

SUR LA TRACE DES ANIMAUX

TRACKS THROUGH THE FOREST

SPUREN IM WALD

WER FINDET DIE TIERE?



RITA FRANZ



SPUREN IM WALD

WER FINDET DIE TIERE?

Für 2 bis 4 Spieler von 5 bis 99 Jahren

Überall im Wald findest du Spuren von Tieren: unter einem Baum liegt ein angeknabberter Tannenzapfen, am Wegesrand siehst du Abdrücke von kleinen Pfoten. Vor allem im Winter, wenn Schnee liegt, kann man die Spuren ganz deutlich erkennen. Aber auch im Sommer sind sie leicht zu finden, wenn du wachsam durch den Wald gehst. Doch nur wer sich auskennt, kann auch sagen, welches Tier hier vorbeigekommen ist.

Inhalt

- 1 Spielplan
- 8 Tierkarten
- 4 Fährtenleser
- 16 Futterstücke
- 4 Infoblätter



Spielziel

Bei SPUREN IM WALD müsst ihr möglichst schnell euer Wildfutter zu den Futterstellen bringen. Auf dem Weg dorthin kreuzen die Spuren der Tiere euren Pfad. Nur wer die Spuren erkennt und weiß, wo sich das betreffende Tier gerade versteckt, kommt voran. Der Spieler, der als Erster seine Futterstücke verteilt und sein Startfeld wieder erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Dann mischt ihr alle **Tierkarten** und legt sie nacheinander verdeckt auf acht der neun vorgesehenen Plätze auf dem Spielplan. Ein Platz bleibt also frei. Jeder von euch nimmt sich einen **Fährtenleser** und 4 verschiedenfarbige **Futterstücke**. Eure Fährtenleser stellt ihr auf die farblich gekennzeichneten Startfelder. Wer möchte, darf sich noch ein **Infoblatt** nehmen. Das hilft am Anfang, den Tieren Spuren und Futter zuzuordnen. Später, wenn ihr die Spuren und das Futter kennt, werdet ihr es nicht mehr brauchen.

Das Spiel

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, bewegst du deinen Fährtenleser von Feld zu Feld.



Das kann ein Feld mit einer Spur sein oder ein Futterplatz. Bevor du aber auf ein Feld ziehen darfst, musst du zuvor immer erst das Tier finden, dessen Fährte oder dessen Futter auf dem Feld zu sehen ist, das du mit deinem Fährtenleser **gerade** betreten möchtest. Dazu deckst du eine Tierkarte deiner Wahl auf, zeigst sie deinen Mitspielern und schaust nach, ob sie zu der gesuchten Spur oder dem Futter passt.

Du hast die richtige Tierkarte aufgedeckt

Lege die Karte wieder **offen** zurück auf ihren Platz und ziehe mit deinem Fährtenleser auf das betreffende Feld. Danach bist du noch einmal an der Reihe. Schau dir wieder die Spur oder das Futter an, das sich vor deinem Fährtenleser befindet und versuche das passende Tier zu finden. Das darfst du maximal drei Mal machen. Insgesamt darfst du bis zu drei Felder weit ziehen. Alle richtigen Karten (max. drei), die du aufdeckst, bleiben offen liegen. Dein Zug endet spätestens, nachdem du insgesamt drei Felder weit gegangen bist. Bevor dein linker Nachbar an der Reihe ist, drehst du alle offen liegenden Tierkarten wieder um. Hast du es aber geschafft, mit deinem Fährtenleser drei Felder zu ziehen, darfst du vorher eine der offenliegenden Tierkarten auf den **freien** Platz legen. Du zeigst deinen Mitspielern, welches Tier seinen Platz tauscht. Danach drehst du alle Karten wieder um.

Deckst du ein falsches Tier auf, ist dein Zug **sofort** zu Ende.

Du hast die falsche Tierkarte aufgedeckt

Dein Fährtenleser muss stehen bleiben. Hast du vorher bereits richtige Karten aufgedeckt, drehst du sie nun wieder um und dein linker Nachbar ist an der Reihe. Alle Tiere bleiben an ihren Plätzen.



