

In Windes Eule



8+



2-4



10

**ZUR
SCHNELLSTEN ZEIT
AM BESTEN ORT...**

**VON ALEXEY KONNOV, ALEXEY PALTSEV
UND ANATOLY SHKLYAROV**

Fast jeder kennt Merlin. Auch Namen legendärer Zauberschulen stehen in berühmten Büchern. Viele große und kleine Hexen sind in aller Munde. Sogar die Namen ihrer Besen sind oft bekannter, als ihre Eulen, Raben oder Fledermäuse. Völlig zu Unrecht.

Es sind die verstohlenen Katzen, die trickreichen Ratten und treuen Flugdrachen, die ihren Meistern die Kohlen aus dem Feuer und die Misteln von den Bäumen holen. Ohne diese huschenden Boten und flatternden Späher, wäre die meiste Magie nur fauler Zauber. Denn: wie die Eule – so der Meister.


WORUM ES GEHT:

Sende deine tierischen Helfer in schnellster Zeit zu den besten Orten und erhalte dafür die meisten **Zauberpunkte!**


WOMIT IHR SPIELT:

96 Spielkarten

Das sind die tierischen Helfer:

 je 16 Eulen, Raben, Falken,
Fledermäuse und Flugdrachen


 je 8 Katzen
und Ratten


 1 Waldlichtung

7 Ablagefelder

Das sind die Landschaften:

 4 Dörfer

 1 Hafen

 1 Burg



WIE IHR ALLES VORBEREITET:

- Legt die 7 Landschaften so aus, wie hier abgebildet:
- Jeder
 - nimmt alle Karten einer Farbe,
 - mischt sie gut, ohne die Vorderseiten anzusehen und
 - legt sie als verdeckten Kartenstapel vor sich ab.
- Legt Stift und Papier bereit, um eure **Zauberpunkte** zu notieren.



WAS SICH ABSPIELT:

Gebt miteinander das Startkommando: **„IN – WIN – DES – EU – LE“**.
Ihr spielt alle gleichzeitig. Deckt vom eigenen Stapel **eine Karte nach der anderen** auf und legt sie gezielt auf gewünschte Landschaften.
Folgt dabei diesen Regeln:

Jeder

- verwendet nur eine Hand,
- deckt immer nur eine Karte (zur selben Zeit) auf,
- legt die aufgedeckte Karte auf eine Landschaft, bevor er (sofort) seine nächste Karte aufdeckt,
- legt Karten in der gewünschten Landschaft auf bereits dort liegende Karten – nie daneben. Du darfst kurz „nachfassen“, um ihre Position zu korrigieren, indem du sie eindeutig auf alle (inzwischen) dort liegenden Karten legst.
- darf spielen so schnell er kann und so langsam er möchte.

Sobald einer von euch seine **letzte Karte** ausgespielt hat, ruft er laut **„Uhu“**. Ab sofort darf niemand weitere Karten spielen. Ungespielte Karten bleiben einfach vor euch liegen.

WAS DABEI RAUSKOMMT:

Jetzt stellt ihr fest, wie viele **Zauberpunkte** euch die Tiere in den einzelnen Landschaften einbringen. Geht dabei so vor, wie in den Kapiteln der einzelnen Landschaften beschrieben. Notiert diese **aller** sieben Landschaften auf dem bereitliegenden Blatt Papier.



DIE BURG:

Das Ziel: Um die Burg auszukundschaften, sind viele eigene Tiere – egal welcher Art – nötig.

➔ Zählt alle Tiere jedes Spielers in der Burg!

Wer die **meisten Tiere** in der Burg hat, erhält **3** ●.

Wer die **zweitmeisten Tiere** dort hat, erhält **2** ●.

Wer die **drittmeisten Tiere** dort hat, erhält **1** ●.

Wer an einem **Gleichstand (selbe Anzahl Tiere)** beteiligt ist, erhält nur die ● des „hintersten“ der gemeinsam belegten Plätze:

Haben **2 Spieler**

... die meisten Karten, erhalten beide **2** ●.

Ein nachfolgender Spieler erhält **1** ● (... aber **0** ●, wenn er mit dem 4. Spieler einen Gleichstand bildet).

... die zweitmeisten Karten, erhalten sie beide **1** ●.

Ein nachfolgender Spieler geht leer aus.

... die drittmeisten Karten, gehen sie leer aus.

Haben **3 Spieler**

... die meisten Karten, erhalten sie alle je **1** ●.

Ein nachfolgender Spieler geht leer aus.

... die zweitmeisten Karten, gehen sie alle leer aus.

Bilden **4 Spieler** einen Gleichstand, gehen sie alle leer aus.

Wer kein Tier in der Burg hat geht immer leer aus.



Beispiel: **Gerry** hat die meisten Tiere in der Burg. Das bringt ihm **3** ●. **Bibi**, **Gina** und **Ricky** haben die zweitmeisten Tiere. Weil sie zu dritt einen Gleichstand bilden, erhalten sie dafür **0** ●.



