Squirrelin' Around

2-4 PLAYERS | 20-30 MINUTES | AGE 8+

Your group of Squirrels has chosen you as their champion, to face the others in the Forest Harvesting Championship! You must be the best collector of Acorns and Berries while climbing the heights of the Magic Acorn tree.

Setup

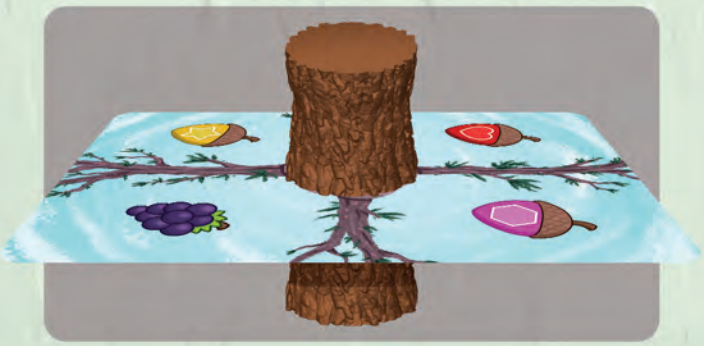
1. Place the base of the tree in the middle of the table, making sure it is in reach of all players.
2. Shuffle the deck of Tree Branch Cards, and reveal 3. These are the cards available to choose from when you're the active player.
3. Place the Acorn and Berry tokens within reach of all players.

You are now ready to play!

Game play

On their turn, each player will take the following actions:

1. Choose one of the 3 face up cards from the choice area.
2. Place this card on the tree stump, making sure the brown circle on the card completely covers the stump below it.
3. Place a tree stump on top of the card just placed, making sure to completely cover the brown circle on the card.



- If the Tree falls on your turn, then each other player gets their choice of any Acorn from the pool. Then, reset the Tree and return to 1 step above. The player who knocked the Tree over starts the next round.

- If a player bumps the table and knocks the tower over, they take the blame for knocking the tower over, and everyone else gets an Acorn of their choice.

- If the tower falls and no one is to blame, rebuild the tower and keep going.

4. If the Tree still stands, all players will get one of the 4 items on the card. Each card is divided into 4 sections. Players will receive the items on the section closest to them.

- If a player has 2 sections facing them, they will take the item from the largest section facing them. If this cannot be determined, choose the one on the right.

5. OPTIONAL - The player MAY place their squirrel on the top most card. Once a player places their Squirrel, it must be placed on an acorn or berry icon, they may not move it or replace it during this round of play.

   - Whichever player has their Squirrel the highest in the tree when it falls will get an extra acorn of their choice!

   MANDATORY - If the tree still stands flip a new tree card so that the next player has 3 to choose from. If the tree has fallen, shuffle all of the tree cards together and deal out 3 new cards to form the choice area.

Play example

1. Rebecca chooses a card.
2. She places it on top of the tree, lining up the brown circle to the tree stump. She then places a tree stump on top of the card, making sure that the stump on the card is completely within the tree piece circle beneath it.
   - Rebecca then gets a Red Heart Acorn.
   - John gets a Blackberry.
   - Tammy gets the Green Triangle Acorn.
   - Jessica gets the Blue Circle Acorn.
   - Rebecca chooses not to place her Squirrel, as she thinks the tower will go high enough for her to get another turn.

Card items

PINK HEXAGON
Get a Pink Hexagon Acorn

RED HEART
Get a Red Heart Acorn

YELLOW STARS
Get a Yellow Star Acorn

GREEN TRIANGLES
Get a Green Triangle Acorn

ORANGE SQUARE
Get a Orange Square Acorn

BLACKBERRIES
Get a Blackberry

BLUEBERRIES
Get a Blueberry

Scoring

The Game is usually played over 3 rounds, but you may choose to make it longer or shorter. Make the game as long or as short as you want!

At the end of the game, score the acorns in sets. You may have one of each color acorn per set, and each acorn may only be used in one set.

