

WIE DIE WOMBATS

von
Thomas
Schneider-Axmann



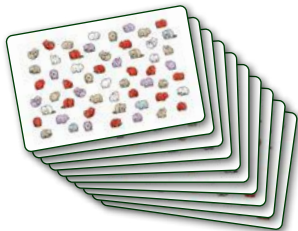
Die Wombats wimmeln wie wild auf der Wiese umher. Doch wie viele sind es eigentlich? Das Institut für Wombat-Wissenschaften kann das auch nur schätzen und braucht erfahrene Wombat-Wächter wie euch, um Ordnung in das Wuseln zu bringen. Könnt ihr ihnen helfen die Studien zu vollenden?



SPIELZIEL

Schätzt gemeinsam, auf welchen Karten sich wie viele Wombats verstecken und legt sie in die richtige Reihenfolge. Aber Vorsicht! Wenn ihr zu wild vorgeht, geratet ihr mit den Wombats in die Wolle!

ZUBEHÖR



65 Wombat-Karten



40 Aufgabenkarten
(jeweils 8 für die
Schwierigkeitsstufen 1 bis 5)



1 Sanduhr



2 Pfeilkarten



2 Übersichtskarten
(in 4 Sprachen)



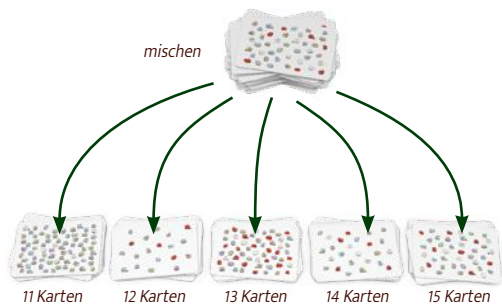
1 Wombat-Figur



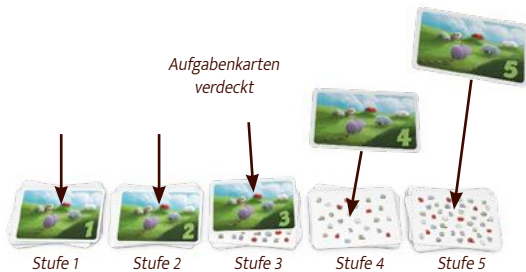
1 Punkttafel



VORBEREITUNG



Mischt die 65 Wombat-Karten mit der Wombat-Seite nach oben. Bildet daraus 5 Rundenstapel – je einen für die Runden 1, 2, 3, 4 und 5 mit 11, 12, 13, 14 und 15 Karten.



Sortiert die Aufgabenkarten nach ihrer Rückseite und legt eine Karte der Stufe 1 verdeckt auf den Stapel der ersten Runde, eine Karte der Stufe 2 auf den Stapel der zweiten Runde, usw. Die restlichen Aufgabenkarten legt ihr zurück in die Schachtel.

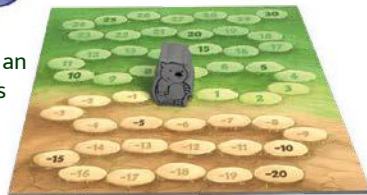


Legt die Pfeilkarten wie abgebildet an einer Ecke eurer Spielfläche aus. Sie helfen euch dabei die Spielfläche zu begrenzen. (Das Gras ist „unten“)



Stellt die Sanduhr so, dass ihr sie alle gut erreichen könnt.

Legt die Punkttafel an den Rand des Tisches und platziert die Wombat-Figur auf Feld 0.



Startspieler ist, wer zuletzt einen Beutel bei sich hatte.



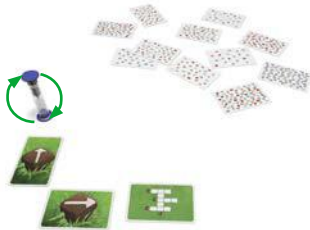
2



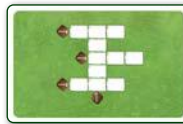


SPIELBLAUF

Ihr spielt **5 Runden**. Zu Beginn jeder Runde deckt der Startspieler die Aufgabenkarte des aktuellen Rundenstapels auf. Schaut sie euch in Ruhe an.



Anschließend dreht der Startspieler die Sanduhr um. Sobald die Zeit läuft, breitet er alle Wombat-Karten des Rundenstapels neben der Spielfläche aus und beginnt die **Aufgabe** zu lösen, indem er eine **Wombat-Karte** seiner Wahl platziert.



Auf jeder **Aufgabenkarte** ist ein Muster abgebildet, das ihr mit den Wombat-Karten legen sollt. Die **Anzahl** der Wombats pro Karte soll dabei **in Pfeilrichtung größer** werden.

Jetzt ist im Uhrzeigersinn jeder von euch an der Reihe und kann **eine** der folgenden Aktionen machen:



Eine neue Wombat-Karte legen.

Die neue Karte muss horizontal oder vertikal an eine bereits gelegte Karte angrenzen.



Eine **Wombat-Karte** aus dem Muster **entfernen** und zurück zu den verfügbaren Karten dieser Runde legen.



Zwei Karten, die bereits angelegt wurden, **vertauschen**.



Ihr dürft euch dabei **jederzeit** miteinander **absprechen**.

Das darfst du in deinem Zug **nicht**:



Eine bereits angelegte Wombat-Karte an eine **neue Position** legen oder mit einer nicht angelegten Karte **tauschen**.