Beispiel: Für die erste Eule im Hafen bekommt **Bibi** **1** ●. Die Eulen von **Gerry** und **Ricky** sind zu spät dran und gehen leer aus. Den ● für die erste gespielte Katze erhält **Gerry**. Niemand hat vor **Gina** eine Fledermaus gespielt, was ihr **1** ● einbringt. Die letzte Karte bringt **Gina** **1** ●: vor ihr hat niemand einen Flugdrachen gespielt.

DER HAFEN:

Das Ziel: Um auf Schiffen exotische Zutaten für Zaubertränke aufzuspüren, müssen Tiere früher als ihre Artgenossen im Hafen sein.

➔ **Verändert die Reihenfolge der Karten im Hafen auf keinen Fall!**

➔ **Geht die Karten einzeln von unten nach oben durch.**

➔ **Von jeder Tierart zählt nur das zuerst gespielte Tier.**

Nur diese Tiere bringen ihrem Besitzer jeweils **1** ●. Jedes später gespielte Tier derselben Tierart geht leer aus.







DIE WALDLICHTUNG:



Das Ziel: Wer den Waldgeistern verwunschene Hölzer für Zauberstäbe und Hexenbesen entlocken will, muss **Einzeltiere** verschiedener Tierarten auf der Waldlichtung versammeln.

- ➔ **Zähle die eigenen Tierarten auf der Waldlichtung.**
(Das macht jeder.)
- ➔ **Zähle dabei keine Tierart mit, bei der du selbst mit mehr als einem Tier vertreten bist.**

Jede **eigene Tierart**, bringt ihrem Besitzer **1**  ein, sofern **er kein weiteres Tier dieser Art** auf der Waldlichtung hat.

Beispiel: Von **Gina** liegen 5 Karten auf der Waldlichtung. Darauf sind 3 Tierarten (Falken, Flugdrachen, Ratte) zu sehen. Weil sie je 2 Falken und Flugdrachen gespielt hat, bringen ihr diese Tiere hier keine  ein. Nur ihr einziges Einzeltier, die Ratte, erhält **Gina** **1** . Jede Karte **Bibis** zeigt eine andere Tierart (Falke, Eule, Ratte). Deshalb zählen alle drei Karten für **Bibi**. Sie erhält **3** .




DIE 4 DÖRFER:



Das Ziel: In **jedem einzelnen Dorf** wird die dort am **stärksten vertretene Tierart** von großzügigen Menschen mit zauberhaftem Trödel beschenkt.

Aber: Kommt es zu einer **Rattenplage**, verleidet dies den Dorfbewohnern ihre großzügige Tierliebe. Dann gehen **alle Tiere leer aus**. Doch mit **Katzen** lassen sich **Rattenplagen verhindern**.

- ➔ **Geht Dorf für Dorf einzeln nacheinander durch**
(in beliebiger Reihenfolge).
- ➔ **Geht dabei immer so vor:**
 - ➔ **Zählt zuerst die Ratten im Dorf.**
 - ➔ **Vergleicht ihre Anzahl mit den Katzen im Dorf.**

Sind **mehr Ratten** als Katzen im Dorf, gibt es eine **Rattenplage: Niemand bekommt** . (Ist gar keine Katze im Dorf, löst schon eine Ratte eine Plage aus.)



Beispiel: Rattenplage! Um drei Ratten zu bändigen, sind zwei Katzen zu wenig. In diesem Dorf bekommt niemand Zauberpunkte. Eine Katze mehr hätte die Plage verhindert.

Sind **gleich viele** oder **mehr Katzen** als Ratten im Dorf, dann gibt es **keine Rattenplage**. Jetzt erhalten zunächst die Besitzer dieser Katzen **2** **pro eigener Katze**. Ist gar keine Ratte im Dorf, bringen Katzen dort keine Zusatzpunkte ein.

➔ **In jedem einzelnen Dorf, in dem es keine Rattenplage gibt, stellt ihr nun fest, welche Tierart – außer Katzen und Ratten – dort am häufigsten anzutreffen ist.** (Zählt Katzen und Ratten dabei gar nicht mit!)

Jedes (eigene) Tier dieser „häufigsten“ Tierart bringt seinem Besitzer **1** ein. Ist nicht eine einzelne Tierart (sondern mehrere) am häufigsten anzutreffen, bekommt im betreffenden Dorf niemand ein.

Beispiel: In diesem Dorf gibt es keine Rattenplage (1 Ratte/ 2 Katzen). Beide Katzen gehören **Gerry**, der dafür insgesamt **4** erhält. Es haben sich 6 Eulen niedergelassen – mehr als von jeder anderen Tierart. Jeder Eulenbesitzer bekommt **ein** für jede eigene Eule: Die 3 blauen Eulen bringen **Bibi** insgesamt **3** ein. Für seine beiden Eulen bekommt **Gerry** **2**. Die rote Eule bringt **Ricky** **ein**.



