

SAGALAND

Ravensburger® Spiele Nr. 23 318 2

Das beliebte Würfel- und Merkspiel
für 2–4 Spieler von 6–99 Jahren.

Autoren: Alex Randolph und Michel Matschoss
Illustration: Dynamo Ltd., Funhouse
Redaktion: Monika Gohl

Inhalte: 1 gepuzzelter Spielplan
7 Bäume aus Kunststoff
7 Chips
7 Märchenkarten
4 Spielfiguren
2 Würfel



D

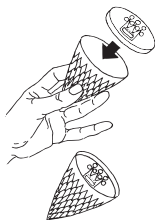


Es war einmal ein König, der in einem prächtigen Schloss lebte. Als er alt wurde suchte er einen Nachfolger für sein Reich. Er ließ verkünden, dass derjenige sein Nachfolger sein soll, der die verborgenen Geheimnisse im Märchenwald von Sagaland entdeckt. Doch ein Baum gleicht dem anderen! Wisst ihr, wo die Geheimnisse versteckt sind?

Ziel des Spiels ist es, sich gut zu merken, was unter den Bäumen versteckt ist und so die meisten Märchenkarten zu sammeln.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Märchenkarten und die runden Chips vorsichtig aus der Stanztafel heraus.



Die runden **Chips** drückt ihr mit der Bildseite nach außen in die **Bäume** hinein (siehe Abbildung).

Einmal hereingedrückt, lassen sie sich nicht mehr lösen!

Puzzelt nun die vier Teile des **Spielplans** zusammen, mischt die **Bäume** gut und verteilt sie ungesehen auf den runden Feldern mit den Bäumen. Anschließend wählt jeder von euch eine **Spielfigur** und stellt sie auf den Dorfplatz. Die **Märchenkarten** mischt ihr gut und stapelt sie verdeckt neben den Spielplan beim Schloss. Deckt die oberste Karte auf. Das darauf abgebildete Motiv ist das erste Geheimnis, das ihr nun unter den Bäumen finden sollt! Zuletzt legt ihr noch die beiden **Würfel** bereit und los geht's.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, würfelst du mit beiden Würfeln und ziehst deine Spielfigur entsprechend auf dem Spielplan voran. Dabei kannst du die Würfelpunkte beider Würfel zusammenzählen oder du ziehst beide Würfel einzeln für sich. Du darfst vorwärts und rückwärts ziehen, jedoch musst du die gesamte Augenzahl eines Würfels in die gleiche Richtung ziehen.

Hierzu ein kleines Beispiel: Ein Würfel zeigt die Punktezahl 3, der andere Würfel die 5. Du hast folgende Möglichkeiten:

- Du ziehst deine Spielfigur um 8 Felder vor oder zurück.
- Du ziehst deine Spielfigur um 3 Felder vor und 5 Felder zurück.
- Du ziehst deine Spielfigur um 3 Felder zurück und 5 Felder vor.

An fremden Spielfiguren darfst du vorbeiziehen, zählst jedoch das besetzte Spielfeld mit.

Figuren heimschicken



Endet dein Spielzug mit **beiden** Würfeln auf einem besetzten Spielfeld, schickst du die Spielfigur deines Mitspielers zurück zum Dorfplatz.

Geheimnis finden

Endet dein Spielzug mit **einem oder beiden Würfeln** auf einem blauen Feld bei einem Baum, so darfst du nachsehen, welches Geheimnis sich hier verbirgt. Nimm den Baum und schau „geheim“ darunter. Anschließend stellst du ihn wieder an seinen Platz zurück und merkst dir gut, welches Geheimnis dieser Baum hütet! Falls du nur mit einem Würfel auf das blaue Feld gezogen bist, verfällt die Punktezahl des anderen Würfels.

Zum Schloss ziehen



Hast du unter einem der Bäume das auf der Märchenkarte gesuchte Geheimnis entdeckt, so kannst du zum Schloss eilen. Das **Zielfeld** im Schloss (**Schlüsselfeld**) musst du mit **genauer Augenzahl** erreichen. Dabei darfst du die Augenzahl des zweiten Würfels auch verfallen lassen. Erreichst du das Schlüsselfeld nicht mit genauer Augenzahl, musst du leider daran vorbeiziehen.

