



D

# Wo ist der Gruffelo?

Ravensburger® Spiele Nr. 20 833 3

Ein spannendes Würfel-  
und Gedächtnisspiel  
Für 2 – 4 Gruffelo-Fans ab 4 Jahren.



**Design:** Paul Windle Design, UK

## Inhalte:

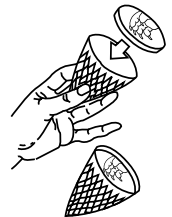
1 Spielplan (aus 2 Teilen), 5 Bäumchen, 5 runde Plättchen,  
4 Maus-Spielfiguren + 4 Aufsteller, 1 Haselnuss-Chip, 1 Würfel

Wollt ihr die kleine Maus auf ihrem Weg durch den großen, dunklen Wald begleiten? Können ihr sie vor den hungrigen Tieren: dem Fuchs, der Eule und der Schlange beschützen? Dazu braucht ihr nur etwas Würfelglück, ein gutes Gedächtnis und natürlich den Gruffelo!

**Ziel des Spiels** ist es, als Erster mit seiner Maus-Spielfigur durch den Wald, vorbei an den gefährlichen Tieren, ins Ziel zu ziehen.

## Spielaufbau

Vor dem allerersten Spiel müsst ihr vorsichtig die Maus-Spielfiguren, den Haselnuss-Chip und die 5 runden Plättchen aus den Stanztafeln herauslösen. Drückt die 5 runden Plättchen mit der Bildseite nach außen in die Bäumchen hinein (siehe Abbildung). Einmal reingedrückt, lassen sie sich nicht mehr herauslösen!



Puzzelt die beiden Teile des Spielplans zusammen. Mischt die Bäumchen und verteilt sie ungesehen auf den 5 braunen Feldern in der Mitte des Spielplans.

Anschließend wählt jeder eine Maus-Spielfigur, steckt diese in einen Aufsteller und stellt sie auf das Startfeld. Übrige Spielfiguren legt ihr zurück in die Schachtel.

Ravensburger

## Los geht's!

Der kleinste Spieler beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist, würfelt und zieht seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf den Spielfeldern voran. Dabei werfen sich die Spieler nicht gegenseitig aus dem Rennen, auf einem Feld dürfen immer mehrere Maus-Figuren stehen.

Endet dein Würfelzug auf einem großen **Feld mit dem Fuchs, der Eule oder der Schlange**, brauchst du den Grüffelo, um die Tiere zu vertreiben. Aber unter welchem der Bäumchen hat er sich versteckt? Wähle ein Bäumchen aus und schau, welches Bild sich darunter verbirgt:



Super! Du hast den Grüffelo gefunden und die hungrigen Tiere dadurch vertrieben. Würfle gleich noch einmal und ziehe mit deiner Maus-Spielfigur entsprechend der gewürfelten Zahl weiter.



Leider reichen allein die schrecklichen Klauen oder Zähne, noch die furchteinflößenden Augen des Grüffelo nicht aus, um die Tiere zu vertreiben - aber zumindest konntest du sie erschrecken. Darum darfst du gleich in der nächsten Runde weiterziehen.



Oh je! Du hast den Grüffelo nicht gefunden... lauf schnell weg! Würfle noch einmal und ziehe um die gewürfelte Augenzahl zurück.

Endet dein Würfelzug auf dem großen **Feld mit dem Grüffelo**, willst du ihm beweisen, wie furchterregend du bist und zeigst ihm die verängstigsten Tiere. Unter welchem Bäumchen haben sie sich versteckt? Wähle ein Bäumchen aus und schau, welches Bild sich darunter verbirgt:



Super! Der Grüffelo ist beeindruckt zu sehen, dass sich die Tiere vor dir fürchten. Würfle gleich noch einmal und ziehe mit deiner Maus-Spielfigur entsprechend der gewürfelten Zahl weiter.



Oh je! Du hast die verängstigsten Tiere nicht gefunden... lauf schnell weg! Würfle noch einmal und ziehe um die gewürfelte Augenzahl zurück.



Immer wenn du unter ein Bäumchen geschaut hast, stellst du es zurück auf seinen Platz. Anschließend darfst du zwei beliebige Bäumchen vertauschen.



Endet dein Zug auf dem Feld mit dem Schmetterling, darfst du um ein Feld voranziehen!



