

Erzi®

WINTERSCHLAF

Spielanleitung · Rules of the game · Règles du jeu
Spelhandleiding · Istruzioni di gioco · Instrucciones de juego

MADE IN
GERMANY



Art.Nr. 42365





Winterschlaf

Winterschlaf ist ein niedliches Würfelspiel für 2-3 Spieler ab 4 Jahren.

Den Bären steht der Winterschlaf bevor. Hierfür müssen sie sich stärken und sich mit ihrem Lieblingfressen eine dicke Speckschicht anfertigen. Auf dem Weg zu ihrer Höhle finden sie auf drei Aktionsfeldern Honig, Heidelbeeren und frischen Fisch. Jeder Spieler muss sich seinen Teil erwürfeln, bevor er weiter darf. Aber Vorsicht, es gibt auch drei Felder, die die Bären ein Stück zurückwerfen.

Wer zuerst in der Höhle ist, darf zuerst einschlafen!

Spieldauer: ca. 10 bis 15 Minuten

Spielinhalt

- 1 Spielbrett
- 3 Bären
- 6 Baumscheiben
- 3 Bienenkörbe
- 9 Heidelbeeren
- 9 Fische
- 1 Würfel

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird in der Mitte des Tisches platziert. Jeder Spieler stellt seine Spielfigur auf sein farbiges Startfeld. Die Heidelbeeren werden in die Mulden des Busches auf der Platte gelegt und die Fische werden auf dem Fluss verteilt.

Baumscheiben und Bienenkörbe werden neben das Spielbrett platziert.



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, gespielt wird im Uhrzeigersinn. Es wird der Reihe nach gewürfelt und entsprechend der Augen auf dem Würfel wird gesetzt.

Auf dem Spielfeld gibt es drei Aktionsfelder. Diese gilt es so schnell wie möglich nacheinander zu erreichen. Es muss die passende Augenzahl gewürfelt werden. Hier muss man nun sofort Aufgaben erfüllen, bevor es weiter gehen kann. Ebenso gibt es drei Stolpersteine, die die Spielfiguren wieder zurückwerfen.

Ziel ist es, seinen Bären satt und zufrieden in die Höhle zu bekommen. Dort kann er seinen wohlverdienten Winterschlaf halten.

Alle Felder dürfen mehrfach besetzt werden.

Aktionsfelder

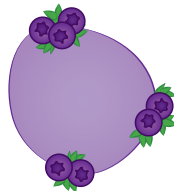
1. Aktionsfeld „Baumstumpf“

Wer hier landet muss Geschick beweisen. Jeder Spieler findet hier passend zu seiner Spielerfarbe einen Baumstumpf auf dem Spielbrett. Hier gilt es zwei Baumscheiben und einen Bienenkorb aufzustapeln. Diese müssen erwürfelt werden. Pro Runde darf nur einmal gewürfelt werden. Wer auf Anhieb eine drei gewürfelt hat, kann alle drei Teile stapeln und darf in der nächsten Runde weiterziehen. Hat er weniger als eine drei gewürfelt, kann er nur entsprechend viele Teile stapeln und es geht in der nächsten Runde weiter.

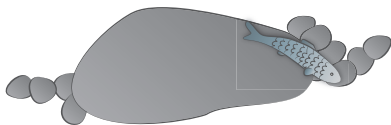


2. Aktionsfeld „Heidelbeeren“

Bären lieben süße Heidelbeeren. Erwürfelt euch drei Beeren und legt sie in euren Korb. Auch hier darf wieder nur ein-



mal pro Runde gewürfelt werden. Wer nicht drei auf einmal schafft, muss auf die nächste Runde warten.



3. Aktionsfeld „Angelplatz“

Im wilden Fluss neben dem Pfad schwimmen leckere Fische. Jeder Bär muss sich drei Fische erwürfeln, dann werden sie in sein Netz gestapelt. Hier gelten die gleichen Regeln wie zuvor.