- 1 Berry is worth 2VP
- 2 different Berries is worth 5 VP
- 1 Acorn is worth 1 VP
- 2 different Acorns are worth 3 VP total
- 3 different Acorns are worth 6 VP total
- 4 different Acorns are worth 9 VP total
- 5 different Acorns are worth 15 VP total

Scoring example

Ana has 14 Acorns, 3 Blackberries, 1 Blue Berry.

Her 14 Acorns are: 3 Pink Hexagons, 2 Red Hearts, 2 Yellow Stars, 1 Green Triangle, 2 Orange Squares.

So her score is 9 VP for the 4 Berries (One set of 2 Berries is 5 VP, and the 2 individual Blackberries are 2 VP each.)

She then has 1 Set of 5 Acorns for 15 VP, and 1 set of 4 acorns for 9 VP, and 1 Acorn for 1 VP. Giving her 25 VP for Acorns.

Totaling these up we get 9+25=34 VP.

Credits

Game Designer: Mark Tuck
Artist: David Pavon
Graphic Designer: Sebastian Koziner
Rulebook Layout: Magalí Reyes
Quick Simple Fun: Patrick Havert & Andrew Birkett

Squirrelin' Around

2 À 4 JOUEURS · 20 À 30 MINUTES · 8 ANS ET PLUS

Vous avez été élu champion par votre groupe d'écureuils; vous seul participerez au Championnat de cueillette de la forêt! Vous devez être le plus grand cueilleur de glands et de baies tout en escaladant le grand chêne magique!

Préparation du jeu

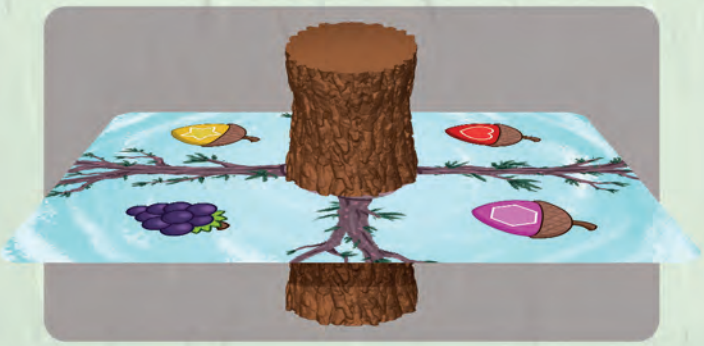
1. Placez la base de l'arbre au centre de la table et à la portée de tous les joueurs.
2. Mélangez les cartes Branche d'arbre (Tree Branch), piochez-en 3 et placez-les sur la table.
3. Vous devrez choisir une de ces cartes lorsque vous serez le joueur actif. Placez les jetons Gland et Baie à la portée de tous les joueurs.

Vous êtes maintenant prêt à jouer!

Déroulement du jeu

Lors de son tour, chaque joueur exécutera les actions suivantes:

1. Choisissez 1 des 3 cartes à sélectionner.
2. Placez cette carte sur la souche et assurez-vous que le cercle brun sur la carte couvre entièrement la souche sous la carte.
3. Placez une souche au-dessus de la carte que vous venez de placer en vous assurant de couvrir entièrement le cercle brun affiché sur la carte.



- Si l'arbre tombe pendant votre tour, chaque autre joueur peut choisir un gland dans la réserve. Replacez ensuite une souche, puis retournez à l'étape 1. Le joueur qui a fait tomber l'arbre est le premier à jouer la ronde suivante.

- Si un joueur heurte la table et fait tomber l'arbre, c'est de sa faute, et tous les autres joueurs choisissent un gland dans la réserve.

- Si l'arbre tombe et qu'aucun joueur ne l'a fait tomber, rebâtissez l'arbre et continuez de jouer.

4. Si l'arbre est encore debout, les 4 joueurs obtiendront 1 des 4 articles affichés sur la carte. Chaque carte est divisée en 4 sections. Les joueurs recevront l'article affiché sur la section la plus proche d'eux.

