

Die Zausel vom Zauberwald



6+



2-4



30



Ein
geheimnisvolles
Abenteuer von
Claude Weber



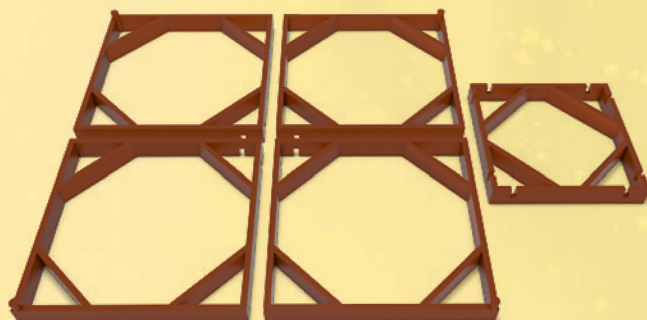
SCAN ME

Zausel lieben ihre Mützen. Eigentlich haben sie immer eine davon auf dem Kopf. Aber ständig lassen Zausel alles liegen. Deshalb müssen sie ihre geliebten Mützen immer wieder einsammeln. Das wäre auch kein großes Problem... wenn der Zauberwald kein Zauberwald wäre. Dort gibt es überall Stolperfallen und unheimliche Waldgeister streifen durch's Gestrüpp. Bei so viel verwunschenen Wegen hilft es den Zauseln sehr, wenn sie sich ungefährliche Pfade gut einprägen. Auf denen kann nämlich jeder Zausel munter laufen, was seine flinken Beine hergeben. Das ist auch nötig. Immerhin geht es hier ja darum Mützen einzusammeln. Und Zausel lieben ihre Mützen.

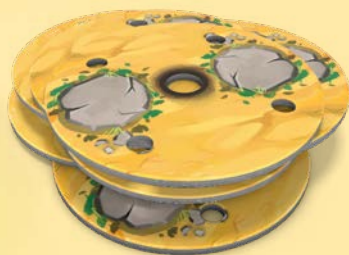
Spielmaterial:



1 Spielplan



5 Rahmen (4 x groß; 1 x klein)



9 Stolperplatten



9 Stolperfallen-Gestelle



4 Zausel (Spielfiguren)



12 Mützen

(je 4 davon mit 1/2/3 Mützenringen)



2 Waldgeister



1 Farbwürfel

Vor dem ersten Spiel...

... macht ihr aus den Stolperplatten **Stolperfallen**. Dazu steckt ihr ein Gestell unten in jede Platte – so wie ihr es hier seht:

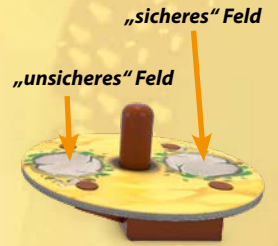


Der „Block“ des Gestells muss so ausgerichtet sein, wie es die Zeichnung auf der Unterseite der Stolperplatte vorgibt.

Wer möchte, kann die Stolperplatten auch mit einem Tropfen Klebstoff fest mit dem Gestell verbinden, denn beides braucht nie wieder voneinander gelöst werden.

Das Geheimnis der Stolperfallen

Mit den Gestellen drunter kippen die Stolperfallen, wenn ihr einen Zausel stellt – aber sie kippen nicht, wenn ihr ihn auf das andere, „**sichere**“ Feld stellt. Übrigens kippen sie auch dann nicht, wenn auf beiden Seiten ein Zausel steht.



Kippt!
Der Zausel stolpert!



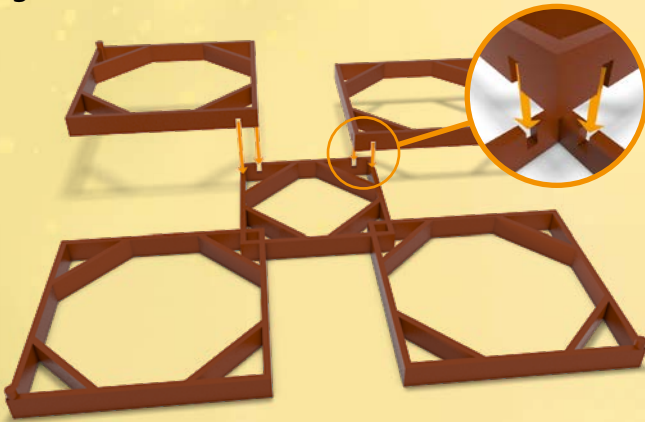
Kippt nicht!
Der Zausel stolpert nicht!



Kippt auch nicht.
Kein Zausel stolpert!

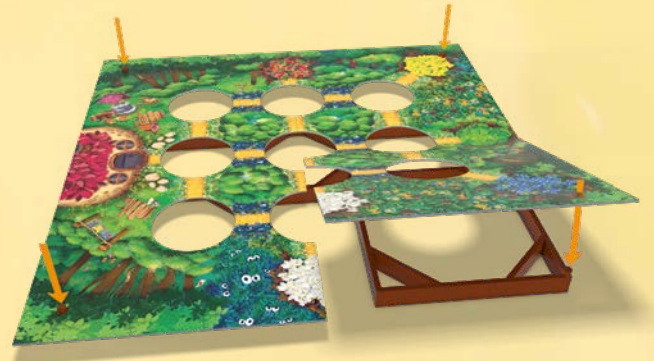
Spielvorbereitung:

Legt den **kleinen Rahmen** in die Mitte. Verbindet die **4 großen Rahmen** so mit seinen Ecken:



Die Rahmen bilden zusammen diese großflächige Unterlage für den Spielplan.

Klappt den **Spielplan** auf. Legt und steckt ihn auf die Rahmen. Dazu dienen die **4 Löcher** an seinen Ecken.



Die Stecker an den Ecken verhindern auch ein Verrutschen des Spielplans.