Worauf ihr sonst noch achten solltet

- Ein Fährtenleser darf nie ein Feld überspringen.
- Er darf vor jedem neuen Schritt seine Richtung wechseln, er darf also auch wieder zurückgehen.
- Möchtest du auf ein Feld ziehen, dessen passende Tierkarte bereits offen liegt, darfst du das natürlich tun, ohne eine Karte aufdecken zu müssen.
- Auf einem Feld dürfen mehrere Fährtenleser stehen.
- Stehst du mit deinem Fährtenleser an einer Abzweigung, entscheidest du, wohin du ziehen möchtest.
- Sobald du einen Futterplatz erreichst, drehst du das farblich passende Futterstück auf die richtige Seite und legst es dort ab.
- Auf einem Futterplatz dürfen nicht mehr als **zwei** Futterstücke liegen.
- Spielt ihr zu zweit, darf auf einem Futterplatz **nur ein** Futterstück abgelegt werden.



Spielende

Sobald du alle Futterstücke abgelegt hast, ziehst du deinen Fährtenleser zurück zu dem Feld, von dem du gestartet bist. Auch jetzt musst du wieder von Feld zu Feld ziehen und dabei die richtigen Tierkarten aufdecken, um deinen Fährtenleser bewegen zu dürfen. Bevor du dein Startfeld aber wieder betreten darfst, nennt dein rechter Nachbar ein beliebiges Tier, das du aufdecken musst. Deckst du ein falsches Tier auf, ist dein Zug beendet und du musst warten, bis du wieder an der Reihe bist. Wer als Erster zurück auf seinem Startfeld ist, gewinnt das Spiel.

Variante

Geübte Spieler können den Schwierigkeitsgrad erhöhen, indem jeder Spieler, der mindestens **ein** Feld weit gezogen ist, am Ende seines Zuges eine der von ihm aufgedeckten Tierkarten nicht mehr zurück an ihren alten Platz, sondern auf das gerade freie Feld legt.

SUR LA TRACE DES ANIMAUX

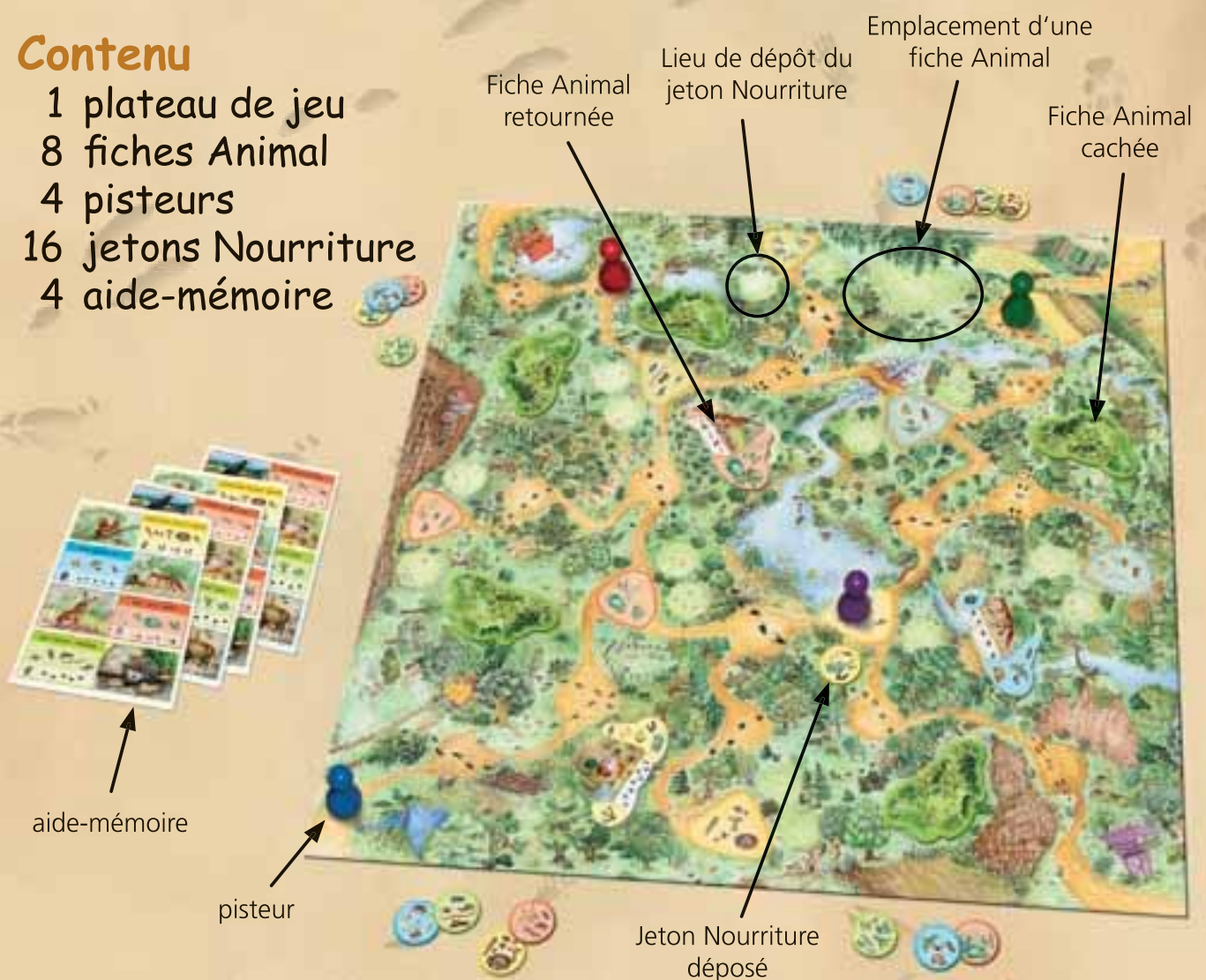
QUI DÉCOUVRIRA OÙ ILS SE CACHENT ?

Pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans

Dans toute la forêt, tu trouves des traces d'animaux : sous un arbre, tu aperçois les restes d'une pomme de pin grignotée, aux abords du chemin, des petites empreintes de sabots. Elles sont particulièrement visibles en hiver, lorsqu'il a neigé. Même en été, si tu observes bien en te promenant dans la forêt, tu les trouves facilement. Mais seul le spécialiste est capable de dire quel animal est passé par-là.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 8 fiches Animal
- 4 pisteurs
- 16 jetons Nourriture
- 4 aide-mémoire



But du jeu

Dans ce jeu, il s'agit de déposer le plus vite possible les jetons Nourriture sur les cases correspondantes. En chemin, vous croiserez des traces d'animaux. Seul celui qui les reconnaîtra et sera capable de dire où se cache l'animal qui les a laissées pourra avancer. Le premier joueur qui aura déposé ses jetons Nourriture et rejoint sa case Départ remportera la partie.

Préparation

Installez le plateau au milieu de la table. Mélangez ensuite toutes les fiches **Animal** et placez-les à tour de rôle, face cachée, sur 8 des 9 emplacements indiqués sur le plateau. Un des emplacements reste donc libre. Chacun de vous choisit un **pisteur** et 4 **jetons Nourriture** de 4 couleurs différentes. Placez votre pisteur sur la case Départ de la couleur correspondante. Celui qui le désire peut également prendre un **aide-mémoire**. Il vous aidera au début à associer la trace et la nourriture avec le bon animal. Plus tard, quand vous les connaîtrez, vous n'en aurez plus besoin.

Le jeu

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque vient son tour, le joueur déplace son pisteur de case en case.



Il peut s'agir d'une case Trace ou d'une case Nourriture. Avant de pouvoir se déplacer sur une case, un joueur doit toujours retrouver d'abord l'animal auquel correspond la trace ou la nourriture dessinée sur **cette** case. Pour cela, il retourne une fiche Animal au choix, la montre aux autres joueurs et vérifie si elle correspond à la trace ou à la nourriture représentée sur la case.