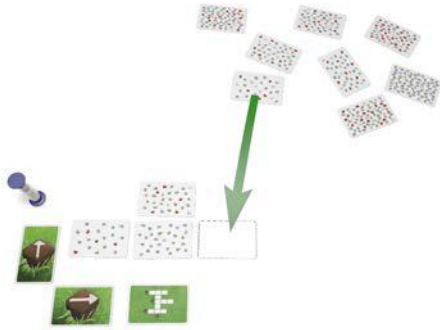
Es gibt **jedes Mal** einen Minuspunkt, wenn eine Regel verletzt wird (wenn zum Beispiel jemand außerhalb seines Zuges eine Aktion macht.)



3



Ablaufbeispiel:



Wolfgang ist an der Reihe. Er legt eine Karte, von der er glaubt, dass sie mehr Wombats zeigt als die bereits liegende.



Wanda schaut etwas genauer hin und bemerkt, dass Wolfgang sich geirrt hat und doch weniger Wombats auf der Karte sind. In ihrem Zug tauscht sie die beiden Karten miteinander.



Später im Spiel wird es immer schwieriger die nächsthöhere Karte zu finden, da sich einige Karten nur um wenige Wombats unterscheiden. Willi hat allerdings das Glück, dass hier die Reihe endet und er kann problemlos einen großen Sprung machen.



Wendy legt in ihrem Zug die letzte Karte an und das Muster ist komplett. Noch ist die Sanduhr nicht ganz abgelaufen. Es bleibt noch einmal Zeit die Reihenfolge aller Karten zu überprüfen und Änderungen vorzunehmen.



DIE ZEIT LÄUFT AB

Nur wirklich bewanderte Wombat-Wächter schaffen es eine Aufgabe abzuschließen, **bevor** die Sanduhr durchgelaufen ist. Deshalb dürft ihr die Sanduhr **pro Aufgabe** bis zu **zwei Mal** umdrehen. Ihr kassiert aber jedes Mal **2 Minuspunkte** dafür. Ist die Sanduhr **bereits durchgelaufen**, kurz bevor ihr sie umdreht, bekommt ihr sogar **4 Minuspunkte**. Spielt niemals weiter, wenn die Sanduhr nicht läuft! Falls es euch doch passiert, brecht die Runde ab. Mischt die genutzten Wombat-Karten. Tauscht dann eure Aufgabenkarte mit einer der gleichen Stufe aus der Schachtel. Kassiert **3 Minuspunkte** und startet die Runde erneut.



AUFGABE ABGESCHLOSSEN

Sobald ihr am gelegten Muster nichts mehr verändern wollt, legt ihr die Sanduhr **flach auf den Tisch**. Jetzt schaut ihr, ob ihr richtig gelegt habt. **Dreht** dazu **alle Wombat-Karten um**. Auf jeder **Rückseite** erfahrt ihr, wie viele Wombats auf dieser Karte abgebildet sind. Nun überprüft ihr, ob die Anzahl der Wombats entlang **jedes Pfeils** auf der Aufgabenkarte größer wird.



Pluspunkte gibt es:

Falls sich **nur ein** oder **kein Fehler** eingeschlichen hat, erhaltet ihr **Punkte** in Höhe der **Schwierigkeitsstufe** (1 Punkt in Runde 1, 2 Punkte in Runde 2, ...). Habt ihr die Aufgabe **fehlerfrei** gelöst **ohne** die Sanduhr zwischen- durch umzudrehen, erhaltet ihr sogar die **doppelte Punktzahl**.

Minuspunkte gibt es:

Für jeden Fehler in einer Reihe erhaltet ihr **1 Minuspunkt**. Dabei vergleicht ihr jede Karte mit der **direkt vor** ihr liegenden. Jede Karte kann **maximal 2 Minuspunkte** bringen – einen horizontal und einen vertikal. Wenn eine Karte an einer **Position** liegt, die nicht auf der Aufgabenkarte zu sehen ist, erhaltet ihr dafür ebenfalls **1 Minuspunkt**.



Eine Lücke trennt zwei Reihen voneinander!

Verrechnet Plus- und Minuspunkte und bewegt die Wombat-Figur entsprechend der erhaltenen Punkte vorwärts bzw. rückwärts. Legt die gerade gelöste Aufgabe zusammen mit den Wombat-Karten zurück in die Schachtel und macht mit der nächsten Runde weiter.



Abrechnungsbeispiel:







In Runde 4 hat die Gruppe, nachdem die Sanduhr einmal umgedreht wurde, dieses Muster gelegt. Ein Fehler hat sich zwar eingeschlichen, doch das reicht um Pluspunkte zu sammeln. Die Gruppe erhält:

- 4 (Aufgabe der Stufe 4)
- 1 (ein Fehler)
- 2 (Umdrehen der Sanduhr)
- = 1 Pluspunkt



SPIELENDE

Das Spiel endet vorzeitig und euer Team verliert, falls ihr 20 oder mehr Minuspunkte erreicht. Andernfalls endet das Spiel nach der 5. Runde und ihr könnt hier nachschauen wie gut ihr wart:

-  **-19 bis -10 Punkte:** So richtig viel habt ihr nicht in Erfahrung gebracht. Wer hätte denn ahnen können, dass es hier so viele Wombats gibt? Aber auch die wichtigsten Wombat-Wächter haben einmal klein angefangen. Probiert es doch einfach nochmal!
-  **-9 bis 0 Punkte:** Damit lässt sich schon mal etwas anfangen. Die Wissenschaft hat dank euch ein paar neue Erkenntnisse gewonnen, aber es gibt noch viel zu entdecken!
-  **1 bis 10 Punkte:** Wow! Ihr versteht wirklich was von Wombats. Das Institut ist euch sehr dankbar, denn es hat durch euch große Fortschritte gemacht.
-  **11 oder mehr Punkte:** Wombastisch! Ihr seid wirklich die Experten unter den Experten, wenn es um Wombat-Verwaltung geht. Dank eurer Hilfe konnten die Wissenschaftler ihre Studie beenden und ihr werdet namentlich in der Fachzeitschrift „Wir und die Wombats - Weisheiten der Wombat-Welt“ erwähnt.



