

Susan McKinley Ross

Flieg mit, kleine Eule!

Vole avec nous, petit hibou !
Vola con noi, piccolo gufo!

Spielanleitung

Flieg mit, kleine Eule!

Ein eulenstarkes, kooperatives Spiel für 2-4 Spieler
ab 4 Jahren von Susan McKinley Ross

Inhalte



50 Plättchen
(36 Farb- und
14 Sonnenplättchen)

1 Spielplan



6 Eulen



1 Zeitstein



Die sechs kleinen Eulen lieben es, nachts den Wald zu erkunden. Was es da alles zu entdecken gibt! Doch vor Tagesanbruch müssen sie wieder zu Hause sein. Helft den kleinen Eulen, rechtzeitig ins Nest zu fliegen, damit sich Papa- und Mama-Eule keine Sorgen machen.

Ein paar Vorbereitungen

Ihr könnt „Flieg mit, kleine Eule“ in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen spielen.

- Zum Kennenlernen: Ihr spielt mit **3** Eulen, die ihr auf die Startfelder 1, 2 und 3 stellt.



- b. Für fortgeschrittene Eulen: Nehmt **4** Eulen, und stellt sie auf die Startfelder 1, 2, 3 und 4.
- c. Ihr seid schon Eulen-Helfer-Profis? Spielt mit allen **6** Eulen und verteilt sie auf die Startfelder 1 - 6.

Nachdem ihr die Eulen auf die Startfelder gestellt habt, mischt ihr die **Plättchen** mit der Farbseite nach unten. Jeder von euch bekommt 3 Plättchen und legt sie offen vor euch. Aus den restlichen Plättchen bildet ihr einen verdeckten Nachziehstapel. Daneben entsteht später während des Spiels noch einen Ablagestapel aus den Plättchen, die ihr ausspielt.



Legt den **Zeitstein** auf das erste Feld der Sonnenleiste links unter den Mond.

Seid clever und plant eure Spielzüge zusammen. Denn ihr spielt alle mit allen 6 Eulen und habt ein gemeinsames Ziel: Die Eulen vor Sonnenaufgang ins Nest zu bringen.



Jetzt geht es los!

Wer am besten das Geräusch einer Eule nachmachen kann, beginnt. Danach seid ihr im Uhrzeigersinn an der Reihe.



Also helft Euch gegenseitig, damit ihr am Ende gemeinsam gewinnt!

Jeder Spielzug besteht aus **3 Aktionen**, die ihr nacheinander ausführt:

1. Spielt eines eurer Plättchen aus und legt es dann auf den Ablagestapel.
2. Zieht entweder mit dem Zeitstein oder mit einer Eule.
3. Zieht ein Plättchen vom Nachziehstapel nach, sodass ihr immer 3 Plättchen vor euch liegen habt.

• **Habt ihr ein Sonnenplättchen vor euch liegen**, MÜSST ihr dieses ausspielen. Legt es auf den Ablagestapel und setzt den Zeitstein ein Feld weiter in Richtung Sonne. Dann zieht ihr ein neues Plättchen und euer Spielzug ist beendet.

Habt ihr KEIN Sonnenplättchen vor euch liegen, spielt ihr eines eurer 3 Farbplättchen, sucht euch eine Eule aus und fliegt mit ihr auf das nächste freie Spielfeld, das die gleiche Farbe hat wie das ausgespielte Farbplättchen (Ihr fliegt mit den Eulen natürlich immer Richtung Nest).

Steht auf dem nächsten Spielfeld der entsprechenden Farbe schon eine andere Eule, fliegt ihr über diese Eule hinweg zum nächsten freien Feld der Farbe. So könnt ihr mit einer Eule ganz weit fliegen, wenn unterwegs mehrere Eulen auf Farbfeldern dieser Farbe stehen. Nutzt diese Möglichkeit aus, denn so fliegen die Eulen noch schneller ins Nest.

Beispiel:

Mit dem pinken Plättchen kann die Eule von Startfeld 1 über drei ihrer Eulen-Freunde hinweg bis zum nächsten freien pinken Spielfeld fliegen.



Jedes Mal, wenn ihr mit einer Eule über eine andere Eule fliegt, ruft laut „Schuchu!“.

Denn so grüßen sich kleine Eulen, wenn sie sich unterwegs treffen.

Endspurt

Ihr könnt mit einer Eule ins Nest fliegen, wenn vor dieser Eule kein freies Feld mehr ist, das die gleiche Farbe hat wie das Farbplättchen, das ihr ausspielt.

Alle Eulen im Nest?

Habt ihr es geschafft, mit allen Eulen ins Nest zu fliegen, bevor die Sonne aufgegangen ist, d. h. bevor der Zeitstein das letzte Feld unter der Sonne erreicht hat? Super gemacht! Alle Eulen sind rechtzeitig zu Hause und ihr habt zusammen gewonnen.

Müsst ihr den Zeitstein auf das letzte Feld unter der Sonne ziehen, bevor alle Eulen im Nest sind, habt ihr leider verloren. Aber das ist kein Problem. Stellt die Eulen wieder zurück auf die Startfelder und versucht es noch einmal!



