

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Zwerg Riese

Giant Dwarf • Rick le géant • Op tocht met Gigagroot
El gigante portanomos • Giganano



Zwerg Riese

Ein riesiges Denk- und Sammelspiel für 2 – 4 große Zwerge und kleine Riesen von 6 – 99 Jahren.

Spielidee: Marco Teubner
Illustration: Michael Menzel
Spieldauer: 20 – 25 Minuten



„Gold, Gold, Gold - ist alles was wir sammeln! Gold, Gold, Gold - ist alles was wir wollen!“ schallt es laut aus den Wäldern. Die kleinen Zwerge reisen von Stadt zu Stadt und versuchen dabei möglichst viel Gold einzusammeln. Und da die Zwerge klein und schlau sind, reisen sie auf eine ganz besondere Art: auf den Schultern des Riesen Rick. Mit Hilfe seiner Riesenschritte kommen sie nämlich hundertmal schneller in der nächsten Stadt an. Aber welcher Zwerg reist am geschicktesten mit Riese Rick von Stadt zu Stadt und sammelt so das meiste Gold?

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Riese Rick
- 4 Zwerge
- 4 Zwergenpläne
- 16 Goldmünzen
- 51 Landschaftskarten (mit Symbolen für Wald, Acker, Wiese, Lehm, Wasser, Berg)
- 9 Räuberkarten
(acht braune, eine rote Räuberkarte)
- 1 Wolke (für die Spielvariante)
- 1 Spielanleitung





*das meiste Gold
einsammeln*

*Spielplan auslegen,
jeder Spieler: Zwerg und
Ablegetafel*

*Goldmünzen stapeln
und in jede Stadt eine
Münze legen*

*Karten stapeln,
Riese bereit*

Spielzug-Möglichkeiten

Spielidee

Jeder Spieler ist ein Zwerg. Mit der Hilfe von Rick, dem Riesen, reisen die Zwerge von Stadt zu Stadt und versuchen dabei möglichst viel Gold einzusammeln. Für jeden seiner Riesenschritte über Felder und Wiesen, Berge oder Flüsse müssen die Spieler ihm jedoch eine passende Landschaftskarte bezahlen. Erreicht ein Zwerg mit Ricks Hilfe eine Stadt, erhält er zur Belohnung die Goldmünze dieser Stadt. Das Ziel des Spiels ist es, das meiste Gold einzusammeln.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler nimmt sich einen Zwerg und den farblich passenden Zwergeplan und legt sie vor sich ab. Einigt euch auf eine Stadt und stellt eure Zwerge darauf.

Nicht benötigte Zwerge und Ablegetafeln kommen in die Schachtel zurück.

Mischt die Goldmünzen und stapelt sie verdeckt neben dem Spielplan. Legt jetzt in jede Stadt eine Goldmünze und deckt sie anschließend auf. In die Stadt mit den Zwerge kommt keine Münze.

Nehmt alle Karten, mischt sie und stapelt sie verdeckt. Haltet den Riesen bereit.

Die Wolke benötigt ihr im Grundspiel nicht. Auf Seite 8 dieser Spielanleitung findet ihr die Wolken-Spielvariante für erfahrene Zwerge. Probiert sie doch einfach einmal aus, wenn ihr das Grundspiel schon gut kennt!

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der kleinste Zwerg darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler.

Wenn du an der Reihe bist, kannst du zwischen zwei Möglichkeiten wählen:

1. Karten ziehen.

Du deckst Karten vom Kartenstapel auf und sammelst sie, um später mit Rick reisen zu können. Aber Vorsicht! Nur die Landschaftskarten sind dafür geeignet. Bei Räuberkarten hast du Pech.

2. Mit Riese Rick auf Reisen gehen.

Wenn du denkst, dass du genügend passende Karten besitzt, löst du sie ein, um deinen Zwerg mithilfe von Rick in eine andere Stadt zu ziehen.

Spielmöglichkeit 1: Karten ziehen

Wenn du bereits Karten gesammelt hast, legst du sie auf deiner Ablegetafel ab, um die Hände frei zu haben. Dann nimmst du die oberste Karte des Stapels.

