

# Wickie

# SAGALAND

Ravensburger® Spiele Nr. **21 185 2**  
Das bekannte Würfellaufspiel für **2–4** Spieler ab **6** Jahren.

**Autoren:** Alex Randolph und Michel Matschoss

**Design:** vitaminBe

**Inhalt:** 1 Spielplan (bestehend aus 2 Teilen)  
7 Bäume aus Kunststoff  
7 runde Wikinger-Chips  
7 Wikinger-Karten  
4 Wickie/Ylvi-Spielfiguren mit Aufstellern  
2 Würfel

Das Wikingerschiff steht zur Abfahrt bereit! Aber wo sind Halvar von Flake und seine Männer? Nicht zu fassen – die machen ein gemütliches Nickerchen unter den Bäumen! Helft Wickie und Ylvi dabei, die 7 tapferen Wikinger im Wald zu finden, so dass alle zusammen in See stechen können um neue spannende Abenteuer zu erleben!

**Ziel des Spiels** ist es, die meisten Wikinger-Karten zu sammeln. Dazu müsst ihr euch gut merken, wo die tapferen Wikinger versteckt sind!



## Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Wikinger-Karten, die runden Chips und die Wickie/Ylvi-Spielfiguren vorsichtig aus der Stanztafel heraus. Die runden Chips klippst ihr mit der Bildseite nach außen unten in die Bäume (siehe Abbildung). Einmal reingedrückt, lassen sie sich nicht mehr aus den Bäumen lösen!



Puzzelt die beiden Teile des Spielplans zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Mischt die Bäume und verteilt sie ungesehen auf die grünen Baumfelder auf dem Spielplan. Anschließend wählt jeder von euch eine Spielfigur, steckt diese in einen Aufsteller und stellt sie an den Start vor Ylvis Haus (links unten auf dem Spielplan). Die Wikinger-Karten mischt ihr und legt sie verdeckt als Stapel neben dem Spielplan bereit.

## Spielverlauf

Deckt die oberste Wikinger-Karte vom Stapel auf: Diesen Wikinger sollt ihr nun unter den Bäumen finden! Der jüngste Spieler darf beginnen, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du am Zug, würfelst du mit beiden Würfeln und ziehst deine Spielfigur entsprechend deines Würfelergebnisses auf dem Spielplan voran. Dabei kannst du die Würfelpunkte beider Würfel zusammenzählen oder du ziehst beide Würfel einzeln für sich. Du darfst



vorwärts und rückwärts ziehen, jedoch musst du die gesamte Augenzahl eines Würfels in die gleiche Richtung ziehen.

Beispiel: Ein Würfel zeigt die Punktezahl 3, der andere Würfel die 5.

Du hast folgende Möglichkeiten:

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

Endet dein Spielzug auf einem besetzten Spielfeld, darfst du diese Spielfigur zurück zu Ylvis Haus an den Start zurücksetzen.

### **Wikinger finden**

Um die Wikinger zu finden, musst du unter den 7 Bäumchen suchen... Endet dein Spielzug auf einem grünen Spielfeld, so darfst du allein unter dem danebenstehenden Bäumchen nachsehen, welcher Wikinger sich darunter versteckt. Stelle das Bäumchen danach zurück auf seinen Platz und merke dir gut, wen du dort gesehen hast! Danach ist dein Spielzug zu Ende.



### **Zum Schiff ziehen**

Hast du unter einem der Bäume den gesuchten Wikinger entdeckt, so kannst du zum Schiff eilen. Du musst das Schiff mit genauer Augenzahl erreichen, darfst aber die Augenzahl des zweiten Würfels verfallen lassen. Am Schiff angekommen, zeigst du deinen Mitspielern den Baum, unter dem du den gesuchten Wikinger vermutest.

