



Giggi GNOMO

Spielregel Rules Règles Spelregels Regla

HUCH!
HUCH!



Ein verzauberndes Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 5 Jahren

Anna, Elias, Paul und Hannah haben auf dem Dachboden ein altes Buch entdeckt. Dieses Buch gehörte ihrem Großvater, der dort vor langer, langer Zeit die Geheimnisse des Waldes aufgeschrieben hat. Beim Durchblättern stoßen die Vier auf Notizen zu dem geheimnisvollen Schatz der Gnome. Im ganzen Wald sollen

Gigi GNOMO

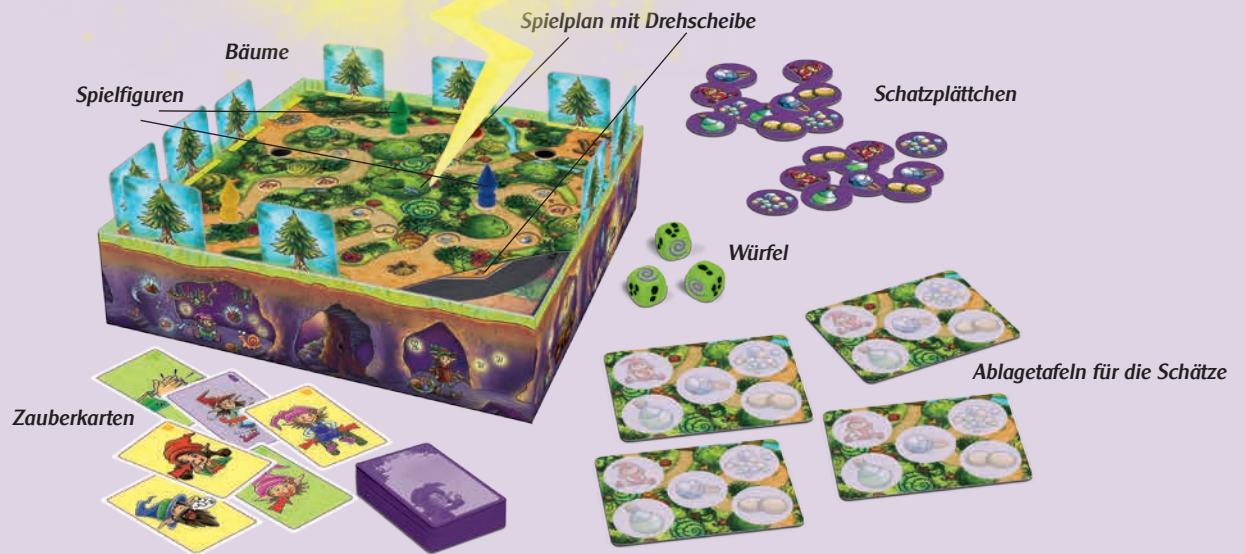
Teile davon versteckt sein! Schlüpfe in die Rolle eines der vier Kinder und mache dich auf die Suche nach den 5 verschiedenen Teilen des Schatzes. Doch gib acht, dass dich Gigi Gnome nicht verzaubert! Sie mag es nämlich gar nicht, wenn man nach ihren Familienschätzen sucht ...

Ziel des Spiels

Finde als Erster die 5 Schätze von Familie Gnome!

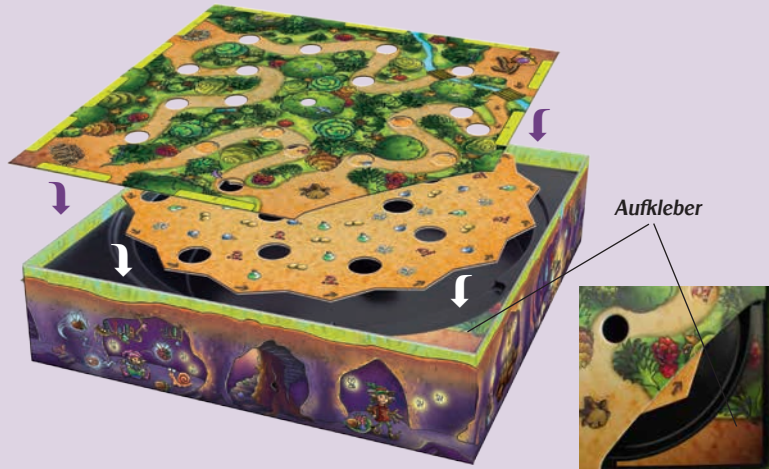
Inhalt

- 1 Spielplan mit Drehscheibe
- 50 Zauberkarten
- 10 Bäume
- 20 Schatzplättchen
- 4 Ablagetafeln für die Schätze
- 4 Spielfiguren
- 3 Würfel



Spielvorbereitung

Nehmt alles aus der Spieleschachtel und legt dann den Spielplan zusammen mit der Drehscheibe wieder in das Schachtelunterteil ein, wie auf dem Bild gezeigt.



Vor dem allerersten Spiel klebt ihr den Aufkleber in die Ecke mit der Vertiefung auf den Plastikeinsatz.

Steckt nun die Bäume an die hellgrün markierten Stellen in die Schachtel, und zwar zwischen den Spielplan und den Schachtelrand. Ein Steckplatz bleibt dabei frei.



Empfehlung: Seht beim Einstecken genau zu, wo welcher Baum hingesteckt wird! So könnt ihr euch gleich ein paar Bäume merken.

ODER: Ihr schaut weg, wenn die Bäume eingesteckt werden. Dies kann vielleicht ein Erwachsener für euch übernehmen. So wisst ihr nicht, wo die Schätze sind. Das macht die Suche spannender, aber auch länger!

Legt die Schatzplättchen und die Würfel neben dem Spielplan bereit. Mischt die Zauberkarten und legt sie für alle gut erreichbar als verdeckten Stapel bereit. Jeder Spieler nimmt sich eine Ablagetafel und



Startfeld

legt sie vor sich ab. Jetzt darf sich jeder noch eine Spielfigur aussuchen und sie auf das Startfeld auf den Spielplan stellen.

Schon kann es losgehen!

Spielablauf

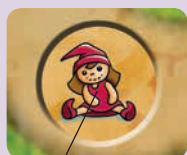
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer als Letzter in einem Wald war, darf anfangen. Würfle mit allen drei Würfeln.

Sind Fußabdrücke auf den Würfeln zu sehen?

Dann darfst du deine Spielfigur vorziehen. Zähle die Fußabdrücke auf allen drei Würfeln. So viele Felder darfst du höchstens vorwärtsgehen, du darfst aber auch vorher stehen bleiben. Ein Feld musst du aber mindestens vorwärtsgehen. Du musst immer vorwärtsziehen, rückwärtsgehen ist nicht erlaubt.



Beispiel: Hannah hat 3 Fußabdrücke gewürfelt. Sie darf nun entweder 1 Feld, 2 Felder oder 3 Felder nach vorne gehen.



Feld

ACHTUNG: Löcher und Felder, auf denen andere Spieler stehen, werden dabei nicht mitgezählt! Du überspringst sie einfach.

Auf dem Feld, auf dem du landest, ist ein Schatz zu sehen. Den musst du nun finden! Ziehe dazu einen Baum aus dem Schachtelrand.



Zeigt der herausgezogene Baum denselben Schatz wie das Feld, auf dem du stehst?

Gut gemacht! Du hast den passenden Schatz gefunden.

- ★ Hast du von diesem Schatz noch kein Plättchen vor dir liegen, darfst du es dir aus dem Vorrat nehmen und auf deine Ablagetafel legen. Von jeder Schatzart darfst du nur ein einziges Plättchen vor dir liegen haben.
- ★ Hast du dieses Schatzplättchen bereits vor dir liegen, dann darfst du dich, falls du bereits einen Gnomenzauber hast, davon befreien, anstatt das

neue Schatzplättchen zu nehmen. Lege die Karte mit dem Zauber neben den verdeckten Stapel mit Zauberkarten. Hier entsteht im Laufe des Spiels ein Ablagestapel. Was es mit dem Gnomenzauber auf sich hat, erfährst du später bei der Erklärung der Erdwirbel!

Anschließend steckst du den Baum wieder zurück in die Schachtel, jedoch nicht an die gleiche Stelle, aus der du ihn gezogen hast. Stecke ihn an die Stelle, die zu Beginn deines Zuges leer war.

AUFGEPASST! Die Bäume verändern also immer ihren Standort, wenn ein passender Schatz gefunden wurde!