Welche Karte hast du aufgedeckt?

• Eine Landschaftskarte?

Super! Lege die Karte offen vor dir ab. Jetzt kannst du dich entscheiden:

- Du kannst mit dem „Karten ziehen“ aufhören und die in dieser Runde aufgedeckte(n) Karte(n) behalten. Nimm jetzt auch die auf deinem Zwergenplan abgelegten Karten wieder auf die Hand. Damit ist dein Zug vorbei.
- Oder du riskierst mehr und deckst eine weitere Karte auf.

Denke daran:

Wenn du Karten aufdeckst, kannst du in dieser Runde nicht mit dem Riesen auf Reisen gehen!

Während du Karten vom Kartenstapel ziehst, legst du deine bisher gesammelten Karten auf deinem Zwergenplan ab. Wenn du mit deinem Spielzug fertig bist, kannst du alle deine Karten auf die Hand nehmen und deinen nächsten Spielzug planen.

• Die braune Räuberkarte?

So ein Räuber-Pech! Du musst die in dieser Runde gesammelten Karten abgeben. Händige sie deinem rechten Nachbarn aus. Er sucht sich eine Landschaftskarte aus und gibt die restlichen Karten an seinen rechten Nachbarn weiter, der sich wiederum eine Karte nimmt. Dies geht solange weiter, bis alle Karten verteilt sind.



Achtung: Du selbst darfst dir keine Karte nehmen!

Die Räuberkarte kommt anschließend unter den Kartenstapel und dein Spielzug ist beendet.

1. Karten ziehen

Karte vom Stapel aufdecken

Landschaftskarte:

keine weiteren Karten ziehen

*oder:
weitere Karte aufdecken*

*braune Räuberkarte
= Pech*

*aufgedeckte Karten
werden unter Mitspielern
aufgeteilt*



rote Räuberkarte
= Pech + Karten mischen

Räuberkarte erste
aufgedeckte Karte =
zwei Karten bei
Mitspielern klauen

2. Mit Rick reisen

Handkarten an
Mitspieler geben

Riese wie einen
Zirkel bewegen

• Die rote Räuberkarte mit Kartensymbol?

Hier geschieht zunächst das gleiche wie bei der braunen Räuberkarte. Nachdem du die Räuberkarte unter den Kartenstapel gelegt hast, nimmst du den Stapel und mischst ihn gut durch.



Besonderheit:

Deckst du eine braune oder rote Räuberkarte als erste Karte in einer Runde auf, dann hast du Glück im Unglück. Dein Spielzug ist zwar beendet, aber du bist jetzt der Räuber und klast dir zwei beliebige Karten bei deinen Mitspielern. Ziehe sie aus den Handkarten von einem oder zwei Spielern. Haben deine Mitspieler keine Karten, dann kannst du natürlich auch keine ziehen!

Spielmöglichkeit 2: Mit Riese Rick auf Reisen gehen

Rick soll deinen Zwerg in eine Stadt mit einer Goldmünze bringen.

Um Rick bewegen zu können, brauchst du aber freie Hände. Gib deinem rechten Mitspieler deine Handkarten. Er fächert die Karten gut sichtbar vor dir auf.

Die Symbole auf den Karten zeigen, welche Stellen Rick auf dem Spielplan betreten darf. Für jeden Schritt musst du eine passende Landschaftskarte einlösen (Wiese = Wiesenkarte, Fluss = Flusskarte usw).

Setze jetzt einen Fuß von Rick in das Turmfenster der Stadt, in der dein Zwerg steht und drehe dann den Riesen wie einen Zirkel im Kreis. Setze den zweiten Fuß an der Stelle auf, an der Rick für den nächsten Schritt gut positioniert ist.