Psst, ich verrate euch einen kleinen Tipp: Passt auf, dass keine Eule während des Spiels zu weit zurück bleibt. Sonst wird es für sie schwer aufzuholen.

Wenn ihr die gleiche Farbe mehrmals hintereinander ausspielt, kommen die Eulen besonders schnell voran.



Vole avec nous, petit hibou !

Un jeu très chouette de Susan McKinley Ross
pour une équipe de 2 à 4 joueurs
à partir de 4 ans

Contenu :



50 Pplaquettes
(36 plaquettes de couleur
et 14 plaquettes soleil)



1 planche de jeu



6 hiboux



1 marqueur de
temps



De nuit, les six petits hiboux adorent partir à la découverte de la forêt. Et il y a tout un tas de choses qui excitent leur curiosité ! Il leur faut cependant rentrer chez eux avant que le jour ne se lève ! Aidez les petits hiboux à retrouver leur nid à temps pour que Papa et Maman Hibou ne se fassent pas de souci.

Quelques préparatifs

Trois degrés de difficulté vous sont proposés pour jouer à « Vole avec nous, petit hibou ».

- Le premier niveau vous apprend à connaître le jeu : vous jouez alors avec **3** hiboux que vous posez sur les cases de départ 1, 2 et 3.
- Si vous vous êtes déjà familiarisés avec le jeu, prenez **4** hiboux que vous posez sur les cases de départ 1, 2, 3 et 4.
- Le troisième niveau s'adresse aux pros ! Vous jouez avec tous les **6** hiboux, que vous répartissez sur les cases de départ 1 à 6.

Après avoir posé vos hiboux sur les cases de départ, mélangez **les plaquettes**, la face couleur étant cachée. Chacun de vous reçoit



3 plaquettes que vous posez, face visible, devant vous. Les plaquettes restantes, face cachée, constituent la pile de pioche. Pendant la suite du jeu, les plaquettes jouées forment une pile de défausse à côté de la pioche.



Posez le **marqueur de temps** sur la première case du bandeau solaire, à gauche de la lune.

Faites preuve de perspicacité et convenez ensemble de la marche à suivre. Car vous jouez tous avec les 6 hiboux et vous avez un but en commun : celui de ramener les hiboux dans leur nid avant le lever du soleil.

Et c'est parti !

Qui imite le mieux le hululement d'un hibou, commence. Après quoi, la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il faut donc que vous vous aidiez mutuellement pour assurer votre victoire commune !

Chaque tour se constitue de **3 actions** consécutives :

1. Jouez l'une de vos plaquettes et posez-la ensuite sur la pile de défausse.
2. Faites avancer soit le marqueur de temps, soit un hibou.
3. Prenez une plaquette de la pioche, de manière à toujours avoir 3 plaquettes devant vous.

Si vous avez une plaquette soleil devant vous, VOUS ÊTES OBLIGÉS de la jouer. Posez-la sur la pile de défausse et faites avancer le marqueur de temps d'une case en direction du soleil. Tirez une nouvelle plaquette et votre tour est terminé.

Si vous n'avez PAS de plaquette soleil devant vous, vous jouez l'une de vos 3 plaquettes de couleur. Prenez pour cela un hibou et volez-vous avec lui jusqu'à la première case libre de la même couleur que la plaquette que vous jouez (bien sûr, vous vous envolez pour cela toujours en direction du nid).

Si un autre hibou se trouve déjà sur la case de la couleur correspondante, vous volez alors au-dessus de cette case, jusqu'à la prochaine case libre de la même couleur. Si plusieurs hiboux occupent déjà les cases de cette

couleur, il vous est possible de voler très loin avec votre hibou. Profitez donc de l'occasion, car les hiboux rentrent ainsi encore plus vite au nid.

Exemple :

Avec la plaquette rose, le hibou peut prendre son envol à partir de la case de départ 1 jusqu'à la première case rose libre, en survolant trois de ses confrères.



Chaque fois que vous survolez un hibou avec votre hibou, dites à voix haute « hou, hou ! ».

Car c'est ainsi que se saluent les petits hiboux qui se rencontrent en route.



Fin du parcours

Vous pouvez poser votre hibou dans le nid si le parcours restant ne comporte plus aucune case libre de la même couleur que la plaquette que vous jouez.

Tous les hiboux sont dans le nid ?

Vous avez réussi à ramener tous les hiboux au nid avant le lever du soleil, c'est-à-dire avant que le dernier marqueur de temps n'ait atteint la dernière case sous le soleil ? Formidable ! Tous les hiboux sont de retour à temps et vous avez tous gagné.

Si, par contre, vous êtes obligés d'avancer sur la dernière case se trouvant sous le soleil, avant que tous les hiboux n'aient regagné leurs pénates, vous avez malheureusement perdu. Mais ne vous laissez pas démoraliser pour autant. Remettez les hiboux sur les cases de départ et faites une nouvelle tentative !

