

# FOREST ADVENTURE

D



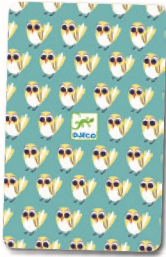
Ab 6 Jahren



2 bis 4 Spieler



Inhalt: 8 *Start- und Ziel-Karten*, 45 *Kletterstrecken-Karten* und 3 *Bonus-Karten*.



Start / Ziel



Kletterstrecken

Bonus



Ziel des Spiels: Möglichst viele Punkte erzielen.



Vorbereitung des Spiels: Jeder Spieler nimmt jeweils eine *Start- und Ziel-Karte* und legt sie vor sich hin.

- Bei 4 Spielern werden alle *Kletterstrecken-* und *Bonus-Karten* verwendet.
- Bei 3 Spielern werden die *Kletterstrecken-Karten* mit Hasen (Rückseite der Karte) aus dem Spiel entfernt.
- Bei 2 Spielern werden die *Kletterstrecken-Karten* mit Füchsen und Hasen (Rückseite der Karte) und die *Bonus-Karten +1* und *+2* aus dem Spiel entfernt.

Die *Bonus-Karte(n)* wird/werden zur Seite gelegt und am Ende der Partie verwendet. Die *Kletterstrecken-Karten* werden gemischt und verdeckt in der Mitte der Spieler auf einen Stapel gelegt, die zwei ersten Karten kommen aufgedeckt neben den Stapel.

Die Partie besteht aus zwei Spielphasen: In der ersten Phase ziehen die Spieler *Kletterstrecken-Karten* vom Stapel, in der zweiten Spielphase bauen die Spieler ihren Klettergartenparcours.

## I / Karten ziehen

Der jüngste Spieler beginnt, dann wechseln sich die Spieler im Uhrzeigersinn ab. Er nimmt eine der beiden aufgedeckten *Kletterstrecken-Karten*, die er verdeckt vor sich legt. Er ersetzt die gezogene Karte mit einer neuen Karte vom Stapel. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, eine *Kletterstrecken-Karte* zu wählen, und so weiter, bis nur noch eine Karte übrig ist. Diese letzte Karte wird aus dem Spiel entfernt und nun kann die zweite Spielphase beginnen.

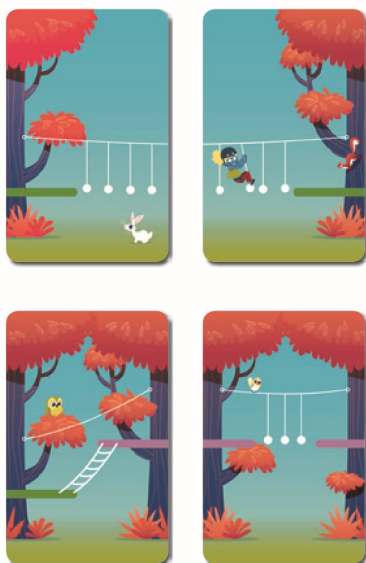
**Hinweis:** Beim Kartenziehen dürfen die Spieler ihre Karten nicht ansehen.

## 2/ Bauphase

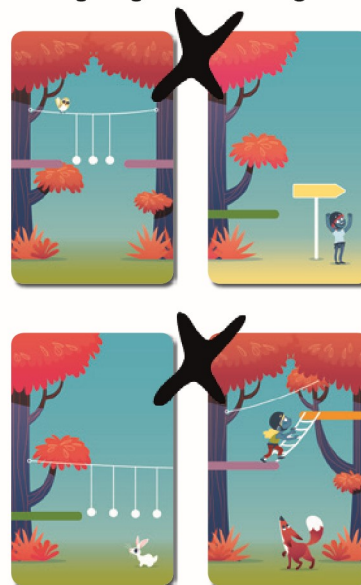
Während dieser Spielphase spielen alle gleichzeitig. Bei „Los“ drehen die Spieler die Karten um, die sie in der ersten Spielphase erhalten haben und versuchen, einen möglichst langen Kletterparcours zusammenzustellen, indem sie ihre Karten aneinanderreihen.

- Der Parcours muss immer mit einer **Start-Karte** beginnen und mit einer **Ziel-Karte** enden.
- Die **Kletterstrecken-Karten** müssen nebeneinandergelegt werden, indem die Farben der Plattformen oder zwei Hälften einer Kletterstrecke der gleichen Höhe eingehalten werden.
- Es dürfen weder halbe Plattformen mit verschiedenen Farben, noch halbe Kletterstrecken ohne die andere Hälfte aneinandergebaut werden.

gültige Verbindungen



ungültige Verbindungen



Ein Spiel von Liesbeth und Pierre-Yves Lebeau

Es ist möglich, dass ein Spieler nicht alle erhaltenen Karten verwenden kann, diese werden dann aus dem Spiel entfernt.

Sobald ein Spieler seinen Parcours beendet hat, ruft er „Fertig“ und nimmt die **Bonus-Karte** mit der höchsten Punktezahl. Für ihn ist die Partie beendet und er kann seinen Parcours nicht mehr ändern. Die anderen Spieler bauen weiter und rufen „Fertig“, sobald sie ihren Parcours beendet haben. Falls verfügbar, nehmen sie die **Bonus-Karte** mit der höchsten Punktezahl.

**Ende des Spiels:** Jeder Spieler, der seinen Parcours beendet hat, überprüft, ob er richtig ist und zählt seine Punkte: Einen Punkt für jede verbaute Karte und den/die Punkt(e) der eventuellen **Bonus-Karte**. Der Spieler mit den meisten Punkten hat die Partie gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Bonus-Punkten.

**Hinweis:** Bei einem falschen Parcours bekommt man keine Punkte!