Wichtige „Riese Rick-Reise-Regeln“:

- Für jeden Schritt von Riese Rick benötigst du eine passende Landschaftskarte, die dein Mitspieler zur Seite legt.
- Wenn du einmal einen Fuß von Rick aufgesetzt hast, darfst du diesen Schritt nicht wieder rückgängig machen.
- Für den letzten Schritt in eine Stadt musst du keine Karte mehr abgeben.
- Rick ist in der neuen Stadt angekommen, sobald ein Fuß das Stadtfeld berührt. Stelle jetzt deinen Zwerg in diese Stadt und lege Rick neben den Spielplan. Zur Belohnung darfst du dir die dort liegende Goldmünze nehmen. Lege sie verdeckt auf deine Ablegetafel.
- Die verwendeten Landschaftskarten werden anschließend unter den Kartenstapel gelegt. Die restlichen Karten bekommst du natürlich zurück.

Wichtig:

Hast du dich verschätzt und schaffst es nicht, mit Rick in einer Stadt anzukommen, dann muss dein Zwerg in der Stadt stehen bleiben. Du bekommst deine Landschaftskarten wieder zurück, auch die, die du für deinen Versuch verwendet hast. Entweder versuchst du es in der nächsten Runde noch einmal - oder du sammelst besser noch ein paar Karten.

Goldmünzen nachlegen

Nachdem ein Zwerg eine Stadt verlassen hat, deckt ihr eine neue Goldmünze auf und legt sie in diese Stadt. Ist der Goldmünzenstapel aufgebraucht, könnt ihr natürlich auch keine Münzen mehr auf den Spielplan legen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn die letzte Goldmünze eingesammelt ist. Jetzt zählt jeder den Goldwert seiner Münzen zusammen. Es gewinnt der Spieler, der das meiste Gold gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der noch die meisten Karten auf der Hand hat. Gibt es auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

*Schritt mit Riese =
passende Landschafts-
karte abgeben*

*letzter Schritt in Stadt =
keine Landschaftskarte
abgeben*

*in der Stadt angekommen
= Goldmünze*

Goldmünzen nachlegen

*alle Goldmünzen
vergeben = Ende,
das meiste Gold =
Gewinner*



Wolken-Spielvariante für erfahrene Zwerge

Wie zu Beginn der Spielanleitung versprochen, kommen hier die zusätzlichen Regeln der Wolken-Spielvariante:

- Stellt die Wolke zu Spielbeginn auf eine beliebige Stelle des Spielplans. Einzige Einschränkung: Die Wolke darf niemals auf einer Stadt stehen.
- Deckt ein Spieler jetzt eine Räuberkarte auf, muss er zwar seine bisher gesammelten Karten abgeben, darf aber auch die Wolke auf dem Spielplan versetzen.
- Der Fuß des Riesen darf die Wolke nicht berühren. Rick muss eventuell einen Umweg in Kauf nehmen, um in die nächste Stadt zu kommen.

Der Autor



Marco Teubner ist Kulturwissenschaftler und arbeitet seit 2001 als freier Spieleautor.

2003 erhielt er das Spieleautoren-Stipendium der Jury „Spiel des Jahres“. Nach *Zoff im Hühnerhof*, das 2006 den Preis der Wiener Spiele Akademie „Spielehits für Kinder“ gewonnen hat, *Würfelwölfe*, *Schatz der Mumie* und *1000 und ein Schatz* ist dieses ein weiteres spannendes Kinderspiel für HABA.

Er lebt heute mit seiner Familie in Antdorf, Oberbayern

Der Illustrator



Michael Menzel wurde 1975 geboren. Er lebt mit seiner Frau Stefanie und seinem Sohn Johannes in Krefeld.

Der Einstieg in die Illustration von Spielen glückte ihm im Jahr 2003. Bis 2007 war er hauptsächlich im Bereich der Familien- und Erwachsenenspiele tätig. Von HABA bekam er 2007 erstmals die Möglichkeit, ein Kinderspiel zu illustrieren. Seit dieser schönen und kreativen Zusammenarbeit gehört die Arbeit an Kinderspielen zu seinen Lieblingsaufgaben.

Für HABA hat er in den letzten Jahren bereits Spiele wie *Käpt'n Kuck*, *Wilde Wikinger* und *Wilde Wikinger machen fette Beute* mit tollen Bildern zum Leben erweckt.