Si un joueur retourne la bonne fiche Animal

Il repose la fiche à sa place, face visible, et déplace son pisteur sur la case correspondante. C'est de nouveau à lui de jouer. Il observe de nouveau la trace ou la nourriture devant son pisteur et essaye de retrouver l'animal à qui elle appartient. Il a le droit de jouer au maximum trois fois de suite. Il peut donc avancer au total de trois cases maximum. Toutes les fiches qu'il a réussi à découvrir restent visibles. Puis, son tour s'arrête. Avant que son voisin de gauche ne joue, il remet toutes les fiches face cachée. Cependant, s'il a réussi à avancer son pisteur de trois cases, il peut d'abord changer de place une des fiches Animal qu'il a retournées et la poser sur l'emplacement resté **libre**. Il montre cette fiche à ses adversaires, puis retourne ensuite toutes les fiches face cachée.

S'il retourne un mauvais animal, son tour est **immédiatement** terminé.

Si un joueur retourne la mauvaise fiche Animal

Son pisteur reste sur place. S'il avait déjà réussi à retourner de bonnes fiches, il les remet face cachée ; c'est à son voisin de gauche de jouer. Toutes les fiches Animal restent à leur place.



Quelques précisions supplémentaires

- Un pisteur ne peut jamais sauter une case.
- Avant chaque déplacement, il peut changer de direction, y compris revenir en arrière.
- Si un pisteur veut se rendre sur une case dont la fiche Animal correspondante est déjà retournée, il peut bien sûr le faire sans être obligé de retourner une fiche.
- Il peut y avoir plusieurs pisteurs sur une même case.
- Si un pisteur se trouve à un embranchement, le joueur choisit le chemin qu'il emprunte.
- Dès qu'un pisteur atteint une case Nourriture, le joueur pose le jeton de la couleur correspondante à côté, sur la bonne face.
- Il ne peut pas y avoir plus de **deux** jetons par case Nourriture.
- À deux joueurs, il ne peut y avoir **qu'un** jeton par case Nourriture.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a déposé tous ses jetons, il doit rejoindre la case d'où il est parti. Là encore, il doit de nouveau se déplacer de case en case et retourner les bons animaux en chemin pour pouvoir déplacer son pisteur. Mais avant de pouvoir atteindre sa case Départ, son voisin de droite nomme un animal de son choix qu'il doit alors retrouver. S'il retourne le mauvais animal, son tour est terminé et il devra attendre le prochain. Le premier à regagner sa case Départ remporte la partie.

Variante

Les joueurs experts peuvent accroître la difficulté du jeu : chaque joueur qui a avancé au minimum d'une case peut, à la fin de son tour, replacer une des fiches Animal qu'il a retournées, non pas à la même place, mais sur l'emplacement libre.



TRACKS THROUGH THE FORREST

WHO WILL FIND THE ANIMALS?

For 2 to 4 players aged 5 to 99 years

Throughout the forest, you can find signs that animals live here: Under the tree lies a gnawed fir cone, and there are tracks left by little paws on the wayside. In winter you can clearly see the tracks through the snow. But it's also easy to find signs of animals in summer if you pay attention. However, you need know a lot if you want to identify the animals that have passed by.

Contents

- 1 game board
- 8 animal cards
- 4 track searchers
- 16 feed pieces
- 4 info sheets



Aim of the game

In the game **TRACKS THROUGH THE FOREST**, you have to bring your feed pieces to the feeding places as quick as possible. On the way, you'll find different signs of animal life. You can only make progress if you recognize these signs and know where that particular animal is hiding. The first to distribute all his feed pieces and return to the starting space wins the game.

Preparation

Place the **game board** in the middle of the table. Shuffle all the **animal cards** and place them on eight of the nine corresponding spaces on the game board, one next to the other. One space remains empty. Each player receives a **track searcher** and 4 **feed pieces** of different colours. Place your track searchers on the coloured starting spaces. If you wish to do so, you may also take an **info sheet**. At the beginning, this will help you to assign the types of tracks and feed to the animals. Later on, when you know the tracks and feed, you will not need it any more.