- Si 2 sections d'une carte se trouvent devant un joueur, ce dernier doit prendre l'article affiché sur la section la plus grande se trouvant devant lui. Si les 2 sections ont la même taille, il faut sélectionner l'article de droite

5. Si 2 sections d'une carte se trouvent devant un joueur, ce dernier doit prendre l'article affiché sur la section la plus grande se trouvant devant lui. Si les 2 sections ont la même taille, il faut sélectionner l'article de droite.

   - Le joueur dont l'écureuil se trouve sur la branche la plus élevée lorsque l'arbre tombe obtiendra 1 gland additionnel (de son choix)!

   OBLIGATOIRE - Si l'arbre est encore debout, retournez une nouvelle carte Branches d'arbre pour que le prochain joueur puisse choisir parmi 3 cartes. Si l'arbre est tombé, mélangez toutes les cartes, piochez-en 3, puis placez-les sur la table.

Exemple de partie

1. Rebecca choisit une carte.
2. Elle place la carte sur le sommet de l'arbre, en s'assurant que le cercle brun se trouve directement au-dessus de la souche. Elle place ensuite une souche au-dessus de la carte et s'assure que la souche se trouve entièrement à l'intérieur du cercle affiché sur la carte.
   - Ensuite, Rebecca obtient un gland Cœur rouge.
   - John obtient une Mûre.
   - Tammy obtient le gland Triangle vert.
   - Jessica obtient le gland Cercle bleu.
   - Rebecca choisit de ne pas placer son écureuil, puisqu'elle croit que l'arbre continuera de grandir et qu'elle obtiendra un autre tour.

Cartes

HEXAGONE ROSE
Obtenez un gland Hexagone rose

CŒUR ROUGE
Obtenez un gland Cœur rouge

ÉTOILE JAUNE
Obtenez un gland Étoile jaune

TRIANGLE VERT
Obtenez un gland Triangle vert

CARRÉ ORANGE
Obtenez un gland Carré orange

MÛRES
Obtenez une Mûre

BLEUETS
Obtenez un Bleuet

Pointage

La partie comprend normalement 3 rondes, mais vous pouvez choisir rendre la partie plus longue ou plus courte, comme bon vous semble.

À la fin de la partie, vous obtenez des points pour les ensembles constitués. Vous pouvez avoir un gland de chaque couleur par ensemble, et chaque gland peut seulement être compté une fois dans un ensemble.

1 baie vaut 2 PV

2 baies différentes valent 5 PV

1 gland vaut 1 PV

2 glands différents valent 3 PV

3 glands différents valent 6 PV

4 glands différents valent 9 PV

5 glands différents valent 15 PV

Exemple de pointage

Ana a 14 glands, 3 Mûres et 1 Bleuet.
Elle a les 14 glands qui suivent: 3 Hexagones roses, 2 Cœurs rouges, 2 Étoiles jaunes, 1 Triangle vert et 2 Carrés orange.
Par conséquent, elle obtient 9 PV pour les 4 baies (1 ensemble de 2 baies vaut 5 PV, puis les 2 Mûres valent chacune 2 PV).
Par conséquent, elle obtient 9 PV pour les 4 baies (1 ensemble de 2 baies vaut 5 PV, puis les 2 Mûres valent chacune 2 PV).
Par conséquent, elle obtient 9 PV pour les 4 baies (1 ensemble de 2 baies vaut 5 PV, puis les 2 Mûres valent chacune 2 PV).

Crédits

Conception du jeu: Mark Tuck
Artiste: David Pavon
Conception graphique: Sebastian Koziner
Disposition du livre de règles: Magalí Reyes
Quick Simple Fun: Patrick Havert & Andrew Birkett

Squirrelin' Around

2-4 SPIELERINNEN UND SPIELER | 20-30 MINUTEN | ALTER 8+

Eure Gruppe von Eichhörnchen hat dich als ihren Champion ausgewählt, um im Erntewettbewerb des Waldes gegen andere anzutreten. Du musst die meisten Eicheln und Beeren sammeln, während du die Höhen der magischen Eiche erklimmst.