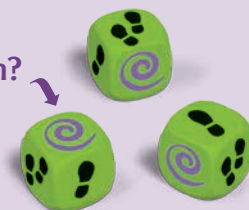


Zeigt der herausgezogene Baum nicht denselben Schatz wie das Feld, auf dem du stehst?

Schade! Du hast den passenden Schatz leider nicht gefunden. Stecke den Baum wieder an der **gleichen Stelle** in die Schachtel, aus der du ihn gezogen hast.

Sind Erdwirbel auf den Würfeln zu sehen?

Hast du deine Spielfigur bewegt oder keine Fußabdrücke gewürfelt, überprüfst du nun, ob du Erdwirbel gewürfelt hast. Hast du keinen Erdwirbel gewürfelt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Hast du einen oder mehrere Erdwirbel gewürfelt, drehst du die Drehscheibe für jeden Erdwirbel einen Zacken weiter. Achte dabei auf die Pfeilrichtung. Drehe die Scheibe möglichst zügig und gleichmäßig. **Sobald mindestens eine Spielfigur in ein Loch fällt, musst du das Drehen in jedem Fall beenden.** Noch nicht genutzte Erdwirbelsymbole verfallen.



So wird die Drehscheibe weitergedreht.

Jede Figur, die jetzt bis zum Hut in einem Loch steckt, ist von Gigi Gnomo erwischt worden. So ein Pech! Gigi Gnomo spricht nun einen Zauber aus. Alle Spieler, deren Figuren in den Waldboden gefallen sind, ziehen jetzt eine Karte vom Zauberkartenstapel. Hier ist der Gnomenzauber abgebildet!



Hat es dich erwischt?

Dann zeige deine Karte allen Spielern, damit jeder weiß, welchen Zauber du ausführen musst. Die abgebildete Aktion musst du nun so lange ausführen, bis du dich von dem Zauber befreien kannst oder bis du erneut verzaubert wirst. Deine Mitspieler kontrollieren das sicher gerne ... Eine Auflistung aller Zauber findest du am Ende dieser Spielregel.

Hast du bereits einen Zauber vor dir liegen, wenn du verzaubert wirst, lege die bereits ausliegende Karte mit dem Zauber einfach auf den Ablagestapel. Von nun an befolgst du den neuen Zauber. Du kannst immer nur **eine** Zauberkarte vor dir liegen haben.

Ziehe nun deine Figur wieder aus dem Waldbodenloch und stelle sie auf die nächste Lichtung zurück, die sich hinter dem Loch auf dem Weg befindet.

HINWEIS: Die Lichtungen sind nur beim Zurückgehen wichtig. Beim Vorwärtsgen werden sie nicht mitgezählt. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Lichtungen:



Beispiel: Hannah ist verzaubert worden. Sie stellt ihre Figur auf die nächste Lichtung zurück.

Sich von einem Zauber befreien

Findest du einen Schatz, den du bereits hast, kannst du dich von deinem Zauber befreien und legst die Karte auf den Ablagestapel (s.o.). Du kannst dich auch von einem Zauber befreien, wenn du einen Schatz abgibst, den du bereits gesammelt hast. Da du den Schatz dann nicht mehr besitzt, musst du ihn noch mal einsammeln, um das Spiel gewinnen zu können.

Das Zielfeld

Bist du einmal durch den ganzen Wald gelaufen und landest wieder auf dem Startfeld, darfst du dort stehen bleiben und dir einen beliebigen Schatz aussuchen. Hast du dann noch nicht alle fünf verschiedenen Schätze eingesammelt, musst du zur nächsten Runde aufbrechen!

Ende des Spiels

Hast du alle fünf verschiedenen Schätze gesammelt, hast du gewonnen!

Zauberkartenerklärungen

Es gibt verschiedene Arten von Zaubern, und zwar welche, die ihr immer nach eurem eigenen Spielzug ausführt, welche, die ihr nach allen Spielzügen ausführt (also auch nach denen eurer Mitspieler) und welche, die ihr die ganze Zeit über macht.

Wann ihr die Zauber machen müsst, erkennt ihr an diesen Zeichen:



Diese Zauber macht ihr nach eurem eigenen Zug.



Diese Zauber macht ihr nach jedem Zug.



Diese Zauber macht ihr die ganze Zeit.

Liebe Eltern,
Ihr wollt euch nicht mehr
zum Affen machen? Dann denkt daran,
dass ihr einen Schatz abgeben könnt,
um euch von einem Zauber
zu befreien!



© 2016, 2017 HUCH!
Autor: Marco Teubner
Illustration: anoka.de
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!
Redaktion: Tina Landwehr

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

HUCH!
HUCH!



An enchanted game for 2 to 4 players ages 5 and up

Lisa, Tom, Hannah and Oscar have discovered an old book in the attic. The book had belonged to their grandfather, who had used it to write down all the secrets of the forest a long, long time ago. The children leaf through the pages of the book and discover notes about a magnificent treasure belonging to the

Gigi GNOMO

gnomes that is said to be hidden throughout the forest! Take on the role of one of the four children and search for the 5 parts of the hidden treasure. But be careful, or Gigi the gnome will cast a spell on you when she finds out that you're searching for her family's treasure.

Object of the game

Find the 5 treasures from gnome family, be the first to bring them home safely and win the game.

Contents

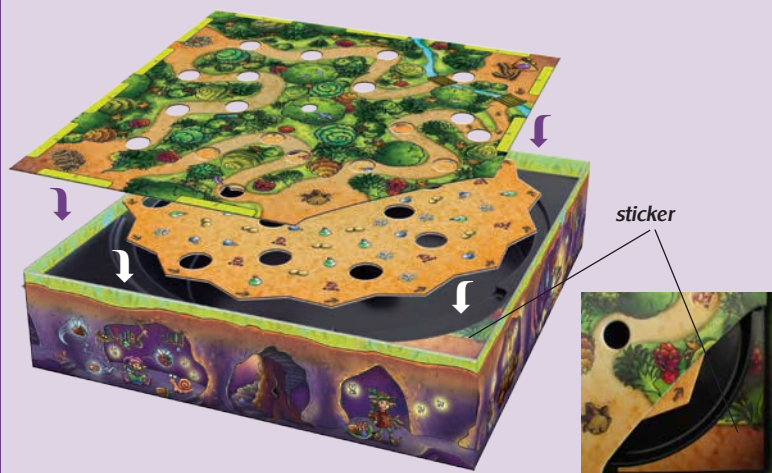
- 1 game board with spin wheel
- 50 magic cards
- 10 trees
- 20 treasure tiles
- 4 treasure boards
- 4 playing pieces
- 3 dice



Game setup

Take everything out of the game box, put the game board together and lay it back into the lower half of the box with the spin wheel as shown in the illustration.

Now insert the trees in the game box on the indicated positions between the game board and the edge of the game box. One place is left unoccupied.



Before playing for the first time, apply the sticker to the appropriate corner of the plastic insert.

Recommendation: Look very carefully at where each tree is placed! That way, you'll be able to memorize where a few of the trees are straightaway.

OR: You look away while the trees are being placed. Maybe one of the adults can do this for you. Thus, you won't know where the treasures are hidden. That makes the search even more exciting, but longer, too!

Put the treasure tiles and the dice next to the game board. Face down, shuffle the magic cards and put them into a pile where everyone can reach them. Each player takes a treasure board and puts it in front of



start space

him on the table. Now everyone picks out a playing piece and puts it on the start space of the game board. Now the game can begin!

How to play

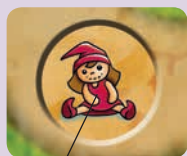
Each player takes turns in a clockwise direction. The last person to have been in a forest gets to go first. Roll all 3 dice.

Do the dice show footprints?

Then you may move your playing piece forward. Count the footprints on all three dice. You may move forward up to this maximum number of spaces, but you can stop beforehand. But you have to move your piece at least one space forward. And you always have to move forward and never backwards.



Example: Hannah has rolled 3 footprints. She may now either move 1 space, 2 spaces or 3 spaces forward.



Space

NOTE: Holes and spaces that are already occupied by other players are not counted! They are skipped.

On the space that you land on there is a treasure showing. Find this treasure! Pick up one of the trees from the edge of the game box.



Does the tree show exactly the same treasure as shown on the space where your piece has landed? Excellent! You've found the right treasure.

- ★ If you don't already have a tile of this treasure in front of you, you get to take it now and place it on your treasure board. You can have only one tile of each kind of treasure in your collection.
- ★ If you already have this treasure tile you can release yourself from a gnome spell, should you have one in your collection. Gnome spells will be explained later together with the dust

clouds. Simply lay the card with the spell next to the face-down pile of cards. This will be the discard pile.