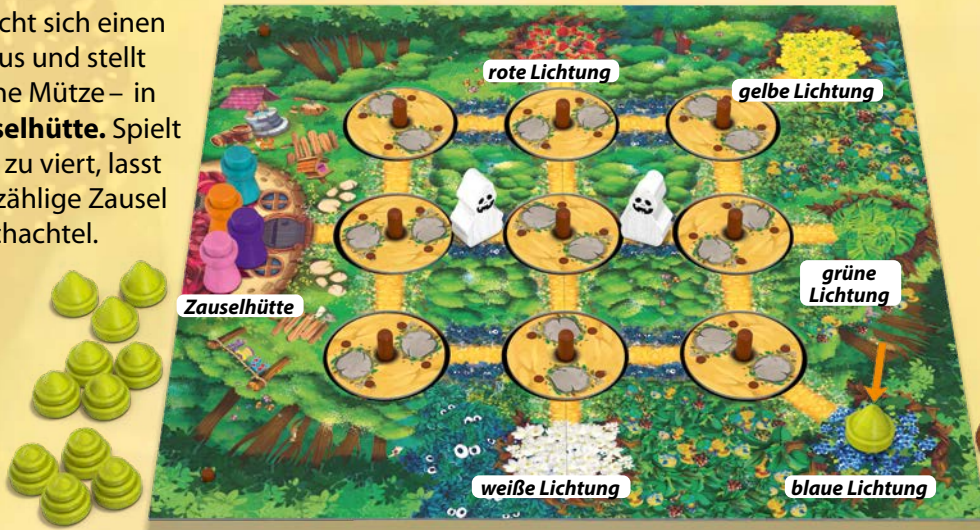
- **Stellt** in jedes Loch des Spielplans eine **Stolperfalle**, die fest mit ihrem Gestell verbunden ist.
- **Verdreht** gemeinsam alle Stolperfallen, bis niemand mehr weiß, wo ihre „sicheren“ und „unsicheren“ Felder sind. Die Felder müssen sich nicht an den Wegen befinden.
- Beachtet, dass die Stolperfallen den Spielplan möglichst nicht berühren sollen.



Benutzt die braunen Pfosten in der Mitte jeder Stolperfalle, um sie zu verdrehen.

Stellt **beide Waldgeister** auf die beiden mittleren „**Geisterwege**“. Geister können sich **nur auf Geisterwegen** aufhalten – auf normale Wege kommen sie nie.

Jeder sucht sich einen Zausel aus und stellt ihn – ohne Mütze – in die **Zauselhütte**. Spielt ihr nicht zu viert, lasst ihr überzählige Zausel in der Schachtel.



Normaler Weg
Diese Wege sind **nur** für Zausel!



Geisterweg
Auf diesen Wegen wandeln **Geister** und laufen **Zausel**. **Steht ein Geist drauf, darf kein Zausel durch.**



Legt die **Mützen** neben dem Spielplan ab – am besten **sortiert** nach der Anzahl ihrer Mützenringe.

Wer zuletzt gestolpert ist, ist **Startspieler**. Er **würfelt** und legt **eine Mütze** – die **1 Mützenring** hat – in die **Waldlichtung der gewürfelten Farbe**. Würfelt er einen **Stern**, sucht er eine **beliebige Waldlichtung** für die Mütze aus.

Spielidee und Spielziel:

Holt euch **Mützen!** Eine davon liegt immer „abholbereit“ auf einer **Waldlichtung** herum (wo sie wohl ein Zausel vergessen hat...). Um dorthin zu kommen, müssen eure Zausel den **Waldgeistern ausweichen** und die **sicheren Felder der 9 Stolperfallen** betreten. Erreicht ein Zausel eine Mütze, setzt er sie auf und läuft mit ihr **zurück zur Zauselhütte**. Aber schnell! Denn die nächste vergessene Mütze wartet schon! Weil die coolsten Mützen mehr Ringe haben, gewinnt am Ende, wer die **Mützen mit den meisten Ringen** zur Hütte gebracht hat.

Spielablauf:

Ihr spielt reihum. Bist du am Zug,
→ bewegst du **zuerst** deinen **Zausel**.
→ **Danach** darfst du einen **Waldgeist** versetzen.

1. Deinen Zausel bewegen

Da will er hin:

- Hat dein Zausel **keine Mütze** auf, versucht er zu einer Lichtung zu laufen, wo eine Mütze liegt. Dort angekommen, setzt er die Mütze auf.
- **Mit Mütze auf dem Kopf**, läuft er zurück zur Zauselhütte, wo er die Mütze absetzt. Absetzen heißt, dass du sie **vor dich auf den Tisch legst** und behältst.

So läuft er:

- Ziehe ihn in **beliebiger Richtung** über **Wege**, auf denen **kein Waldgeist** steht.
- Auf **jeder** Stolperfalle musst du den Zausel auf **eines ihrer beiden Felder stellen** und ihn dann loslassen.

Stolpert er oder stolpert er nicht?



Auf welches Feld der Stolperfalle willst du deinen Zausel stellen?



Auf jedem Feld einer Stolperfalle darf nur ein Zausel stehen.

Kippt die Stolperfalle nicht?

In diesem Fall stolpert dein Zausel **nicht**. Gut gemacht! **Laufe sofort mit ihm weiter und immer weiter, ohne zu stolpern!** Beende deinen Spielzug **erst dann**, wenn dein Zausel ...

... **stolpert** oder

... eine **Mütze auf- oder absetzen** kann.



In diesem Spielzug betritt der lila Zausel, ohne zu stolpern, nacheinander 3 Stolperfallen. Er erreicht die Mütze auf der Waldlichtung und setzt sie auf. Damit endet seine Bewegung.

Kippt die Stolperfalle?

In diesem Fall **stolpert** dein Zausel! **Stelle ihn** auf das andere, „**sichere**“ Feld dieser Stolperfalle. Leider **endet** damit seine **Bewegung**. Lass ihn bis zu deinem nächsten Spielzug hier stehen.

Verliert dein Zausel die Mütze beim Stolpern auf dem Rückweg zur Hütte?