How to play

The youngest player starts. Then play in a clockwise direction. The player whose turn it is moves his track searcher from one space to the other.



This can be a space with a track or a feeding place. Before moving to a space you always have to find first the animal whose track or feed is indicated on the space onto which you want to move onto in that turn. To do this, turn over an animal card of your choice, show it to the other players and verify if it matches the track or feed indicated on the space.

You have turned over the correct animal card

Place the card again on its space, **face up**, and move your track searcher to the corresponding space. You may continue playing. Look at the track or feed in front of your track searcher and try to find the matching animal. You may do so three times at the most. In all, you may move up to three spaces. All matching cards (at most three) that you have turned over remain face up. However, your turn is over after you have moved three spaces in all at the latest. Before your neighbour on your left gets their turn, you cover up all the animal cards you turned over. But if you managed to move your track searcher three spaces, you may first place one of these animal cards on the **empty** space. You show the other players which animal changes position. Then, cover up all the cards again.

If you turn over the wrong animal, your turn ends **immediately**.

You have turned over the wrong animal card

Your track searcher remains on his space. If you have turned over matching cards before, cover them up, and it is the next player's turn. All animals remain on their spaces.



In addition, pay attention to the following rules

- A track searcher may never jump over a space.
- He may change direction before each new step and can also go backwards.
- If you want to move to a space whose matching animal card is already face-up, you can do this, of course, without having to turn over a card.
- Several track searchers may stop on the same space.
- If your track searcher comes to a fork in the road, you may choose the way that you want to take.
- As soon as you reach a feeding place, turn the feed piece of the matching colour to its correct side and place it there.
- There can never be more than **two** feed pieces at a feeding place.
- In the two-player game, there can never be more than **one** feed piece at a feeding place.



End of the game

As soon as you have discarded all feed pieces, move your track searcher back to your starting space. As usual, you have to move from one space to another and turn over the matching animal cards in order to be allowed to move your track searcher. Before taking up your starting space again, the neighbour at your right gives the name of an animal of his choice that you have to turn over. If you turn over the wrong animal, your turn is over and you have to wait until it is your turn again. The first to return to his starting space wins the game.

Variation

Advanced players can increase the degree of difficulty by applying the following rule: Each player who has at least moved **one** space, changes the position of one of the face-up animal cards at the end of his turn by placing it on the space that is empty instead of the previous position.



Das Wildschwein gehört zu den größten Wildtieren, die bei uns vorkommen. Sein Fell ist dicht, borstig und schwarzbraun. Meist leben Wildschweine in kleineren Gruppen im Wald. Der Allesfresser gräbt mit seiner Rüsselschnauze gerne nach Wurzeln und Knollen, frisst aber auch Insekten, Pilze, Frösche, Schnecken und Mäuse. Junge Wildschweine werden Frischlinge genannt. Sie kommen meist in der Zeit von März bis April zur Welt.

Le sanglier est l'un des plus gros animaux sauvages de nos forêts. Sa fourrure est épaisse, raide, de couleur brun noir. Les sangliers vivent le plus souvent en petits groupes. Cet omnivore aime creuser à l'aide de son groin à la recherche de racines et de tubercules, mais il se nourrit également d'insectes, de champignons, de grenouilles, d'escargots et de souris. Les jeunes sangliers sont appelés « marcassins ». Ils naissent généralement de mars à avril.

The wild boar is one of the biggest wild animals living in Europe. Its coat is thick, bristly and blackish-brown. Wild boars mostly live in small groups in the forest. This omnivorous animal loves burrowing for roots and bulbs with its snout, but also eats insects, mushrooms, frogs, snails and mice. Young wild boars are called baby boars. They mostly come into the world between March and April.



Rehe gehören zur Familie der Hirsche. Nur männliche Tiere tragen ein Geweih. Das Europäische Reh kommt in fast ganz Europa vor und ernährt sich ausschließlich vegetarisch. Obwohl Rehe eigentlich Einzelgänger sind, leben sie im Winter in Familienverbänden zusammen. Zwischen Oktober und November werfen die Tiere ihr Geweih ab. Es wächst aber sofort wieder nach.