Giant Gnome

A gigantic measuring and collecting game
for 2 – 4 big gnomes and small giants ages 6 – 99.

Author: Marco Teubner
Illustrations: Michael Menzel
Length of the game: 20 – 25 minutes



“Gold, gold, nothing but gold, that’s what we’re collecting! Gold, gold and nothing but gold, that’s what we fancy!” echoes through the woods. The little gnomes travel from town to town trying to collect as much gold as they can. As the gnomes are small and smart they have a special way of traveling; they travel on the shoulders of Rick the giant. Using Rick’s giant steps they arrive at the next town a hundred times quicker. But which gnome will be the best at measuring Rick’s steps thus collecting the most gold?

Contents

- 1 game board
- 1 giant Rick
- 4 gnomes
- 4 gnome boards
- 16 gold coins
- 51 landscape cards (showing the symbols; wood, field, pasture, clay, water, hill)
- 9 bandit cards (eight brown cards, one red one)
- 1 cloud (for the game variation)
- Set of game instructions



collect most gold

*place game board
each player: gnome and
gnome board*

*pile gold coins and place
one coin in every town*

pile cards, get giant ready

two options

Game Idea

The players are gnomes. Together with Rick the giant, they travel from town to town trying to collect as much gold as they possibly can. For each of his giant paces across fields and pastures, hills and rivers, a player has to cash in a matching landscape card. As soon as a gnome arrives in a town, with the help of Rick, he receives the gold coin from that town. The aim of the game is to collect the most gold.

Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Each player takes a gnome and the gnome board of the corresponding color and places it in front of him. Decide on a town from where you will all begin and place your gnomes there. Any gnomes and gnome boards that are not needed are returned to the game box.

Shuffle the gold coins and place them in a pile face-down next to the game board. Then place one gold coin face-down on each town, except for the one where the gnomes are starting. Then turn over the gold coins.

Now shuffle the cards and place them in a pile face-down. Get the giant ready.

You don't need the cloud for the basic game. Look at page 16 of these instructions for the professional game variation for expert gnomes that includes the cloud. Once you know the basic game well, then have a go at the expert version.

How to Play

Play in a clockwise direction. The smallest gnome starts. If you cannot agree, the oldest player starts.

When it's your turn you can choose between two options:

1. Drawing cards.

Turn over cards from the pile and collect them. You will need these cards to travel with Rick. But watch out! Only the landscape cards are suitable for traveling. If you draw a bandit card, bad luck for you.



2. Go traveling with Rick.

When you think you have collected sufficient suitable cards you can cash them in to travel with Rick to another town.

Option # 1: Drawing cards

If you have already collected landscape cards place them on your gnome board in order to keep your hands free. Now draw a card from the top of the pile.

What kind of card is it?

- **A landscape card?**

Great! Place it face-up in front of you and choose one of the following two options:

- You can refuse to take more cards. In this case you can keep all the cards you have collected during your turn. Take them and those that you deposited on the dwarf board into your hand.
- or you risk drawing another card from the pile.

Remember:

Whenever it's your turn and you decide to draw cards from the pile, you cannot travel with Rick in the same round.

Before drawing cards from the pile place all the cards you have collected so far on your gnome board. Take them back into your hand when you finish drawing cards. Now plan your move for your next turn.

- **The brown bandit card**

Bandit's bad luck! Pass all the cards you have collected this round to the neighbor on your right, who chooses a landscape card and passes the rest of cards to the person on his right, who also picks out a card and so on until there are no more cards left.



Watch out: you, yourself are not allowed to take a card!

The bandit card is then returned to the bottom of the pile of cards and your turn is over.

1. Drawing cards

turn over a card from the pile

landscape card:

stop drawing more cards

*or:
turn over another card*

*brown bandit card =
bad luck*

*cards turned over are
distributed amongst other
players*

*red bandit card =
bad luck + cards shuffled*

*bandit card =
first card turned over =
take two cards from
other players*

2. Traveling with Rick

*pass cards in hand
to neighbor*

move giant like a compass

• The red bandit card showing the symbol of a card?

