenti sulle caselle del tabellone. Se sul dado c'è la luna, una striscia del cartellone andrà girata dalla parte della notte. Se Cookie raggiunge la sua stalla prima che sia completamente buio, cioè prima che tutte le strisce abbiano la parte della notte rivolta verso l'alto, avrete vinto la partita tutti insieme.

MATERIALE DI GIOCO

16 carte azione

12 strisce del tabellone

4 dadi

(3 dadi dei luoghi
e 1 dado azione)



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima di iniziare la prima partita togliete tutte le forme dalla tavola prefustellata e inserite gli ostacoli nei piedistalli.

Disponete sul tavolo le strisce del tabellone in modo che siano le une vicino alle altre con la parte del giorno rivolta verso l'alto: iniziate con la striscia che mostra la roulotte delle amiche dell'Horse Club. È contrassegnata dal numero **1**. A fianco, sulla destra, disponete la striscia con il numero **2**. E poi sempre a destra mettete le altre strisce nell'ordine che preferite. Alla fine disponete la striscia con il numero **12**, sulla quale si vede il maneggio.



Mettete Cookie su una casella a piacere della prima striscia.

Mettete i 12 ostacoli sulle caselle con il simbolo:



Mettete i 10 dischetti delle vivande sulle caselle con il simbolo:



Mischiare le 16 carte azione e distribuirne una a ciascun giocatore. Mettete la carta scoperta davanti a voi. Vicino al tabellone poggiate il mazzo con le restanti carte coperte, cioè con il quadrifoglio rivolto verso l'alto.

Tenete pronti i 4 dadi.

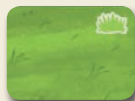
Ogni giocatore sceglie un segnalino. I segnalini indicano quale delle 4 amiche dell'Horse Club siete nella partita in corso: Sofia con Blossom, Hannah con Cayenne, Lisa con Storm o Sarah con Mystery. Se giocate in due o in tre, riponete nella scatola i segnalini rimasti. E adesso si comincia!



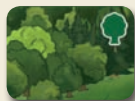
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Le amiche trovano Cookie vicino alla loro roulotte. La strada per raggiungere il maneggio Lakeside passa per prati, boschi e altri paesaggi, che potete riconoscere sulle caselle:

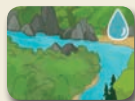
Prato



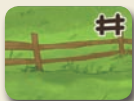
Bosco



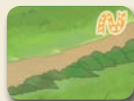
Fiume



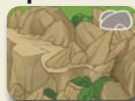
Pascolo



Strada



Zona pietrosa



Per poter procedere dovete tirare i dadi e ottenere i simboli presenti sulle caselle con i paesaggi.

Giocate tutti insieme contro il gioco. Il più giovane o la più giovane di voi inizia: prende i dadi e li tira. Successivamente continuerete in senso orario. Dopo che sono stati tirati i dadi riflettete insieme sul miglior modo di utilizzarli.

Attenzione: poiché giocate tutti nella stessa squadra, vi potete consultare. Decidete insieme in quale ordine utilizzare i dadi. A seconda della combinazione che scegliete, procederete in modo diverso. Non sempre potrete utilizzare tutti i dadi. I dadi dei quali non potete usare il simbolo rimangono inutilizzati. Cercate sempre di trovare la combinazione migliore per far arrivare Cookie alla fattoria Lakeside prima che faccia buio.

COSA C'È SUI DADI?

a) Il simbolo di un paesaggio

I 6 diversi paesaggi presenti sul tabellone sono contrassegnati da appositi simboli che trovate anche sui dadi:



Prato



Bosco



Fiume



Pascolo



Strada

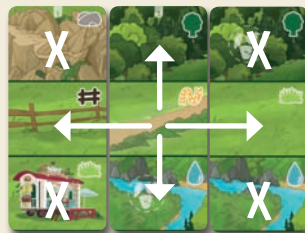


Zona pietrosa

Se sul dado avete ottenuto il simbolo di un paesaggio, guardate se lo stesso simbolo si trova su una casella confinante con quella dove si trova al momento Cookie. Se è così, potete spostare la pedina su questa casella.

Potete spostare Cookie sulle caselle che si trovano davanti, dietro, a destra o a sinistra della sua casella, ma non in diagonale.

Se lanciando i dadi avete ottenuto i simboli presenti su più caselle confinanti tra loro, potete – a seconda della combinazione di dadi che scegliete – procedere per più caselle. Il modo migliore per vedere quale dado in quale casella vi può aiutare, è mettere i dadi sulle caselle con il simbolo corrispondente.