- Falls dein Zausel beim Stolpern eine **Mütze mit 1 oder 2 Ringen** auf dem Kopf trägt, **behält** er sie auf seinem Kopf. (Fällt sie ihm vom Kopf, setzt du sie ihm wieder auf.)
- Trägt er aber eine **Mütze mit 3 Ringen**, dann **verliert er sie: Würfle** sofort die **Waldlichtung** (Farbe) aus, in die du die **verlorene Mütze legst**. *Ist diese Lichtung nicht leer oder würfelst du einen Stern, dann legst du seine verlorene Mütze in eine leere Lichtung deiner Wahl.*
→ Dadurch können Mützen auf mehreren Lichtungen liegen und eingesammelt werden.



Mütze aufsetzen + neue Mütze auslegen

Ziehst du deinen Zausel ohne Mütze auf eine Lichtung mit ausliegender Mütze, **dann setzt du sie ihm dort gleich auf**. Gut gemacht!

Damit endet die Bewegung deines Zausels. Lass ihn auf dieser Waldlichtung stehen, bis zu deinem nächsten Spielzug.

Sobald dein Zausel die Mütze aufgesetzt hat, würfelst du sofort eine **neue Waldlichtung** (Farbe) aus. Lege dorthin eine Mütze mit der **kleinsten vorrätigen Zahl an Ringen**. Erst wenn keine 1er-Ring-Mützen mehr vorrätig sind, legst du eine Mütze mit 2 Ringen aus. Sind auch diese aufgebraucht, geht es mit den 3er-Mützen weiter ...

Würfelst du einen Stern oder eine Lichtung, die nicht leer ist, dann legst du die Mütze in eine (andere) unbesetzte Lichtung deiner Wahl.

Stolperfallen verdrehen

Sobald ihr die **erste Mütze mit 2 Ringen** und (später) die **erste Mütze mit 3 Ringen** auslegt, unterbricht ihr den Ablauf des Spiels ganz kurz: Jetzt **verdreh** ihr (so wie am Anfang des Spiels) **alle unbesetzten Stolperfallen** so lange, bis niemand mehr weiß, wo sich ihre „sicheren“ und „unsicheren“ Felder befinden. Dann setzt ihr den Spielablauf, wie gewohnt, fort.



Mütze absetzen + vor dir ablegen

Ziehst du deinen Zausel mit einer Mütze auf seinem Kopf **in die Zauselhütte**, dann nimmst du ihm dort die Mütze ab und **legst sie vor dich**. Gut gemacht – du hast eine Mütze nach Hause gebracht! **Damit endet die Bewegung** deines Zausels. Lass ihn in der Zauselhütte stehen, bis zu deinem nächsten Spielzug.



2. Waldgeist versetzen

Zum **Abschluss** deines **Spielzugs**, wenn dein Zausel nicht mehr weitergehen darf, **kannst** du einen **Waldgeist versetzen**. Stelle ihn auf einen **anderen unbesetzten Geisterweg** deiner Wahl, so dass dort nun keine Zausel mehr vorbeiziehen können.



Das Ende aller Mützen

Wenn auf **keiner Waldlichtung** eine Mütze liegt und der **Mützensvorrat leer** ist, spielt ihr mit dieser **Änderung** weiter:

- Hat dein **Zausel keine Mütze** auf dem Kopf, **bewegst du ihn nicht**. Bei deinen Spielzügen **versetzt** du dann **nur noch einen Waldgeist** (wenn du willst).
- Sollte aber **wieder eine 3er-Ring-Mütze** eines gestolperten Zausels **auf einer Lichtung** landen, **bewegen sich wieder alle Zausel** – bis sich erneut ein Zausel die letzte Mütze aufsetzt ...

Spielende und Siegerzausel:

Das Spiel endet, wenn ihr **alle Mützen** in die Zauselhütte gebracht – also vor euch abgelegt – habt. Zählt die Ringe auf euren gesammelten Mützen. Tollster Mützensammler aller Zausel ist, wer die **meisten Mützenringe** hat. Bei einem **Gleichstand** könnt ihr auch noch die **Mützen zählen**: wer mehr hat, gewinnt dann. Ist die Anzahl von Mützen und Ringen gleich, entscheidet ihr das Rennen um den tollsten Mützensammler am besten gleich in einer weiteren Partie!



Art. Nr.: 60 110 5206

Autor: Claude Weber
Illustration: Michele Cavaloti
Satz und Layout: Oliver Richtberg

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



Die Zausel vom Zauberwald



6+



2-4



30



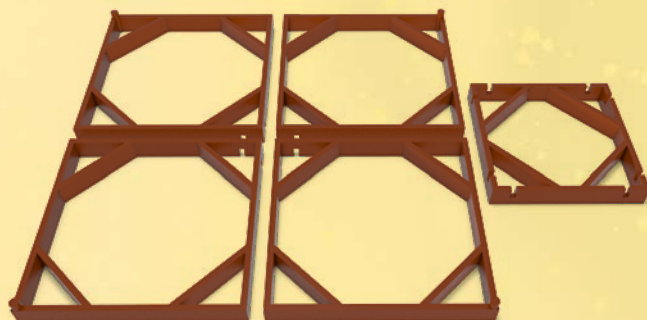
**A mysterious
adventure by
Claude Weber**

Zausels love their hats, in fact they always have one on their head. However, Zausels constantly leave everything lying around and they must keep picking up their beloved hats. That wouldn't be a big problem... if the enchanted forest wasn't an enchanted forest. There are trip traps everywhere and spooky forest ghost's roam the undergrowth. With so many haunted paths, it's a great help to the Zausel if they memorise the safe paths well. The Zausels can run on the paths as fast their legs can carry them. After all, it's about their hats, and Zausels love their hats.