Hast du das Schlüsselfeld erreicht, nimmst du sofort den Baum, den du für den richtigen hältst, und wirfst einen verdeckten Blick darunter.

Stimmt die Abbildung unter dem Baum mit der Abbildung auf der Karte überein? Bravo! Zeige das Geheimnis des Baumes zur Kontrolle auch deinen Mitspielern. Als Belohnung erhältst du die **Märchenkarte**. Lege diese vor dir ab und drehe gleich eine neue Märchenkarte vom Stapel um.



Deine Spielfigur stellst du auf das **Hufeisenfeld** vor dem Schloss. Von dort aus kannst du in der nächsten Runde gleich wieder ins Schloss eilen, wenn du schon weißt, unter welchem Baum das neue Geheimnis versteckt ist – oder zurück in den Wald gehen, um nach weiteren Geheimnissen zu suchen.

Stimmt die Abbildung unter dem Baum nicht mit der Abbildung auf der Karte überein? Schade! Stelle den Baum auf seinen Platz zurück ohne ihn den Mitspielern zu zeigen. Deine Spielfigur geht zurück zum Dorfplatz.

Zauberei

Wenn du einen Einser-Pasch (also mit beiden Würfeln eine 1) würfelst, kannst du ein wenig zaubern. Entscheide dich für eine der drei Möglichkeiten:

- ☞ Du darfst zwei Bäume vertauschen.
- ☞ Du darfst zu einem beliebigen Baumfeld ziehen und dort unter den Baum schauen.
- ☞ Du darfst den Kartenstapel mischen und eine neue Märchenkarte aufdecken.

Das Spiel endet, sobald die letzte Märchenkarte verteilt ist. **Gewonnen** hat der Spieler, der nun die meisten Märchenkarten besitzt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger! Doch am besten, ihr spielt dann noch eine Runde, um den neuen König zu finden!

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Möchtet ihr noch mehr
Spielspaß mit Sagaland?



Sagaland
26 424 7

SAGALAND

Jeux Ravensburger® n° 23 318 2

Le célèbre jeu de dé et de mémoire
pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteurs : Alex Randolph et Michael Matschoss
Illustrations : Dynamo Ltd., Funhouse
Rédaction : Monika Gohl

Contenu : 1 plateau de jeu à assembler
7 arbres en plastique
7 jetons
7 cartes Conte
4 pions
2 dés



F

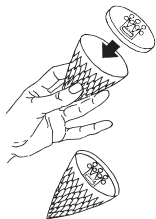


Il était une fois un roi qui vivait dans un splendide château. Comme il se sentait vieillir, il chercha un successeur à son royaume. Il fit donc annoncer qu'il laisserait son trône à celui qui découvrirait les secrets de la forêt enchantée des Contes. Mais tous les arbres se ressemblent ! Vous rappellerez-vous où se cache chaque secret ?

Le but du jeu consiste à bien mémoriser ce qui se cache sous chaque arbre pour gagner ainsi le maximum de cartes.

Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les cartes Conte et les jetons de la planche prédécoupée.



Insérer les **jetons**, dessin visible, sous les **arbres** (voir illustration).

Une fois coincés, ils ne peuvent plus être enlevés !

Assembler les quatre parties du **plateau de jeu**, bien mélanger les **arbres** et les répartir sur les cases rondes avec les arbres, sans les regarder. Chaque joueur choisit ensuite un **pion** qu'il met sur la place du village. Bien battre les **cartes Conte** et placer la pile, face cachée, à côté du plateau de jeu, près du château. Retourner la première carte. Le dessin représenté indique le premier secret que les joueurs doivent trouver sous les arbres ! Pour finir, placer les deux dés à portée de main. La partie peut commencer.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés et déplace son pion du nombre de cases correspondant sur le plateau. Il peut additionner les points des deux dés ou les utiliser séparément. Il est permis d'avancer et de reculer avec un dé ou l'autre, mais il est interdit de changer de sens au milieu d'un dé.

Voici un exemple : Un dé indique « 3 », l'autre « 5 ». Le joueur a alors le choix entre :

- avancer ou reculer son pion de 8 cases ;
- avancer son pion de 3 cases, puis le reculer de 5 cases ;
- reculer son pion de 3 cases puis l'avancer de 5 cases.