Now put the tree back into the game box, but not on the same position, where you got it from. Put it on the position that was empty at the beginning of your turn.

IMPORTANT: The trees' positions always change whenever the correct treasure has been found.



Does the tree (that you have picked up) not show the same treasure as shown on the space where your piece has landed?

Too bad! You didn't find the right treasure. Put the tree back into the game box at the **same position**, where you got it from.

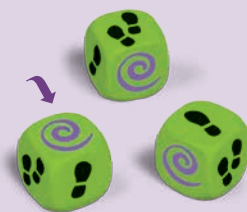


Do the dice show a dust cloud?

Have you moved your playing piece or do the dice not show any footprints? Check to see if the dice show any dust clouds.

If you haven't rolled any dust clouds, the next player takes his turn.

If you rolled one or more dust clouds, move the pointer on the spin wheel one point further for each dust cloud. Pay attention to the direction of the arrow. Try to turn the wheel as quickly and smoothly as possible. **As soon as at least one playing piece has fallen into a hole, don't turn the wheel any further.** Any dust clouds that may be left over are disregarded.



The wheel continues to turn.

Each playing piece that is stuck in a hole up to the hat has been caught by Gigi the gnome. That's too bad! Gigi the gnome casts a spell. Players whose playing pieces have fallen into a hole now draw a card from the magic cards pile. The cards show the gnome's magic spell.



Were you caught?

Show all the other players your card so they know what magic spell you have to carry out. You now have to perform the action shown until you're able to release yourself from the magic spell, or until a spell has been cast on you again. The others will be happy to look them up for you ...

A list of all the different magic spells can be found at the end of these game rules.

If you already have a magic card when a magic spell is cast on you, put the old magic card (lying in front of you on the table) on the discard pile and carry out the new magic spell. You can have only one magic card at a time.

Take out your playing piece from the hole in the forest floor and put it on the next glade behind the hole along the path.

NOTE: The forest glades are only important when moving your pieces backwards. They are not counted when moving forward. Now it's the next player's turn.

Forest glades:



Example: Hannah has been put under a spell. She puts her playing piece onto the next forest glade behind her.

Breaking a magic spell

If you find a treasure that you already have, free yourself from the spell and put the card onto the discard pile (see above).

You can also break a spell when you hand in a treasure that you have already collected. Since you now no longer have the treasure, you have to collect it again to be able to win the game.

Final space

If you have made it through the whole forest and land on the start space, you get to stay on this space and pick out a treasure of your choice. If you still haven't found all five different treasures, you have to start a new round!

End of game

Once you have collected all five of the different treasures, you have won the game.

Magic card descriptions

There are different types of spells: some of them you always carry out after completing your turn, some you carry out after all moves (which means also after the other players have taken their turn), and some which you carry out all the time.

When you have to carry out a spell is indicated by these symbols:



This spell you carry out after your own turn.



This spell you carry out after every turn.



This spell you carry out all the time.

*Dear Parents,
You don't want to make a fool
of yourself? Then don't forget,
you can give away one piece
of treasure and free yourself
of this magic spell.*



© 2016, 2017 HUCH!
Author: Marco Teubner
Illustrator: anoka.de
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!
Productmanager: Tina Landwehr
Translation: Birgit Irgang

Producer & distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

HUCH!
HUCH!



Un jeu ensorcelant pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Lisa, Tom, Anna et Oscar ont découvert un vieux livre dans le grenier qui appartenait à leur grand-père. Il y a très longtemps, il avait noté tous les secrets de la forêt à l'intérieur. En feuilletant l'ouvrage, les quatre enfants tombent sur le fabuleux trésor des gnomes. Celui-ci serait caché un peu partout dans la forêt...

Gigi GNOMO

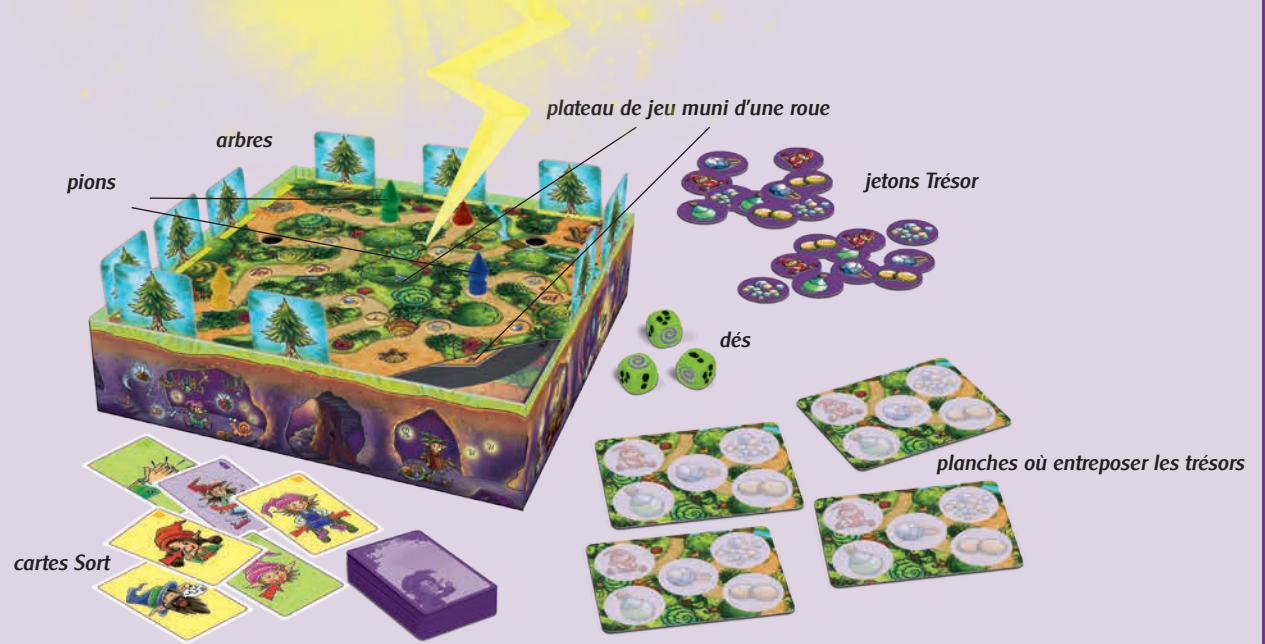
Dans le rôle de l'un de ces quatre enfants, partez à la recherche des 5 parties du trésor. Mais attention que Gigi Gnome ne vous jette pas un sort ! En effet, elle déteste que l'on fouine autour de son trésor familial...

But du jeu

Retrouvez les 5 trésors de la Famille Gnome et soyez le premier ou la première à les rapporter chez vous pour remporter la partie !

Contenu

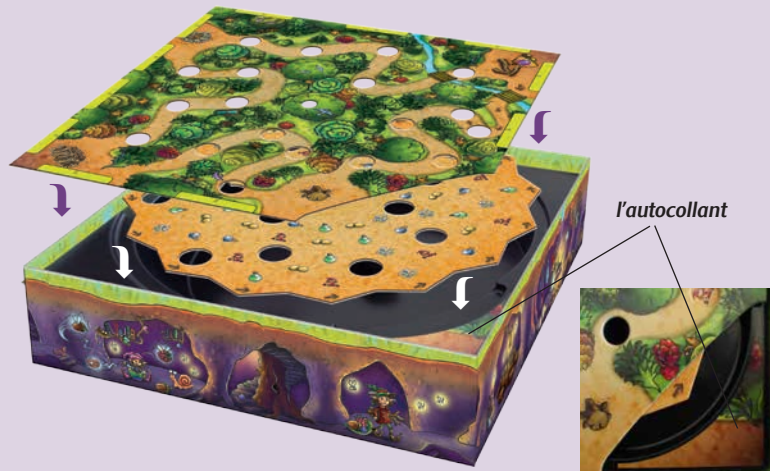
- 1 plateau de jeu muni d'une roue
- 50 cartes Sort
- 10 arbres
- 20 jetons Trésor
- 4 planches où entreposer les trésors
- 4 pions
- 3 dés



Mise en place

Sortez tout le matériel de la boîte. Remettez ensuite le plateau de jeu muni de sa roue à l'intérieur comme le montre l'illustration.

Disposez les arbres aux emplacements indiqués, entre le plateau et le bord de la boîte. Un emplacement reste libre.