Le chevreuil appartient aux cervidés. Seuls les mâles ont des bois. Le chevreuil européen est présent dans presque toute l'Europe. Il est exclusivement herbivore. Bien que les chevreuils soient solitaires, ils se rassemblent en famille en hiver. Entre octobre et novembre, ils perdent leurs bois, mais ils repoussent aussitôt après.

The roe deer is a member of the deer family. Only male roe deer have antlers. The European roe lives almost all over Europe and eats only plants. Although roes are loners, they live in families in winter. Between October and November, the animals shed their antlers – which grow back immediately!



Die Saatkrähe gehört zu den Rabenvögeln. Sie wird fast 50 cm groß und trägt ein schwarzes Gefieder. Sie nimmt tierische und pflanzliche Nahrung zu sich. Diese sucht die Saatkrähe am Boden. Dabei benutzt sie ihren spitzen Schnabel zum Hacken und Graben. Saatkrähen leben gerne gesellig. Sie brüten in zum Teil sehr großen Kolonien und verbringen die Nacht gemeinsam auf Schlafbäumen.

La corneille appartient à la famille des corbeaux. Elle mesure près de 50 cm et son plumage est noir. Elle se nourrit d'animaux et de plantes qu'elle trouve au sol. Elle utilise son bec pour piocher et creuser. Les corneilles aiment vivre en groupes. Elles couvent en colonies très grandes et passent la nuit ensemble dans les arbres.

The crow belongs to the raven species. It grows up to 50 cm in length and has a black plumage. The crow eats both meat and plants, which it finds by pecking and burrowing into the ground with its sharp beak. Crows are sociable animals, brood partly in very big colonies and spend the nights together sleeping in trees.



Es gibt mehr als 100 verschiedene Entenarten. Bei uns sind Stockenten die bekanntesten wildlebenden Enten. Männchen und Weibchen sind unterschiedlich gefärbt. Während das Männchen mit seinem grünen Kopf sehr auffällig ist, hat das Weibchen eine grau-braun gesprenkelte Tarnfärbung. Zweimal im Jahr verliert die Ente ihre Federn und ersetzt sie durch neue. Ungefähr 10.000 Daunen und Deckfedern schützen das Tier vor Nässe und Kälte.

Il existe plus de 100 espèces de canards. Le canard sauvage le plus connu chez nous est le colvert. Les mâles et les femelles ont des couleurs différentes : le mâle est très reconnaissable à sa tête verte, tandis que la femelle est tachetée gris brun. Deux fois par an, le canard perd ses plumes, qui sont remplacées par des nouvelles. Environ 10 000 duvets et plumes protègent l'animal de l'humidité et du froid.

There are more than 100 different species of duck. In our country, mallards are the most common species of duck living in the wild. Males and females have different colours. The male is very flashy because of its green head, whereas the female has a greyish-brown camouflage plumage. Twice a year the duck loses its feathers and replaces them with new ones. About 10,000 downy feathers and outer feathers protect the animal against the cold and the wet.



Der Rotfuchs ist in Europa der häufigste Wildhund. Sein Fell ist oben rot und unten weiß. Fuchsbauten findet man häufig in geschlossenen Wäldern. In der Dämmerung und nachts gehen die Füchse auf Jagd. Ihre Hauptnahrung besteht aus Nagetieren. Sie fressen aber auch gerne Beeren und Früchte. Der weibliche Fuchs heißt Fähe, der männliche Rüde. Junge Füchse nennt man Welpen.

Le renard roux est le plus répandu des chiens sauvages. Son pelage est roux sur le dessus et blanc sur le cou et le ventre. On trouve souvent des terriers de renard dans les forêts denses. Cet animal sort principalement au crépuscule ou la nuit. Il se nourrit principalement de rongeurs, mais il aime aussi les baies et les fruits. La femelle est la « renarde » et les petits les « renardeaux ».