Stolpersteine

Bei den Bienenkörben sind ein paar Bienen ausgebüchst. An den drei mit Bienen gekennzeichneten Feldern heißt es: Achtung, abhauen - und zwar nach hinten. Es müssen so viele Schritte zurückgegangen werden, wie Bienen abgebildet sind.



Spielende

Wer als erster in der Höhle ist, hat gewonnen und kann als Erster einschlafen. Aber kuschelig ist es erst, wenn alle Bären da sind.



Hibernation

Hibernation is an exciting dice game designed for two to three players aged 4 years upwards.

The little bears are about to go off into a long and dreamy winter sleep so they first need to strengthen themselves and put on a thick coat of blubber by devouring all their favourite goodies. On their way to the hibernation cave they encounter three task fields with chances of feeding on honey, blueberries and fresh fish. Each player has to roll the dice for his or her particular section before being allowed to proceed further. But beware! There are also three stumbling blocks that throw the bears one step backwards in each case.

The first bear to reach and enter the cave is the first to go into the world of slumbers.

Duration of game approx. 10 to 15 minutes

Content

- 1 game board
- 3 bears
- 6 tree stumps
- 3 beehives
- 9 blueberries
- 9 fishes
- 1 dice

Preparing for the game

The game board is positioned in the centre of the table. Each player places his or her play figure on his/her coloured starting field. The blueberries are placed inside the hollows of the bush on the game board and the fishes are distributed along the river. The tree stumps and beehives are deposited next to the game board.



How to play the game

The youngest player begins. The game is played in the clockwise direction. The players take turns to roll the dice and place the figures in the position corresponding to the resultant number of dots on the dice.

The playing field contains three task fields. The objective is to reach these fields one after the other and as quickly as possible. This is done by rolling the dice so as to obtain the matching number of dots. Certain tasks then need to be completed promptly before proceeding any further. There are also three stumbling blocks that can throw the play figures back again.

The aim of each player is to lead his or her bear – well-fed and content – into the cave where it can enjoy its well-deserved winter sleep.

All fields may be multiply occupied.

Task fields

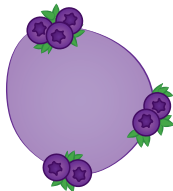
1. task field: "Tree Stump"

Anyone landing here needs to display skilfulness. Here, a tree stump will be found matching each player's colour on the game board. The aim in this case is to form a stack of two tree stumps and one beehive by rolling the dice accordingly. Only one throw of the dice is permissible in each round. The player to obtain a three-dot dice-throw at onego is allowed to move into the next round. A player who has rolled less than three dots may only stack that number of pieces; the game then continues into the next round.

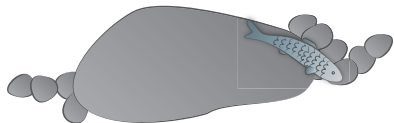


2. task field: „Blueberries“

Bears simply love sweet blueberries, so roll the dice so as to obtain three berries and place these in your basket. Here



again, only one throw of the dice is allowed per round. A player failing to obtain a three-dot throw at one go has to wait for the next round.



3. task field: „Angling Spot“

Succulent fishes are to be found swimming in the rapid river flowing alongside the pathway. In this case the player has to roll a three-dot dice number to obtain three fishes for each bear which are then loaded in that player's net. Once again, the rules are the same as those previously applying.

Stumbling blocks

A couple of bees have escaped from their hives. The three fields marked with bees are beware spots. They signify a warning to beat a backward retreat. The number of backward steps must correspond to the number of bees depicted.



End of game

The first bear to enter the cave is the winner and is also the first to go off into a deep slumber. But proper cosiness is not complete until all bears have arrived at the cave safe and sound.



Hibernation

Hibernation est un jeu de dés pour 2-3 joueurs à partir de 4 ans.