WIE ES WEITER GEHT:

Nehmt alle eigenen Karten wieder an euch. Mischt sie wieder. Legt sie erneut als verdeckten Stapel vor euch ab. Startet den nächsten Durchgang mit dem Startkommando: **„IN – WIN – DES – EU – LE“**.

WIRKLICH?! SCHON WIEDER ALLES VORBEI:

Nach dem **3. Durchgang** endet das Spiel. Gewonnen hat, wer insgesamt die **meisten** **Zauberpunkte** erzielen konnte. Bei Gleichstand spielt ihr einfach gleich nochmal – wobei – das tut ihr ja sowieso, oder?

Art.Nr.: 60 110 5148

Autoren: Alexey Konnov, Alexey Paltsev
und Anatoly Shklyarov

Illustrator: Alexander Jung

Satz & Layout: Oliver Richtberg

2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
90765 Fürth
Germany
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



In Windes Eule



8+



2-4



10

**TO THE
BEST PLACE IN THE
SHORTEST TIME ...**

**BY ALEXEY KONNOV, ALEXEY PALTSEV
AND ANATOLY SHKLYAROV**

Almost everybody knows Merlin. And the names of legendary magic schools have been written in famous books as well. Many great and small witches are being widely talked about. Even the names of their brooms are often better known than their owls, ravens or bats – which is totally unjustified.

The clandestine cats, the cunning rats, and the faithful flying dragons are the ones that pull the chestnuts out of the fire and get the mistletoes from the trees for their masters. Without these scurrying runners and wing-flapping scouts, most of the magic would amount to nothing – like the owl, like the master.

WHAT THIS IS ALL ABOUT:

Send your animal helpers to the best places in the shortest time and score the **most magic points**!

GAME MATERIALS:

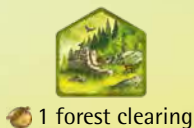
96 game cards

These are your animal helpers:



7 placement tiles

These are the locations:



HOW TO SET UP THE GAME:

- Lay out the 7 locations as shown in the illustration.
- Each player
 - takes **all cards of one color**,
 - **shuffles them** well without looking at the fronts, and
 - puts them as a **face-down card deck** in front of him.
- Keep pen and paper handy for writing down your **magic points** ●.



THIS IS WHAT YOU DO:

Call out the start command: „**LICK-E-TY-SPLIT!**“

All players play **simultaneously**. Flip over **one card after another** from your own deck and place them deliberately on the locations you want.

To do so, follow these rules:

Each player

- uses only one hand;
- always reveals only one card (at a time);
- places the just-revealed card on a location before (immediately) flipping over his next card;
- puts each card in the wanted location on top of the cards that are already laid out there – never next to them. If one of your cards doesn't land directly on the pile of a location, you may adjust its position by laying it exactly on top of all cards lying there.
- may play as fast as he can or as slowly as he wants.

As soon as **one player** has **laid out his last card**, he shouts out „**OO-HOO!**“ At that point, **nobody** may **play any more cards**. Keep any cards you haven't played in front of you.

THIS IS THE OUTCOME:

Now everybody checks how many **magic points** ● he scores for the animals in the individual locations. Do this as described in the sections for the different locations.

Write down these ● on a sheet of paper.



THE CASTLE:

What's required: For exploring the castle, you need to have **many animals** – regardless of the species.

➔ Count all the animals of each player at the castle!

The player who has the **most animals** at the castle earns **3** 🍒.

The player who has the **second most animals** there earns **2** 🍒.

The player who has the **third most animals** there earns **1** 🍒.

Whoever is involved in a **tie (same number of animals)** earns only **0** 🍒 of the „lowest“ of the ranks they share:

If 2 players have

... the most cards, they both score **2** 🍒. The player on the next rank gets **1** 🍒. (... but **0** 🍒 if he has the same number of animals as the 4th player).

... the second most cards, they both score **1** 🍒.

The player on the next rank goes away empty-handed.

... the third most cards, they both go away empty-handed.

If 3 players have

... the most cards, they all score **1** 🍒 each.

The player on the next rank goes away empty-handed.

... the second most cards, they all go away empty-handed.

If **4 players** have the same number of animals, they all go away empty-handed. And a player who has no animal at the castle always goes away empty-handed.

THE HARBOR:

What's required: In order to detect exotic ingredients for magic potions at the harbor, animals need to board the ships **earlier than the other members of the same species**.

➔ Don't change the order of cards at the harbor by any means!

➔ Check each individual card in the pile from bottom to top.

➔ Only the **first** animal played of **each species** counts.

Only these animals give their owner **1** 🍒 each. Any animal of the same species that was played later goes away with nothing.



Example: **Yolanda** has the most animals at the castle; this gives her **3** 🍒. **Bibi**, **Gina**, and **Ricky** all have the second most animals. Therefore, all three of them get **0** 🍒 for this.