Avant la toute première partie, collez l'autocollant dans le coin correspondant du calage en plastique



Conseil : Regardez bien où est placé chaque arbre ! Vous pourrez déjà en mémoriser quelques-uns.

OU : Regardez autre part pendant que les arbres sont mis en place (par un adulte, par exemple). Vous ne savez donc pas où sont cachés les trésors. Cela rend la chasse plus palpitante... mais plus longue !

Gardez la réserve de jetons Trésor et les dés à côté du plateau. Mélangez les cartes Sort et placez la pile, face cachée, à portée de main de tout le monde. Chaque joueur prend une planche qu'il pose



case Départ

devant lui. Enfin, chacun choisit un pion et le place sur la case Départ du plateau. La partie peut commencer.

Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier à avoir fait une balade en forêt commence. Il lance les 3 dés.

Si les dés indiquent des empreintes de pas

Le joueur peut alors avancer son pion. Il compte les empreintes sur les 3 dés. C'est le maximum de cases dont il peut avancer, mais il a le droit de s'arrêter avant. Il doit cependant avancer au moins d'1 case. Un pion n'a jamais le droit de reculer.



Exemple : Anna a obtenu 3 empreintes aux dés. Elle peut avancer de 1, 2 ou 3 cases.



case

La case sur laquelle s'arrête le pion indique un trésor. Il s'agit de le trouver ! Le joueur tire alors un des arbres.

ATTENTION : Les trous et les cases occupées par un pion adverse ne sont pas comptés, mais simplement sautés !



Si l'arbre choisi indique le même trésor que la case où il se trouve, bien joué !

Le trésor a été découvert.

- ★ Si le joueur ne possède encore aucun jeton de ce trésor devant lui, il peut le prendre dans la réserve et le placer sur sa planche. Un joueur ne peut posséder qu'un seul jeton de chaque trésor.
- ★ Si le joueur possède déjà ce jeton Trésor, il peut se libérer d'un sort de gnome présent devant lui. Les effets des sorts de gnome sont détaillés au

chapitre Tourbillon de terre. Puis le joueur place la carte à côté de la pioche pour former, petit à petit une pile de défausse.

Il remet ensuite l'arbre dans la boîte, mais à un emplacement différent de celui où il a été pris. Il est placé sur l'emplacement qui était libre avant que le joueur ne joue.

ATTENTION ! Les arbres n'arrêtent pas de changer de place à chaque fois qu'un joueur trouve un trésor !



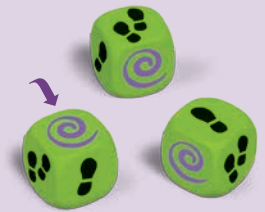
Si l'arbre choisi indique un trésor différent de celui de la case où il se trouve, dommage !

Le joueur n'a malheureusement pas découvert le bon trésor. Il le remet à la **même place** dans la boîte.



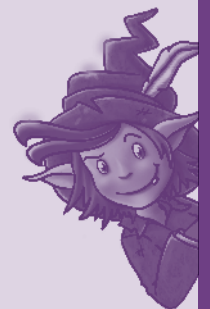
Si les dés indiquent des tourbillons de terre

Le joueur qui a déplacé son pion ou qui n'a obtenu aucune empreinte de pas vérifie alors s'il y a des tourbillons de terre sur ses dés. S'il n'y en a aucun, c'est à son voisin de gauche de jouer. S'il a obtenu un ou plusieurs tourbillon(s) de terre, il tourne la roue d'un cran par tourbillon dans le sens de la flèche. La roue doit être tournée d'un coup sec et régulier. **Dès qu'un pion au moins tombe dans un trou, le joueur s'arrête de tourner.** Les symboles Tourbillon de terre non utilisés sont alors ignorés.



Comment tourner la roue

Chaque pion qui disparaît dans un trou jusqu'au chapeau s'est fait attraper par Gigi Gnome. Flûte ! Gigi Gnome lui lance sort. Tous les joueurs concernés piochent une carte sur laquelle est illustré le sort.



Le joueur qui s'est fait attraper montre sa carte à tous ses adversaires pour qu'ils connaissent son effet. Le joueur doit alors effectuer cette action aussi longtemps qu'il ne s'est pas libéré du sort ou jusqu'à ce qu'il soit frappé par un nouveau sort. Les adversaires se feront un plaisir de vérifier...

La liste de tous les sorts se trouve à la fin de cette notice.

Si un joueur possède déjà un sort devant lui, il place simplement l'ancien sur sa pile de défausse et suit les effets du nouveau. Un joueur ne peut jamais avoir plus d'une carte Sort devant lui.

Il retire ensuite son pion du trou et le renvoie à la dernière clairière située avant sur le chemin.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

REMARQUE : Les clairières ne jouent un rôle que pour reculer. Lorsqu'un pion avance, elles ne sont pas comptées. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Clairières:



Exemple : Anna a été ensorcelée. Elle renvoie son pion sur la clairière précédente.

Comment se libérer d'un sort

Si un joueur trouve un trésor qu'il possède déjà, il peut se libérer d'un sort et se défausser de la carte (voir ci-dessus).

Un joueur peut également se libérer d'un sort en rendant un trésor qu'il possède déjà. Comme il ne l'a plus, il doit de nouveau le gagner pour pouvoir remporter la partie.

Case d'arrivée

Lorsque le joueur a traversé toute la forêt et a atteint la case Départ, il peut s'y arrêter et choisir le trésor de son choix. S'il n'a pas encore récupéré les cinq trésors, il doit attendre le tour suivant !

Fin de la partie

Le premier joueur qui a récupéré les 5 trésors différents remporte la partie !

Explication des cartes

Il existe différents types de sorts : certains à effectuer après votre propre tour de jeu, d'autres après le tour de chaque joueur, et enfin, des sorts permanents.

Le moment où vous devez effectuer le sort est indiqué par ces symboles :



après votre tour ;



après le tour de chaque joueur ;



tout le temps.

*Chers parents,
Vous ne voulez pas vous ridiculiser ?
Alors, n'oubliez pas que vous pouvez
rendre un trésor déjà gagné pour
vous libérer d'un sort !*



© 2016, 2017 HUCH!
Auteur : Marco Teubner
Illustrateur : anoka.de
Design : Sabine Kondirolli, HUCH!
Révision : Tina Landwehr
Traduction : Eric Bouret

Production & distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
89312 Günzburg, ALLEMAGNE
www.hutter-trade.com

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

HUCH!
HUCH!



Een betoverend spel voor 2 t/m 4 spelers vanaf 5 jaar

Gigi GNOMO

Lisa, Tom, Hannah en Oskar hebben op zolder een oud boek gevonden. Dit boek was van hun grootvader die daarin lang, lang geleden de geheimen van het bos heeft opgeschreven. Als de vier kinderen door het boek bladeren, vinden ze aantekeningen over de prachtige schat van de kabouters. Door het hele bos liggen

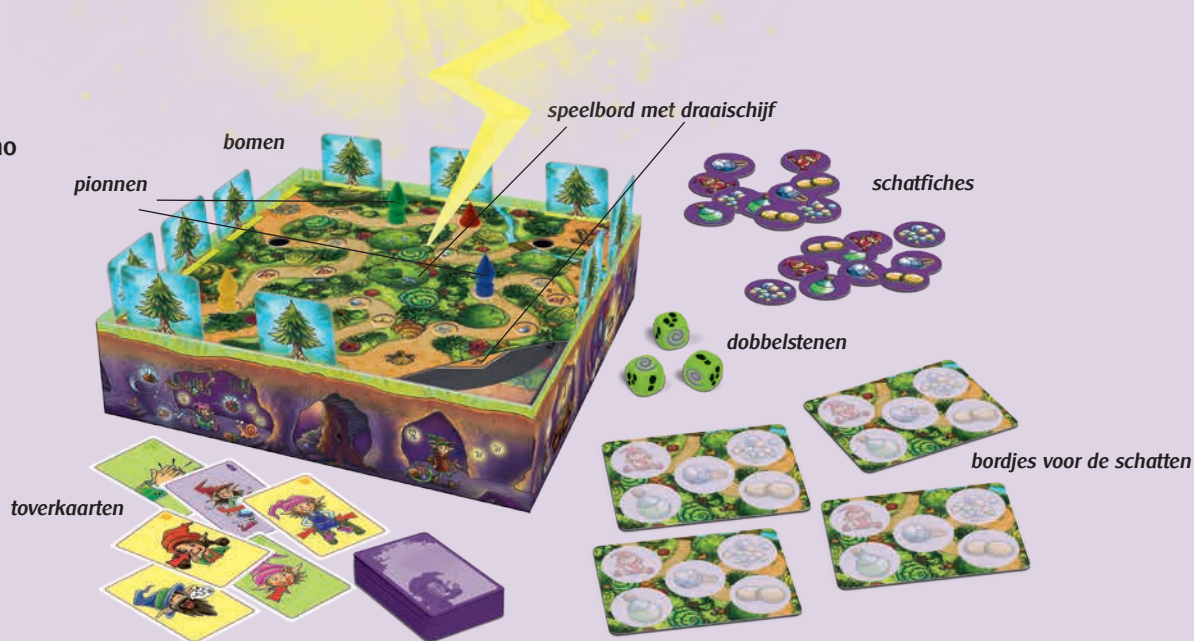
delen van die schat verstopt! Speel één van de vier kinderen en ga op zoek naar de 5 verschillende delen van de schat. Maar pas goed op dat Gigi Gnomo je niet betovert! Zij vindt het namelijk helemaal niet leuk als iemand de familieschat zoekt...