Stimmt die Abbildung unter dem Baum mit der Abbildung auf der Karte überein? Bravo! Als Belohnung erhältst du die Wikinger-Karte. Lege diese vor dir ab und decke eine neue Karte vom Stapel auf. Deine Spielfigur stellst du auf das blaue Spielfeld. Von dort aus kannst du in der nächsten Runde gleich wieder zum Schiff eilen (wenn du schon weißt, unter welchem Baum der neue gesuchte Wikinger versteckt ist) oder du ziehst in den Wald, um unter den Bäumchen nach den Wikingern zu suchen.



Stimmt die Abbildung unter dem Baum nicht mit der Abbildung auf der Karte überein? Schade! Stelle den Baum zurück auf seinen Platz. Deine Spielfigur stellst du an den Start (Ylvis Haus).

### **1er-Pasch:**

Würfelst du einen 1er-Pasch (also mit beiden Würfeln eine 1), darfst du dich für eine der folgenden drei Möglichkeiten entscheiden:

1. Du darfst zwei Bäume vertauschen.
2. Du darfst auf ein beliebiges grünes Spielfeld ziehen und unter das danebenstehende Bäumchen schauen.
3. Du darfst den Kartenstapel mischen und eine neue Wikinger-Karte aufdecken.

**Das Spiel endet**, sobald die letzte Wikinger-Karte verteilt ist.

**Gewonnen** hat der Spieler, der die meisten Wikinger-Karten sammeln konnte. Es kann auch mehrere Sieger geben!

**STUDIO 100**

™ Studio 100

© Studio 100 Animation / ASE Studios

[www.studio100.com](http://www.studio100.com)

© 2016 Ravensburger Spieleverlag



# Wickie

F

## LA FORÊT ENCHANTÉE

Jeux Ravensburger® n° 21 185 2

Le célèbre jeu de parcours pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

**Auteurs :** Alex Randolph et Michel Matschoss

**Design :** vitaminBe

**Contenu :** 1 plateau de jeu (en 2 parties)

7 arbres en plastique

7 jetons Viking

7 cartes Viking

4 pions Vic / Ylvi + 4 socles

2 dés

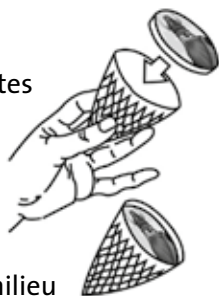
Le drakkar est prêt à partir ! Mais où sont Halvar, le chef du village de Flake, et ses hommes ? Incroyable ! Ils font tranquillement la sieste sous les arbres ! Aide Vic et Ylvi à retrouver les 7 courageux Vikings dans la forêt pour qu'ils puissent prendre la mer tous ensemble, vers de nouvelles aventures.

**Le but du jeu** consiste à gagner le maximum de cartes Viking. Pour cela, il vous faudra bien mémoriser où se cachent les courageux Vikings !



## Mise en place

Avant la première partie, détachez soigneusement les cartes Viking, les jetons et les pions Vic et Ylvi de la planche prédécoupée. Cincez un jeton sous chaque arbre, en laissant le dessin visible (voir Illustration). Une fois enfoncés, ils ne peuvent plus être ressortis des arbres !



Assemblez les deux parties du plateau et installez-le au milieu de la table. Mélangez les arbres et placez-en un au hasard, sans regarder en dessous, sur chacune des cases Arbre vertes. Chaque joueur choisit ensuite un pion, l'insère dans un socle et le place au départ, devant la maison d'Ylvi (en bas, à gauche du plateau). Mélangez les cartes Viking et posez la pile, face cachée, à côté du plateau.

## Déroulement de la partie

Retournez la première carte de la pioche. Il s'agit désormais de retrouver ce Viking parmi les arbres ! Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient ton tour, lance les deux dés et déplace ton pion du nombre de cases correspondant sur le plateau. Tu peux additionner les points des deux dés ou te déplacer du nombre de points des deux dés séparément. Tu peux avancer et reculer, mais jamais les deux à la fois avec un même dé.



Exemple : Un dé indique « 3 » et l'autre « 5 ».