Aufbau

1. Platziert die Basis des Baumes in der Mitte des Tisches, sodass er für alle Spielerinnen und Spieler gut erreichbar ist.
2. Mischt den Stapel mit den Astkarten und deckt drei auf. Von diesen Karten kann die aktive Spielerin oder der aktive Spieler eine auswählen.
3. Platziert die Eichel Marker und die Beeren Marker so, dass sie für alle Spielerinnen und Spieler leicht erreichbar sind.

Nun kann es losgehen!

Spielablauf

Während des Zuges führt jede Spielerin und jeder Spieler folgende Aktionen durch:

1. Wähle eine der 3 aufgedeckten Karten.
2. Lege diese Karte auf den Baumstamm, sodass der braune Kreis auf der Karte den Stamm darunter vollständig abdeckt.
3. Platziere einen Baumstamm auf die gerade gelegte Karte, sodass er den braunen Kreis auf der Karte vollständig abdeckt.

- Wenn der Baum in deinem Zug umfällt, dürfen alle Mitspielerinnen und Mitspieler je eine Eichel einer beliebigen Farbe aus dem Vorrat nehmen. Stellt danach die Basis des Baumes erneut in die Mitte. Die neue Runde beginnt (siehe Schritt 1) mit der Spielerin oder dem Spieler, die/der den Baum umgestoßen hat.

- Sollte der Baum dadurch zu Fall gebracht werden, dass eine Spielerin oder ein Spieler den Tisch bewegt, ist diese Spielerin oder dieser Spieler daran schuld und alle anderen Spielerinnen und Spieler erhalten eine Eichel ihrer Wahl aus dem Vorrat

- Sollte der Baum einstürzen, ohne dass jemand daran Schuld hat, baut ihn erneut auf und spielt weiter.

4. Wenn der Baum stehen bleibt, erhalten alle vier Spielerinnen und Spieler eine der vier Belohnungen auf der Karte. Jede Karte ist in vier Bereiche unterteilt. Jede Spielerin und jeder Spieler erhält die Belohnung des Bereichs, der ihr oder ihm am nächsten ist.

- Sollte eine Spielerin oder ein Spieler zwei Bereiche vor sich haben, nimmt sie oder er sich die Belohnung vom größeren der beiden. Sollte sich nicht feststellen lassen, welcher Bereich der größere ist, bekommt sie oder er die Belohnung vom Bereich zu ihrer oder seiner Rechten.

5. OPTIONAL - Du DARFST dein Eichhörnchen auf die am höchsten liegende Karte stellen. Dieses muss auf ein Eichel- oder Beerensymbol gestellt werden und darf in dieser Runde nicht mehr bewegt werden.

   - Du erhältst eine zusätzliche Eichel deiner Wahl, wenn dein Eichhörnchen am Ende der Runde am höchsten steht.

   NOTWENDIG - Wenn der Baum noch immer steht, decke eine neue Astkarte auf, sodass die nächste Spielerin oder der nächste Spieler wiederum aus drei auswählen kann. Sollte der Baum umgefallen sein, mische alle Astkarten und decke drei neue auf.

Spielbeispiel

1. Rebecca wählt eine Karte.
2. Sie legt sie auf den Baum, sodass der braune Kreis den Baumstamm darunter vollständig abdeckt. Danach stellt sie einen Baumstamm auf die Karte, sodass der braune Kreis vollständig abgedeckt ist.

- Rebecca erhält dann eine rote Eichel mit Herz.
- Johann bekommt eine Blaubeere.
- Erika bekommt eine grüne Eichel mit Dreieck.
- Angelika bekommt eine blaue Eichel mit Kreis.
- Rebecca setzt ihr Eichhörnchen nicht ein, weil sie der Meinung ist, dass der der Baum so hoch werden wird, dass sie in dieser Runde noch einen weiteren Zug bekommt.

Belohnungen

ROSA SECHSECK
Nimm eine rosa Eichel mit Sechseck

ROTES HERZ
Nimm eine rote Eichel mit Herz

GELBER STERN
Nimm eine gelbe Eichel mit Stern

GRÜNES DREIECK
Nimm eine grüne Eichel mit Dreieck

ORANGES VIERECK
Nimm eine orange Eichel mit Viereck

BROMBEERE
Nimm eine Brombeere

BLAUBEERE
Nimm eine Blaubeere

Wertung

Das Spiel wird normalerweise in drei Runden gespielt, ihr könnt aber auch entschieden, länger oder kürzer zu spielen. Spielt so lang oder kurz, wie ihr wollt.