Doel van het spel

Vind de 5 schatten van familie Gnomo en breng ze als eerste naar huis. Dan heb je het spel gewonnen!

Inhoud

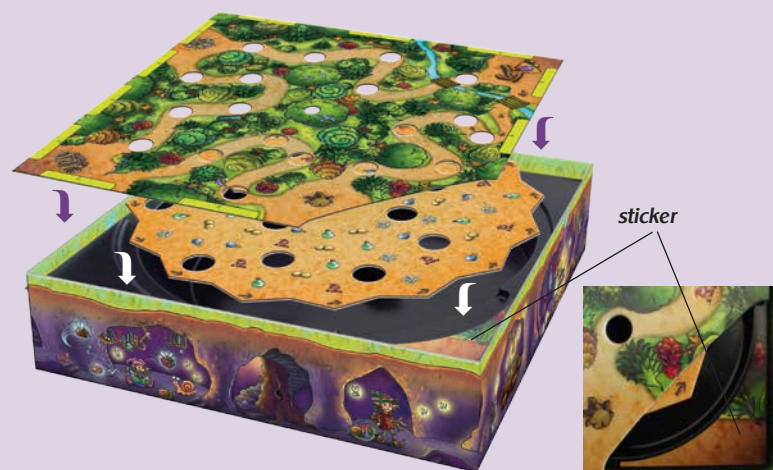
- 1 speelbord met draaischijf
- 50 toverkaarten
- 10 bomen
- 20 schatfiches
- 4 bordjes voor de schatten
- 4 pionnen
- 3 dobbelstenen



Vorbereiding

Haal alles uit de doos en leg dan het speelbord samen met de draaischijf terug in de bodem van de doos zoals te zien is op de afbeelding.

Steek nu de bomen op de gemarkeerde plekken in de doos, tussen het speelbord en de rand van de doos. Eén plek blijft leeg.



Voor het eerste spel plak je de sticker op de bijpassende hoek van het plastic inzetstuk.



Advies: kijk goed waar welke boom geplaatst wordt! Op die manier kun je meteen een paar bomen onthouden.

OF kijk weg als de bomen geplaatst worden. Dit kan misschien een volwassene voor jullie doen. Op die manier weten jullie niet waar de schatten zijn. Zo wordt de zoektocht nog spannender, maar duurt ook wat langer!

Leg de schatfiches en de dobbelstenen naast het speelbord klaar. Schud de toverkaarten en leg ze ondersteboven op een stapel, zodat iedereen er goed bij kan. Elke speler pakt een bordje voor de schatten



startveld

en legt dit voor zich neer. Nu mag iedereen nog een pion kiezen en deze op het startveld op het speelbord plaatsen.

Nu kun je beginnen!

Het spel zelf

Er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld. Wie het kortst geleden in een bos is geweest mag beginnen.

Gooi alle drie de dobbelstenen.

Zijn er voetstappen op de dobbelstenen te zien?

Dan mag je je pion vooruitzetten. Tel de voetstappen op alle drie de dobbelstenen.

Zo veel velden mag je je pion maximaal vooruitzetten, maar je mag ook eerder blijven staan.

Maar je moet minstens één veld vooruit gaan. Je moet altijd vooruit gaan, achteruit is niet toegestaan.



Voorbeeld: Hannah heeft 3 voetstappen gedobbeld. Ze mag nu 1 veld, 2 velden of 3 velden vooruitzetten.



veld

LET OP: gaten en velden waarop al andere spelers staan tellen niet mee! Deze sla je gewoon over.

Op het veld waarop je terecht komt, is een schat te zien. Die moet je nu vinden! Trek daarvoor een boom uit de zijkant van de doos.



Staat op de uitgetrokken boom dezelfde schat als op het veld waarop je staat?

Goed gedaan! Je hebt de juiste schat gevonden.

- ★ Heb je van deze schat nog geen fiche voor je liggen, dan mag je er een uit de voorraad pakken en op je bordje leggen. Van elke soort schat mag je maar één fiche voor je hebben liggen.
- ★ Als je deze schat al voor je hebt liggen en ook een toverkaart, dan mag je de toverkaart wegdoen. Wat een toverkaart is, lees je later bij de uitleg van de aardkolk!

Leg de kaart met de toverspreuk gewoon naast de stapel kaarten. Hier ontstaat tijdens het spel een aflegstapel.

Vervolgens steek je de boom weer terug in de doos, maar niet op dezelfde plek als waar je hem eruit hebt getrokken. Steek hem op de plek die aan het begin van je beurt leeg was.

LET GOED OP! De bomen veranderen altijd van plaats als de juiste schat is gevonden!



Staat op de uitgetrokken boom niet dezelfde schat als op het veld waarop je staat?

Helaas! Je hebt niet de juiste schat gevonden. Steek de boom weer op dezelfde plek terug in de doos waar je hem eruit hebt getrokken.



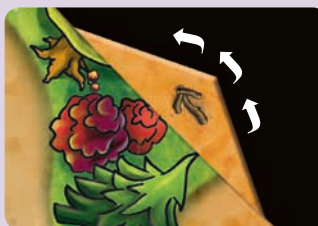
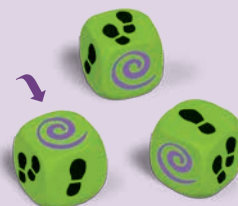
Zijn er aardkolken op de dobbelstenen te zien?

Als je je pion vooruit hebt gezet of als je geen voetstappen hebt gedobbeld, kijk je na of je aardkolken hebt gedobbeld.

Als je geen aardkolk hebt gedobbeld, is de volgende speler aan de beurt.

Als je een of meerdere aardkolken hebt gedobbeld, draai je de draaischijf voor elke aardkolk één tand verder.

Let daarbij op de richting van de pijl. Draai de schijf zo vlug en gelijkmatig mogelijk. **Zodra er minstens een pion in een gat valt, moet je meteen ophouden met draaien.** Aardkolken die je dan nog niet hebt gebruikt, vervallen.



Zo draai je de draaischijf.

Elke pion die tot aan zijn hoed in een gat zit, is door Gigi Gnomo betrappt. Wat een pech! Gigi Gnomo zegt nu haar toverspreuk. Alle spelers van wie de pionnen in een gat in het bos zijn gevallen, trekken nu een kaart van de toverkaartenstapel. Hierop is de toverspreuk te zien!



Ben jij betrap?

Laat dan je kaart aan alle spelers zien, zodat iedereen weet welke toverspreuk jij moet gehoorzamen. De afgebeelde opdracht moet je nu zo lang uitvoeren tot je de toverkaart weer weg mag leggen of tot je opnieuw betoverd wordt. Je medespelers zullen dat zeker graag controleren ...

Een lijst van alle toverspreuken vind je aan het einde van de spelregels.

Heb je al een toverkaart voor je liggen als je betoverd wordt, leg dan de oude toverkaart die er al ligt gewoon op de aflegstapel en voer de opdracht op de nieuwe toverkaart uit. Je mag altijd maar **één** toverkaart voor je hebben liggen.

Trek nu je pion uit het gat in de bodem van het bos en zet hem terug op de open plek in het bos die voor het gat op het pad zit.

TIP: de open plekken zijn alleen belangrijk als je teruggaat. Als je vooruit gaat, tellen ze niet mee. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Open plekken:



Voorbeeld: Hannah is betoverd. Ze plaatst haar pion terug op de open plek dat achter haar ligt.