Chuuuut ! Je vous dévoile une petite astuce : veillez à ce qu'aucun hibou ne reste trop loin en arrière pendant le jeu. Sinon, il a du mal à rattraper les autres.

Si vous jouez la même couleur plusieurs fois de suite, les hiboux avancent beaucoup plus vite.



Vola con noi, piccolo gufo!

Un avvincente gioco di squadra per
2-4 giocatori da 4 anni in su,
di Susan McKinley Ross

6 gufi



Contenuto:



50 tessere di gioco
(36 tessere colorate e
14 raffiguranti il sole)

1 plancia di gioco



1 pedina del tempo



***I** sei piccoli gufi adorano esplorare il bosco di notte. Quante cose ci sono da scoprire! Ma prima che si faccia giorno, devono tornare a casa. Aiutate i piccoli gufi a ritornare in tempo nel nido prima che mamma e papà gufo inizino a preoccuparsi.*



Qualche preparativo

Potete giocare a „Vola con noi, piccolo gufo“ in tre diversi livelli di difficoltà.

- Per i principianti: si gioca con **3** gufi, che posizionerete sulle caselle di partenza 1, 2 e 3.



- b. Per i gufi più esperti: si gioca con **4** gufi che posizionerete sulle caselle di partenza 1, 2, 3 e 4.
- c. Siete già aiutanti gufi professionisti? Giocate con tutti e **6** i gufi, disponendoli sulle caselle di partenza da 1 a 6.

Dopo aver posizionato i gufi sulle caselle di partenza, mischiate **le tessere di gioco** con il lato colorato rivolto verso il basso. Ciascun giocatore riceve 3 tessere di gioco e le dispone scoperte davanti a sé. Con le tessere di gioco rimanenti, formate un mazzo coperto dal quale pescate successivamente. Durante il gioco, si verrà a creare un altro mazzo formato dalle tessere scartate dai giocatori.



Posizionate la **pedina del tempo** sulla prima casella a sinistra della barra superiore sotto la luna.

Siate furbi e pianificate insieme le vostre giocate. Perché tutti i giocatori giocano con tutti e 6 i gufi e hanno uno scopo comune: riportare al nido i piccoli gufi prima che faccia giorno.

Quindi dovrete aiutarvi a vicenda per vincere tutti insieme!

Finalmente si parte!

Inizia il giocatore che riesce ad imitare meglio il verso del gufo. Quindi si prosegue in senso orario.

Ogni turno di gioco comprende **3 azioni** che i giocatori dovranno eseguire in successione:

1. Giocate una delle vostre tessere di gioco e mettetela poi sul mazzo di scarto.
2. Avanzate con la pedina del tempo oppure con un gufo.
3. Pescate una tessera di gioco dal mazzo in modo da avere sempre 3 tessere di gioco davanti a voi.

Se avete una tessera raffigurante il sole, DOVETE giocarla. Mettetela sul mazzo di scarto e fate avanzare la pedina del tempo di una casella in direzione del sole. Poi pescate una nuova tessera e il vostro turno termina qui.

Se NON avete una tessera raffigurante il sole, giocate una delle vostre 3 tessere colorate, scegliete un gufo e volate con lui sulla successiva casella libera che sia dello stesso colore della tessera che avete giocato (naturalmente si vola con il gufo sempre in direzione del nido).

Se la casella dal colore corrispondente alla vostra tessera è già occupata da un altro gufo, volate sopra di essa per raggiungere la casella libera successiva dello stesso colore. Se incontrate più caselle corrispondenti al vostro colore occupate da altri gufi, potrete volare molto avanti con il vostro gufo del momento. Sfruttate questa possibilità per riportare ancora più velocemente i gufi nel nido.



Esempio:

Con la tessera rosa, il gufo della casella 1 sorvola i suoi tre amici gufi fino ad atterrare sulla successiva casella libera di colore rosa.



Ogni volta che con un gufo volate sopra ad altri gufi, urlate ad alta voce „Cucuù!“.

Perchè è così che si salutano i piccoli gufi quando si incontrano.



Sprint finale

Potete riportare un gufo nella casella del nido se prima di essa non ci sono più altre caselle libere dello stesso colore della tessera giocata.

Tutti i gufi sono tornati nel nido?

Ce l'avete fatta a riportare tutti i gufi nel nido prima del sorgere del sole, cioè prima che la pedina del tempo abbia raggiunto l'ultima casella sotto il sole? Bravissimi! Tutti i gufi sono tornati a casa in tempo e voi avete vinto tutti insieme.

Se però la pedina del tempo raggiunge l'ultima casella sotto il sole prima che tutti i gufi siano tornati nel nido, allora avete perso. Ma questo non è un problema. Riportate indietro i gufi alla casella di partenza e provateci un'altra volta!



Psst, vi dò un piccolo consiglio: fate attenzione a non lasciare troppo indietro nessun gufo durante il gioco. Altrimenti sarà difficile per lui recuperare.

Se giocate più volte consecutive lo stesso colore, i gufi avanzano molto più velocemente.



© Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

Art.-Nr. 40540