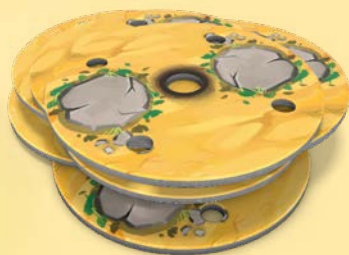
Contents:



1 game board



5 frames (4 x big; 1 x small)



9 trip plates



9 racks for the trip traps



4 Zausels (pawns)



12 hats
(4 each with 1/2/3 rings)



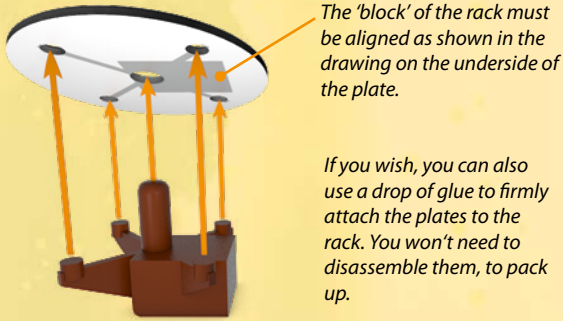
2 forest ghosts



1 colour die

Before the first game...

... you turn the trip plates into **trip traps**. To do this, insert a rack into the bottom of each plate – as you can see here:



The secret of the trip traps:

With the frames underneath, the trip traps tip over if you place a Zausel on the **'unsafe'** of the two spaces – but they don't tip over if you place it on the other, **'safe'** space. They also won't stumble even if there is a Zausel on both sides.



Tips over!
The Zausel stumbles!



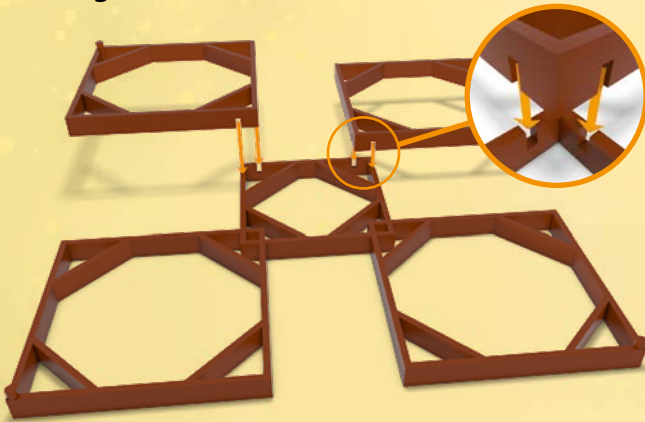
Doesn't tip over!
The Zausel doesn't stumble!



Doesn't tip over either!
No Zausel stumbles!

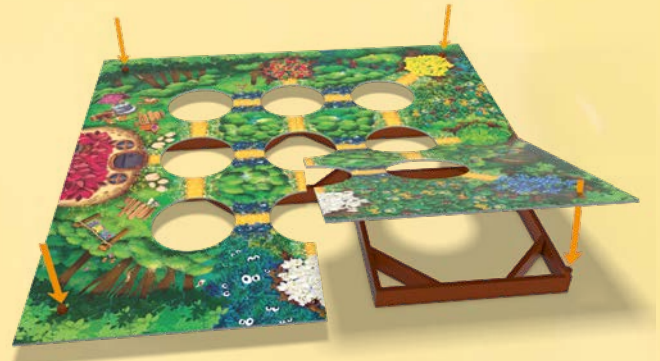
Game Setup:

Place the **small frame** in the center. Connect each of the **4 large frames** to the corners of the small frame.



The frames together form a large surface that elevates the game board.

Unfold the **game board** and place it onto the frames. Use the **4 holes** at the corners of the board to insert and secure it onto the frames.



The pegs at the corners do also prevent the game board from slipping.

- **Insert** a **trip trap** into each hole of the game board, making sure they are firmly attached to their racks underneath.
- **Rotate** all the trip traps until no one remembers which spaces are safe and which are unsafe. The spaces do not have to be next to the paths.
- Try to avoid having the trip traps touch the game board.



Use the brown posts in the middle of each trap to rotate them.

Place the **two forest ghosts** on the two middle "ghost paths." Ghosts can **only stay on ghost paths** – they never walk on normal paths.

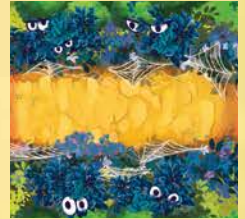
Each player chooses a Zausel and places it – without a hat – into the **Zausel hut**. If you are not playing with four players, leave any excess Zausels in the box.



Normal path
These paths are **only** for Zausels.



Ghost path
Ghosts and Zausels use these paths. **While a ghost is on there, no Zausel may pass through.**



Place the **hats** next to the game board, preferably **sorted** by the number of their rings.

The player who most recently stumbled will be the **starting player**. He **rolls** the die and places a **hat** – with **1 ring** – onto the **forest clearing of the rolled color**. If a **star** is rolled, the starting player can **choose any** forest clearing for that hat.

Game Idea and Goal:

Get **hats!** One of them is always „ready for pickup“ on a **forest clearing** (where a Zausel has left it...). To reach it, your Zausel must **avoid** the **forest ghosts** and step onto the **safe spaces** of the **9 trip traps**. When a Zausel reaches a hat, it puts it on and runs **back to the Zausel hut** with it. But quickly! Because the next forgotten hat is already waiting! Since the coolest hats have more rings, the winner at the end is the one who has recovered the **hats with the most rings**.

Game Play:

You take turns in clockwise order. When it's your turn,

- **first**, you move your **Zausel**.
- **Then**, you *may* relocate a **forest ghost**.

I. Move your Zausel

Where he wants to go:

- If your Zausel has **no hat on**, he tries to run **to a clearing with a hat**. Once there, he **puts the hat on**.
- With **a hat on his head**, he runs **back to the Zausel hut**, where he **takes it off**. Taking the hat off means that you put it in front of you and keep it.

This is how he moves:

- Move your Zausel **in any direction** along **paths without forest ghosts**.
 - At each trip trap he arrives, you have to place the Zausel **on one of the two spaces** and drop him.
- Is your Zausel stumbling or not?**



On which space of the trip trap do you want to place your Zausel?



Only one Zausel may stand on each space of a trap.

If the trip trap does not tip over ...

... then your Zausel **does not stumble**. Well done! **Keep walking with him and continue on and on without stumbling!** End your turn **only** when your Zausel ...
... **stumbles** or
... can **put on or take off a hat**.



In this turn, the purple Zausel enters three trip traps in succession without stumbling. He reaches the hat on the forest clearing and puts it on. This ends his movement.