Les ours vont bientôt hiberner. Pour cela ils doivent prendre des forces et se créer une épaisse couche de graisse avec leur nourriture favorite. Sur le chemin vers leur tanière, ils trouvent, sur trois cases d'action, du miel, les myrtilles et du poisson frais. Chaque joueur doit déterminer sa part avec le dé, avant de pouvoir avancer. Mais attention : il y a aussi trois cases qui font reculer l'ours. Celui qui arrive en premier dans la tanière peut s'endormir en premier !

Durée du jeu : env. 10 à 15 minutes

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 3 ours
- 6 disques de tronc d'arbre
- 3 ruches
- 9 myrtilles
- 9 poissons
- 1 dé

Préparation du jeu

Le plateau est placé au milieu de la table. Chaque joueur place son pion sur sa case de départ en couleur. Les myrtilles sont posées sur le plateau dans les creux de l'arbuste et les poissons sont répartis sur la rivière.

Les disques de tronc d'arbre et les ruches sont posés à côté le plateau de jeu.



Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence ; le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs jettent le dé à tour de rôle et le pion est placé suivant les points marqués sur le dé.

Le plateau de jeu comporte trois cases d'action.

Il s'agit de les atteindre au plus vite, l'une après l'autre, mais le nombre affiché sur le dé doit tomber juste avec le nombre de cases à parcourir. Des missions sont à remplir avant de pouvoir avancer.

Il y a aussi trois obstacles qui font reculer les pions.

L'objectif : Faire arriver son ours rassasié et satisfait à la tanière. Ici il pourra s'adonner à son long sommeil d'hiver bien mérité.

Toutes les cases peuvent être occupées par plusieurs.

Cases d'action

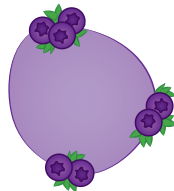
1. Case d'action « souche d'arbre »

Celui qui arrive sur une telle case, doit faire preuve d'adresse. Ici, chaque joueur trouve, assorti à sa couleur de joueur, une souche d'arbre sur le plateau de jeu. Il s'agit d'empiler deux disques de tronc d'arbre et une ruche à déterminer par jeté de dé. Un seul jeté de dé par tour. Celui qui jette le dé et obtient du premier coup un trois, peut empiler toutes les trois pièces et peut avancer au prochain tour. Un jeté de dé inférieur à trois ne permet d'empiler que le nombre de pièces marqué sur le dé. Il continuera au prochain tour.

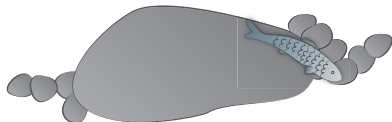


2. Case d'action « myrtilles »

Les ours adorent les myrtilles sucrées. Jetez le dé pour obtenir trois baies et posez-les



dans votre panier. Ici aussi, qu'un seul jeté de dé par tour n'est autorisé. Celui qui n'obtient pas le trois par un seul jeté, doit attendre le prochain tour.



3. Case d'action « Lieu de pêche »

Dans la rivière sauvage, à côté du sentier, de délicieux poissons nagent dans l'eau. Chaque ours doit obtenir trois poissons par jeté de dé ; ensuite ils sont empilés dans un filet. Il s'applique les mêmes règles qu'auparavant.

Obstacles

Au niveau des trois ruches, quelques abeilles se sont échappées. Sur les trois cases avec des abeilles, attention : sauvez-vous vite - mais en arrière. Il faut reculer du nombre de pas correspondant au nombre d'abeilles illustrées.



Fin du jeu

Celui qui est arrivé le premier dans la tanière a gagné et peut s'endormir en premier. Mais ce n'est vraiment douillet que lorsque tous les ours auront rejoint la tanière.



Winterslaap

Winterslaap is eenschattig dobbelspel voor 2-3 spelers vanaf een leeftijd van 4 jaar.

De beren staat hun winterslaap te wachten. Hiervoor moeten ze sterker worden en met hun favoriete voedsel een dikke speklaag kweken.