You do the same as with a brown bandit card. However when you place the bandit card underneath the pile of cards, take the pile and shuffle it well.



Particularity:

When it's your turn and the first card you draw from the pile is a brown or red bandit card, then it is a blessing in disguise. True, your turn is over but you are the bandit now and can take any two cards from the other players. Pick two cards from the hands of one or two players. If the other players have no cards, of course you can't take any!

Game option #2: Traveling with giant Rick

You want Rick to take your gnome to another town in order to collect the gold coin.

You need free hands so that you can move Rick. Pass the cards to the neighbor on your right, who will fan them out in front of you.

The symbols on the cards show which areas of the game board Rick can step on. For each step you have to cash in a matching landscape card (pasture = pasture card, river = river card and so on).

Take Rick and touch one of his feet on the window of the tower in the town where your gnome stands at that moment. Then turn the giant around like a compass. Now place the other foot of Rick at a spot from where he is in a good position for the next step.





Important Giant Rick Traveling Rules:

- For each pace of Giant Rick you cash in a matching landscape card, which the other player puts aside.
- Once you place Rick's foot, you can't revoke this step.
- For the last step into a town you don't have to cash a card.
- Rick has arrived in a new town as soon as one of his feet touches a square on the game board showing a town. Place your dwarf in this town and put Rick down next to the game board. As a reward take the gold coin from that town and put it face-down on your dwarf board.
- The landscape cards that were cashed in are then placed at the bottom of the pile of cards.

Important:

If you have misjudged distances and Rick doesn't reach a town, your gnome has to remain in the town where he is. You can take back your landscape cards, including those you used for this attempt to move.

Now either you have another go in the next round or maybe you prefer to collect some more cards before having another go at traveling.

Topping up gold coins

As soon as a gnome has left a town, take a new coin from the pile and place it in this town. If the pile of coins has been used up, obviously you can't place any more coins on the game board.

End of the Game

The game ends as soon as the last gold coin has been collected. Each player counts up the gold on his board. The player with the most gold wins the game. In the case of a draw the player with the most cards in his hand wins. If there is still a tie, there are various winners.

*each step of giant = cash
in matching landscape card*

*last step into town =
no need to cash in
landscape card*

arrive in town = gold coin

top up gold coins

*all gold coins distributed =
end, most gold = winner*

Cloud variation for expert dwarves

As promised at the beginning, here are the additional rules for the expert game variation that uses the cloud card:

- At the beginning place the cloud somewhere on the game board, anywhere but on a town.
- A player who turns over a bandit card still has to pass on the cards he collected in this round, but now he can also move the cloud to a different place on the game board.
- The giant's foot may not touch the cloud when being moved and thus he is forced to take a detour in order to reach the next town.

The author



Marco Teubner has a degree in cultural studies and has worked since 2001 as free-lance author of games. In 2003 he received the game author scholarship allocated by the "Game of the Year" jury. This is yet another exciting HABA game, after *Chicken Squabble* which was awarded the "Spielehit für Kinder" prize (games' hit for children) by the Vienna Games Academy in 2006, *Hungry Wolves*, *Pharaoh's Treasure* and *1000 and One Treasures*. Marco Teubner lives with his family in Antdorf, Upper Bavaria.



The illustrator



Michael Menzel was born in 1974. He lives with his wife Stefanie and his son Johannes in Krefeld. In 2003 he had a lucky strike when he started illustrating games. Up until 2007 he had mainly illustrated family games and games for adults. HABA in 2007, however, offered him the possibility to illustrate a children game and ever since that wonderful and inspiring co-operation, working on children games has become one of his favorite activities. In the last years he has already inspired various HABA-games with his great illustrations, such as *Capt'n Look*, *Wild Vikings* and *Wild Vikings Loot Bag*.