Landest du auf dem Fluss-Feld, musst du leider eine Runde aussetzen.

Das **Spiel endet**, sobald der erste Spieler das Ziel erreicht hat. Dabei muss er das Ziel nicht mit genauer Würfelzahl erreichen, übrige Würfelpunkte dürfen verfallen. Dieser Spieler gewinnt und erhält als Belohnung den Haselnuss-Chip!



### Einfache Spielvariante

Das Spiel läuft wie zuvor beschrieben: Die Kinder würfeln reihum und ziehen mit ihrer Maus-Spielfigur auf den Spielfeldern durch den großen Wald.

Endet ihr Würfelzug auf einem großen Feld mit dem Fuchs, der Eule oder der Schlange, brauchen sie die Hilfe des Gruffelo, um die Tiere zu vertreiben. Bei dieser Variante reichen jedoch schon seine Zähne, seine Klauen und die gefährlichen Augen um die Tiere zu vertreiben.



Wer ein Bäumchen mit dem Gruffelo, seinen Zähnen, seinen Klauen oder seinen Augen findet, der darf gleich nochmals würfeln und weiterziehen.



Wer das Bäumchen mit den Tieren findet, der zieht erst in der nächsten Runde weiter.

Erreichen sie das große **Feld mit dem Gruffelo**, müssen die Kinder die Tiere (Fuchs, Eule und Schlange) unter den Bäumchen finden.



Wer das Bäumchen mit den Tieren findet, darf gleich nochmals würfeln und weiterziehen.



Wer den Gruffelo, seine Augen, Klauen oder Zähne unter dem Bäumchen sieht, der zieht erst in der nächsten Runde weiter.

Die Bäumchen werden im Verlauf des Spiels nicht vertauscht, sie werden immer zurück auf ihr Feld gestellt.





F

# Où est le Gruffalo ?

Jeux Ravensburger® n° 20 833 3

Un jeu de dé et de mémoire palpitant  
Pour 2 à 4 fans du Gruffalo  
à partir de 4 ans



**Design :** Paul Windle Design, UK

## Contenu :

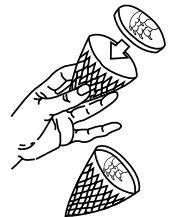
1 plateau de jeu (en 2 parties), 5 arbres, 5 jetons, 4 pions Souris + 4 socles,  
1 jeton Noisette, 1 dé

Cela vous dirait-il d'accompagner la petite souris à travers la grande forêt sombre ? Réussirez-vous à la protéger des animaux qui aimeraient n'en faire qu'une bouchée : le renard, la chouette et le serpent ? Pour cela, il vous faudra un peu de chance au dé, une bonne mémoire et, bien entendu, ... le Gruffalo !

Le **but du jeu** consiste à rejoindre le premier l'arrivée avec sa souris en traversant la forêt et en évitant les dangereux animaux.

## Mise en place

Avant la toute première partie, détachez soigneusement les pions Souris, le jeton Noisette et les 5 autres jetons des planches prédécoupées. Coincez les 5 jetons, image visible, sous chacun des 5 arbres (voir illustration). Ils y resteront définitivement.



Assemblez les deux parties du plateau de jeu. Mélangez les arbres et répartissez-les, sans regarder en dessous, sur les 5 emplacements au centre du plateau.

Choisissez ensuite chacun une souris, insérez-la dans un socle et placez-la sur la case Départ. Remettez les pions non utilisés dans la boîte.

## En route !

Le plus petit joueur commence ; la partie se poursuit dans le sens horaire. Quand vient votre tour, lancez le dé et avancez votre pion sur le plateau du nombre de cases obtenu. Vous ne pouvez pas renvoyer un adversaire au départ : plusieurs pions peuvent toujours occuper la même case.

Si vous finissez votre déplacement sur une grande **case ronde montrant le renard, la chouette ou le serpent**, vous avez besoin de l'aide du Gruffalo pour les faire fuir. Mais sous quel arbre se cache-t-il ? Choisissez un arbre et regardez ce qui se trouve en dessous...



Super ! Vous avez trouvé le Gruffalo et chassé les animaux affamés. Relancez immédiatement le dé et continuez votre déplacement du nombre de cases obtenu.