Example: For the first owl played at the harbor, **Bibi** scores **1** 🍒. **Yolanda's** and **Ricky's** owls were too late and thus go away empty-handed. **Yolanda** gets **1** 🍒 for the first cat played. Nobody played a bat before **Gina**, which gives her **1** 🍒. The last card played gives **Gina** **1** 🍒, since nobody had placed a flying dragon before she did.




THE FOREST CLEARING:



What's required: If you want to charm enchanted timbers for magic wands and witches' brooms out of the forest spirits, you have to gather **individual animals of different species** in the forest clearing.

- ➔ Each player counts his own **species** in the clearing.
- ➔ Don't include any species in your count of which you have **more than one animal in the clearing**.

Each of the species represented here **gives its owner 1** , provided **he has no additional animals of this species** in the forest clearing.

Example: Gina has 5 cards in the forest clearing; these cards show 3 species (falcons, flying dragons, rat). Since she played two falcons and two flying dragons, these animals don't score any  here. Only for her single animal, the rat, Gina earns 1 . Each of Bibi's cards shows a different species (falcon, owl, rat); consequently, all three cards count, and she scores 3 .




THE 4 VILLAGES:



What's required: In each individual village, the **species with the strongest presence** there gets presents from generous humans in the form of enchanting bric-a-brac.

But: If a **plague of rats** comes to pass, this spoils the villagers' generous love of animals. In this case, **all animals go away empty-handed**. However, **plagues of rats** can be averted if you have enough **cats**.

- ➔ Check village by village one at a time (in any order).
- ➔ Always proceed as follows:
 - First count the rats in the village.
 - Then compare the number of rats with the number of cats in the village.

If there are **more rats** in the village than there are cats, a **plague of rats** comes to pass: In this case, **nobody gets any** . (If there is no cat at all in the village, even one rat triggers a plague.)



Example: Plague of rats! In order to cope with three rats, two cats are not enough. In this village, nobody scores any magic points. One cat more would have prevented the plague.

If the **number of cats** in the village **equals or is higher** than the number of rats, there is **no plague of rats**. In this case, the owners of these cats earn **2** for each of **their own cats**. But if there are no rats at all in the village, cats don't give you any.

➔ **For each individual village without a plague of rats, you now check which species – except for cats and rats – is represented most strongly there.** (Simply don't include cats and rats in your count!)

Each animal of this most frequent species gives its owner **1**. If more than one species is represented with the same strongest number, nobody gets any magic points in this village.

***Example:** There is no plague of rats in this village (1 rat/2 cats). Both cats are owned by **Yolanda**, who earns a total of **4** for this. Six owls have settled down here – more animals than of any other species. Each owl owner earns **1** for each of his owls: The 3 blue owls give **Bibi** **3**. **Yolanda** scores **2** for her 2 owls. And **Ricky** gets **1** for the red owl. All the other animals in this village get nothing.*



HOW TO CONTINUE:

Take back **all** your own cards. Reshuffle them. Put them again as a face-down deck in front of you. Start the next round by calling out the start command: „**LICK-E-TY-SPLIT!**“

REALLY?! THAT'S IT?

After the **3rd round**, the game ends.

The player with the **highest total of magic points** wins.

In case of a tie, you just play again – but, well, that's what you want to do anyway, don't you?

Art. no.: 60 110 5148

Authors: Alexey Konnov, Alexey Paltsev and Anatoly Shklyarov

Illustrations: Alexander Jung

Layout: Oliver Richtberg

Translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
90765 Fürth
Germany
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



In Windes Eule



8+



2-4



10

**SOYEZ
LE PREMIER AU
MEILLEUR ENDROIT !**

**DE ALEXEY KONNOV, ALEXEY PALTSEV
ET ANATOLY SHKLYAROV**

Presque tout le monde connaît Merlin. De légendaires écoles de magie sont également citées dans des livres célèbres. Les noms de petites et grandes sorcières sont sur toutes les lèvres. Même leurs balais sont parfois plus connus que leurs chouettes, corbeaux ou chauves-souris. Tout cela est injuste !

Ce sont pourtant les chats furtifs, les rats malins et les fidèles dragons qui tirent les marrons du feu et décrochent le gui des arbres pour leurs maîtres. Sans ces messagers vivaces et ces éclaireurs ailés, la magie ne serait qu'un vulgaire tour de passe-passe. Or, telle chouette, tel maître !

PRINCIPE DU JEU :

Envoyez vos compagnons animaux le plus vite possible sur les meilleurs Lieux pour gagner le **maximum de Points de Magie** !