Il est possible de doubler un pion adverse, mais la case sur laquelle il se trouve est aussi comptée.

Renvoi d'un pion au départ



Si un pion atterrit sur une case occupée par un pion adverse après avoir utilisé les 2 dés, ce dernier est renvoyé au départ (la tour de Raiponce).

Découverte d'un secret

Si un joueur atterrit sur une case bleue avec **1 ou 2 dé(s)**, il peut découvrir quel secret s'y cache. Il prend l'arbre et regarde discrètement en dessous. Puis, il le remet en place en mémorisant bien son secret !

Si le joueur n'a atteint la case bleue qu'avec 1 dé, les points de l'autre dé sont perdus.

Déplacement vers le château



Le joueur qui a découvert le secret recherché sur la carte Conte, peut se dépêcher d'atteindre le château. La **case d'arrivée** du château (**case Clé**) ne peut être atteinte que par **un nombre de points exact**. Là aussi, il est permis de laisser tomber les points de l'autre dé. Le joueur qui atteint la case Clé avec trop de points passe malheureusement devant sans s'arrêter.

Le joueur qui atteint la case Clé, s'empare immédiatement de l'arbre qu'il pense être le bon et regarde en dessous.

Si le dessin sous l'arbre correspond à celui de la carte, bravo ! Le joueur montre le secret de l'arbre à ses adversaires pour qu'ils vérifient. Il gagne la **carte Conte** en récompense. Il la pose face visible devant lui et retourne immédiatement une nouvelle carte de la pile. Le joueur place son pion sur la case



Fer à cheval devant le château. Il pourra repartir de là au tour suivant et se précipiter éventuellement de nouveau vers le village (s'il sait déjà sous quel arbre se cache le nouveau secret) ou retourner dans la forêt à la découverte d'autres secrets.

Si le dessin sous l'arbre ne correspond pas à celui de la carte, dommage ! le joueur remet l'arbre en place sans le montrer aux autres. Il renvoie son pion sur la place du village.

Magie

Si un joueur obtient une paire de « 1 » aux dés, il peut faire un peu de magie. Le joueur a alors le choix parmi trois possibilités :

- ⇨ Intervertir deux arbres ;
- ⇨ Se déplacer sur une case Arbre au choix pour regarder sous l'arbre ;
- ⇨ Mélanger la pile de cartes et retourner une nouvelle carte Conte.

La partie s'arrête dès qu'un joueur a gagné la dernière carte Conte. **Le vainqueur** est alors celui qui possède le plus de cartes. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs ! Le mieux est peut-être de refaire une partie pour connaître le nouveau roi !

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Et pour des heures
de jeu supplémentaires ...



Sagaland
26 438 4

SAGALAND

Gioco Ravensburger® n° 23 318 2

Un gioco con i dadi per allenare la memoria per 2 – 4 giocatori dai 6 – 99 anni.

Autori: Alex Randolph e Michel Matschoss

Illustrazioni: Dynamo Ltd., Funhouse

Redazione: Monika Gohl

Contenuto: 1 tabellone da comporre
7 alberelli di plastica
7 dischetti
7 carte incantate
4 pedine
2 dadi



1

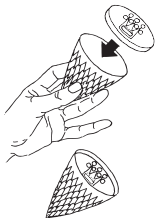


C'era un volta un re che viveva in un magnifico castello. Raggiunta una certa età cominciava a cercare un degno successore per il suo regno. Fece annunciare che sarebbe diventato il nuovo re chi riusciva a scoprire tutti i segreti della foresta incantata di Sagaland. Un'impresa difficile perché ogni albero assomiglia all'altro! Ma forse sapete dare una mano voi svelare i segreti del bosco ?

Obiettivo del gioco è quello di memorizzare bene cosa si nasconde sotto agli alberelli per raccogliere il maggior numero di carte incantate.

Preparativi

Prima di giocare dovete staccare dalla tavola prefustellata tutte le carte incantate ed i dischetti.



I **dischetti** vengono incastrati, illustrazione verso l'esterno, sul fondo degli **alberelli** (vedi figura).