Tu as le choix entre :

1. Avancer ou reculer ton pion de 8 cases ;
2. Avancer ton pion de 3 cases, puis reculer de 5 ;
3. Reculer ton pion de 3 cases, puis avancer de 5.



Si tu finis ton déplacement sur une case occupée, tu peux renvoyer ce pion au départ, à la maison d'Ylvi.

### **Viking trouvé !**

Pour trouver les Vikings, il te faut chercher sous les 7 arbres... Si tu termines ton déplacement sur une case verte, tu peux regarder secrètement sous l'arbre à côté, pour savoir quel Viking s'y cache. Remets ensuite l'arbre à sa place et mémorise bien qui tu as vu ! Ton tour de jeu est ensuite terminé.



### **Déplacement vers le bateau**

Si tu as vu sous l'arbre le Viking recherché, tu peux te dépêcher de rejoindre le bateau. Pour atteindre le bateau, tu dois obtenir le nombre exact aux dés, mais tu peux éventuellement ignorer les points du second dé. Une fois arrivé(e) au bateau, montre à tes adversaires l'arbre sous lequel tu penses avoir vu le Viking.

Si le dessin sous l'arbre correspond à celui de la carte, bravo ! En récompense, tu gagnes cette carte. Pose-la devant toi et retourne une nouvelle carte de la pile. Déplace ton pion sur la case bleue. Au prochain tour, tu pourras repartir de là, soit de nouveau vers le bateau (si tu sais déjà où se trouve le nouveau Viking recherché), soit vers la forêt pour repartir à la recherche des Vikings sous les arbres.

Si le dessin sous l'arbre ne correspond pas à celui de la carte, dommage ! Remets l'arbre à sa place. Ton pion retourne au départ (la maison d'Ylvi).



### **Paire de « 1 » :**

Si tu obtiens une paire de « 1 » aux dés, tu as le choix entre :

1. Intervertir 2 arbres ;
2. Placer ton pion directement sur une case verte et regarder sous l'arbre à côté ;
3. Mélanger le paquet de cartes et tirer une nouvelle carte Viking.

**La partie prend fin** dès qu'un joueur a gagné la dernière carte Viking.

**Le vainqueur** est le joueur qui possède le plus de cartes Viking.

Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

**STUDIO 100**

™ Studio 100

© Studio 100 Animation / ASE Studios

[www.studio100.com](http://www.studio100.com)

© 2016 Ravensburger Spieleverlag





# Wickie

I

## AVVENTURA NELLA FORESTA INCANTATA

Gioco Ravensburger® n° 21 185 2

Un gioco di percorso a dadi per 2-4 giocatori dai 6 anni in su.

**Autori:** Alex Randolph e Michel Matschoss

**Design:** vitaminBe

**Contenuto:** 1 tabellone (2 parti)  
7 alberelli di plastica  
7 dischetti-vichingo  
7 carte-vichingo  
4 pedine Vicky / Ylvi con piedistalli  
2 dadi

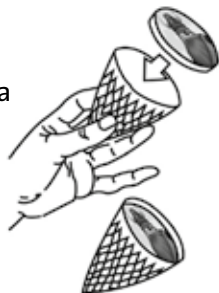
La nave vichinga è pronta a salpare! Ma dove si sono cacciati Halvar di Flake e i suoi uomini? Roba da non credere: stanno facendo un pisolino sotto gli alberi! Aiutate Vicky e Ylvi a trovare i 7 vichinghi coraggiosi nella foresta, in modo che tutti possano prendere il mare e sperimentare nuove e mirabolanti avventure!

**Scopo del gioco** è quello di raccogliere il maggior numero di carte-vichingo, ricordandosi precisamente dove si sono nascosti i coraggiosi vichinghi.



## Preparativi

Prima di iniziare il gioco, staccate dalla tavola prefustellata tutte le carte-vichingo, i gettoni e le pedine di Vicky e Ylvi. I sette dischetti vanno fissati sotto agli alberi, stando attenti che la parte illustrata sia rivolta verso l'esterno (vedi figura). Una volta incastrati, i dischetti non si staccano più dagli alberi!