The fox is the most common wild canine in Europe. Its fur is red on top and white underneath. Their dens are often found deep in the forest. Foxes are mostly active in the twilight and at night. They dine mainly on rodents, but they also eat berries and fruits. Young foxes are called whelps.



Der Igel ist einer der größten Insektenfresser. Er kann bis zu 2 kg schwer sein. Der Braunbrustigel hat auf Rücken und Kopfoberseite bis zu 8.000 Stacheln. Muss ein Igel sich verteidigen, rollt er sich zu einer Stachelkugel zusammen. Der Igel ist ein Einzelgänger. Er schläft tagsüber in seinem Nest und macht sich erst in der Dämmerung auf Nahrungssuche. Von November bis April hält der Braunbrustigel einen Winterschlaf.

Le hérisson est un des plus gros insectivores. Il peut peser jusqu'à 2 kilos. Le hérisson d'Europe possède jusqu'à 8000 épines sur le dos et le dessus de la tête. Pour se défendre, le hérisson se met en boule. C'est un animal solitaire. Le jour, il dort dans son nid ; il attend le soir pour partir chercher sa nourriture. Il hiberne de novembre à avril.

The hedgehog is one of the largest predators of insects and can weigh up to two kilos. The western hedgehog has up to 8000 spines on the back and on the upper side of its head. If a hedgehog has to defend itself, it rolls itself up into a ball. This animal is a loner that sleeps during the day in its nest and begins to search for food in the twilight. From November until April, the western hedgehog hibernates.



Dank seiner langen Hinterbeine kann der Hase 50 km/h oder schneller laufen. Mit seinen scharfen Nagezähnen nimmt er Pflanzenkost wie Gräser, Kräuter, Getreide, Kohl und Klee zu sich. Der Hase wird oft mit dem Kaninchen verwechselt. Von diesem unterscheidet er sich vor allem durch seine langen Ohren. Auch ist das Fell des Hasen rotbraun, während das des Kaninchens graubraun ist.

Grâce à ses longues pattes arrière, le lièvre peut courir jusqu'à 50 km/h, voire plus. À l'aide de ses dents aiguisées, il se nourrit d'herbes, de céréales, de choux et de trèfles. Le lièvre est souvent confondu avec le lapin, dont il se distingue par ses longues oreilles. De plus, le pelage du lièvre est brun roux, tandis que celui du lapin est gris brun.

Thanks to his long hind legs, the hare can run up to 50 kilometres per hour or even faster. With its sharp dents, it eats plants such as grass, herbs, grains, cabbage and clover. The hare is often mistaken for a rabbit, but unlike rabbits, the hare has very long ears, and its fur is reddish brown, while the rabbit has a greyish brown fur.



Das Eichhörnchen ist ein Nagetier mit einem buschigen Schwanz, das in vielen Ländern der Erde vorkommt. Sein Schwanz hilft ihm dabei, das Gleichgewicht beim Klettern zu halten. Eichhörnchen sind besonders häufig in Parks und Wäldern anzutreffen. Sie ernähren sich von Haselnüssen, Fichtenzapfen und Obst und verspeisen auch mal Kleintiere, Vogeleier und Pilze.

L'écureuil est un rongeur avec une queue touffue, répandu dans de nombreux pays du monde. Sa queue l'aide à s'équilibrer lorsqu'il grimpe aux arbres. Les hérissons se promènent souvent dans les parcs et les forêts. Ils se nourrissent de noisettes, de pommes de pins et de fruits, mais aussi de petits animaux, d'œufs d'oiseaux et de champignons.

The squirrel is a rodent with a bushy tail and lives in many countries all over the world. Thanks to its tail, it can keep its balance while climbing. Squirrels can frequently be found in parks and forests. They eat hazelnuts, pine cones and fruits, but also small animals, birds' eggs and mushrooms.

© 2006 HUCH & friends
www.huchandfriends.de

Vertrieb / Distribué par / Distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Autorin / Auteur / Author:
Rita Franz
Illustration / Illustratrice
/ Illustrations:
Irene Wanitschke

Translation into English:
Birgit Janka
Adaption française:
Eric Bouret

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