Attenzione ostacoli! Su alcune caselle si trovano degli ostacoli. Per poter accedere a queste caselle dovete ottenere il simbolo necessario due volte. Avete anche la possibilità di aggirare queste caselle o di usare una delle vostre carte azione (vedete più avanti).

b) Un cavallo che salta



Il cavallo che salta vi permette di spostare Cookie di una casella in avanti o indietro senza che abbiate ottenuto con i dadi il simbolo che vi è riprodotto. Questo simbolo vi permette di spostarvi anche su caselle con ostacoli senza che abbiate ottenuto con i dadi i due simboli necessari.

c) La luna



Se sui dadi avete il simbolo della luna significa che si sta facendo buio. Alla fine del vostro turno di gioco, ossia dopo aver giocato gli altri dadi, dovete girare la striscia che si trova più a sinistra del tabellone e che mostra il giorno, in modo che sia visibile il lato della notte. Così il terreno di gioco diventa progressivamente più buio. Anche se Cookie si trova proprio sulla striscia che dovete girare, la girate comunque.

Attenzione: se all'inizio di un turno di gioco Cookie si trova su una striscia che ha il lato della notte rivolto verso l'alto, il gioco si fa difficile. Al crepuscolo avete più difficoltà a vedere la strada e quindi procedete più lentamente. Dopo aver tirato i dadi, dovete togliere uno dei tre dadi con i simboli del paesaggio. Non potrete usare questo dado durante il turno, nemmeno in combinazione con una carta azione. Decidete insieme quale dado eliminare. È anche possibile che su uno dei dadi abbiate un simbolo che non vi sarebbe comunque servito in questo turno.

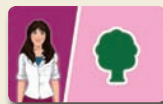
d) Un quadrifoglio



Se sul dado avete un quadrifoglio vi vengono in aiuto delle amiche e degli amici. Pescate una **carta azione** dal mazzo e mettetela scoperta davanti a voi. Potete giocare la carta azione immediatamente o conservarla per un altro turno. Ogni carta può essere utilizzata solo una volta. Dopo averla giocata la rimettete sotto il mazzo.

Le carte azione vi permettono di eseguire le seguenti azioni:

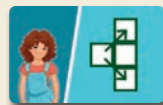
Caroline Kramer è la madre di Hanna, fa la veterinaria e aiuta sempre gli animali in difficoltà. Potete utilizzare le carte azione sulle quali trovate Caroline al posto di un dado. Se vi manca ad esempio il simbolo di un albero per arrivare sulla casella del bosco, potete usare al suo posto la carta azione con l'albero.



Anna Collins è la proprietaria del cavallo di Sofia, Blossom. È una donna d'affari di successo che ha sempre un buon consiglio per le amiche. Con questa carta azione potete trasformare uno dei simboli di paesaggio che avete su un dado in un altro simbolo. Se avete ad esempio il simbolo di una recinzione potete andare anche su una casella con prato, fiume o strada.



Mia è la sorella minore di Hanna. Insieme al suo pony Shetland Spotty va alla scoperta dei dintorni di Lakeside. Con una carta azione con l'immagine di Mia potete spostarvi in diagonale. Per farlo non è necessario che abbiate sui dadi il simbolo presente sulla casella su cui vi volete spostare.



L'apprezzatissimo istruttore di equitazione **Tom** vi mostra come superare gli ostacoli. Questa carta azione vi permette di spostarvi su una casella con un ostacolo senza che abbiate ottenuto con i dadi 2 volte il simbolo necessario. Se usate 1 dado con il simbolo richiesto insieme a questa carta, potete spostare Cookie sulla casella con l'ostacolo.



I dischetti con le vivande



Dopo una cavalcata così lunga i cavalli hanno fame e sete. Su 10 caselle trovate acqua, mele e carote. Affinché cookie e i 4 cavalli delle amiche dell'Horse Club non arrivino al maneggio

Lakeside completamente stremati, dovete raggiungere queste caselle e collezionare i dischetti. Per vincere la partita dovete raccogliere **tutti** i dischetti con le vivande.

FINE DEL GIOCO

Vincete la partita tutti insieme se Cookie riesce a raggiungere la stalla nel maneggio Lakeside prima che tutte le strisce del tabellone siano state girate con la parte della notte rivolta verso l'alto e se avete raccolto tutti i dischetti con le vivande. Grandioso! Siete una squadra fortissima!

Perdete la partita tutti insieme se tutte le strisce del tabellone hanno la parte della notte rivolta verso l'alto prima che siate riusciti a raggiungere la stalla e/o non avete raccolto tutti i dischetti con le vivande. Meglio che facciate subito un'altra partita!



Schmidt Spiele GmbH,
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

40586

Spielautoren: Christian Fiore, Knut Happel
Grafik: fiore-gmbh.de
Redaktion: Katja Kluska

© 2018 Schleich

WEITERE PRODUKTE VON SCHMIDT SPIELE

AUTRES PRODUITS DE SCHMIDT SPIELE • ALTRI PRODOTTI DI SCHMIDT SPIELE



56190 Puzzle 100



56240 Puzzle 150



Mit
Pferde-
poster!



51424 Spiel/Jeu/Gioco