Ni les terribles griffes, ni les dents, ni même les yeux terrifiants du Gruffalo ne suffisent à faire fuir les animaux, mais vous réussissez tout de même à leur faire peur. Vous pourrez continuer à vous déplacer dès le tour suivant.



Oh, non ! vous n'avez pas trouvé le Gruffalo... Sauvez-vous, vite ! Relancez le dé et reculez du nombre de cases obtenu.

Si vous terminez votre déplacement sur la **grande case Gruffalo**, vous essayez de lui prouver à quel point vous êtes effrayant et lui montrez les animaux terrorisés. Sous quel arbre sont-ils cachés ? Choisissez un arbre et vérifiez quelle image se cache en dessous :



Super ! Le Gruffalo est impressionné que les animaux aient peur de vous. Relancez immédiatement le dé et avancez votre souris du nombre de cases obtenu.



Oh, non ! Vous n'avez pas trouvé les animaux effrayés... Sauvez-vous, vite ! Relancez le dé et reculez du nombre de cases obtenu.

Après avoir regardé sous un arbre, remettez-le toujours à sa place. Vous pouvez ensuite intervertir deux arbres.



Si vous terminez votre déplacement sur la case avec le papillon, avancez d'1 case !



Si vous atterrissez sur la case Fleuve, vous passez malheureusement votre prochain tour.

La **partie prend fin** dès qu'un joueur atteint l'arrivée. Il n'est pas nécessaire de faire le nombre exact au dé : les points excédentaires sont ignorés. Ce joueur remporte la partie et gagne la noisette en récompense.



### Variante simplifiée

La règle du jeu reste la même : lancez le dé à tour de rôle et déplacez votre souris sur les cases de la grande forêt.

Si vous terminez votre déplacement sur une grande case montrant le renard, la chouette ou le serpent, vous avez besoin de l'aide du Gruffalo pour chasser les animaux. Cependant, dans cette variante, ses dents, ses griffes et ses yeux terrifiants suffisent à faire fuir les animaux.



Le joueur qui retourne un arbre sous lequel se trouve le Gruffalo, ses dents, ses griffes ou ses yeux peut relancer le dé et continuer son déplacement.



Le joueur qui retourne un arbre sous lequel se cachent les animaux devra attendre un tour pour continuer son déplacement.

Le joueur qui s'arrête sur la grande **case avec le Gruffalo** doit trouver l'arbre sous lequel se cachent les animaux (renard, chouette et serpent) :



S'il le trouve, il peut relancer le dé et continuer son déplacement.



S'il retourne le Gruffalo, ses yeux, ses griffes ou ses yeux, il devra attendre le prochain tour pour continuer son déplacement.

La position des arbres ne change jamais : ils sont toujours remis à la même place.







1

# La gara della grande foresta

Gioco Ravensburger® n° 20 833 3

Divertente gioco di memoria con il dado. Per 2 – 4 fan del Gruffalò dai 4 anni in su.



**Design:** Paul Windle Design, UK

## **Contenuto:**

1 tabellone (composto da 2 pezzi), 5 alberelli, 5 tessere rotonde, 4 pedine-topolino + 4 piedistalli, 1 gettone-nocciola, 1 dado

Aiutate il topolino ad attraversare la grande foresta buia e proteggetelo dagli animali affamati - la volpe, il gufo e il serpente- che sono sempre in agguato! Per riuscire in questa impresa, avrete bisogno di un po' di fortuna ai dadi, di una buona memoria e... dell'intervento del Gruffalò, naturalmente!

**Scopo del gioco** è attraversare la foresta, evitando gli animali pericolosi, e raggiungere il traguardo insieme al proprio topolino. Vince chi ci riesce per primo.

## **Svolgimento del gioco**

Prima di iniziare, staccate con delicatezza le pedine-topolino, il gettone-nocciola e le 5 tessere rotonde dalle fustelle. Prendete le 5 tessere rotonde e fate attenzione: mantenendo il lato raffigurato verso l'esterno, spingetele dentro agli alberelli (vedi illustrazione); non sbagliatevi, perché una volta infilate non è più possibile staccarle!



Prendete i 2 pezzi del tabellone e componete il puzzle. Mescolate gli alberelli e distribuiteli, senza guardarli, sulle 5 caselle marroni al centro del tabellone.

Ora scegliete una pedina-topolino ciascuno, infilatela nel piedistallo e mettetela sulla casella di partenza. Riponete nella scatola le pedine eccedenti.

