

Die Zausel vom Zauberwald



6+



2-4



30



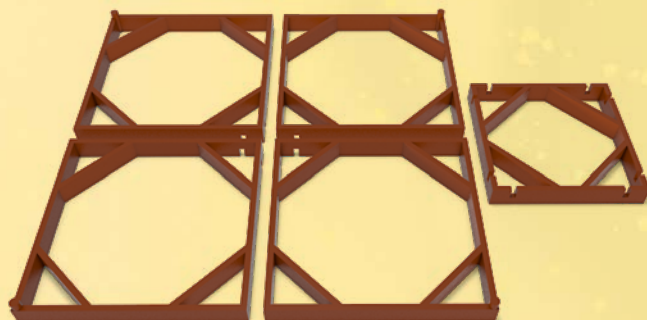
**Una
misteriosa
avventura
di Claude Weber**

I Zausel adorano i loro berretti. In realtà, ne hanno sempre uno in testa. Ma allo stesso tempo questi nanetti un po' sbadati lasciano sempre tutto in giro. Così devono raccogliere di continuo i loro amati berretti. Questo non sarebbe un gran problema... se solo la Foresta Incantata non fosse... incantata! Lì si nascondono trabocchetti ovunque e spettri inquietanti si aggirano tra i cespugli. Con tutti questi sentieri stregati, ai Zausel conviene memorizzare bene i percorsi sicuri. Solo su quelli, infatti, possono correre spensierati a tutta velocità. E questo è fondamentale, perché in fin dei conti si tratta di raccogliere i berretti. E i Zausel adorano i loro berretti.

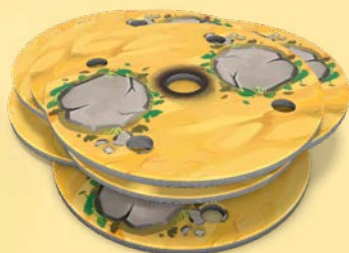
Materiale di gioco:



1 tabellone



5 cornici (4 grandi, 1 piccola)



9 piastre trabocchetto



9 supporti per trabocchetti



4 Zausel (pedine)



12 berretti

(4 per ciascun numero di anelli: 1, 2 e 3)



2 spettri del bosco



1 dado colorato

Prima della partita iniziale...

trasformate le piastre trabocchetto in trappole. Inserite un supporto sotto ogni **piastra trabocchetto**, come mostrato qui:

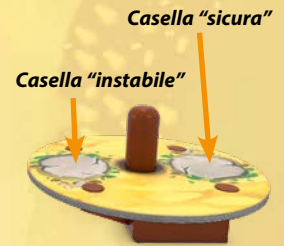


Il "blocco" del supporto va orientato secondo l'illustrazione stampata sotto la piastra.

Chi lo desidera può incollare le piastre ai supporti con una goccia di colla. Infatti, una volta uniti, non sarà più necessario separarli.

Il segreto dei trabocchetti

Grazie ai supporti, le piastre si ribaltano quando un Zausel viene messo sulla casella "instabile" – ma non si ribaltano se viene posato sull'altra casella, quella "sicura". Inoltre, non si ribaltano nemmeno se su entrambe le caselle si trova un Zausel.



Si ribalta!
Il Zausel inciampa!



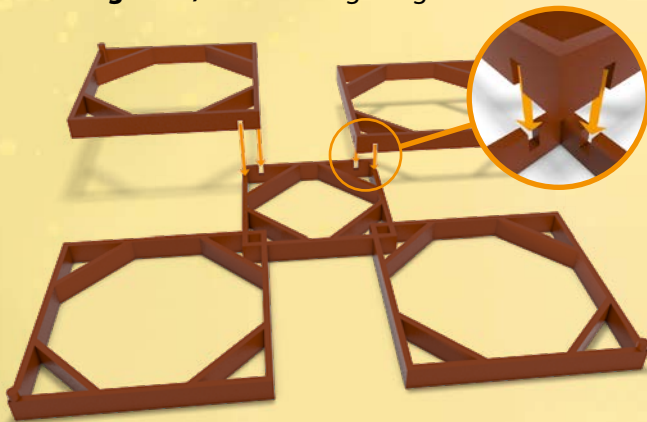
Non si ribalta!
Il Zausel non inciampa!



Nemmeno questo si ribalta.
Nessun Zausel inciampa!

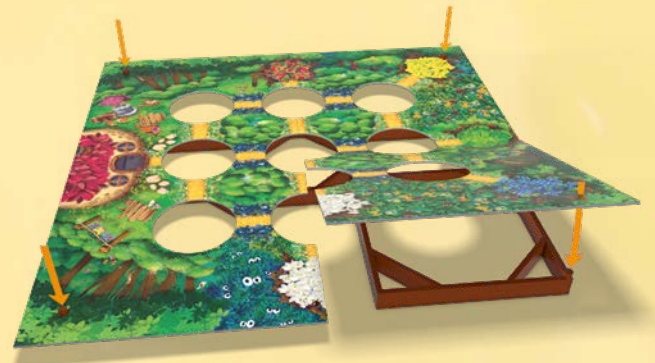
Preparazione del gioco:

Posizionate la cornice piccola al centro. Collegate le **4 cornici grandi**, unendole agli angoli:



Le cornici formano insieme una base ampia su cui poggerà il tabellone.