CONTENU :

96 cartes Animal
(vos fidèles compagnons) :

16 chouettes, 16 rats, 16 faucons,
16 chauves-souris et 16 dragons

7 tuiles Lieu
(sur lesquelles vous jouez vos cartes) :

8 chats et
8 rats



1 Clairière



4 Villages



1 Port



1 Château

MISE EN PLACE DU JEU :

- Installez les 7 Lieux comme illustré.
- Chaque joueur ...
 - ... prend **toutes les cartes d'une couleur,...**
 - ... **les mélange** sans regarder le recto...
 - ... et **forme une pile face cachée** devant lui.
- Prévoyez un stylo et une feuille pour noter les ● **Points de Magie**.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE :

Donnez le signal de départ tous ensemble : « **FIS-SA-CA-DA-BRA !** »

Vous jouez **tout en même temps**. Retournez chacun **une carte à la fois** de votre paquet et jouez-la sur le Lieu choisi. Les règles à respecter sont les suivantes :

Chaque joueur...

- ne peut jouer que d'une seule main ;
- ne retourne qu'une seule carte à la fois ;
- joue la carte retournée sur un Lieu avant d'en retourner (aussitôt) une nouvelle ;
- joue toujours sa carte **sur** celles qui se trouvent déjà sur le Lieu choisi, jamais à côté. Si la position de la carte n'est pas claire, le joueur peut s'interrompre pour la remettre bien distinctement au-dessus de toutes les cartes déjà posées (même entre temps) sur le lieu choisi.
- peut jouer aussi vite qu'il peut et aussi lentement qu'il le souhaite.

Dès qu'un joueur a posé **sa dernière carte**, il crie « Houhou ! ». **Plus personne ne peut jouer de carte**. Chacun garde simplement ses cartes non posées devant lui.

RÉSULTAT DE LA MANCHE :

Les joueurs comptent alors les **Points de Magie** ● que leur rapportent les animaux sur les différents Lieux. Procédez comme indiqué au chapitre relatif à chaque Lieu. Notez les ● sur la feuille.



LE CHÂTEAU

Objectif : Pour explorer le Château, il vous faut réunir **plus d'animaux que vos adversaires**, peu importe l'espèce.

➔ **Comptez tous les animaux de chaque joueur dans le château !**

Le joueur qui possède le **plus d'animaux** au Château gagne **3** 🟡.

Le **second** gagne **2** 🟡.

Le **3^e** gagne **1** 🟡.

Si plusieurs joueurs sont à **égalité (même nombre d'animaux)**, ils gagnent le nombre de 🟡 correspondant à la « dernière » des positions qu'ils occupent :

Si **2 joueurs** possèdent ...

... le plus d'animaux, tous les deux gagnent **2** 🟡. Le joueur en 3^e position gagne **1** 🟡 (... ou **0** 🟡 s'il est à égalité avec le joueur en 4^e position).

... le 2^e plus grand nombre d'animaux, ils gagnent tous les deux **1** 🟡. Le joueur en 4^e position ne gagne rien.

... le 3^e plus grand nombre d'animaux, ces 2 joueurs ne gagnent rien.

Si **3 joueurs** possèdent ...

... le plus d'animaux, tous les trois gagnent **1** 🟡. Le joueur en 4^e position ne gagne rien.

... le 2^e plus grand nombre d'animaux, ces 3 joueurs ne gagnent rien.

En cas d'égalité entre **4 joueurs**, personne ne gagne rien. Un joueur qui n'a aucun animal au château ne gagne jamais rien.



Exemple : **Jaune** a joué le plus d'animaux au Château. Il gagne donc **3** 🟡. **Bleue**, **Verte** et **Rouge** se partagent la 2^e place et gagnent non pas **2** mais **0** 🟡.



Exemple : Pour la première chouette jouée, **Bleue** gagne **1** 🟡. Les chouettes de **Jaune** et **Rouge** sont en retard et ne rapportent aucun 🟡. Le 🟡 pour le premier chat joué est remporté par **Jaune**. Personne n'a joué de chauve-souris avant **Verte**, ce qui lui rapporte **1** 🟡. La dernière carte rapporte à **Verte** **1** 🟡 car personne n'a encore joué un dragon avant.

LE PORT

Objectif : Pour dénicher les ingrédients les plus exotiques pour des potions magiques, vos animaux doivent être montés à bord des navires **avant les animaux adverses de la même espèce**.

➔ **Ne modifiez en aucun cas l'ordre des cartes sur le port !**

➔ **Retournez la pile de cartes et dévoilez-les une par une**, dans l'ordre dans lequel elles ont été jouées.

➔ **Seule la première carte de chaque animal jouée compte.**

Seuls ces animaux rapportent **chacun 1** 🟡 à leurs propriétaires. Les animaux de la même espèce joués après ne rapportent rien.

LA CLAIRIÈRE



Objectif : Pour soutirer aux Esprits des Forêts le bois ensorcelé, nécessaire à la confection des baguettes et autre balai de sorcière, vous devez réunir **le maximum d'espèces différentes** dans la Clairière mais un **unique exemplaire** de chaque animal.