SPIELVARIANTE

Auf einigen Aufgabenkarten ist ein **rotes Nacktnasewombat** zu sehen und auf einigen anderen ein **weißes Albinowombat**. Wenn ihr schon etwas geübt im Wombat-Schätzen seid, beachtet ihr bei diesen Aufgaben nur die Anzahl der **roten** bzw. **weißen Wombats** auf den Karten. Andere Wombats **zählen nicht** mit. Die Auflösung findet ihr ebenfalls auf der Rückseite der Wombat-Karten. Sollte die Anzahl auf zwei Karten **gleich groß** sein, könnt ihr diese in **beliebiger** Reihenfolge platzieren.



ÜBERSICHT: PUNKTEVERGABE

Punkte	für
-2	Sanduhr vor Ablauf umgedreht
-4	Sanduhr nach Ablauf umgedreht
-3	Sanduhr nicht umgedreht, aber weiterspielt → Runde neu starten.
-1	unerlaubter Spielzug (z.B. Spieler nicht an der Reihe; Karte verschoben)
-1	<i>Endabrechnung</i> : jede falsch eingeordnete Karte
-1	<i>Endabrechnung</i> : jede Karte, die dem Aufgabenmuster nicht entspricht
+1 x Stufe	<i>Endabrechnung</i> : keine oder eine falsch eingeordnete Karte
x2	keine falsch eingeordnete Karte und Sanduhr nicht umgedreht

Diese Tabelle findet ihr auch auf den Übersichtskarten.

Art.Nr.: 60 110 5169
 Autor: Thomas Schneider-Axmann
 Illustration: Dennis Lohausen
 Redaktion: Anton Knittel
 Layout: Oliver Richtberg

2023 ZOCH Verlag
 Simba Toys GmbH & Co. KG
 Werkstraße 1
 D-90765 Fürth
 service.zoch-verlag.de
 zoch-verlag.com



WIE DIE WOMBATS

by
Thomas
Schneider-Axmann



The wombats are scurrying across the meadow. But how many are there actually? Even the Institute for Wombat Sciences can only estimate their number and needs experienced wombat watchers like you in order to straighten out the scurrying chaos. Can you help them complete their studies?

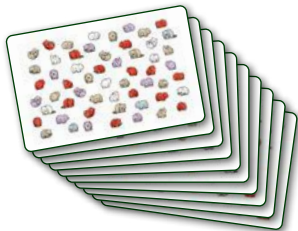


OBJECT OF THE GAME

As a team, make an estimate of the number of wombats hiding on which cards, and place them in the right order. But beware! If you are too wild, you'll get into a struggle with the wombats!



GAME MATERIALS



65 wombat cards



40 task cards
(8 each in difficulty levels 1 to 5)



1 sand timer



2 arrow cards



2 overview cards
(in 4 languages)



1 wombat figure



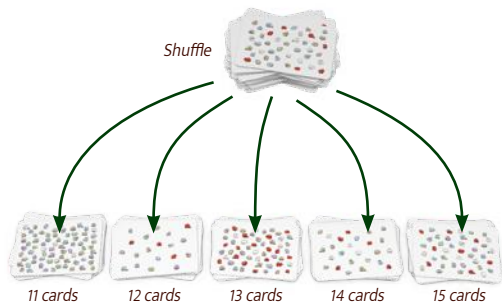
1 scoring board



8



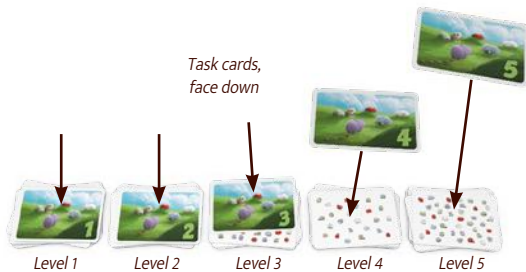
SET-UP



Shuffle all 65 wombat cards with the wombat side facing up. Form five piles, one for each round – for rounds 1, 2, 3, 4, and 5, with 11, 12, 13, 14, or 15 cards.



Lay out the arrow cards, as shown in the illustration. They help you to set the borders of the playing area. (The grass is „at the bottom.“)



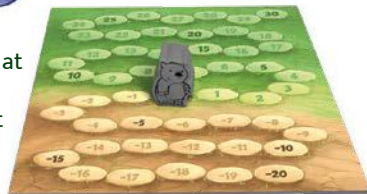
Sort the task cards according to their difficulty level (shown on the backs) and put one level-1 card face down on top of the wombat card pile for the first round, one level-2 card on the pile for the second round, and so on.

Put the remaining task cards back into the box.



Position the sand timer so that all players can easily reach it.

Put the scoring board at the edge of the table and place the wombat figure on space 0.



The player who last had a bag with him or her becomes the starting player.



COURSE OF THE GAME

The game is played over **5 rounds**. At the beginning of each round, the starting player reveals the task card of the pile for the current round. Look at it carefully.



Then the starting player turns the sand timer over. As soon as the time has started running, he spreads out all the wombat cards of the pile for the current round next to the playing area. Then he begins to solve the **task** by placing a **wombat card** of his choice.



Each **task card** shows a pattern that you have to create with the wombat cards.

The **number** of wombats per card has to increase **in the direction of the arrow**.

Now, in clockwise order, each player has a turn. You can carry out **one** of the following actions:



Place a new wombat card. The new card has to horizontally or vertically abut on an already-laid-out card.



Remove a wombat card from the pattern and put it back to the cards available for this round.



Swap two cards that have already been placed.



