

TAIGA

Jacques Zeimet



Game rules • Règles du jeu



FoxMind





A woodland game by Jacques Zeimet

Ages: 5+

Number of players: 2-6

Duration: 15 minutes

WARNING! Not suitable for children under 3 years of age.

Throughout the great northern Taiga, families of red foxes, porcupines, beavers, snowy owls and caribous are hiding. Help our two zoologists Sarah and Jacob to find the different families, to better study them.

Contents

10 cards

A bag

10 wooden discs

Rules of the game

Wooden tokens

Object of the game

The player with the most points at the end of the game wins.

Setup

Mix up the wooden discs and place them in a circle at the centre of the table. Each disc has a different animal on each side - make sure that no four discs show the same type of animal at the beginning of the game.

Shuffle the cards to form a draw pile and place it, face down, outside the circle.

Deal 6 tokens to each player. The remaining tokens are set aside.

En



Game play

1. Turn up one card

Draw the top card from the draw pile, and place it face up in the center of the circle. The animal shown is the one players will be looking for this round.

2. Find the hidden animals

The first player flips over a wooden disc of their choice.

If the animal is the same as the one shown on the card, the player takes a token from the circle and plays again. If there are no tokens in the circle, the player takes one from another player of its choice. Then, they can play again or pass their turn.

If the animal is different than the one shown on the card, the player must put one token in the circle and their turn is over. It's the next player's turn.

Players continue until all 4 animals are discovered. When a player finds the fourth animal in the family, that player wins all the tokens from the circle as well as the card. If there are no tokens in the circle, the player only takes the card.

Then, the player to their left will start the next round.



New round

After the whole family has been found, a new round of searching starts with: (1) drawing a new card and (2) finding the animals.

If all four members of the family shown on the new card are already visible, the card is placed at the bottom of the deck and a new card is drawn instead. If all cards have been used, the game is over.

End of the game

When there are no cards left to play, the game ends.

To determine a winner, players count the number of tokens and cards they've won.

Each token is worth 1 point and each animal card is worth 2 points.

The player with the highest score wins.





Un jeu boréal de Jacques Zeimet

Âge: 5+

Nombre de joueurs: 2-6

Durée du jeu: 15 minutes

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

À travers la grande Taïga du Nord se cachent des familles de renards roux, de porcs-épics, de castors, de harfangs des neiges et de caribous. Aide nos deux zoologistes Sarah et Jacob à trouver les différentes familles d'animaux afin qu'ils puissent les observer de plus près.

Contenu

10 cartes
Un sac

10 rondelles de bois
Les règles du jeu

Des sous en bois

But du jeu

Avoir le plus de points à la fin de la partie.

Mise en place

Les rondelles de bois sont mélangées et posées en cercle sur la table. Chaque rondelle montre un animal différent sur chaque face. On ne doit voir aucune famille complète (4 animaux de la même espèce) au début de la partie.

Les cartes sont mélangées et empilées, face cachée, en dehors du cercle. Cette pile constitue la pioche.

6 jetons en bois sont distribués à chaque joueur. Les jetons restants sont mis de côté.



Déroulement de la partie

1. Retourner une carte

On retourne la première carte de la pioche et on la place, face visible, au milieu du cercle. Le but pour cette ronde sera de trouver les 4 animaux de la famille représentée sur la carte.

2. Trouver les animaux cachés

Le premier joueur retourne une rondelle de son choix.

S'il découvre un animal de la même espèce que sur la carte en jeu, il prend un jeton en bois qui se trouve dans le cercle. Si aucun jeton en bois n'est disponible, il en vole un chez un adversaire. Ensuite, il peut soit jouer de nouveau, soit passer son tour.

S'il découvre un animal qui n'est pas de l'espèce recherchée, il paye un jeton en bois au centre du cercle et son tour s'arrête. C'est au prochain joueur de retourner une rondelle.

Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que les 4 animaux de la même famille soient découverts. Le joueur qui trouve le 4e animal reçoit tous les jetons en bois qui sont au centre du cercle ainsi que la carte de l'animal. S'il n'y a pas de jetons en bois au centre du cercle, le joueur prend seulement la carte.

C'est ensuite au joueur à sa gauche de commencer la prochaine ronde.



Nouvelle ronde

Après avoir découvert les 4 animaux, on débute une nouvelle ronde: (1) on pioche une nouvelle carte et (2) on trouve les animaux cachés.

Attention! Si la nouvelle carte piochée montre un animal dont toute l'espèce est déjà découverte (les 4 animaux sont visibles), elle est remise en dessous de la pioche et une autre carte est tirée. Si c'est la dernière carte de la pioche, elle ne sera pas jouée et la partie se termine immédiatement.

Fin du jeu

Une fois que la pioche est épuisée, la partie est terminée.

Pour déterminer le gagnant, les joueurs comptent le total de leurs points :

- Chaque jeton en bois rapporte 1 point.
- Chaque carte rapporte 2 points.

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points.





TAIGA

Un juego de los bosques boreales, de Jacques Zeimet

Edad: 5+

Número de jugadores: 2 – 6

Duración: 15 minutos

¡ATENCIÓN! Este juego no es adecuado para niños menores de 3 años.

En la majestuosa taiga del norte del Canadá se esconden familias de zorros, puercoespines, castores, búhos nivales y renos. Ayuda a nuestros dos zoólogos, Sarah y Jacob, a hallar las diversas familias de animales para que puedan estudiarlas de cerca.

Contenido

10 Cartas

Una bolsa

10 Discos de madera

Las reglas del juego

Fichas de madera

Objetivo del juego

Tener la mayor cantidad de puntos al final de la partida.

Preparación

Mezclad los discos de madera y colocadlos en la mesa formando un círculo. Cada cara de un disco muestra un animal diferente. Al empezar la partida hay que asegurarse de que no se vea ninguna familia completa (4 animales de la misma especie).

A continuación, barajad las cartas y colocadlas boca abajo, formando un mazo, fuera del círculo. Por último, repartid 6 fichas de madera a cada jugador. Las fichas restantes se dejan a un lado.

Es



Desarrollo de la partida

1. Girar una carta

Se da la vuelta a la primera carta del mazo y se coloca boca arriba en el centro del círculo. El objetivo para esta ronda será hallar los 4 animales de la familia representada en la carta.

2. Hallar los animales escondidos

El primer jugador da la vuelta a un disco de madera de su elección.

Si el animal es de la misma especie que el de la carta boca arriba, el jugador se quedará una de las fichas de madera situadas en el interior del círculo. Si no hay ninguna ficha disponible, robará una a otro jugador. A continuación puede jugar otra vez o pasar.

Si el animal no es de la misma especie que el de la carta boca arriba, el jugador paga una ficha de madera, que colocará en el centro del círculo, y finaliza su turno. A continuación será el turno del siguiente jugador, que deberá dar la vuelta a un disco.

Los jugadores prosiguen de este modo hasta que se descubran los 4 animales de la misma familia. El jugador que encuentre el 4.º animal recibe todas las fichas de madera que se hallen en el centro del círculo y también la carta del animal. Si no hay fichas en el centro, el jugador solo recibirá la carta.

A continuación, el jugador de su izquierda iniciará una nueva ronda.

Nueva ronda

Una vez descubiertos los 4 animales de una familia, se inicia una nueva ronda y se juega como se ha descrito anteriormente: 1) dad la vuelta a una nueva carta del mazo, 2) hallad los animales escondidos.

¡Atención! Si la nueva carta muestra un animal cuya familia ya ha sido descubierta (los 4 animales están a la vista), se vuelve a colocar en la parte inferior del mazo y se revela una nueva carta. Si es la última carta del mazo, no se jugará y la partida acaba inmediatamente.

Fin de la partida

La partida finaliza cuando se termina el mazo.