- ➔ **Comptez chacun le nombre d'espèces différentes que vous avez jouées dans la Clairière.**
- ➔ **Ne comptez pas une espèce si vous avez joué 2 animaux identiques ou plus de celle-ci.**

Chaque **espèce** appartenant au joueur lui rapporte **1** tant qu'il n'a pas joué un autre animal de cette espèce dans la Clairière.

Exemple : Verte a joué 5 cartes dans la Clairière, représentant 3 espèces (faucons, dragons, rats). Comme elle a joué 2 faucons et 2 dragons, ces animaux ne lui rapportent aucun . Seul l'unique rat lui fait gagner 1 . Toutes les cartes de Bleue montrent un animal différent (faucon, chouette, rat). Ces 3 cartes lui rapportent donc 3 .



LES 4 VILLAGES



Objectif : Dans **chaque Village**, le joueur qui possède **l'espèce la plus représentée** est généreusement récompensé par ses habitants qui lui offrent un objet magique.

Mais : En cas de **peste**, le villageois perdent leur amour des bêtes. **Tous les animaux repartent bredouilles.** Seuls les **chats** permettent d'éviter les effets de la peste.

- ➔ **Comptez les points Village par Village** (dans n'importe quel ordre).
- ➔ **Procédez toujours de la manière suivante :**
 - ➔ Commencez par compter les rats du Village.
 - ➔ Comparez leur nombre au nombre de chats également présents dans le Village.

S'il y a **plus de rats que de chats**, c'est la **peste : personne ne gagne de** . (Même s'il n'y a aucun chat dans le Village, un seul rat suffit pour déclencher la peste.)



Exemple : Peste ! Les 2 chats ne suffisent pas à empêcher la peste. Dans ce Village, personne ne gagne de . Un seul chat de plus aurait permis de l'éviter.

Si le **nombre de chats est égal** ou **supérieur** au nombre de rats, la **peste** est **évitée**. Pour commencer, les joueurs auxquels appartiennent ces chats gagnent **2** par chat de leur couleur. Mais s'il n'y a aucun rat dans le Village, ces chats ne rapportent rien.

➔ **Dans chaque Village dans lequel il n'y a pas la peste, les joueurs comptent quelle espèce, sauf chats et rats, est la plus représentée.**
(Ne comptez ni les rats, ni les chats !)

Chaque animal de cette espèce rapporte **1** à son propriétaire. Si aucune espèce n'est plus représentée que les autres, personne ne gagne de dans ce Village.



*Exemple : Dans ce Village, il n'y a pas la peste (1 rat/2 chats). Ces deux chats appartiennent à **Jaune**. Il gagne donc ainsi **4**. 6 chouettes s'y sont installées, plus que n'importe quelle autre espèce. Chaque joueur à qui appartiennent ces chouettes gagne **1** : les 3 chouettes bleues rapportent **3** à **Bleue** ; Jaune gagne **2** pour ses 2 chouettes ; **Rouge** gagne **1** pour la sienne. Tous les autres animaux de ce village ne rapportent rien.*

NOUVELLE MANCHE :

Reprenez tous vos cartes. Remélangez-les. Remplacez votre paquet, face cachée, devant vous. Donnez le signal de départ de la deuxième manche : « **FIS-SA-CA-DA-BRA !** »

C'EST VRAIMENT LA FIN ?

La partie s'arrête à l'issue de la **3^e manche**.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le **plus de**.

En cas d'égalité, rejouez une manche... mais vous l'auriez fait de toute façon, non ?

Art.Nr. : 60 110 5148

Auteurs : Alexey Konnov, Alexey Paltsev
et Anatoly Shklyarov

Illustrations : Alexander Jung

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Éric Bouret

2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
90765 Fürth
Germany
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



In Windes Eule



8+



2-4



10

**IN TEMPO
RECORD AL POSTO
GIUSTO...**

**DI ALEXEY KONNOV, ALEXEY PALTSEV
E ANATOLY SHKLYAROV**

Il celebre Merlino è famoso in tutto il mondo! E i nomi delle leggendarie scuole di magia sono elencati nei libri più illustri. Streghe grandi e piccole sono sulla bocca di tutti. Ma spesso i nomi delle loro scope sono più conosciuti dei loro aiutanti che le accompagnano: gufi, ratti o pipistrelli. E tutto questo piuttosto ingiustamente... Perché spesso sono proprio i loro agili gatti, gli scattanti ratti e i loro fedeli dragli volanti che gli tolgono le castagne dal fuoco. Infatti, senza messaggeri fulminei ed esploratori piumati, la maggior parte della loro magia non sarebbe che semplice illusionismo. E ricordate: tale gufo tale padrone!

DI CHE COSA SI TRATTA:

Manda i tuoi aiutanti animali il più in fretta possibile nei luoghi migliori e ottieni il **maggior numero di punti magia** 🍀!