Unite poi le due parti del tabellone. Mescolate per bene gli alberi e distribuiteli, senza guardarli, sulle caselle verdi del tabellone. Scegliete di seguito la vostra pedina, inseritela nel suo piedistallo e posatela sulla casella start vicina alla casa di Ylvi, in basso a sinistra del tabellone. Le carte-vichingo vanno mescolate e raccolte in un mazzo coperto. Preparate anche i dadi e mettete il mazzo delle carte accanto al tabellone.

## Svolgimento della partita

Scoprite la prima carta in cima: raffigura il vichingo da cercare sotto gli alberi!

Comincia il giocatore più giovane, poi si prosegue in senso orario. Al tuo turno, lancia ambedue i dadi e avanza la tua pedina sul tabellone. Puoi sommare i punti dei due dadi, ma puoi anche considerare ogni dado a sé. Hai la facoltà di avanzare o di retrocedere la pedina: occorre, però, muovere la pedina nella medesima direzione di tante caselle quante indica il punteggio del singolo dado.



Esempio: un dado mostra 3 punti, l'altro 5.

Hai le seguenti possibilità di mossa:

1. Avanza o retrocedi la tua pedina di 8 caselle.
2. Avanza la tua pedina di 3 caselle, poi retrocedi di 5 caselle
3. Retrocedi la tua pedina di 3 caselle, poi avanza di 5 caselle

Se la tua mossa finisce su una casella occupata, puoi rimandare alla casa di Ylvi la pedina del giocatore che occupa la casella.

### **Trovare i vichinghi**

Per trovare il vichingo ricercato, devi controllare i 7 alberelli... Se la tua mossa termina su una casella verde, puoi sbirciare sotto l'albero accanto. Solleva l'albero e guarda di nascosto quale vichingo vi si trova. Rimetti poi l'albero al suo posto e memorizza bene cos'hai visto. Finisce così la tua mossa.



### **Raggiungere la nave**

Hai per caso visto il vichingo ricercato? Allora puoi correre velocemente alla nave: bisogna, però, arrivare con un punteggio esatto. Se riesci ad arrivarci con un dado solo, il punteggio del secondo scade. Raggiunta la nave, mostra agli altri giocatori l'alberello che pensi nasconda il vichingo ricercato.

L'immagine sotto l'alberello corrisponde a quella della carta?

Complimenti! Puoi prenderti la carta-vichingo come ricompensa. Mettila davanti a te e girane subito un'altra dal mazzo. La tua pedina va messa sulla casella blu: da lì, riparte per il prossimo giro. Se ti ricordi subito sotto quale albero è nascosto il vichingo raffigurato sulla nuova carta, corri velocemente alla nave, altrimenti prosegui la ricerca in mezzo al bosco per cercarlo.

La figura sotto l'alberello non corrisponde a quella richiesta dalla carta? Peccato! Rimetti l'albero al suo posto. La tua pedina ritorna alla casella iniziale (casa di Ylvi).



### “1” in coppia:

Se sei riuscito a lanciare una coppia di numeri «1», puoi scegliere una delle tre possibilità:

1. Scambi il posto di due alberelli.
2. Puoi andare su una casella verde a scelta e guardare di nascosto sotto all'albero.
3. Puoi rimescolare completamente il mazzo di carte e scoprire una nuova carta-vichingo.

**Il gioco termina**, quando è stata assegnata l'ultima carta-vichingo.

**Vince** il giocatore che è riuscito a raccogliere il maggior numero di carte.

In caso di parità, ci sono più vincitori!

**STUDIO 100**

™ Studio 100

© Studio 100 Animation / ASE Studios

[www.studio100.com](http://www.studio100.com)

© 2016 Ravensburger Spieleverlag



Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

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

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 2460

D-88194 Ravensburg