Aprire il **tabellone**. Appoggiatelo sulle cornici e fissatelo grazie ai quattro fori negli angoli.



I perni agli angoli impediscono anche che il tabellone scivoli.

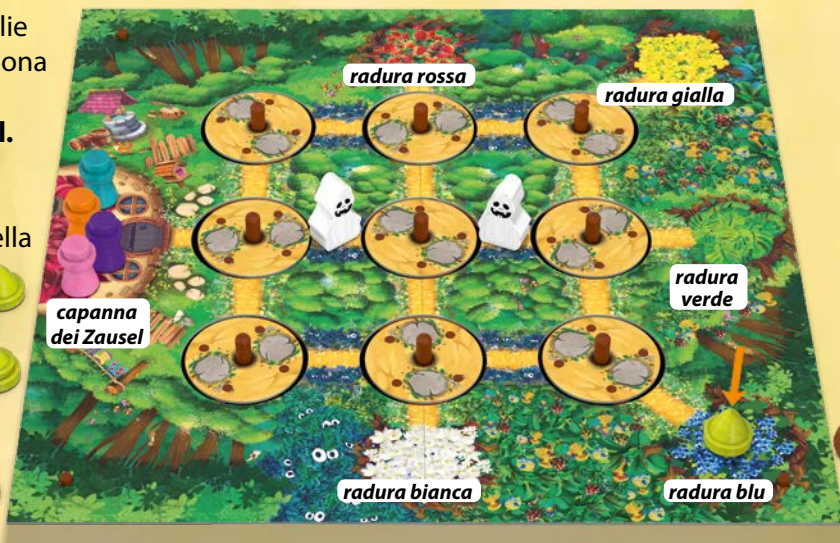
- **Inserite** in ogni foro del tabellone una **piastra trabocchetto**, saldamente fissata al suo supporto.
- **Ruotate** tutti insieme le piastre trabocchetto, finché nessuno ricorda più dove si trovano le caselle "sicure" e quelle "instabili". Le caselle non devono per forza trovarsi sui sentieri.
- Fate attenzione che le piastre trabocchetto non tocchino il tabellone, se possibile.



Per ruotare le piastre trabocchetto, usate i pioli marroni al loro centro.

Collocate entrambi gli spettri del bosco sui due **“sentieri degli spettri”** centrali. Gli spettri si muovono **solo sui sentieri degli spettri**: non andranno mai sui sentieri normali.

Ogni giocatore sceglie un Zausel e lo posiziona senza berretto nella **capanna dei Zausel**. Se giocate in meno di quattro, lasciate i Zausel inutilizzati nella scatola.



Sentiero normale
Questi sentieri sono **solo** per i Zausel.



Sentiero degli spettri
Su questi sentieri fluttuano **spettri** e sfrecciano **Zausel**. Se è **occupato da uno spettro**, **nessun Zausel può attraversarlo**.



Disponete i **berretti** accanto al tabellone, idealmente **ordinati** in base al numero di anelli che portano.

Comincia il gioco chi per ultimo è inciampato. Questo giocatore **lancia il dado** e colloca un berretto con **1 anello** nella **radura del colore ottenuto con il dato**. Se col dado ottiene una **stella**, può **scegliere liberamente** in quale radura mettere il berretto.

Idea e obiettivo del gioco:

Procuratevi dei **berretti**! Uno di essi si trova sempre “a disposizione” su una **radura nel bosco** (forse un Zausel lo ha dimenticato lì...). Per raggiungerlo, i vostri Zausel dovranno **evitare gli spettri del bosco** e passare solo sopra le **caselle sicure** delle **9 piastre trabocchetto**. Quando un Zausel raggiunge un berretto, se lo mette in testa e **torna alla capanna dei Zausel**. Ma fate in fretta! Il prossimo berretto dimenticato vi sta già aspettando! Poiché i berretti più belli hanno più anelli, alla fine vince chi riporta a casa i **berretti con più anelli**.

Svolgimento del gioco:

Si gioca a turni. Quando sei di turno:

- Muovi **dapprima** il tuo Zausel.
- **In seguito** puoi spostare uno **spettro del bosco**.

I. Muovere il tuo Zausel

Dove vuole andare:

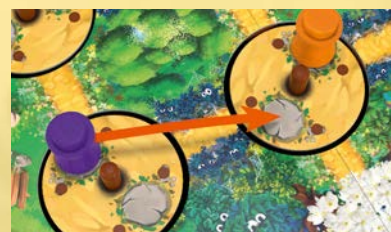
- Se il tuo Zausel **non ha un berretto**, prova a raggiungere una radura dove ne è stato lasciato uno. Quando ci arriva, se lo mette in testa.
- Col berretto in testa, torna alla **capanna dei Zausel**, dove lo deposita. “Depositare” significa che lo metti sul tavolo davanti a te e te lo tieni.