CON CHE COSA GIOCA TE:

96 carte da gioco

Questi sono gli aiutanti animali:



16 di ogni specie: gufi, corvi, falchi, pipistrelli e dragli volanti

8 gatti e
8 ratti



1 radura

7 campi per giocare le carte

Ecco i paesaggi:



4 villaggi



1 porto



1 castello

COME PREPARARE IL GIOCO:

- Disponete i 7 paesaggi come rappresentato nell'immagine.
- Ogni giocatore
 - prende **tutte le carte di un colore**,
 - le mescola** bene, senza guardarne l'immagine e
 - le dispone davanti a sé in un **mazzo a faccia in giù**.
- Preparate carta e penna per annotare i vostri **punti magia**.



COME GIOCARE:

Insieme date il segnale di partenza: **"PER - MIL - LE - GU - FI"**.

Giocate **tutti contemporaneamente**. Una dopo l'altra, girate a faccia in su le carte del vostro mazzo e posatele sistematicamente sui paesaggi a vostra scelta. Seguite le seguenti regole:

Ognuno

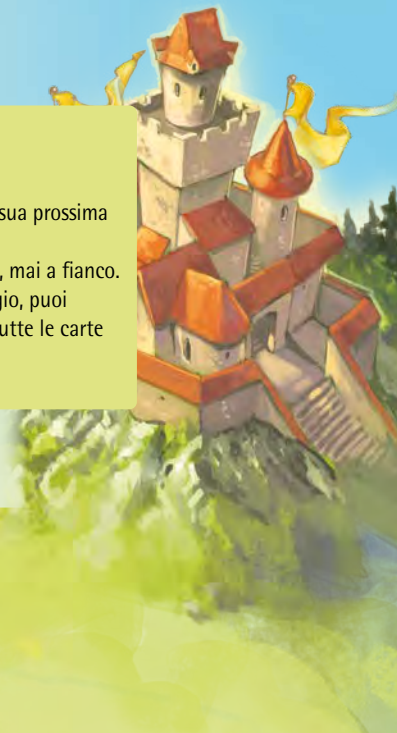
- utilizza una sola mano,
- gira sempre una sola carta per volta,
- dispone la carta presa su un paesaggio prima di girare (immediatamente) la sua prossima carta,
- nel paesaggio scelto, dispone ogni carta sopra alle carte che già si trovano lì, mai a fianco.
- Se una delle tue carte non finisce in maniera chiara sul mazzo di un paesaggio, puoi correggere velocemente la sua posizione, spostandola chiaramente sopra a tutte le carte che (nel frattempo) sono state posate lì.
- è libero di giocare più in fretta che può, o lento quanto vuole.

Non appena **uno** di voi ha **giocato** la sua **ultima carta**, dice forte "uh-uh!". Da questo momento **nessuno** può **più giocare altre carte**. Le carte non giocate rimangono davanti a voi.

CHE COSA OTTERRETE:

Ora determinate quanti **punti magia** ricavate dagli animali che si trovano nei vari paesaggi. Procedete come descritto nei capitoli sui diversi paesaggi.

Annotate questi **punti magia** sul foglio di carta preparata in precedenza.



IL CASTELLO



Obiettivo: Per esplorare il castello servono **molti animali propri**, non importa di che tipo.

➔ **Contate gli animali nel castello di ogni giocatore!**

Chi ha il **maggior numero di animali** nel castello riceve **3** 🍇.

Chi arriva **secondo** riguardo al numero di animali riceve **2** 🍇.

Chi arriva **terzo** riceve **1** 🍇.

Chi è parte di un **pareggio (stessa quantità di animali)** riceve solo i punti magia "dell'ultima" delle postazioni occupate in comune:

Se **2 giocatori**

... hanno il maggior numero di carte, entrambi ottengono **2** 🍇. Il giocatore seguente ottiene **1** 🍇 (... ma **0** 🍇 se pareggia con il 4° giocatore).

... arrivano secondi riguardo alla quantità di carte, ottengono entrambi **1** 🍇. Il giocatore seguente non riceve nulla.

... arrivano terzi riguardo alla quantità di carte, non ricevono nulla.

Se **3 giocatori**

... hanno il maggior numero di carte, tutti loro ricevono **1** 🍇. Il giocatore seguente non riceve nulla.

... arrivano secondi riguardo alla quantità di carte, non ricevono nulla.

Se **4 giocatori** creano un pareggio, nessuno di loro riceve nulla. Chi non ha nessun animale nel castello non riceve nulla.



Esempio: **Gerry** ha il maggior numero di animali nel castello. Quindi riceve **3** 🍇. **Bea, Gina e Ricky** sono al secondo posto. Dato che creano un pareggio in tre, invece che **2** 🍇 ne ricevono **0** 🍇.



Esempio: Per il primo gufo giocato al porto **Bea** segna **1** 🍇.