Una volta incastrati non si tolgono più!

A questo punto componete le quattro parti del **tabellone**, mischiate bene gli **alberelli** e distribuiteli, senza guardarli, sulle caselle rotonde raffiguranti degli alberi. Poi scegliete ciascuno una **pedina** che metterete sulla piazzetta del paese. Le **carte incantate** vanno raccolte in un mazzetto coperto e messe vicino al castello, accanto al tabellone. Scoprite la prima carta in cima al mazzetto. Il motivo raffigurato su questa carta è il segreto che dovete cercare sotto agli alberelli! Infine mettete a disposizione ambedue i **dadi** e si parte!

Svolgimento del gioco

Comincia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario. Al tuo turno lancia ambedue i dadi e avanza la tua pedina sul tabellone. Puoi sommare i punteggi dei due dadi, ma puoi considerare i due punteggi anche singolarmente. Hai la facoltà di avanzare o di retrocedere la tua pedina, stando attento a consumare il punteggio del singolo dado per la medesima direzione.

Eccoti un esempio: un dado mostra 3 punti, l'altro 5. Hai le seguenti possibilità:

- avanzare o retrocedere la tua pedina di 8 caselle
- avanzare la tua pedina di 3 caselle e retrocederla di 5
- retrocedere la pedina di 3 caselle e avanzarla di 5

Puoi sorpassare le pedine avversarie contando però anche la casella saltata.

Rimandare delle pedine



Se la tua mossa termina, con **ambidue i dadi**, su una casella occupata, puoi rimandare in piazzetta la pedina del concorrente.

Svelare i segreti

Se la tua mossa termina, con **uno oppure anche con due dadi**, su una casella blu vicino ad un albero, puoi dare un'occhiata quale segreto è nascosto. Prendi l'alberello e guarda in segreto l'immagine sul fondo. Cerca di memorizzare bene quale segreto si trova sotto l'albero e poi rimettilo al suo posto.

Se hai raggiunto la casella blu con il punteggio di un solo dado, scade il punteggio dell'altro.

Avanzare al castello



Hai scoperto il segreto ricercato dalla carta incantata? Benissimo! Allora corri al castello. Attenzione però: bisogna raggiungere la **casella traguardo** al castello (fig. **chiave**) con un **punteggio diretto**. In quel caso il punteggio del secondo dado scade. Se non riesci ad arrivare con un punteggio diretto, sfortunatamente devi transitare.

Appena raggiunta la casella traguardo, prendi l'albero di cui pensi sia quello giusto per dare una sbirciatina in segreto.

Corrispondono le illustrazioni della carta con quella dell'alberello? Bravissimo! Solleva l'alberello e fai controllare agli altri il segreto nascosto. Come ricompensa riceverai la **carta incantata**. Appoggiala davanti a te e scoprine subito un'altra dal mazzetto.



La tua pedina viene spostata sulla casella con il **ferro di cavallo**, proprio davanti al castello. Da lì riparte per il prossimo giro. Sai magari anche dove si nasconde il segreto della seconda carta incantata? Allora quando tocca ancora a te, puoi andare nuovamente al castello per svelare

dove si trova il segreto ricercato oppure tornare nel bosco per cercare altri tesori.

L'illustrazione sotto all'alberello non corrisponde a quella della carta? Peccato! Rimetti l'alberello al suo posto, senza mostrare il suo segreto agli altri. La tua pedina torna invece in piazzetta.

Magia!

Se sei riuscito a lanciare una coppia di numeri "1", puoi fare un po' di magia.

Scegli una delle tre possibilità:

- ◇ Scambi il posto di due alberelli.
- ◇ Puoi andare su una casella-albero a scelta e guardare cosa si nasconde sotto l'alberello.
- ◇ Puoi rimescolare completamente il mazzo di carte e scoprire una nuova carta incantata.

Il gioco termina, quando è stata raccolta l'ultima carta incantata. **Viene proclamato re** il giocatore che possiede il maggior numero di queste carte. In caso di parità ci sono più vincitori! Se volete, potete subito fare un'altra partita...!

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Volete divertirvi ancora di più con Sagaland?

Sagaland
26 438 4



Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Ravensburger

227938