If the trip trap tips over ...

... then your Zausel will **stumble!** **Place him** to the other "safe" space of this trip trap. Unfortunately, this **ends his movement**. Leave him here until your next turn.

What happens if the Zausel stumbles on the way back while wearing the hat?

- If a Zausel is wearing a **hat with 1 or 2 rings** when he stumbles, he **keeps** the hat on his head. (If it falls off his head, put it back on.)
- But if he is wearing a **hat with 3 rings**, he **loses it**: immediately **roll** for the **forest clearing** (color) where you have to **place the lost hat**. *If this clearing is **not empty** or if you roll a **star**, then place his lost hat in an empty clearing of your choice.*
→ This way, multiple hats can be on different clearings to be collected later.



Put on a hat + place a new one

If you move your Zausel to a clearing with a hat, **then you put it on him right there**. Well done! **This ends your Zausel's movement**. Leave him standing on this forest clearing until your next turn.

As soon as your Zausel has put on the hat, you immediately roll the die to determine a **new forest clearing** (colour). Place a hat with the **smallest available number of rings** there. Only when no more 1-ring hats are available you place a 2-ring hat. If those are also used up, you continue with 3-ring hats ...

If you roll a star or a clearing that is not empty, then you place the hat in another unoccupied clearing of your choice.

Rotating the trip traps

As soon as you place the **first hat with 2 rings** and (later) the **first hat with 3 rings**, you briefly interrupt the game. Now, just like at the beginning of the game, you **rotate all unoccupied trip traps** until no one knows where their "safe" and "unsafe" spaces are. Then you continue the game as usual.



Taking (off) the hat

If your Zausel with a hat on arrives at **the Zausel hut**, then take off his hat and **place it in front of you**. Well done – you have recovered a hat! **That ends your Zausel's movement**. Leave him on the Zausel hut until your next turn.



2. Relocate a forest ghost

At the **end of your turn** – when your Zausel had to stop his movement – you **may** relocate a **forest ghost**. Place it on **another unoccupied ghost path** of your choice, so that no Zausel can pass through there anymore. After that, the next player takes their turn.



The end of all hats

If there is no hat on **any forest clearing** and the hat **supply is empty**, you continue playing with this **change**:

- If your **Zausel has no hat** on its head, **you do not move it**. During your turn, you **only relocate one forest ghost** (if you want).
- However, if a **3-ring hat** from a stumbled Zausel is **put on a clearing**, **you can move again** – until once more a zausel puts on the last hat.

Game end and Winner Zausel:

The game ends when **all the hats** have been brought to the Zausel hut (and placed in front of you). Count the rings on your collected hats. The greatest collector of hats among all Zausels is the one who has the **most rings**. In case of a **tie**, you **also count the amount of hats**: the player with more in total wins. If the number of hats and rings is the same, you can settle the competition for the best Zausel with a rematch!



Art. Nr.: 60 110 5206

Designer: Claude Weber
Illustration: Michele Cavaloti
Layout: Oliver Richtberg

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



Die Zausel vom Zauberwald



6+



2-4



30



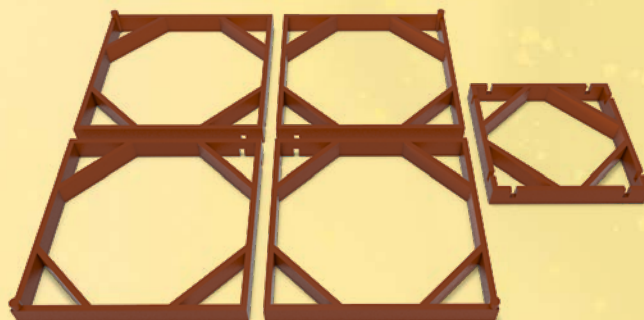
Une
mystérieuse
aventure
de Claude Weber

Les lutins adorent leurs bonnets. D'ailleurs, ils en portent toujours un sur la tête. Mais ils ont tendance à les laisser traîner. C'est pourquoi ils doivent sans arrêt aller récupérer leurs bonnets adorés. En soi, ça ne serait pas un problème... si la forêt magique n'était justement pas... magique ! Partout, des pièges menacent de vous faire trébucher et d'inquiétants fantômes errent dans les broussailles. Pour parcourir ces nombreux chemins maudits, rien de tel que de bien mémoriser les passages les plus sûrs. Les lutins pourront alors se déplacer allègrement, aussi vite que leur permettent leurs petites jambes agiles. Et ils en auront bien besoin. Car il s'agit là de récupérer des bonnets... et les lutins les aiment plus que tout.

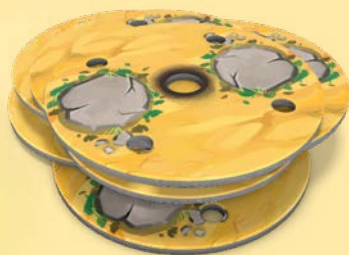
Contenu :



1 plateau de jeu



5 cadres (4 grands et 1 petit)



9 disques Piège



9 supports de piège



4 lutins (pions)



12 bonnets
(4x 1, 2 ou 3 anneaux)



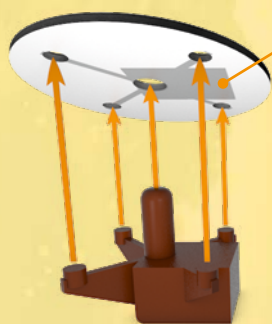
2 fantômes de la forêt



1 dé Couleurs

Avant la première partie,...

... assemblez les disques et les supports pour former les **pièges**. Pour cela, placez un disque sur chaque support comme indiqué ci-dessous :



Orientez la base du support comme le montre le dessin au dos du disque.

Si vous le souhaitez, vous pouvez également ajouter un point de colle pour fixer définitivement le disque sur le support.

Le secret des pièges

Le support est conçu de telle manière qu'il bascule lorsqu'un lutin s'arrête sur la case « **instable** » parmi les deux, mais pas s'il se trouve sur la case « **stable** ». De plus, il ne bascule pas si un lutin se trouve de chaque côté.