Op de weg naar hun grot vinden ze op drie actievelden honing, blauwe bosbessen en verse vis. Elke speler moet voor zichzelf een gedeelte bij elkaar dobbelen voordat hij verder mag. Maar wees voorzichtig, er zijn ook drie velden die de beren een stuk teruggooien.

Wie eerst in de grot is, mag eerst in slaap vallen!

Inhoud

- 1 speelbord
- 3 beren
- 6 boomspiegels
- 3 bijenkorven
- 9 blauwe bosbessen
- 9 vissen
- 1 dobbelsteen

Vorbereiding op het spel

Het speelbord wordt in het midden van de tafel geplaatst. Elke speler zet een stuk op zijn gekleurd startveld. De blauwe bosbessen worden in de bak van de struik op de plaat gelegd en de vissen worden over de rivier verdeeld.

Boomspiegels en bijenkorven worden naast het speelbord geplaatst.



Verloop van het spel

De jongste speler begint, gespeeld wordt er in de richting van de wijzers van de klok. Er wordt om beurten gedobbeld en gezet wordt er in overeenstemming met de ogen op de dobbelsteen.

Op het speelveld zijn er drie actievelden. Het komt erop aan, deze zo snel mogelijk achtereenvolgens te bereiken. Men moet het passende aantal ogen dobbelen. Hier moet men nu onmiddellijk opdrachten uitvoeren voordat het kan verdergaan.

Eveneens zijn er drie struikelblokken die de stukken weer teruggooien.

Het doel bestaat erin, zijn beren voldaan en tevreden in de grot te krijgen. Daar kan hij zijn welverdiende winterslaap houden.

Alle velden mogen veelvuldig bezet worden.

Actievelden

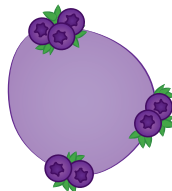
1. Actieveld „Boomstronk“

Wie hier belandt, moet handigheid tonen. Elke speler vindt hier passend bij zijn spelerskleur een boomstronk op het speelbord. Hier komt het erop aan, twee boomspiegels en een bijenkorf op te stapelen. Deze moeten bij elkaar gedubbeld worden. Per ronde mag er slechts één keer gedubbeld worden. Wie bij de eerste poging een drie gedubbeld heeft, kan al de drie stukken stapelen en mag tijdens de volgende ronde doorgaan. Heeft hij minder dan ene drie gedubbeld, dan hij slechts navenant veel stukken stapelen en gaat het tijdens de volgende ronde verder.

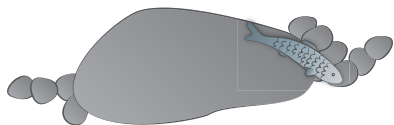


2. Actieveld „Blauwe bosbessen“

Beren zijn gek op zoete blauwe bosbessen. Dobbel drie bessen bij elkaar en leg ze in jullie korf.



Ook hier mag er slechts één keer per ronde gedubbeld worden. Wie er niet in slaagt, drie besen in één keer bij elkaar te dubbelen, moet op de volgende ronde wachten.



3. Actieveld „Hengelpak“

In de wilde rivier naast het pad zwemmen er lekkere vissen. Iedere beer moet drie vissen bij elkaar dubbelen, dan worden ze in zijn net gestapeld. Hier gelden dezelfde regels als voordien.

Struikelblokken

Bij de bijenkorven zijn er een paar bijen tussenuit geknepen. Op de drie met bijen gemarkeerde velden luidt het: waarschuwing, oprassen—en meer bepaald langs achteren. Er moeten zoveel stappen gezet worden als dat er bijen afgebeeld zijn.



Einde van het spel

Wie als eerste in de grot is, heeft gewonnen en kan als eerste in slaap vallen. Maar knus is het pas wanneer alle beren er zijn.