Para determinar el ganador, cada jugador contará el número total de puntos conseguidos:

- Cada ficha de madera vale 1 punto.
- Cada carta vale 2 puntos.

El vencedor será el jugador que haya conseguido más puntos.



Es



Een spel van Jacques Zeimet

Leeftijd: 5+

Aantal spelers: 2-6

Duur: 15 minuten

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

In de uitgestrekte noordelijke Taiga, zijn families vossen, stekelvarkens, bevers, sneeuwuielen en rendieren verborgen. Help onze twee zoölogen Sarah en Jacob die dierenfamilies te vinden om ze van dichtbij te kunnen observeren.

Inhoud

10 kaartjes

Een zak

10 houten schijfjes

Spelregels

Houten speelgeld

Doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint.

Vorbereiding

Schudt de houten schijfjes en leg ze in een kring midden op tafel. Alle schijven hebben verschillende dieren aan beide zijden. Zorg er voor dat er bij het begin van het spel geen vier gelijke dieren (een complete familie) te zien zijn.

Schudt de kaarten en leg ze op een stapel naast de kring, met hun voorkant naar beneden. Geef iedere deelnemer 6 houten speelmunten. De rest van het speelgeld wordt opzij gelegd.



Spelverloop

1. Leg een kaart open

Neem de bovenste kaart van de stapel en leg hem met de afbeelding zichtbaar midden in de kring. In deze ronde wordt gezocht naar de vier dieren van de familie die je op de kaart ziet.

2. Zoek de verborgen dieren

De eerste speler draait een houten speelschijf van de kring om.

Als het dier hoort bij de familie van de kaart, neemt de speler een speelmunt uit de cirkel en mag nog eens spelen (een houten speelschijf omdraaien). Als er geen speelgeld in de kring ligt, mag de speler een speelmunt van een andere speler nemen. Hij mag zelf kiezen van wie. Daarna mag hij door spelen of de beurt aan de volgende geven.

Voorbeeld: De kaart midden in de kring laat zien dat we gaan zoeken naar de familie van vier vossen. In de kring is op dit moment maar één vos te zien. Er ontbreken er dus nog drie. Leg dan drie speelmunten op de kaart in de kring en de zoektocht kan beginnen.

Als het dier niet bij de familie hoort, moet de speler een speelmunt in de kring leggen en is zijn beurt voorbij. De volgende speler is nu aan de beurt.

Zo gaan de spelers om beurten verder tot de gezochte familie van vier dieren compleet is. De speler die het vierde dier vindt, krijgt alle houten speelmunten uit de kring en ook de familiekaart. Als er geen speelgeld in de kring ligt krijgt de speler alleen de familiekaart.

De speler links van hem begint met de nieuwe ronde.



Nieuwe ronde

Nadat een familie van vier dieren gevonden is, begint de nieuwe ronde met: (1) trekken van een nieuwe familiekaart en (2) zoeken naar de missende familieleden.

Als er van de nieuw getrokken familiekaart al vier dieren in de kring liggen, wordt die familiekaart onder op de stapel gelegd en een volgende kaart getrokken. Als het de laatste kaart van de stapel was, is het spel afgelopen.

Einde van het spel

Het spel stopt als er geen familiekaarten meer op de stapel liggen.

Om de winnaar te bepalen telt iedereen zijn speelmunten en het aantal gewonnen familiekaarten:

- Iedere speelmunt telt als één punt.
- Iedere familiekaart telt voor twee punten.

De speler met de meeste punten heeft gewonnen.





©2019 FoxMind Group LTD
©2019 Steffen Spiele
All Rights Reserved.

Author: Jacques Zeimet
Made in China.
Published by FoxMind Group LTD

Distributed in North America by:
FoxMind Canada Entreprises LTD
5530 St-Patrick #1104,
Montreal, QC, H4E 1A8, Canada
FoxMind® is a registered Trademark
of FoxMind Group LTD.



FoxMind