You may **consult** with each other **at any time**.

This is what you may **not** do on your turn:



Reposition an already-placed wombat card or **exchange** it with a card that has not been placed yet.



Every time a rule is violated, you get a minus point (for instance, if somebody takes an action when it's not his turn).

Example of a round:



It is Wolfgang's turn. He plays a card that he thinks shows more wombats than the already-laid-out one.



Wanda takes a closer look and notices that Wolfgang is wrong and that there are actually fewer wombats on the card. On her turn, she swaps the two cards.



Later in the game, it becomes more and more difficult to find the next higher card, since some cards differ only by a few wombats. Willie, however, is lucky: The row ends here, and he can easily make a big leap.



On her turn, Wendy places the last card, and this completes the pattern. The sand timer has not totally run out yet. So there is some time left to check the order of all the cards and make changes, if necessary.



THE TIME RUNS OUT

Only really skilled wombat watchers manage to complete a task **before** the sand timer has run through. Therefore, you may turn the sand timer over **once or twice per task**. However, you get **2 minus points** each time for doing this. If the sand timer has **already run out** shortly before you turn it over, you even get **4 minus points**. Never continue to play if the sand timer is not running! But in case this happens, terminate the round immediately. Shuffle the wombat cards you have used. Then exchange your task card with a card of the same level from the box. You get **3 minus points** and restart the round.



TASK COMPLETED

Once you no longer want to make any changes to the pattern you have laid out, you put the sand timer **flat on the table**. Now you check whether the layout is correct. To do so, **turn all wombat cards over**. You see on each **card back** how many wombats are depicted on this card. Then you check whether the number of wombats along **each arrow** on the task card increases.

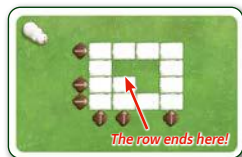


Plus points:

If you have made **no mistakes** or **only one mistake**, you get **points** equal to the **difficulty level** (1 point in round 1, 2 points in round 2, etc.). If you have solved the task **without any mistake** and **without** turning the sand timer over in between, you even get **twice as many points**.

Minus points:

For every mistake in a row, you get **1 minus point**. Compare each card with the card lying **directly in front** of it. Each card can give you a **maximum of 2 minus points**: one horizontally and one vertically. If a card is lying in a **position** that is not shown on the task card, you get **1 minus point** for this as well.



A gap separates two rows!

Offset your plus points with your minus points and move the wombat figure forward or backward, according to your score. Put the just-solved task, along with the wombat cards, back into the box and continue with the next round.



Scoring example:







In round 4, after turning the sand timer over once, the group has created this pattern. They have made one mistake, but that is good enough for collecting plus points. The group gets:

- 4 (level-4 task)
- 1 (one mistake)
- 2 (turning the sand timer over)
- = 1 plus point



END OF THE GAME

If you get 20 or more minus points, the game ends prematurely and your team loses. Otherwise, the game ends after the 5th round, and you can check here how well you did:

-  **-19 to -10 points:** You didn't actually find out that much. Who could have imagined that there are so many wombats here? But even the most renowned wombat watchers started out small. Just try again!
-  **-9 to 0 points:** That's something to start from. Thanks to you, the scientists have gained a few new insights – but there is still much more to discover!
-  **1 to 10 points:** Wow! You really know about wombats. The institute is very grateful, since it has made great progress thanks to you.
-  **11 or more points:** Wombastic! You really are the experts among the experts when it comes to wombats. Thanks to your help, the scientists were able to finish their survey, and you will be mentioned by name in the scientific journal „We and the Wombats – Wisdom in the Wombat World.“



GAME VARIANT

Some task cards show a **red bare-nosed wombat**, and some others depict a **white albino wombat**. If you already are a bit more experienced in wombat guessing and try to solve these tasks, consider only the number of **red** or, respectively, **white wombats** on the cards. Other wombats are **not included in the count**. The solution can also be found on the backs of these wombat cards. If the number is **equal** on two cards, you can place these in **any** order.



OVERVIEW: AWARDING OF POINTS

Points	for
-2	Sand timer turned over before it has run out
-4	Sand timer turned over after it has run out
-3	Sand timer not turned over, but you continue playing → restart round
-1	Illegal game turn (e.g., taking an action if it's not your turn; repositioning a laid-out card)
-1	<i>Final scoring:</i> each card laid out in an incorrect order
-1	<i>Final scoring:</i> each card placed in a position that doesn't comply with the pattern of the task
+1 x level	<i>Final scoring:</i> no cards or one card laid out in an incorrect order
x2	no card laid out in an incorrect order, and sand timer not turned over

You can find this table also on the overview cards.

Art no.: 60 110 5169

Designer: Thomas Schneider-Axmann

Illustrations: Dennis Lohausen

Editing: Anton Knittel

Layout: Oliver Richtberg

Translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

2023 ZOCH Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

service.zoch-verlag.de

zoch-verlag.com



WIE DIE WOMBATS

de
Thomas
Schneider-Axmann



Il y a tellement de wombats qui grouillent partout dans la prairie qu'il est difficile de les compter. L'Observatoire Scientifique des Wombats ne possède qu'une estimation de leur nombre et a besoin de gardiens expérimentés comme vous pour mettre de l'ordre au milieu de toute cette agitation. Pourrez-vous les aider à boucler leur étude ?

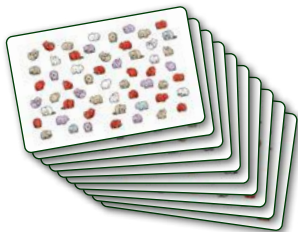


BUT DU JEU

Estimez collectivement combien de wombats se cachent sur chaque carte et classez-les dans le bon ordre. Mais attention : si vous allez trop vite, ce sera loin d'être dans la poche !