Bascule !
Le lutin trébuche !



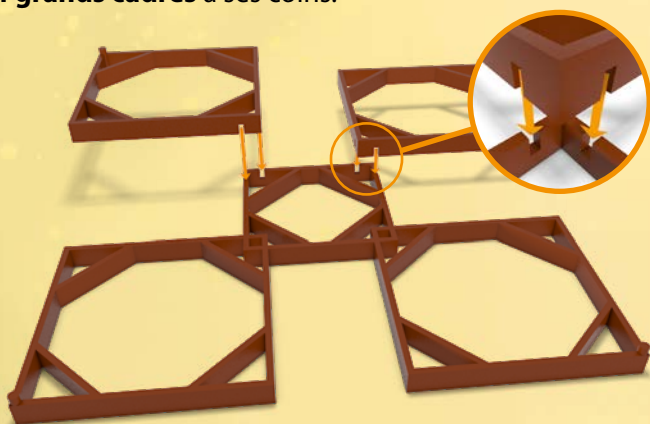
Ne bascule pas !
Le lutin ne trébuche pas !



Ne bascule pas non plus !
Aucun lutin ne trébuche !

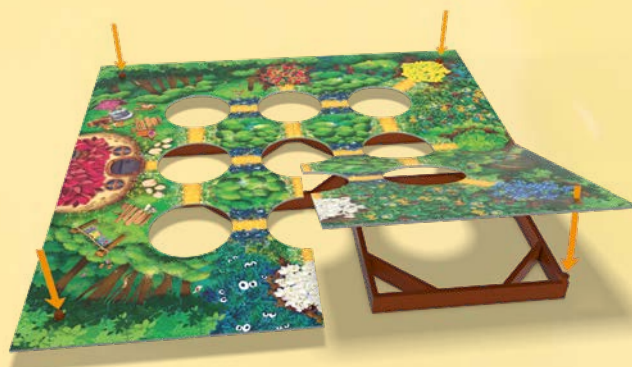
Mise en place :

Installez le **petit cadre** au centre, puis attachez les **4 grands cadres** à ses coins.



Les cadres constituent cette grande base pour le plateau.

Dépliez le **plateau** et coincez-le sur la base à l'aide des **4 trous** aux quatre coins.



Les chevilles aux coins des grands cadres empêchent le plateau de glisser.

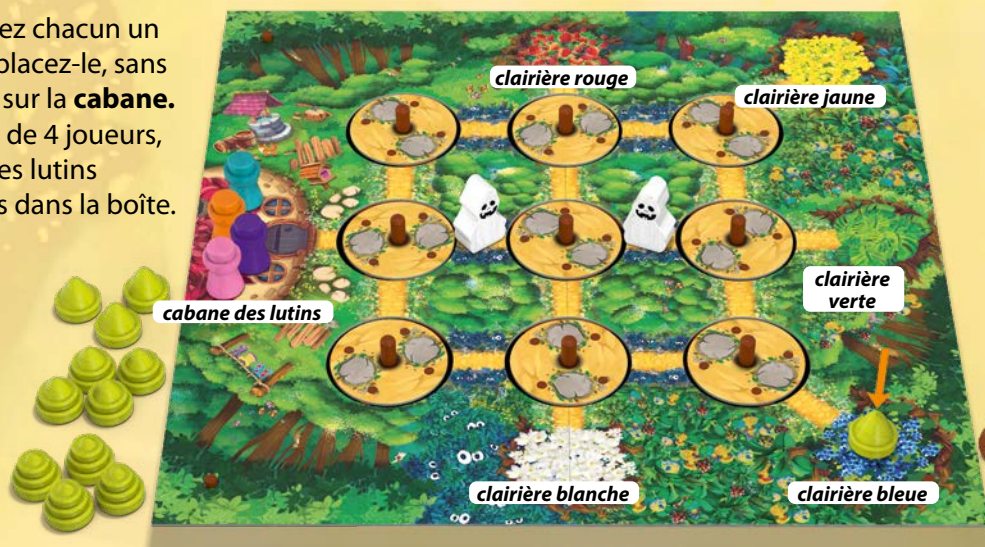
- Placez un **piège** dans chaque trou du plateau.
- **Tournez** tous ensemble les pièges jusqu'à ce que plus personne ne sache où se trouvent les cases « stables » et « instables ». Il n'est pas nécessaire d'aligner les cases avec les chemins.
- Veillez à laisser un petit espace entre le piège et le bord du trou.



Utilisez les souches marron au centre de chaque piège pour les tourner.

Placez **les deux fantômes de la forêt** sur les deux « **chemins hantés** » du centre. Ils ne peuvent se déplacer **que sur les chemins hantés**, jamais sur les chemins normaux.

Choisissez chacun un lutin et placez-le, sans bonnet, sur la **cabane**. À moins de 4 joueurs, rangez les lutins inutilisés dans la boîte.



Chemins normaux
Ces chemins sont réservés aux lutins !



Chemins hantés
Les fantômes errent sur ces chemins et les lutins peuvent les emprunter. **Tout fantôme qui s'y trouve empêche les lutins de passer.**



Gardez les **bonnets** à côté du plateau, de préférence **triés** selon le nombre d'anneaux.

Le dernier d'entre vous à avoir trébuché est le **Premier Joueur**. Lancez le dé et placez un bonnet avec **1 anneau** sur la **clairière de la couleur correspondant au résultat**. Si le dé indique l'étoile, placez le bonnet sur une **clairière au choix**.

Principe et but du jeu :

Récupérez des **bonnets** ! L'un d'eux vous attend toujours dans une **clairière** (là où l'un des lutins l'a oublié). Pour y accéder, vos lutins doivent **éviter les fantômes de la forêt** tout en empruntant les **cases stables des 9 pièges**. Dès qu'un lutin atteint un bonnet, il l'enfile et tente de le **ramener à la cabane**. Mais dépêchez-vous car le prochain bonnet perdu vous attend déjà ! Comme les bonnets les plus cool sont ceux avec le plus d'anneaux, le vainqueur sera celui qui aura rapporté les **bonnets avec le plus d'anneaux** au total à la cabane.