Een toverkaart kwijtraken

Als je een schat vindt die je al hebt, kun je een toverkaart kwijtraken en leg je de kaart op de aflegstapel (zie boven).

Je kunt een toverkaart ook kwijtraken door een schat af te geven die je al verzameld hebt. Omdat je deze schat dan niet meer hebt, moet je hem nog een keer vinden om het spel te kunnen winnen.

Het doelveld

Als je een keer door het hele bos bent gelopen en op het startveld terecht komt, mag je daar blijven staan en een willekeurige schat kiezen. Als je dan nog niet alle vijf de schatten hebt verzameld, moet je nog een ronde lopen.

Einde van het spel

Als je alle vijf de schatten hebt verzameld, heb je het spel gewonnen.

Uitleg van de toverkaarten

Er zijn verschillende soorten opdrachten: sommige doe je steeds na je eigen beurt, andere doe je na iedere beurt (dus ook als je medespelers aan de beurt geweest zijn) en de derde groep doe je de hele tijd door. Wanneer je je opdracht moet uitvoeren, herken je aan deze symbolen:



Deze opdracht doe je na je eigen beurt.



Deze opdracht doe je na iedere beurt.



Deze opdracht doe je de hele tijd door.

*Beste ouders!
Hebben jullie geen zin meer om voor aap te staan? Denk eraan dat jullie een schat kunnen inleveren om een toverkaart kwijt te raken!*



© 2016, 2017 HUCH!
Auteur: Marco Teubner
Illustraties: anoka.de
Ontwerp: Sabine Kondirolli, HUCH!
Redactie: Tina Landwehr
Vertaling: Susanne Bonn

Productie & distributie:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
89312 Günzburg, DUITSLAND
www.hutter-trade.com

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.



Un juego mágico para 2-4 jugadores a partir de 5 años

Luisa, Mario, Sara y Óscar han estado rebuscando en el desván y se han topado con un viejo libro que perteneció a su abuelo. Allí, su abuelo escribió hace muchos, muchos años historias secretas sobre el bosque. Hojeando el libro, los cuatro han encontrado unas notas sobre un maravilloso tesoro de los gnomos. Según las anotaciones, el tesoro está repartido

Gigi GNOMO

por todo el bosque. Métete en el papel de uno de los cuatro niños y lánzate a la búsqueda de los 5 tipos de tesoro que hay escondidos en el bosque. Pero, ojo, ten mucho cuidado para que el gnomo Gigi no te hechice, ya que no le gusta nada que otras personas busquen los tesoros de su familia...

Objetivo del juego

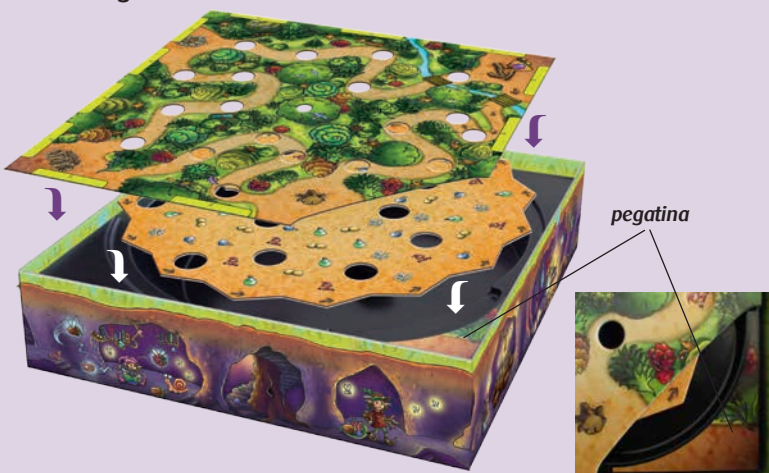
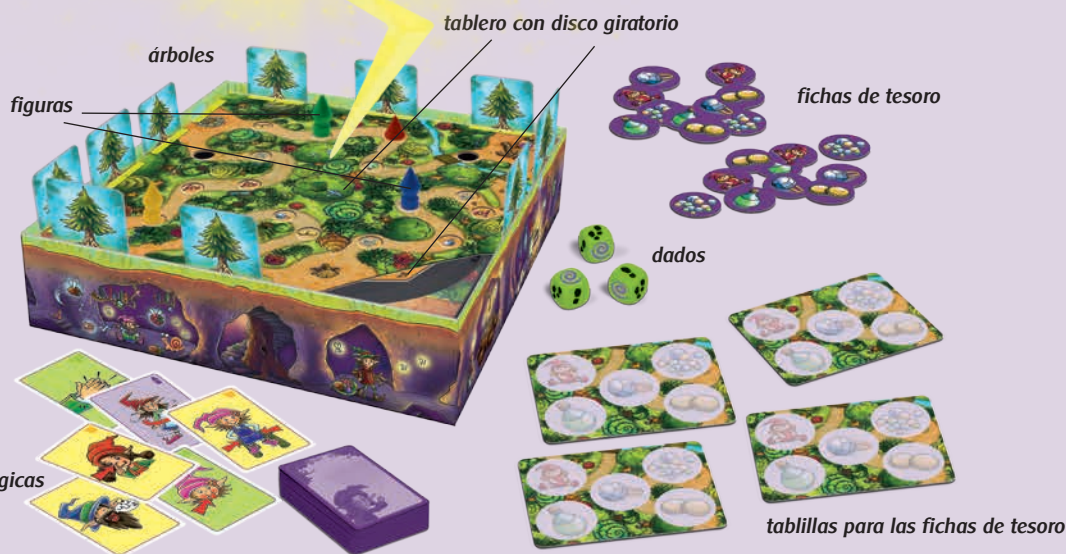
Encuentra los 5 tesoros de los gnomos y sé el primero en llevarlos a la casa. Si lo consigues, has ganado.

Contenido

- 1 tablero con disco giratorio
- 50 cartas mágicas
- 10 árboles
- 20 fichas de tesoro
- 4 tablillas para las fichas de tesoro
- 4 figuras
- 3 dados

Preparativos

Sacad las piezas de la caja e introducid el tablero montado con el disco giratorio en la parte inferior de la caja, tal y como se muestra en la imagen.



Antes de la primera partida, pegad la pegatina incluida en el juego en la esquina correspondiente del soporte de plástico.

Entonces, colocad los árboles en las zonas marcadas de la caja, es decir entre el tablero y el borde de la parte inferior de la caja, dejando un espacio libre.



Consejo: Mirad bien dónde se coloca cada árbol. Así luego os podréis acordar de dónde están algunos árboles.

O BIEN: Mirad hacia otro lado cuando se coloquen los árboles. Esto lo puede hacer algún adulto por vosotros. Así ninguno de vosotros sabrá dónde están los tesoros. La búsqueda será más emocionante, pero también más larga.

Colocad las fichas de tesoro y los dados junto al tablero del juego. Barajad las cartas mágicas y colocadlas en un mazo boca abajo de tal forma que queden a mano de todos los jugadores. Cada jugador



Casilla de salida

toma una tablilla y la coloca a su lado. Ahora, cada jugador puede elegir una figura y colocarla sobre el tablero en la casilla de salida.

Ahora, ya podéis empezar a jugar.

Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que haya estado hace menos en un bosque empieza.

Tira los tres dados.

¿Ves huellas de pies en los dados?

Entonces, puedes seguir avanzando con tu figura. Cuenta las huellas de pies que tienes en los tres dados.

Podrás avanzar tantas casillas como huellas de pies te hayan salido en los dados, pero también podrás pararte antes. Las figuras se mueven siempre hacia delante, nunca hacia atrás.



Ejemplo: Sara ha tirado 3 huellas de pies, por lo que puede avanzar o 1 casilla o 2 casillas o 3 casillas.



Casilla

¡ATENCIÓN! Al avanzar, las casillas y los hoyos en los que están las figuras de otros compañeros no se cuentan, sino que se saltan.

La casilla en la que te quedas muestra un tesoro. Ahora, tienes que encontrarlo sacando un árbol del borde de la parte inferior de la caja.



¿Muestra el árbol que has sacado el mismo tesoro que el de la casilla en la que estás?

¡Bien hecho! Has encontrado el tesoro de tu casilla.

- ★ Si todavía no tienes ninguna ficha de ese tesoro, puedes llevártelo de la reserva de fichas de tesoro y colocarla en tu tablilla. Ten en cuenta que de cada tipo de tesoro solo puedes tener una ficha.
- ★ Si ya tienes la ficha de ese tesoro y estás hechizado, puedes librarte del hechizo con esta ficha. Las reglas de los hechizos te las explicaremos después en el apartado sobre los remolinos. Coloca ahora la carta del hechizo junto al mazo

de cartas mágicas. Ahí se irá formando durante el juego un mazo de cartas descartadas.