CONTENU



65 cartes Wombats



40 cartes Objectif
(8 par niveau de 1 à 5)



1 sablier



2 cartes
Flèche



2 aides de jeu
(en 4 langues)



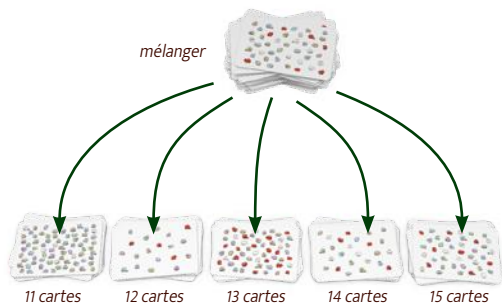
1 pion Wombat



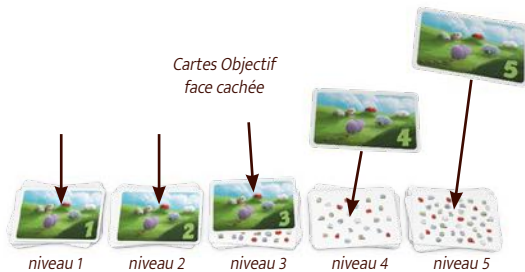
1 piste de score



MISE EN PLACE



Mélanges les 65 cartes Wombats, face Wombats visible. Formez 5 piles pour chacune des manches 1, 2, 3, 4 et 5, respectivement de 11, 12, 13, 14 et 15 cartes.



Triez les cartes Objectif selon leur verso et placez, face cachée, une carte de niveau 1 sur la pile de la 1^{re} manche, une carte de niveau 2 sur la pile de la 2^e manche,... Remettez les cartes Objectif restantes dans la boîte.

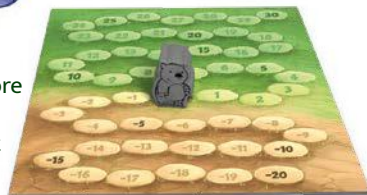


Placez les cartes Flèche, comme indiqué, dans un coin de votre zone de jeu pour la délimiter. (L'herbe est « à la base ».)



Placez le sablier à portée de main de tous les joueurs.

Installez la piste de score au bord de la table et placez le pion Wombat sur la case 0.



Le dernier joueur à avoir eu une poche sur lui commence.

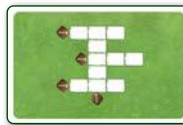


DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en **5 manches**. Au début de chacune d'elles, le Premier Joueur révèle la carte Objectif de la manche. Prenez le temps de la regarder.




Il retourne ensuite le sablier, puis étale immédiatement toutes les cartes Wombats de la pile correspondant à cette manche et se lance le premier à la poursuite de l'**objectif** en plaçant **1 carte Wombat** de son choix.




Chaque carte Objectif indique le modèle que vous devez reproduire avec les cartes

Wombats. Le **nombre** de wombats visibles sur chaque carte doit toujours être **croissant dans le sens des flèches**.


Chacun de vous joue à tour de rôle et peut choisir **1 action** parmi les suivantes :

 **Poser une nouvelle carte Wombats.** Celle-ci doit être adjacente horizontalement ou verticalement à une carte Wombat déjà placée.



 **Remettre une carte Wombats déjà placée** dans la réserve de cartes disponibles pour cette manche.




 **Intervertir la position de 2 cartes** déjà placées.



Vous pouvez **vous concerter à tout moment** avant d'agir.

Action interdite :

 Vous ne pouvez pas déplacer une carte Wombat à **un autre endroit** ou **l'échanger** contre une carte disponible non encore placée.



Chaque action interdite vous fait perdre 1 point (si quelqu'un effectue 1 action en dehors de son tour de jeu, par exemple).

Exemple d'un tour de jeu :



C'est à Wolfgang de jouer. Il place une carte sur laquelle il estime qu'il y a plus de wombats que sur la carte adjacente précédente.



Wanda regarde plus attentivement et remarque que Wolfgang s'est trompé et qu'en fait il y a moins de wombats sur la carte. À son tour de jeu, elle décide donc d'invertir les deux cartes.



Plus tard dans la partie, il devient de plus en plus difficile de trouver la carte suivante sur laquelle apparaissent plus de wombats, car l'écart entre deux cartes est parfois de quelques individus. Willi a la chance que ce soit la dernière carte de la rangée d'après le modèle et peut donc se permettre un grand écart avec la précédente.



À son tour, Wendy place la dernière carte et le modèle est terminé. Le temps n'est pas totalement écoulé ; les joueurs peuvent encore vérifier l'ordre des cartes et faire d'éventuels changements.



LE TEMPS EST ÉCOULÉ

Seuls de véritables gardiens experts sont capable d'atteindre un objectif **avant** que le temps ne soit écoulé. C'est pourquoi il est permis de retourner jusqu'à **2 fois** le sablier **par objectif**. Mais ceci vous fait **perdre** à chaque fois **2 points**. Si le sablier **s'arrête** juste avant que vous ne le retourniez, vous **perdez** même **4 points** ! Ne continuez pas à jouer si le sable ne coule plus. Si cela se produit, arrêtez la manche. Mélangez les cartes Wombats utilisées. Remplacez votre carte Objectif par une autre carte de la boîte de même niveau. Vous **perdez 3 points** et recommencez la manche.



OBJECTIF ATTEINT

Dès que vous ne souhaitez plus modifier la position de vos cartes, **couchez** le sablier. Il est temps de vérifier si votre placement est correct. Pour cela, **retournez toutes** les cartes Wombats. Au **dos** de chacune d'elles est indiqué le nombre de wombats représentés ; vérifiez si ces nombres sont croissants, dans le sens de **chacune des deux flèches**.