Am Ende des Spiels werden die Eicheln in Sets gewertet. Jedes Set darf von jeder Farbe genau eine Eichel aufweisen und jede Eichel darf nur einmal verwendet werden.

Eine Beere ist 2 Punkte wert

Zwei verschiedene Beeren sind 5 Punkte wert

Eine Eichel ist 1 Punkt wert

Zwei verschiedene Eicheln sind 3 Punkte wert

Drei verschiedene Eicheln sind 6 Punkte wert

Vier verschiedene Eicheln sind 9 Punkte wert

Fünf verschiedene Eicheln sind 15 Punkte wert

Beispielwertung

Anna hat 14 Eicheln, 3 Brombeeren und 1 Blaubeere.

Ihre 14 Eicheln sind: 3 rosa Sechsecke, 2 rote Herzen, 2 gelbe Sterne, 1 grünes Dreieck, 2 orange Vierecke.

Sie bekommt also 9 Punkte für ihre Beeren (5 Punkte für ein Set aus 2 Beeren und jeweils einen Punkt pro übrig gebliebener Brombeere).

Außerdem hat sie ein Set von 5 Eicheln, das 15 Punkte wert ist, ein Set von 4 Eicheln, das 9 Punkte wert ist, und eine Eichel, die einen Punkt wert ist. Somit erhält sie für ihre Eicheln 25 Punkte.

Insgesamt hat Anna also 9+25= 34 Punkte.

Credits

Spieledesigner: Mark Tuck
Künstler: David Pavon
Künstler: Sebastian Koziner
Regelbuch-Layout: Magalí Reyes
Quick Simple Fun: Patrick Havert & Andrew Birkett

Squirrelin' Around

2-4 JUGADORES · 20-30 MINUTOS · EDAD 8+

¡Tu grupo de Ardillas te ha elegido como su campeón para enfrentarte contra otras ardillas en el Campeonato de Cosecha Forestal! Tienes que ser el mejor recolector de Bellotas y Bayas mientras subes a las alturas del Árbol de Bellotas Mágico

Preparación

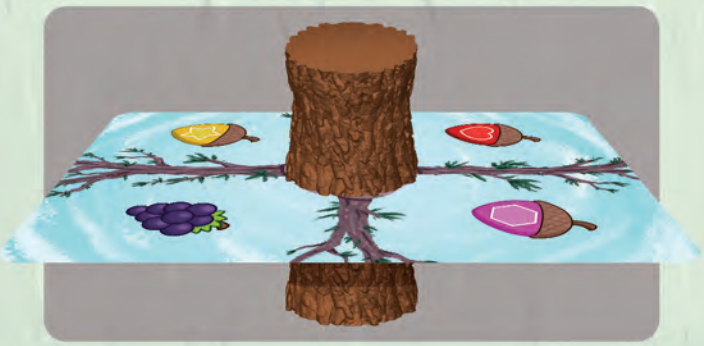
1. Coloca la base del árbol en el medio de la mesa y al alcance de todos los jugadores.
2. Mezcla el mazo de cartas de Ramas de Árboles y revela 3 cartas. Estas son las cartas disponibles para elegir cuando seas el jugador activo.
3. Coloca las fichas de Bellotas y Bayas al alcance de todos los jugadores.

¡Ya puedes comenzar el juego!

Desarrollo del juego

Durante su turno, cada jugador realizará las siguientes acciones:

1. Elige una de las 3 cartas que se encuentran boca arriba.
2. Coloca la carta sobre el tocón del árbol. Asegúrate de que el círculo marrón en la carta lo cubra completamente.
3. Coloca un tronco sobre la carta, cubriendo completamente el círculo marrón.



- Si el Árbol se cae en tu turno, todos los demás jugadores eligen una Bellota del pozo. Luego, restablece el Árbol y vuelve al paso anterior. El jugador que derribó el Árbol comienza la siguiente ronda.