Ahora, tienes que volver a poner el árbol en la caja, pero no en el mismo sitio del que lo has sacado, sino en el sitio que estaba libre al principio de tu jugada.

¡OJO! Los árboles cambian de sitio siempre que se encuentra el tesoro correspondiente.



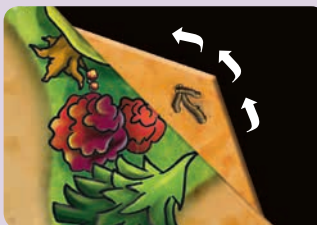
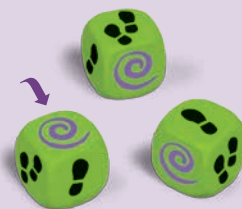
¿El árbol que has sacado no muestra el mismo tesoro que el de la casilla en la que estás?

¡Qué pena! No has encontrado el tesoro de tu casilla. Ahora, coloca el árbol en el mismo sitio del que lo has sacado.



¿Ves remolinos en los dados?

Si has movido tu figura o no has tirado ningún dado con huellas de pies, entonces, comprueba si tienes remolinos entre tus dados. Si no tienes ningún remolino, el turno pasa al siguiente jugador. En cambio, si tienes uno o más remolinos en los dados que has tirado, entonces mueve el disco giratorio una posición por cada remolino que tengas siguiendo siempre la dirección marcada por la flecha. Gira el disco lo más rápido que puedas, pero manteniendo un ritmo constante y **deja inmediatamente de girarlo en cuanto alguna figura caiga a un hoyo**. Los remolinos no utilizados se pierden y no se acumulan.



Así se gira el disco.

Todas las figuras hundidas en un hoyo han caído en las redes del gnomo Gigi. ¡Vaya mala suerte! El gnomo Gigi los va a hechizar. Por eso, todos los jugadores, cuyas figuras hayan caído a los hoyos del bosque, roban una carta del mazo de cartas mágicas. En estas cartas es donde se muestra el hechizo del gnomo Gigi.



¿Se te ha caído tu figura a un hoyo?

Entonces, roba tu carta mágica y muéstrasela a los demás jugadores para que todos sepan qué hechizo tienes que representar. A partir de ahora tendrás que representar la acción mostrada en la carta mágica hasta que puedas librarte del hechizado. Seguro que tus compañeros estarán encantados de controlar que representas bien tu hechizo...

Al final de estas reglas encontrarás una lista con todos los hechizos del juego.

Si ya estás hechizado en el momento del hechizo, entonces, pon la carta del hechizo antiguo (que se encuentra delante de ti en la mesa) sobre el mazo de cartas descartadas y representa el nuevo hechizo.

Durante todo el juego solo puedes tener una carta mágica a tu lado. Saca tu figura del hoyo del bosque en la que está y retrocede con ella al claro inmediatamente anterior que esté situado en el camino delante del hoyo.

¡OBSERVACIÓN! Los claros solo son importantes al retroceder de esta manera, al avanzar no se tienen en cuenta.

Ahora, comienza el turno del siguiente jugador.

Claros:



Ejemplo: Sara ha sido hechizada, por lo que retrocede y coloca su figura en el claro inmediatamente anterior, es decir, en la casilla que se encuentra justo delante del hoyo en el que estaba.

Librarse de un hechizo

Si encuentras un tipo de tesoro que ya tienes, puedes librarte del hechizo que te tiene embrujado y desechar la carta del hechizo en el mazo de las cartas descartadas (ver explicación más arriba).

También puedes librarte de un hechizo entregando uno de los tesoros que hayas encontrado. Pero, cuidado, si haces eso, dejas de tener ese tesoro y tienes que volver a encontrarlo para poder ganar la partida.

La casilla de llegada

Si ya has recorrido todo el bosque y caes en la casilla de salida, puedes quedarte allí y buscar el tesoro que más te guste. Si aún no tienes los cinco tipos de tesoros diferentes, tienes que abandonar esta casilla en la siguiente ronda.

Final del juego

Gana el juego el primer jugador que logre encontrar los cinco tipos de tesoros escondidos.

Descripción de las cartas mágicas

Hay distintos tipos de hechizos: hechizos que tenéis que representar siempre después de vuestra propia jugada, hechizos que tenéis que representar después de todas las jugadas (también después de las jugadas de vuestros compañeros) y hechizos que tenéis que representar durante todo el tiempo que permanezcáis hechizados.

Los siguientes símbolos os indican cuándo tenéis que representar los hechizos:



Los hechizos con este símbolo tenéis que representarlos después de vuestra propia jugada.



Los hechizos con este símbolo tenéis que representarlos después de cada jugada.



Los hechizos con este símbolo tenéis que representarlos durante todo el tiempo que estéis hechizados.

*Estimados padres:
¿Queréis dejar de estar hechizados?
Entonces, recordad que podéis
entregar un tesoro para liberaros
del hechizo.*



© 2016, 2017 HUCH!
Autor: Marco Teubner
Ilustrador: anoka.de
Diseño: Sabine Kondirolli, HUCH!
Edición: Tina Landwehr
Traducción: Birgit Irgang

Productor y distribuidor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
89312 Günzburg, ALEMANIA
www.hutter-trade.com

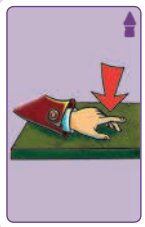
Atención! No recomendado para niños menores de 3 años,
contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.

HUCH!
HUCH!

★ Die Zauber ★ The magic ★ Les sorts
 ★ De toverspreuken ★ Hechizos



*Diese Zauber macht ihr nach eurem eigenen Zug.
 This spell you carry out after your own turn.
 Vous devez effectuer le sort après votre tour.
 Deze opdracht doe je na je eigen beurt.
 Los hechizos con este símbolo tenéis que representarlos
 después de vuestra propia jugada.*



Trommle mit den Fingern auf den Tisch!
 Tap your fingers on the table like a drum!
 Tambourine avec les doigts sur la table !
 Trommel met je vingers op tafel!
 ¡Golpetea con los dedos sobre la mesa!



Laufe einmal um den Tisch!
 Run once around the table!
 Tourne une fois autour de la table !
 Loop een rondje rond de tafel!
 ¡Da una vuelta a la mesa corriendo!



Drehe dich einmal um dich selbst!
 Spin around yourself!
 Fais un tour sur toi-même !
 Draai een keer om je eigen as!
 ¡Date una vuelta completa!



Zeige deinen Mitspielern deine Muskeln!
 Show off your muscles to the other players!
 Montre tes muscles aux autres joueurs !
 Laat je spieren zien aan je medespelers!
 ¡Enséñales tus músculos a tus compañeros!



Trommle auf deine Brust!
 Beat your chest like a drum!
 Frappe ta poitrine !
 Trommel op je borst!
 ¡Date palmadas sobre el pecho!



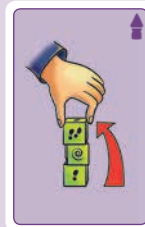
Verhalte dich wie ein Affe!
 Act like a monkey!
 Imite un singe !
 Doe een aap na!
 ¡Haz de mono!



Verhalte dich wie ein Vogel!
 Act like a bird!
 Imite un oiseau !
 Doe een vogel na!
 ¡Haz de pájaro!



Tanze etwas vor!
 Perform a little dance!
 Danse devant les autres !
 Doe een dansje!
 ¡Báilate algo!



Staple die Würfel übereinander!
 Stack the dice, one over the other!
 Empile les dés !
 Stapel de dobbelstenen op elkaar!
 ¡Haz una torre con los dados!



*Diese Zauber macht ihr nach jedem Zug.
 This spell you carry out after every turn.
 Vous devez effectuer le sort après le tour
 de chaque joueur.
 Deze opdracht doe je na iedere beurt.
 Los hechizos con este símbolo tenéis que
 representarlos después de cada jugada.*



Klatsche in die Hände!
 Clap your hands!
 Frappe des mains !
 Klap in je handen!
 ¡Aplaud!





Gähne laut!
Yawn out loud!
Bâille fort !
Geeuw uitgebreid!
iBosteza exageradamente!



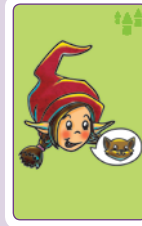
Belle wie ein Hund!
Bark like a dog!
Aboie comme un chien !
Blaf als een hond!
iLadra como un perro!



