

FOREST FIRST

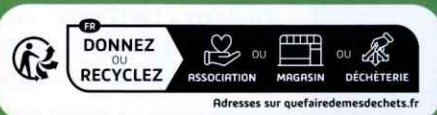
KW25005



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

Distribué en France par :
BlackRock Games
6 Rue Edme Mariotte
63960 Veyre-Monton

Imported in the UK by:
Hachette Boardgames UK Ltd
Carmelite House
London EC4Y 0DZ



Kate Daubney
Marie & Wilfried Fort





3+



5 min



2 - 4



De herfst heeft mooie kleuren naar het bos gebracht.

Het is de ideale tijd voor een race!

De dieren komen sneller of minder snel vooruit van boom tot boom, maar één ding hebben zij gemeen: ze houden allemaal van snoepen.

Ze kunnen de vele verleidingen onderweg niet weerstaan.

Daarom wordt de wedstrijd keer op keer vertraagd door pauzes.

Doel van het spel:

Iedereen probeert als eerste met zijn dier door het bos heen te komen en de race te winnen.

Vorbereiding:

1. Zet het speelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel.
2. Stop alle **verplaatsings-** en **voedsel-**fiches in het zakje en schud ze goed.
3. Iedere speler kiest een dierenkaart en legt deze voor zich neer. Dan pakt hij het bijpassende speelstuk en plaatst dit op een van de startvelden (grasveld omringd met bloemen).



Het spel zelf:

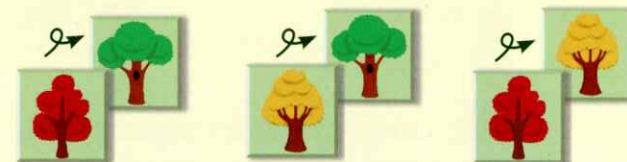
De jongste speler mag beginnen. Vervolgens wordt er om de beurt met de klok mee gespeeld. Zodra een dier zijn doelveld aan de andere kant van het bos heeft bereikt (boomveld omringd met bloemen), is het spel meteen afgelopen.

Een beurt:

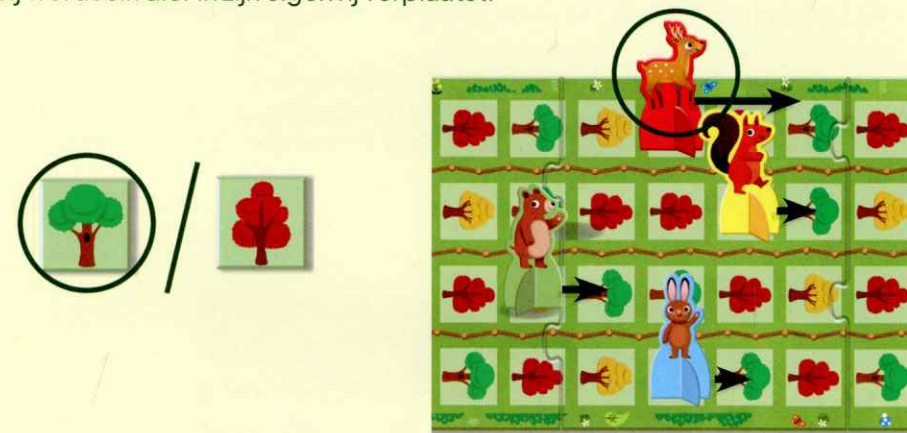
De actieve speler trekt een fiche uit het zakje. Het is een **verplaatsingsfiche** of een **voedsel-fiche**.

• Verplaatsingsfiches:

De **verplaatsingsfiches** zijn aan beide kanten bedrukt en bieden op elke kant een mogelijkheid te verplaatsen.