Vous **gagnez** des points :

Si vous n'avez fait qu'**une seule** erreur ou **aucune**, vous marquez autant de **points** que le **niveau de difficulté** (1 point à la 1^{re} manche, 2 points à la 2^e manche, ...). Si vous n'avez commis **aucune erreur** et atteint l'objectif **sans** avoir eu à retourner le sablier une seule fois, vous marquez le **double de points**.

Vous **perdez** des points :

Chaque erreur dans une colonne ou rangée vous fait **perdre 1 point**. Pour cela, comparez chaque carte avec la carte **adjacente précédente**. Une carte ne peut vous faire **perdre** que **2 points maximum** (horizontalement et verticalement). Si la position d'une carte ne respecte pas le modèle, vous **perdez également 1 point**.

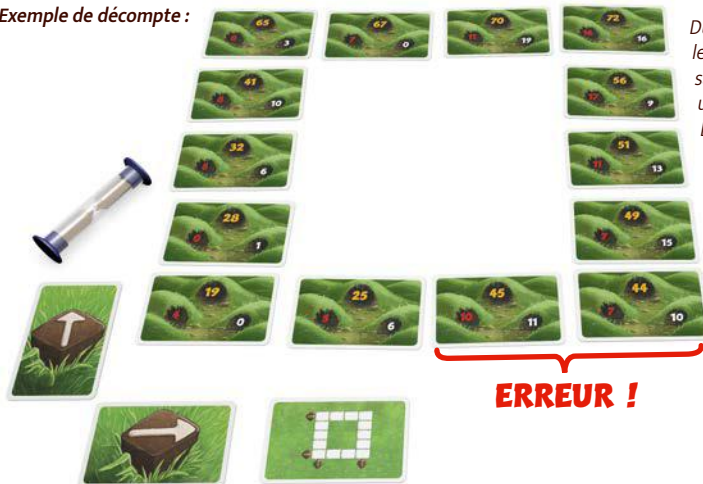


Un espace sépare 2 rangées ou colonnes !

Faites le total des points gagnés et perdus, puis déplacez le pion Wombat du nombre de cases correspondant sur la piste de score. Remettez la carte Objectif ainsi que les cartes Wombats utilisées dans la boîte et enchaînez avec la manche suivante.



Exemple de décompte :




Durant la 4^e manche, le groupe a réalisé le modèle suivant, après avoir retourné le sablier une seule fois. Certes, il a commis une erreur, mais il progresse quand même. Le groupe marque :


4 (objectif de niveau 4)
- 1 (1 erreur)
- 2 (sablier retourné)
= 1 point





FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête prématurément et vous perdez si le pion Wombat atteint ou tombe en dessous de -20 points. Sinon, la partie s'arrête à l'issue de la 5^e manche et vous pouvez alors analyser votre performance :

 **-19 à -10 points** : Vous n'avez pas appris grand chose. Qui aurait pensé qu'il y avait autant de wombats ici ? Mais même les meilleurs gardiens de wombats ont commencé petits. Pourquoi ne pas réessayer ?

 **-9 à 0 points** : Au moins, c'est un début. Grâce à vous, l'Observatoire a acquis quelques connaissances supplémentaires, mais il reste encore beaucoup à découvrir !

 **1 à 10 points** : Ouah ! Vous vous y connaissez en wombats. L'Observatoire vous est reconnaissant car il a fait de gros progrès grâce à vous.

 **11 points ou plus** : Fantastique ! Vous êtes la crème des experts dans la gestion des wombats. Votre aide a permis aux scientifiques de boucler leur étude et vos noms sont cités dans la revue spécialisée « Le Monde des Wombats ».



VARIANTE

Sur certaines cartes Objectif apparaît un **wombat commun rouge** et sur d'autres un **wombat albinos blanc**. Lorsque vous serez devenus experts en wombats, ne prenez en compte respectivement que les **wombats rouges** ou **blancs** pour atteindre votre objectif. Les autres wombats ne comptent pas. La solution se trouve également au dos de chaque carte Wombats. Si le **nombre** de wombats sur deux cartes est **identique**, vous pouvez les placer **dans l'ordre que vous voulez**.



AIDE DE JEU : DÉCOMPTE DES POINTS

Points	pour
-2	sablier retourné avant écoulement du temps (2 fois max.)
-4	sablier retourné après écoulement du temps
-3	manche arrêtée et nouvelle manche de même niveau
-1	action interdite (ex. : en dehors de son tour de jeu, carte déplacée)
-1	<i>décompte final</i> : chaque carte pas à sa place
-1	<i>décompte final</i> : chaque carte ne respectant pas le modèle
+1 x niveau	<i>décompte final</i> : aucune carte mal placée ou 1 seule
x2	aucune carte mal placée et sablier jamaïs retourné

Ce tableau figure sur les aides de jeu.

Art.Nr. : 60 110 5169
 Auteur : Thomas Schneider-Axmann
 Illustrations : Dennis Lohausen
 Rédaction : Anton Knittel
 Mise en page : Oliver Richtberg
 Traduction : Éric Bouret

2023 ZOCH Verlag
 Simba Toys GmbH & Co. KG
 Werkstraße 1
 D-90765 Fürth
 service.zoch-verlag.de
 zoch-verlag.com



WIE DIE WOMBATS

di
Thomas
Schneider-Axmann



*Queste colline brulicano di vombati!
Ma quanti saranno? L'istituto di ricerche sui
vombati può soltanto cercare di stimarli.
E ha bisogno di guardiani di vombati esperti,
proprio come voi, per riportare dell'ordine
in questa confusione a quattro zampe.
Riuscirete ad aiutarli a finire le loro ricerche?*

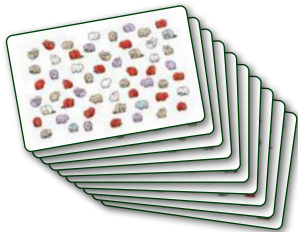


OBIETTIVO

Stimate tutti insieme quanti vombati si trovano sulle diverse carte e disponetele nell'ordine giusto.
Ma attenzione! Mantenete sempre la calma, o i vombati rizzeranno il pelo!