Sonno d'inverno

Il Sonno d'inverno è un simpatico gioco con i dadi per 2 o 3 giocatori a partire dai 4 anni d'età. Gli orsi stanno per ibernarsi. Perciò devono rinforzarsi e accumulare con il loro cibo preferito un spesso strato di grasso. Sulla via per arrivare alla caverna gli orsi attraversano tre caselle di azione con miele, mirtilli e pesce fresco. Ogni giocatore dovrà conquistarsi la sua parte prima di poter continuare. Ma attenzione! Ci sono tre caselle che obbligano gli orsi a retrocedere. Chi arriva per primo nella caverna, potrà addormentarsi per primo.

Durata della partita: 10 -15 minuti

Contenuto

1 campo da gioco
3 orsi
6 fette di albero
3 alveari
9 mirtilli
9 pesci
1 dado

Preparazione del gioco

Disporre il campo da gioco al centro del tavolo. Ogni giocatore colloca la propria figura sulla casella di partenza colorata. I mirtilli vengono posti nel cespuglio e i pesci distribuiti nel fiume.

Le fette d'albero e gli alveari verranno collocati accanto al campo da gioco.



Svolgimento

Comincia il giocatore più giovane. Si gioca in senso orario.

Si lancia il dado a turno e le figure si muovono secondo il numero realizzato con il lancio del dado. Sul campo da gioco ci sono tre caselle di azione che bisogna raggiungere il più velocemente possibile. È necessario realizzare il numero esatto di punti con il dado. A questo punto si devono eseguire dei compiti prima di poter proseguire.

Ci sono anche ostacoli che possono far retrocedere le figure.

L'obiettivo è quello di condurre il proprio orso sazio e contento nella caverna dove potrà ibernarsi e godersi il meritato „sonno d'inverno“.

Tutte le caselle possono essere occupate da più figure contemporaneamente.

Caselle di azione

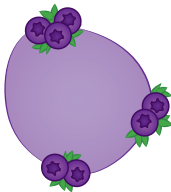
1. Casella „Tronco d'albero“

Chi arriva su questa casella deve mostrare abilità. Ciascun giocatore trova sul campo da gioco un tronco d'albero di colore corrispondente alla propria figura. Qui bisogna impilare due fette d'albero e un alveare. Questo si consegue con i lanci di dado. Ad ogni giro si può tirare il dado una sola volta. Se un giocatore lancia un 3, può impilare i tre pezzi e avanzare nel giro seguente. Se lancia meno di 3, può impilare solo il numero corrispondente di pezzi e deve aspettare il turno successivo.

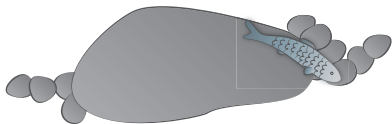


2. Casella „Mirtilli“

Gli orsi amano i mirtilli dolci. Con i dadi ogni giocatore conquisterà tre mirtilli e li disporrà nel proprio cesto. Ad ogni giro si può tirare il dado una sola



volta. Chi non lancia tre, deve attendere il turno successivo.



3. Casella „Lenza da pesca“

Nel fiume accanto al sentiero nuotano deliziosi pesci. Ogni orso deve conquistarsi con i dadi tre pesci. Questi vengono poi raccolti nella rete. Per il resto valgono le stesse regole delle caselle precedenti.

Ostacoli

Dagli alveari sono scappate alcune api. Sulle tre caselle contrassegnate con api bisogna fare attenzione perché si deve scappare. E precisamente all'indietro. Si deve retrocedere di tanti passi quante sono le api raffigurate nella casella.



Fine della partita

Vince la partita chi per primo raggiunge la caverna. Sarà però più caldo e accogliente quando tutti gli orsi saranno arrivati.



Sueño de Invierno

El «Sueño de Invierno» es un simpático juego de dados para 2 o 3 jugadores a partir de los 4 años de edad.

Los osos están a punto de pasar a hibernación. Pero antes deben fortalecerse y comer mucho de su comida favorita para desarrollar una gruesa capa de grasa. En el camino hacia su cueva pasan portres casillas de acción donde encuentran miel, arándanos y peces. Tirando el dado, cada jugador debe conseguir su ración antes de poder continuar. Pero, ¡ajo!, también hay tres casillas que obligan a los osos a retroceder unos pasos hacia atrás.