Déroulement de la partie :

Vous jouez à tour de rôle. À votre tour de jeu,
→ déplacez d'**abord** votre **lutin** ;
→ **puis**, vous pouvez déplacer un **fantôme de la forêt**.

I. Déplacez votre lutin

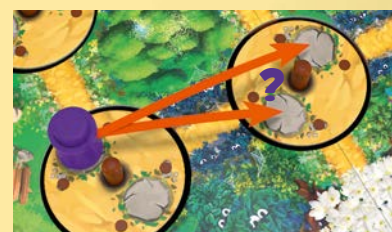
Votre objectif :

- Si votre lutin ne porte **pas de bonnet**, il essaye d'atteindre la clairière où un bonnet a été perdu. Une fois sur place, il l'enfile.
- **Avec son bonnet sur la tête**, il retourne à la cabane et l'enlève. Enlever son bonnet signifie que vous le **posez devant vous sur la table** et qu'il vous appartient.

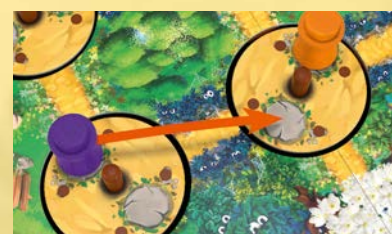
Vos déplacements :

- Déplacez votre lutin dans la **direction que vous voulez** en empruntant n'importe quel **chemin non occupé par un fantôme**.
- À chaque piège, vous devez **vous arrêter sur l'une des deux cases** et le lâcher.

Trébuché-t-il ou non ?



Sur quelle case souhaitez-vous placer votre lutin ?



Il ne peut y avoir qu'un lutin par case.

Le piège ne bascule pas

Dans ce cas, votre lutin ne trébuche pas. Bien joué ! **Continuez ainsi votre course de piège en piège sans tomber !** Votre tour prend fin uniquement si votre lutin ...

... **trébuche** ou

... peut **enfiler ou retirer son bonnet**.



Dans cet exemple, le lutin violet franchit 3 pièges sans tomber. Il atteint le bonnet dans la clairière et l'enfile. Son tour est terminé.

Le piège bascule

Dans ce cas, votre lutin **trébuche ! Placez-le** sur la case « **stable** » de l'autre côté de ce piège. Il a malheureusement **terminé** son déplacement. Il reste là jusqu'à votre prochain tour.

Votre lutin perd-il son bonnet en chemin vers la cabane ?

- Si votre lutin portait un **bonnet avec 1 ou 2 anneau(x)** lors de sa chute, il le **garde** sur la tête. (S'il tombe, remettez-lui.)
- Mais s'il portait un **bonnet à 3 anneaux**, il le **perd** : relancez immédiatement le dé et **remettez le bonnet perdu** dans la **clairière** de la couleur indiquée par le résultat. *Si cette clairière n'est pas vide ou que le dé indique l'étoile, remettez le bonnet perdu dans une clairière vide de votre choix.*
→ Il peut ainsi y avoir des bonnets dans plusieurs clairières, prêts à être récupérés.



Enfilez un bonnet et placez-en un nouveau

Si vous déplacez votre lutin sans bonnet sur une clairière qui en contient un, **mettez-lui immédiatement le bonnet sur la tête**. Bien joué !

Votre lutin a **terminé son déplacement**.

Laissez-le dans cette clairière jusqu'à votre prochain tour.

Dès que votre lutin a enfilé un bonnet, relancez immédiatement le **dé**. Placez un bonnet, **avec le moins d'anneaux possibles**, dans la **nouvelle clairière** de la couleur obtenue. S'il ne reste plus de bonnet à 1 anneau, placez-y un bonnet à 2 anneaux. S'il n'en reste plus non plus, placez-y un bonnet à 3 anneaux.

Si le dé indique l'étoile ou une clairière qui n'est pas vide, placez le nouveau bonnet dans une clairière vide de votre choix.

Tournez les pièges

Dès que vous placez le **premier bonnet à 2 anneaux** et (plus tard) le **premier bonnet à 3 anneaux**, interrompez la partie quelques instants : **tournez tous les pièges inoccupés** (comme en début de partie) jusqu'à ce que plus personne ne sache où se trouvent les cases « stables » et « instables ». Puis reprenez le cours normal du jeu.



Retirez le bonnet et placez-le devant vous

Lorsque vous ramenez votre lutin à la **cabane** avec son bonnet sur la tête, retirez-le et **placez-le devant vous**. Chapeau bas, vous avez ramené un bonnet à la maison ! Votre lutin a **terminé son déplacement**. Laissez-le dans la cabane jusqu'à votre prochain tour.



2. Déplacez un fantôme de la forêt

Pour finir votre tour, une fois que votre lutin ne peut plus se déplacer, vous **pouvez déplacer un fantôme de la forêt**. Placez-le sur un **chemin hanté non occupé** au choix pour empêcher les lutins de passer. C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.



La fin de tous les bonnets

Si plus **aucun bonnet** ne se trouve **dans une clairière** et que la **réserve est vide**, finissez la partie avec la **modification** suivante :

- Si votre **lutin n'a pas de bonnet sur la tête**, vous ne pouvez **pas le déplacer**. Durant votre tour, vous ne pouvez **plus que déplacer un fantôme de la forêt** (si vous le souhaitez).
- Cependant, dès qu'un **bonnet à 3 anneaux est remis dans une clairière**, suite à la chute d'un lutin, **tous les lutins peuvent de nouveau se déplacer** jusqu'à ce que l'un d'eux le récupère ...

Fin de la partie et lutin vainqueur :

La partie s'arrête dès que **tous les bonnets** ont été ramenés à la cabane, c'est-à-dire posés devant vous. Chacun additionne alors les anneaux sur tous ses bonnets récupérés. Le plus grand collectionneur de bonnets parmi les lutins est celui qui **totalise le plus d'anneaux**. En cas d'**égalité**, vous pouvez également compter le **nombre de bonnets** : le vainqueur est alors celui qui en a récupéré le plus. Si l'égalité persiste, pour départager les *ex aequo* et connaître le plus grand collectionneur de bonnets, le mieux est de refaire une partie !