I gufi di **Gerry** e **Ricky** sono arrivati troppo tardi e quindi vanno via a mani vuote. **Gerry** ottiene **1** 🍇 per il primo gatto giocato. Nessuno ha giocato un pipistrello prima di **Gina**, che le dà **1** 🍇. L'ultima carta giocata dà a **Gina** **1** 🍇, poiché nessuno aveva piazzato un drago volante prima di lei.

IL PORTO



Obiettivo: Per riuscire a trovare degli ingredienti esotici per le pozioni magiche, gli animali devono arrivare a bordo delle navi **prima dei loro compagni**.

➔ **Non modificate in nessun caso l'ordine delle carte nel porto!**

➔ **Controllate le carte singolarmente dal basso verso l'alto.**

➔ **Di ogni tipo di animale conta solo l'animale giocato per primo.**


Solo questi animali danno ai loro proprietari **1** 🍇 ciascuno. Gli animali della stessa specie giocati in seguito non ricevono nulla.




LA RADURA



Obiettivo: Al fine di sottrarre del legno stregato per bacchette magiche e scope da strega, devono radunarsi nella radura **singoli animali di diverse specie**.

- ➔ **Conta le tue specie di animali nella radura.** (Ognuno deve farlo.)
- ➔ **Non contare nessuna specie rappresentata da più di un animale tuo.**

Ogni **specie di animale propria** dà al suo proprietario **1** , purché **lui non abbia un altro animale di questa specie** nella radura.

Esempio: Gina ha 5 carte nella radura. Queste rappresentano 3 specie di animali (falco, drago volante, ratto). Dato che ha giocato due falchi e due draghi volanti, questi animali non le danno . Solo grazie al suo unico animale singolo, il ratto, **Gina** riceve **1** . Ogni carta di **Bea** rappresenta un'altra specie di animale (falco, gufo, ratto). Per questo motivo tutte e tre le carte contano per **Bea**, che riceve **3** .




I 4 VILLAGGI



Obiettivo: In ogni singolo villaggio la **specie di animale più rappresentata** si fa regalare artefici magici dai generosissimi abitanti.

Tuttavia: Se si crea un'**infestazione di ratti**, addirittura gli abitanti più generosi si stufano degli animali. Allora **nessun animale riceve nulla**. Ma con dei **gatti** si possono **evitare** le **infestazioni di ratti**.

- ➔ **Fate passare un villaggio dopo l'altro** (in qualsiasi ordine).
- ➔ **Procedete sempre in questo modo:**
 - ➔ **Innanzitutto contate i ratti del villaggio.**
 - ➔ **Confrontate il loro numero con quello dei gatti del villaggio.**

Se ci sono **più ratti** che gatti nel villaggio, si crea un'**infestazione di ratti: nessuno riceve** . (Se non ci sono gatti nel villaggio, basta un solo ratto per creare un'infestazione.)



Esempio: Infestazione di ratti! Per domare tre ratti, due gatti non bastano. In questo villaggio nessuno riceve punti magia. Un gatto in più avrebbe evitato l'infestazione.

Se c'è un numero pari o maggiore di gatti che di ratti nel villaggio, non si creano infestazioni. Innanzitutto i proprietari di questi gatti ricevono **2** per gatto proprio. Tuttavia, se non ci sono ratti nel villaggio, i gatti non vi procurano.

➔ In ogni singolo villaggio in cui non si è creata un'infestazione di ratti, determinate quale specie di animali è più frequente, al di fuori di gatti e ratti. (Gatti e ratti non vanno contati!)

Ogni (singolo) animale di questa specie "più frequente" procura al suo proprietario **1**. Se non c'è una sola specie di animali (ma diverse) più frequenti, nel villaggio in questione nessuno riceve punti magia.

Esempio: In questo villaggio non c'è un'infestazione di ratti (1 ratto/2 gatti). Entrambi i gatti appartengono a Gerry, che riceve in totale 4. Si sono insediati 6 gufi, il che supera qualsiasi altra specie di animali. Ogni proprietario di gufo riceve 1 per ogni gufo proprio. Infatti, i 3 gufi blu di Bea le danno 3.

Per i suoi due gufi Gerry riceve 2 punti magia. Il gufo rosso procura a Ricky 1. Gli altri animali di questo villaggio non ricevono nulla.



COME CONTINUARE:

Riprendete tutte le vostre carte. Mescolatele di nuovo e posatele davanti a voi in un mazzo a faccia in giù. Cominciate il prossimo giro con la parola d'ordine: "PER - MIL - LE - GU - FI".

MA COME?! GIÀ FINITO:

Dopo il 3° giro il gioco finisce.

Vince chi ha ottenuto il maggior numero di punti magia.

In caso di pareggio, giocate ancora una volta, anche se... non l'avreste fatto comunque?

Art.Nr.: 60 110 5148

Autori: Alexey Konnov, Alexey Paltsev
e Anatoly Shklyarov

Illustrazione: Alexander Jung

Layout: Oliver Richtberg

Traduzione: Sara Pirovino

2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
90765 Fürth
Germany
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