## Pronti?... Via!

Inizia il giocatore più giovane, quindi procedete a turno, in senso orario. Al tuo turno lancia il dado, poi fai avanzare sul tabellone la tua pedina per il numero di caselle corrispondente al punteggio ottenuto con il lancio del dado. Su ogni casella può sostare anche più di una pedina, quindi nessuna pedina viene scacciata dalla casella o esclusa dalla partita.

Se, in base al punteggio del dado, finisci il tuo percorso su una **casella grande con la volpe, il gufo oppure il serpente**, hai bisogno dell'aiuto del Gruffalò per scacciarli. Ma prima devi trovarlo: dietro a quale alberello si sarà nascosto? Scegli un alberello e scopri l'immagine che si nasconde lì sotto.



Evviva! Hai trovato il Gruffalò: insieme siete riusciti a scacciare gli animali affamati. Lancia il dado un'altra volta e poi fai avanzare la tua pedina-topolino in base al punteggio ottenuto.



Purtroppo, gli artigli affilati, le terribili zanne e gli spaventosi occhi del Gruffalò non bastano da soli a scacciare gli animali – ma almeno sei riuscito a spaventarli. Quindi, puoi continuare ad avanzare al tuo prossimo turno.



Oh nooo! Non sei riuscito a trovare il Gruffalò... Presto, scappa! Lancia il dado un'altra volta e retrocedi per il numero di caselle corrispondente al punteggio ottenuto con il lancio del dado.

Se, in base al punteggio del dado, finisci il tuo percorso sulla **casella grande con il Gruffalò**, dimostragli che gli animali hanno paura di te. Dietro a quale alberello si saranno nascosti? Sceglينه uno e guarda l'immagine nascosta:



Grande! Il Gruffalò è rimasto davvero sorpreso nel vedere che gli animali hanno paura di te. Lancia il dado un'altra volta e poi fai avanzare la tua pedina-topolino in modo corrispondente al punteggio ottenuto.



Oh nooo! Non sei riuscito a spaventare gli animali... Presto, scappa! Lancia il dado un'altra volta e retrocedi per il numero di caselle corrispondente al punteggio ottenuto.

Dopo aver guardato la figura nascosta, rimetti l'alberello al suo posto. Solo dopo puoi scambiare due alberelli a scelta.



Se, in base al punteggio ottenuto con il dado, il tuo percorso finisce sulla casella con la farfalla, puoi avanzare di una casella!



Se invece arrivi sulla casella-fiume, purtroppo devi saltare un turno.

La **partita termina** quando il primo giocatore raggiunge il traguardo. Non è necessario ottenere l'esatto punteggio con il dado: se il punteggio è maggiore, i punti in eccesso non si contano. Il vincitore riceve in premio il gettone-nocciola!



### Variante di gioco facile

La partita si svolge come descritto nel gioco base: a turno, i giocatori lanciano il dado e poi spostano la propria pedina-topolino sulle caselle della grande foresta.

Chi finisce su una casella grande con la volpe, il gufo o il serpente, ha bisogno dell'aiuto del Gruffalò per scacciarli. In questa variante, gli animali scappano anche quando vedono gli artigli affilati, le terribili zanne e gli spaventosi occhi del Gruffalò.



Chi trova un alberello con il Gruffalò, i suoi artigli, le sue zanne oppure i suoi occhi, può lanciare subito il dado ancora una volta e poi avanzare.



Chi trova l'alberello con gli animali, salta il turno.

Ogni volta che qualcuno raggiunge la **casella grande con il Gruffalò**, i giocatori devono trovare gli animali (volpe, gufo e serpente) sotto l'alberello.



Chi trova l'alberello con gli animali, può lanciare subito il dado un'altra volta e avanzare.



Chi trova l'alberello con il Gruffalò, i suoi occhi, i suoi artigli o le sue zanne, può avanzare solo al prossimo turno.

Durante la partita gli alberelli restano sempre sulle stesse caselle, non si scambiano.

© 2021

[www.magiclightpictures.com](http://www.magiclightpictures.com)

The Gruffalo © 1999 Julia Donaldson & Axel Scheffler.

The Gruffalo word mark and logo are trade marks of Julia Donaldson and Axel Scheffler and used under licence.

Licensed by Magic Light Pictures Ltd.



Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger

239045