ACCESSORI



65 carte vombato



40 carte incarico
(8 per ogni livello
di difficoltà da 1 a 5)



1 clessidra



2 carte freccia



2 carte riassuntive
(in 4 lingue)



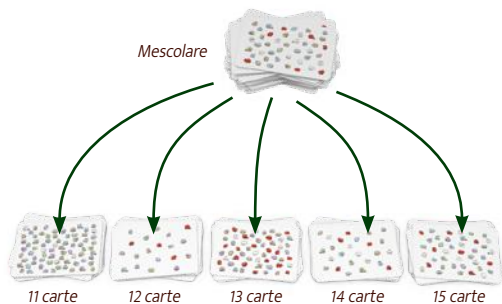
1 pedina vombato



1 tavola dei punti



PREPARAZIONE

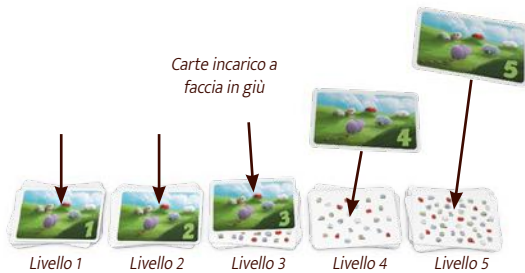


Mescolate le 65 carte vombato con la faccia vombato verso l'alto. Create 5 mazzi, uno per ogni giro. I giri 1, 2, 3, 4, e 5 avranno rispettivamente 11, 12, 13, 14 e 15 carte.

Disponete le carte freccia come nell'immagine (Fig.) Vi aiuteranno a delimitare l'area di gioco. (L'erba sta "sotto")



Comincia il gioco chi per ultimo ha utilizzato un marsupio.

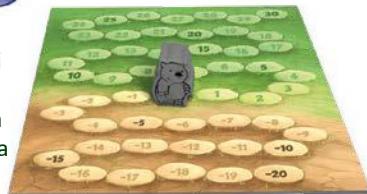


Ordinate le carte incarico basandovi sulla loro faccia posteriore. Posate una carta del livello 1 a faccia in giù sul mazzo del primo giro, una carta del livello 2 sul mazzo del secondo giro, ecc. Rimettete il resto delle carte incarico nella scatola.



Disponete la clessidra in modo che tutti la possano raggiungere facilmente.

Mettete la tavola dei punti sul bordo del tavolo e disponete la pedina vombato sulla casella 0.



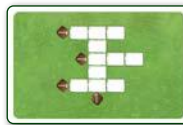


SVOLGIMENTO

Si fanno **5 giri**. All'inizio di ogni giro, il giocatore di partenza volta la carta incarico del mazzo dell'attuale giro. Guardatela con calma.




In seguito il giocatore di partenza volta la clessidra. Non appena il tempo scorre, espone tutte le carte vombato del mazzo di questo giro accanto all'area di gioco. Poi comincia a risolvere l'**incarico** giocando una **carta vombato** a sua scelta.




Su ogni **carta incarico** c'è uno schema che dovete riprodurre con le carte vombato. La **quantità** di vombati per carta dovrà **aumentare nella direzione della freccia**.


Ora il turno passa a ognuno di voi in senso orario, e potrete scegliere **una** delle seguenti azioni:

 **Giocare una nuova carta vombato.**
Questa va messa orizzontalmente o verticalmente annessa a una carta già giocata.



 **Togliere una carta vombato** dallo schema e riporla tra le carte disponibili di questo giro.




 **Invertire due carte** che sono già state giocate.



Potete **mettervi d'accordo** tra di voi in **qualsiasi momento**.

Durante il tuo turno **non** ti è permesso di:

 Spostare una carta vombato già giocata in un'**altra posizione**, o **scambiarla** con una carta non giocata.



Ricevete un **punto negativo** ogni volta che una regola è infranta (per esempio se qualcuno fa un'azione al di fuori del suo turno.)

Esempio di svolgimento:



È di turno Vincenzo. Gioca una carta che crede che rappresenti più vombati di quella che è già stata giocata.



Vanessa osserva la carta con attenzione e si accorge che Vincenzo si è sbagliato e che la sua carta invece ha meno vombati. Durante il suo turno inverte le due carte.



Man mano che il gioco avanza, diventa sempre più difficile trovare la carta immediatamente superiore, perché alcune si differenziano per solo pochi vombati. Valerio, invece, ha la fortuna che la fila finisce qui e lui può spostarsi da un'altra parte.



Durante il suo turno Valentina aggiunge l'ultima carta, completando lo schema. La clessidra non è ancora finita. Rimane del tempo per controllare un'ultima volta la sequenza delle carte e fare delle modifiche.



IL TEMPO SCADE

Solo i guardiani di vombati più versati ce la fanno a completare un incarico **prima** che finisca la clessidra. Infatti, **per ogni incarico** potete girare la clessidra fino a **due volte**. Tuttavia ricevete ogni volta **2 punti negativi**. Se la clessidra **finisce** poco prima che la girate, ricevete addirittura **4 punti negativi**. Non continuate mai a giocare se la clessidra non sta andando! Se vi succede comunque, interrompete il giro. Mescolate le carte vombato usate. Scambiate in seguito la vostra carta incarico con una dello stesso livello che si trova nella scatola. Ricevete **3 punti negativi** e ricominciate il giro.