¡El primero en alcanzar la cueva será el primero en poder dormirse!

Duración de la partida: de 10 a 15 minutos

Contenido

- 1 tablero de juego
- 3 osos
- 6 rodajas de tronco de árbol
- 3 colmenas
- 9 arándanos
- 9 peces
- 1 dado

Preparación del juego

El tablero se coloca en el centro de la mesa. Cada jugador pone su figura en la casilla de salida del color correspondiente. Los arándanos se introducen en los huecos del arbusto previstos a este fin en el tablero, y los peces se distribuyen en el río.

Las rodajas de tronco de árbol y las colmenas se colocan junto al tablero de juego.



Cómo se juega

Comienza el jugador más joven, y se juega en el sentido de las agujas del reloj. El dado se tira por turnos, y las figuras se mueven según el número de puntos que indica el dado.

En el tablero de juego aparecen tres casillas de acción. Estas deben alcanzarse sucesivamente lo más rápido posible. Para ello, hay que sacar el número exacto de puntos. Una vez sobre la casilla, es necesario realizar en seguida la acción solicitada antes de poder continuar.

Asimismo, hay tres «piedras de tropiezo» que obligan a las figuras a retroceder.

El objetivo consiste en llevar al oso —saciado y satisfecho— a la cueva, donde podrá pasar a hibernación y disfrutar de su merecido «sueño de invierno».

Todas las casillas pueden ser ocupadas por varias figuras a la vez.

Casillas de acción

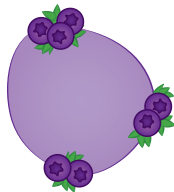
1. Casilla de acción «Tocón de árbol»

El jugador que cae en esta casilla debe demostrar habilidad. Cada jugador encontrará en el tablero de juego un tocón de árbol en el color correspondiente al de su figura. En este debe apilar dos rodajas de tronco de árbol y una colmena. Estas se consiguen tirando el dado. Cada jugador solo puede tirar una vez por turno. Si saca un tres a la primera, puede apilar las tres piezas de golpe y puede avanzar en el siguiente turno. Si saca menos de tres puntos, solo puede apilar el número correspondiente de piezas y debe continuar apilando en su próximo turno.

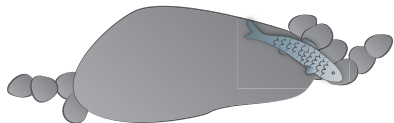


2. Casilla de acción «Arándanos»

A los osos les encantan los arándanos dulces. Hay que



conseguir tres de ellos y colocarlos en la cesta del correspondiente jugador. Para ello, hay que tirar el dado, pero también solo una vez por turno. El que no consigue tres a la vez, tiene que esperar el siguiente turno.



3. Casilla de acción «Lugar de pesca»

En el río salvaje, junto al camino, nadan deliciosos peces. Tirando el dado, cada jugador tiene que conseguir tres peces para su oso y luego apilarlos en su red de pesca. Aquí se aplican las mismas reglas que en los apartados anteriores.

Piedras de tropiezo

Algunas abejas han escapado de las colmenas. Mucho cuidado con las tres casillas marcadas con abejas, porque aquí hay que salir pitando, ¡pero hacia atrás! Hay que retroceder tantos pasos como abejas muestre la correspondiente casilla.



Fin de la partida

El primero en llegar a la cueva gana la partida y podrá dormirse primero. Pero será más calentito y acogedor cuando todos estén dentro y puedan acurrucarse juntos.



Erzi® Qualitätsprodukte aus Holz GmbH
Lengefelder Straße 16
D-09579 Grünhainichen

Telefon: +49 (37294) 920-0
Telefax: +49 (37294) 920-49
E-Mail: info@erzi.de
Internet: www.erzi.de