De speler kiest één van de twee kanten van de **verplaatsingsfiche** die hij uit het zakje heeft getrokken en verplaatst de dieren van alle spelers naar het dichtstbijzijnde veld waarop dezelfde boom te zien is als op de gekozen kant van de **verplaatsingsfiche**. Daarbij wordt elk dier in zijn eigen rij verplaatst.



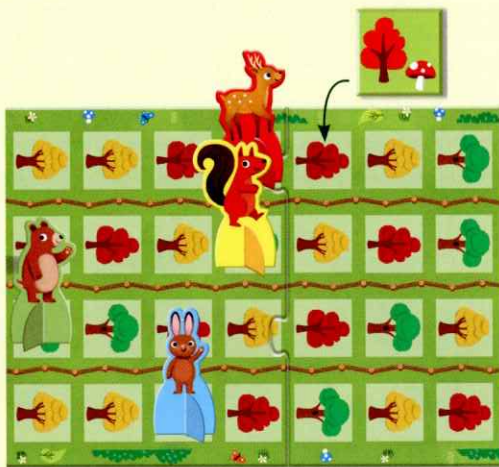
Let op: hoe dicht een dier bij zijn doel komt, hoe minder bomen er voor hem liggen. Als er voor een dier geen boom in de passende kleur meer is, wordt dat speelstuk niet verplaatst.

De gebruikte **verplaatsingsfiches** gaan niet terug in het zakje, maar worden uit het spel verwijderd.

• Voedselfiches:



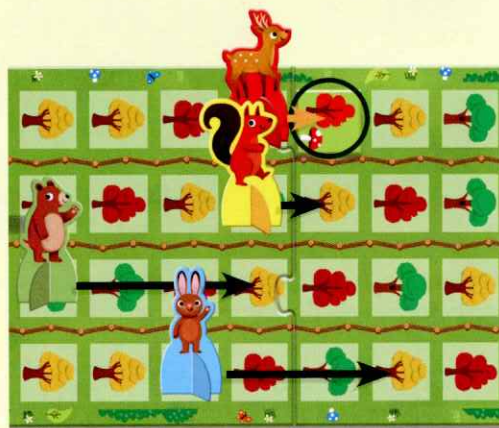
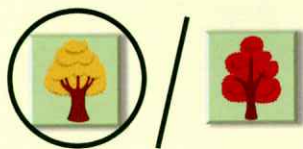
De speler legt de **voedselfiche** die hij uit het zakje heeft getrokken op een veld met een boom van dezelfde kleur in de rij van een medespeler voor diens speelstuk.



Let op: als de speler de getrokken **voedselfiche** nergens kan neerleggen, omdat er in de rijen van zijn medespelers geen bomen van deze kleur meer zijn, gaat de fiche niet terug in het zakje, maar wordt deze uit het spel verwijderd. Dan is de beurt van deze speler voorbij.

De zijn bedoeld om de dieren van de medespelers te vertragen.

Als een speler zijn dier vooruit wil verplaatsen, maar er ligt voedsel op de weg, dan moet hij op het veld voor de **voedselfiche** blijven staan. De speler haalt de **voedselfiche** van het speelbord en legt deze op zijn dierenkaart.



Als de actie van de getrokken fiche is uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt en trekt deze een fiche uit het zakje.



einde van het spel:

Zodra een dier het laatste veld van zijn rij (boomveld omringd met bloemen) heeft bereikt, heeft deze speler gewonnen.

In het geval van een gelijke stand tellen de betrokkene spelers de **voedselfiches** die op hun dierenkaart liggen: wie meer **voedselfiches** heeft verzameld, wint.

Als het dan nog steeds gelijke stand is, delen de spelers de overwinning. Misschien speel je dan gewoon meteen nog een potje?



Credits:

Auteurs: Marie & Wilfried Fort

Illustraties: Kate Daubney

Dankzegging:

Kiwizou bedankt zijn testspelers: Émile en zijn papa, Sofia en haar gezin, en de scholieren van basisschool "Saint-Exupéry" in Bois-Colombes.