INCARICO TERMINATO

Quando non volete più modificare nulla allo schema giocato, posate la clessidra **orizzontalmente sul tavolo**. Ora controllate se avete giocato correttamente. **Girate tutte** le carte vombato. Sul retro di ogni carta scoprite quanti vombati rappresenta. Ora controllate se la quantità di vombati aumenta lungo **ogni freccia** della carta incarico.



Punti positivi: se avete fatto **solo uno o nessun errore**, ricevete i **punti** corrispondenti al vostro **livello di difficoltà** (1 punto nel giro 1, 2 punti nel giro 2, ...). Se siete riusciti a risolvere l'incarico **senza errori e senza girare** la clessidra durante l'incarico, ricevete addirittura il **doppio dei punti**.

Punti negativi: per ogni errore in una fila ricevete **1 punto negativo**. Dovete confrontare ogni carta con quella **immediatamente precedente**. Ogni carta può darvi **al massimo 2 punti negativi**, uno orizzontalmente e uno verticalmente. Inoltre ricevete **1 punto negativo** se una carta si trova in una **posizione** che non è indicata sulla carta incarico.

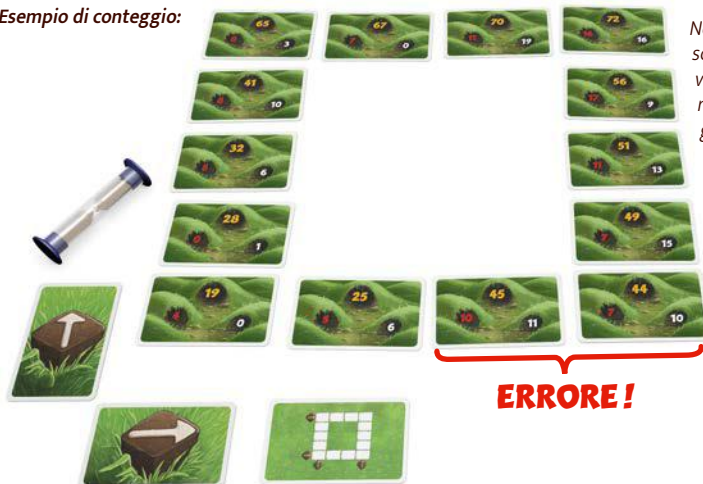


Due file sono divise da uno spazio!

Calcolate quanti punti positivi e negativi avete e spostate la pedina vombato avanti o indietro del numero di punti ottenuto. Riponete nella scatola l'incarico e le carte vombato utilizzate e continuate con il prossimo giro.



Esempio di conteggio:







Nel giro 4 il gruppo ha creato il seguente schema dopo aver girato la clessidra una volta. Nonostante abbiano fatto un errore, riescono a ottenere dei punti positivi. Il gruppo riceve:

- 4 (incarico del livello 4)
- 1 (un errore)
- 2 (clessidra girata)
- = 1 punto positivo



FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce anticipatamente e la vostra squadra perde, se ottenete 20 o più punti negativi. Altrimenti il gioco finisce dopo il 5° giro e qui di seguito potete vedere quanto siete stati bravi:

-  **da -19 a -10 punti:** Non avete ancora fatto molta esperienza. Chi si sarebbe mai aspettato così tanti vombati da queste parti? Ma addirittura i più importanti guardiani di vombati hanno cominciato con poca esperienza. Forza! Riprovateci!
-  **da -9 a 0 punti:** Già non è male. Grazie a voi gli scienziati hanno acquisito alcune nuove nozioni, ma c'è ancora molto da scoprire!
-  **da 1 a 10 punti:** Wow! Ne sapete parecchio di vombati! L'istituto vi è molto grato, perché grazie a voi ha potuto fare grandi progressi.
-  **11 o più punti:** Vombastico! Siete proprio dei grandi esperti per quanto riguarda la gestione di vombati. Grazie al vostro aiuto gli scienziati hanno potuto terminare la loro ricerca e siete stati menzionati nella rivista scientifica "Noi e i vombati - saggezze dal mondo dei vombatidi".



VARIANTE DI GIOCO

Su alcune carte incarico c'è un **vombato comune rosso** e su alcune un **vombato albino bianco**. Se siete già un po' più bravi a stimare la quantità di vombati, durante questi incarichi prendete in considerazione solo il numero di **vombati rossi**, rispettivamente di quelli **bianchi**. Gli altri vombati **non contano**. Sul retro delle carte vombato è indicata anche questa soluzione. Se il numero di due carte è **lo stesso**, potete tenerle in un ordine **qualsiasi**.



TABELLA RIASSUNTIVA: PUNTEGGIO

Punti	per
-2	clessidra girata prima della scadenza (max. 2x!)
-4	clessidra girata dopo la scadenza
-3	clessidra non girata ma avete continuato a giocare → ricominciare il giro.
-1	azione non permessa (p. es. il giocatore non era di turno; carta spostata)
-1	<i>Conteggio finale:</i> ogni carta che si trova al posto sbagliato
-1	<i>Conteggio finale:</i> ogni carta che non corrisponde allo schema del compito
+1 x livello	<i>Conteggio finale:</i> nessuna o una sola carta al posto sbagliato
x2	Nessuna carta al posto sbagliato e clessidra non girata

Trovate questa tabella pure sulle carte riassuntive.

Art.Nr.: 60 110 5169
Autore: Thomas Schneider-Axmann
Illustrazione: Dennis Lohausen
Editoriale: Anton Ritttel
Layout: Oliver Richtberg
Traduzione: Sara Pirovino

2023 ZOCH Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