Come si muove:

- Sposta il tuo Zausel in **qualsiasi direzione** lungo i **sentieri**, purché non **siano occupati da spettri**. Lungo il percorso attraverserà delle piastre trabocchetto.
 - Su **ogni** piastra trabocchetto, devi posizionare il tuo Zausel su una delle due caselle e poi lasciarlo andare.
- Inciamperà o non inciamperà?**



Su quale casella vuoi piazzare il tuo Zausel?



Su ogni casella di una piastra trabocchetto può trovarsi un solo Zausel alla volta.

La piastra trabocchetto non si ribalta?

In questo caso il tuo Zausel non inciampa. Ben fatto! **Fallo subito proseguire, e continua a muoverlo senza farlo inciampare!** Termina il tuo turno **solo quando** il tuo Zausel ...

... **inciampa** oppure

... riesce a **raccolgere o depositare un berretto**.



In questo turno, il Zausel viola attraversa senza inciampare 3 piastre trabocchetto. Raggiunge il berretto sulla radura e se lo mette in testa. Il suo movimento termina qui.

La piastra trabocchetto si ribalta?

In questo caso, il tuo Zausel **inciampa! Posalo** sull'altro campo della piastra trabocchetto, quello "sicuro". Purtroppo, il suo **movimento finisce** qui, dove resterà fino al tuo prossimo turno.

Perdi il berretto inciampando mentre torni alla capanna?

- Se il tuo Zausel inciampa indossando un **berretto con 1 o 2 anelli**, non lo **perde**. (Se dovesse cadergli, rimettiglielo in testa.)
- Ma se indossa un **berretto con 3 anelli**, lo **perde**: tira subito il **dado** per determinare la **radura del bosco** (colore) in cui **posizionare il berretto perso**. Se quella radura **non è libera** o se ottieni una stella, metti il berretto perso in una radura vuota a tua scelta.

→ In questo modo, possono trovarsi più berretti in diverse radure, pronti per essere raccolti.



Raccolgere un berretto e posarne uno nuovo

Se sposti il tuo Zausel su una radura con un berretto, **glielo metti subito in testa**. Ben fatto! **Così termina il movimento** del tuo Zausel. Lascialo fermo su questa radura fino al tuo prossimo turno.

Non appena il tuo Zausel ha indossato il berretto, tira subito il dado per determinare **una nuova radura** (colore). Colloca lì un berretto con il minor numero disponibile di anelli. Solo quando non ci sono più berretti con 1 anello, userai quelli con 2 anelli. Se anche questi sono finiti, si passa ai berretti con 3 anelli ...

Se col dado ottieni una stella o una radura già occupata, colloca il berretto in un'altra radura libera a tua scelta.

Ruotare le piastre trabocchetto

Quando posate per la **prima volta un berretto con 2 anelli**, e (più tardi) anche **il primo con 3 anelli**, interrompete brevemente il gioco. Ora **ruotate tutte le piastre trabocchetto non occupate** (proprio come all'inizio della partita) finché nessuno sa più dove si trovano i campi "sicuri" e quelli "instabili". Poi riprendete il gioco normalmente.



Posare un berretto e tenerlo davanti a sé

Se riesci a portare il tuo Zausel col berretto in testa alla **capanna dei Zausel**, gli togli il berretto e lo **posi davanti a te**. Ben fatto! Hai riportato a casa un berretto! **In questo modo termina il movimento** del tuo Zausel. Lascialo nella capanna fino al tuo prossimo turno.



2. Spostare uno spettro del bosco

Alla fine del tuo turno, quando il tuo Zausel non può più avanzare, **puoi spostare uno spettro del bosco**. Mettilo su un qualunque **sentiero degli spettri libero**, così da bloccare il passaggio ai Zausel. Poi tocca al prossimo giocatore



La fine di tutti i berretti

Quando **non ci sono più berretti nelle radure** e la **riserva di berretti è finita**, il gioco prosegue con questa **modifica**:

- Se il tuo Zausel **non ha un berretto** in testa, **non può muoversi**. Durante i tuoi turni puoi **solo ancora spostare uno spettro del bosco** (se vuoi).
- Ma se un **berretto con 3 anelli**, perso da un Zausel inciampato, finisce **di nuovo in una radura**, allora **tutti i Zausel riprendono a muoversi**, finché uno di loro non si mette in testa l'ultimo berretto ...

Fine della partita e Zausel vincitore:

La partita termina quando **tutti i berretti** sono stati riportati alla capanna dei Zausel e posati davanti ai rispettivi giocatori. Contate gli anelli presenti sui berretti che avete raccolto. Il più grande raccoglitore di berretti tra tutti i Zausel è chi ha **più anelli**. In caso di pareggio, potete contare anche il numero di berretti: vince chi ne ha di più. Se sono in parità sia i berretti sia gli anelli... allora il titolo di miglior raccoglitore di berretti si decide nella prossima partita!



Art. Nr.: 60 110 5206

Autore: Claude Weber
Illustrazioni: Michele Cavaloti
Impaginazione e grafica: Oliver Richtberg
Traduzione: Sara Pirovino

2026 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