Art. Nr.: 60 110 5206

Auteur : Claude Weber
Illustrations : Michele Cavaloti
Mise en page : Oliver Richtberg
Traduction : Éric Bouret

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



Die Zausel vom Zauberwald



6+



2-4



30



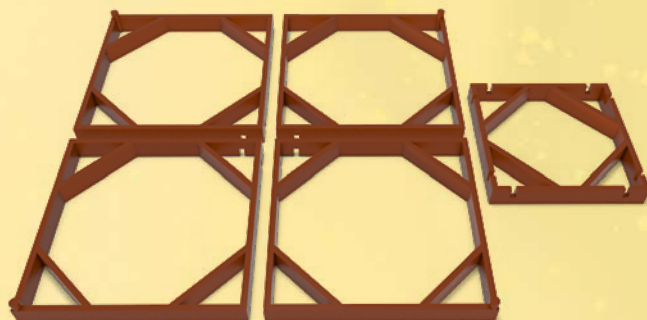
**Una
misteriosa
avventura
di Claude Weber**

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.

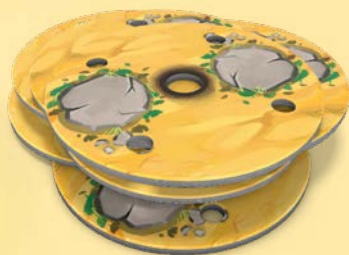
Materiale di gioco:



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:

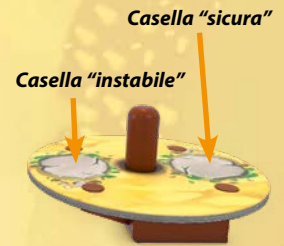


Il "blocco" del supporto va orientato secondo l'illustrazione stampata sotto la piastra.

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!



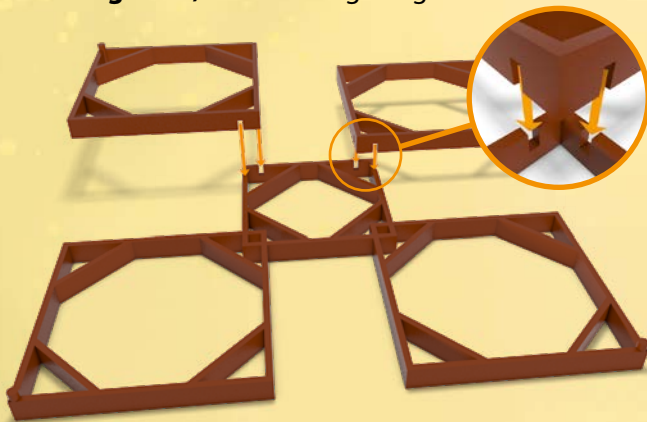
Non si ribalta!
Il Zausel non inciampa!



Nemmeno questo si ribalta.
Nessun Zausel inciampa!

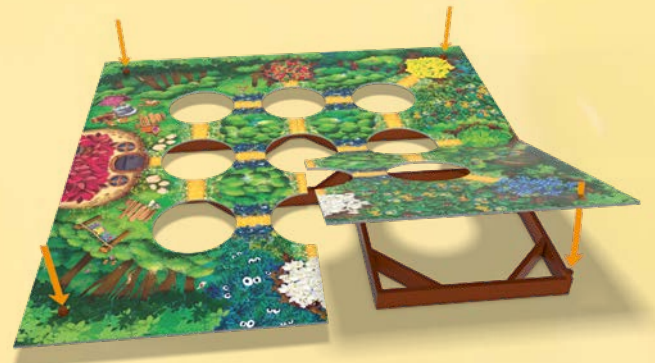
Preparazione del gioco:

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.

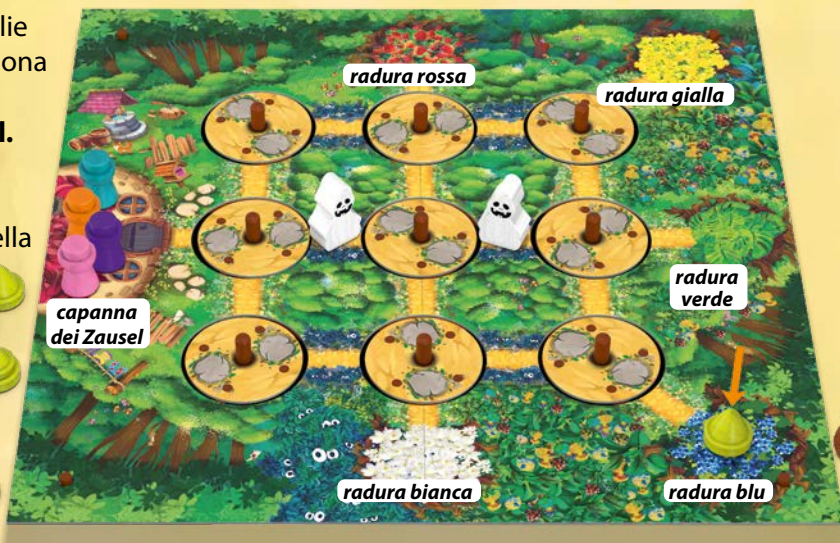
- **Inserite** in ogni foro del tabellone una **piastra trabocchetto**, saldamente fissata al suo supporto.
- **Ruotate** tutti insieme le piastre trabocchetto, finché nessuno ricorda più dove si trovano le caselle "sicure" e quelle "instabili". Le caselle non devono per forza trovarsi sui sentieri.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

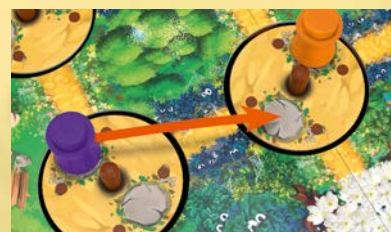
Come si muove:

- 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 **racchiudere 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.



Racchiudere 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