- Si un jugador golpea la mesa y derriba la torre, asume la culpa de haber derribado el Árbol y todos los demás jugadores reciben una Bellota a elección.

- Si la torre cae y no hay culpables, se reconstruye y sigue el juego.

4. Si el Árbol sigue en pie, todos los jugadores obtienen uno de los 4 ítems en la carta. Cada carta esta dividida en 4 secciones. Los jugadores recibirán los ítems de la sección más cercana a ellos.

- Si un jugador tiene 2 secciones frente a él, tomará el ítem de la sección que ocupe más lugar frente suyo. Si esto no se puede determinar, tomará el ítem que se encuentre del lado derecho.

5. Si un jugador tiene 2 secciones frente a él, tomará el ítem de la sección que ocupe más lugar frente suyo. Si esto no se puede determinar, tomará el ítem que se encuentre del lado derecho.

- ¡El jugador cuya Ardilla este en lo más alto cuando el Árbol caiga recibirá una Bellota extra a elección!

OBLIGATORIO - Si el Árbol sigue en pie, da vuelta una nueva carta para que el siguiente jugador tenga 3 cartas de las cuales elegir. Si el árbol ha sido derribado, mezcla todas las cartas y revela 3 cartas nuevas para elegir.

Ejemplo de juego

1. Rebecca elige una carta.
2. La sitúa en la parte superior del árbol, alineándo el círculo marrón al tronco. Luego coloca el tronco sobre la carta, asegurándose de cubrir el círculo debajo.
   - Rebecca entonces obtiene una Bellota Corazón Rojo.
   - John obtiene una Mora.
   - Tammy obtiene una Bellota Triángulo Verde.
   - Jessica obtiene una Bellota Estrella Amarilla.
   - Rebecca elige no colocar su Ardilla porque cree que la torre va a llegar a ser lo suficientemente alta como para poder jugar otro turno.

Símbolos de las cartas

HEXÁGONO ROSA
Obtienes una Bellota Hexágono Rosa

CORAZÓN ROJO
Obtienes una Bellota Corazón Rojo

ESTRELLA AMARILLA
Obtienes una Bellota Estrella Amarilla

TRIÁNGULO VERDE
Obtienes una Bellota Triángulo Verde

CUADRADO NARANJA
Obtienes una Bellota Cuadrado Naranja

MORAS
Obtienes una Mora

ARÁNDANOS
Obtienes un Arándano

Puntuacion

El juego suele desarrollarse en un lapso de 3 rondas, pero puedes elegir que dure más o menos rondas. ¡Haz que el juego dure tanto como tú quieras! Al final del juego, anota las bellotas en grupos. Puedes colocar una bellota de cada color por grupo, y cada bellota debe ser utilizada solo en un grupo.

1 Baya vale 2 puntos

2 Bayas distintas valen 5 puntos

1 Bellota vale 1 punto

2 Bellotas distintas valen 3 puntos en total

3 Bellotas distintas valen 6 puntos en total

4 Bellotas distintas valen 9 puntos en total

5 Bellotas distintas valen 15 puntos en total

Ejemplo de puntuación

Ana tiene 14 Bellotas, 3 Moras y 1 Arándano.

Sus 14 Bellotas son: 3 Hexágonos Rosas, 2 Corazones Rojos, 2 Estrellas Amarillas, 1 Triángulo Verde, 2 Cuadrados Naranjas.

Obtiene 9 puntos por las 4 Bayas (Un grupo de 2 Bayas vale 5 puntos, y las 2 Moras individuales valen 2 puntos cada una).

Luego tiene un grupo de 5 bellotas por 15 puntos, un grupo de 4 bellotas por 9 puntos y 1 Bellota por 1 punto. Son 25 puntos por las Bellotas.

Realizando la suma, obtenemos 9+25=34 puntos en total.

Créditos

Diseñador de Juego: Mark Tuck
Artista: David Pavon
Diseñador Gráfico: Sebastian Koziner
Diagramación: Magalí Reyes
Quick Simple Fun: Patrick Havert & Andrew Birkett