Diese Zauber macht ihr die ganze Zeit.
This spell you carry out all the time.
Vous devez effectuer le sort tout le temps.
Deze opdracht doe je de hele tijd door.
Los hechizos con este símbolo tenéis que representarlos durante todo el tiempo que estéis hechizados.



Zwinkere deinen Mitspielern zu!
Wink at the other players!
Fais des clins d'œil à tes adversaires !
Knipooog naar je medespelers!
iGuiñale el ojo a uno de tus compañeros!



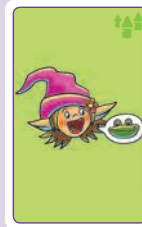
Miaue wie eine Katze!
Meow like a cat!
Miaule comme un chat !
Miauw als een kat!
iMaúlla como un gato!



Grinse die ganze Zeit!
Smirk continuously!
Souris tout le temps !
Grijns de hele tijd door!
iNo puedes dejar de sonreír!



Winke deinen Mitspielern zu!
Wave at the other players!
Fais coucou à tes adversaires.
Zwaai naar je medespelers!
iSaluda con la mano a tus compañeros!



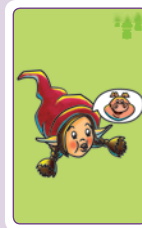
Quake wie ein Frosch!
Squawk like a frog!
Croasse comme une grenouille !
Kwaak als een kikker!
iCroa como una rana!



Pfeife oder summe vor dich hin!
Whistle or hum!
Siffle ou fredonne un air !
Fluit of neurie zachtjes!
iSilba o tararea una melodía!



Streichle einen Mitspieler!
Pet another player!
Caresse un autre joueur !
Aai een van je medespelers!
iAcaricia a uno de tus compañeros!



Grunze wie ein Schwein!
Oink like a pig!
Grogne comme un cochon !
Knor als een varken!
iGruñe como un cerdo!



Lege eine Hand auf deinen Kopf!
Put one hand on your head!
Garde une main sur la tête !
Leg een hand op je hoofd!
iPonte una mano sobre la cabeza!



Kichere laut!
Laugh out loud!
Ricane fort !
Giechel luid!
iRíete a carcajadas!



Muhe wie eine Kuh!
Moo like a cow!
Meugle comme une vache !
Loei als een koe!
iMuge como una vaca!



Halte einen Finger an deine Nase!
Keep a finger on your nose!
Laisse un doigt sur ton nez !
Hou een vinger tegen je neus!
iTócate la punta de la nariz!



Strecke die Zunge heraus!
Stick out your tongue!
Tire la langue !
Steek je tong uit!
iSaca la lengua!



Heule wie ein Wolf!
Howl like a wolf!
Hurle comme un loup !
Huil als een wolf!
iAúlla como un lobo!



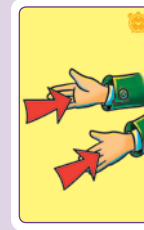
Halte den Kopf schief!
Hold your head to the side!
Tiens ta tête de travers !
Hou je hoofd schuin!
iMantén la cabeza torcida!



Du darfst nur noch flüstern!
 You can only whisper!
 Tu dois chuchoter !
 Je mag alleen nog maar
 fluisteren!
 ¡Solo puedes susurrar!



Halte deine Nase zu!
 Hold your nose closed tight!
 Bouche-toi le nez !
 Knijp je neus dicht!
 ¡Tápate la nariz!



Mache alles mit beiden Händen!
 Do everything with both hands!
 Fais tout avec les deux mains
 à la fois !
 Doe alles met beide handen!
 ¡Hazlo todo con las dos manos!



**Halte eines deiner Ohrläppchen
 fest!**
 Hold one of your earlobes!
 Tiens-toi le lobe d'une oreille !
 Hou een van je oorlellen vast!
 ¡Sujétate el lóbulo de una oreja
 y no lo sueltes!



Spiele im Stehen weiter!
 Keep playing standing up!
 Continue à jouer debout !
 Speel staand verder!
 ¡Sigue jugando de pie!



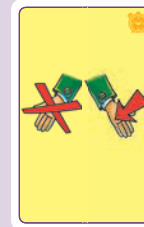
**Benutze deinen Daumen nicht
 mehr!**
 Do not use your thumb!
 N'utilise plus tes pouces !
 Gebruik je duimen niet meer!
 ¡Deja de utilizar los pulgares!



Singe anstatt zu reden!
 Sing instead of talking!
 Chante au lieu de parler
 normalement !
 Zing in plaats van te praten!
 ¡Habla cantando!



Spiele einen Elefanten!
 Pretend to be an elephant!
 Joue les éléphants !
 Speel een olifant!
 ¡Haz de elefante!



**Mache ab jetzt alles mit links;
 bist du Linkshänder, machst
 du ab jetzt alles mit rechts.**
 From now on, do everything
 with your left; or, if you're a
 lefty, do everything from now
 on with your right.



Halte ein Auge geschlossen!
 Keep one eye closed!
 Garde un œil fermé !
 Knijp een oog dicht!
 ¡Mantén un ojo cerrado!



Sage nichts mehr!
 Say no more!
 Ne dis plus rien !
 Zeg niets meer!
 ¡Mantente callado sin
 decir nada!

**Fais désormais tout de la main
 gauche (de la main droite, si tu es gaucher) !**
 Doe vanaf nu alles met je linkerhand; als je
 linkshandig bent, doe je vanaf nu alles met je
 rechterhand!
 A partir de ahora eres zurdo y debes hacerlo
 todo con la izquierda. Si eres zurdo, pasas a
 ser diestro.



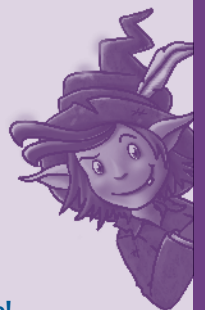
Diese Zauber macht ihr die ganze Zeit, außer wenn du dran bist!
 This spell you carry out all the time, unless it's your turn!
 Vous devez effectuer le sort tout le temps, sauf quand c'est à vous de jouer !
 Deze opdracht doe je de hele tijd door, behalve als je aan de beurt bent!
 Los hechizos con este símbolo tenéis que representarlos durante todo el
 tiempo que estéis hechizados, excepto cuando te toque jugar!



Halte die Arme verschränkt!
 Keep your arms crossed!
 Garde les bras croisés !
 Hou je armen over elkaar!
 ¡Mantén los brazos cruzados!



Falte deine Hände!
 Fold your hands!
 Garde les mains jointes !
 Vouw je handen!
 ¡Cruza las manos!





Balle deine Fäuste!
Make a fist!
Serre les poings !
Bal je handen tot vuisten!
¡Empuña las manos!



Strecke die Arme aus und winkle sie nicht an!
Stretch out your arms without bending your elbows!
Tends le bras sans le plier !
Strek je armen recht vooruit en buig ze niet meer!
¡Mantén los brazos completamente extendidos sin doblarlos!



Ziehe deine Schultern hoch!
Shrug your shoulders!
Hausse les épaules !
Haal je schouders op!
¡Levanta los hombros y mantenlos así!



Drücke deine Oberarme an deinen Körper!
Press your upper arms against your body!
Replie tes bras contre le corps !
Druk je bovenarmen tegen je lichaam aan!
¡Mantén la parte superior de los brazos pegada al cuerpo!



Trommle mit den Füßen auf den Boden!
Tap your feet on the floor!
Frappe des pieds par terre !
Trappel met je voeten op de vloer!
¡Patalea sobre el suelo!



Berühre mit beiden Ellenbogen den Tisch!
Touch the table with both elbows!
Garde tes deux coudes sur la table !
Zet alle twee je ellebogen op de tafel!
¡Toca la mesa con los dos codos!



Sitze im Schneidersitz!
Sit cross-legged!
Assieds-toi en tailleur !
Ga in de kleermakerszit zitten!
¡Permanece sentado con las piernas cruzadas!



Zittere die ganze Zeit!
Don't stop trembling!
Tremble tout le temps !
Tril de hele tijd door!
¡No pares de temblar!



Setze dich auf deine Hände!
Sit on your hands!
Assieds-toi sur tes mains !
Ga op je handen zitten!
¡Permanece sentado sobre las manos!



Halte dich am Tisch fest!
Hold onto the table!
Tiens-toi à la table !
Hou de tafel vast!
¡Sujétate fuerte de la mesa!