Rick le géant

Un gigantesque jeu de réflexion et de collecte
pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Marco Teubner
Illustration : Michael Menzel
Durée d'une partie : 20 à 25 minutes



« De l'or, c'est de l'or qu'il nous faut récupérer ! De l'or, c'est de l'or que nous voulons posséder ! » entend-on au fin fond de la forêt. Les nains vont de ville en ville et essaient de récupérer le plus d'or possible. Et comme les nains sont petits et malins, ils voyagent d'une façon bien particulière : ils sont perchés sur les épaules de Rick le géant. Comme celui-ci marche à pas de géant, les nains arrivent mille fois plus vite à la prochaine ville. Quel joueur déplacera le mieux Rick et récupérera ainsi le plus de pièces d'or ?

FRANÇAIS

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 géant Rick
- 4 nains
- 4 planchettes nains
- 16 pièces d'or
- 51 cartes de paysage (avec symboles pour forêt, champ cultivé, pré, terre, eau, montagne)
- 9 cartes de bandits (huit cartes marron, une rouge)
- 1 nuage (pour la variante)
- 1 règle du jeu



récupérer le plus possible d'or

*poser le plateau de jeu,
chaque joueur : nain et
planchette*

*empiler les pièces
d'or, en poser
une sur chaque ville*

*empiler les cartes,
préparer le géant*

*possibilités de jouer
son tour :*

Idée

Chaque joueur est un nain. Avec l'aide du géant Rick, les nains voyagent de ville en ville en essayant de récupérer le plus possible de pièces d'or. Pour chacun des pas que le géant fait pour traverser champs, prés, montagnes ou rivières, les joueurs doivent déposer une carte de paysage correspondante. Quand un nain arrive dans une ville à l'aide de Rick, il prend la pièce d'or de cette ville en récompense. Le but du jeu est de récupérer le plus grand nombre de pièces d'or.

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend un nain et la planchette de couleur correspondante et les pose devant lui. Choisissez une ville et posez vos nains dessus.

Les accessoires en trop sont remis dans la boîte.

Mélangez les pièces d'or et empilez-les faces cachées à côté du plateau de jeu. Sur chaque ville, posez une pièce d'or et retournez-la ensuite. On ne pose pas de pièce d'or sur la ville où se trouvent les nains.

Prenez toutes les cartes, mélangez-les et empilez-les, faces cachées. Préparez le géant.

Le nuage n'est pas utilisé dans le jeu de base. A la page 24 de la règle du jeu, vous trouverez la variante de jeu avec le nuage, qui est destinée aux nains plus expérimentés. Vous y jouerez quand vous connaîtrez bien le jeu de base !

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le nain le plus petit a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus âgé qui commence.

Quand c'est à toi de jouer, tu peux choisir entre deux possibilités :

1. Tirer des cartes.

Tu retournes des cartes de la pile et les ramasses pour pouvoir voyager plus tard avec Rick. Mais attention : seules les cartes de paysage conviennent. Si tu tires des cartes de bandits, tu n'as pas de chance.

2. Voyager avec le géant Rick.

Si tu penses avoir suffisamment de bonnes cartes, tu les déposes pour pouvoir te rendre dans une autre ville avec Rick.

Possibilité n°1 : tirer des cartes

Si tu as déjà récupéré des cartes, tu les poses sur ta planchette pour avoir les mains libres. Puis, tu prends la carte posée en haut de la pile de pioche.

Quelle carte as-tu retournée ?

- **Une carte de paysage ?**

Super ! Pose la carte devant toi, face visible. Maintenant, tu peux choisir :

- soit tu arrêtes de tirer des cartes et tu gardes la/les carte/s récupérée/s pendant ce tour. Prends cette carte en main en y ajoutant celles posées sur ta planchette. Ton tour est fini ;
- soit tu prends plus de risques et retournes une autre carte.

N. B. :

Si tu retournes des cartes, tu ne pourras pas avancer avec le géant pendant ce tour !

Avant de tirer des cartes de la pile, pose tes cartes récupérées jusqu'alors sur ta planchette. Quand ton tour est fini, prends toutes les cartes en main pour pouvoir réfléchir comment jouer au tour suivant.

- **La carte de bandit de couleur marron ?**

Elle ne te porte pas bonheur : tu redonnes toutes les cartes que tu as ramassées pendant ce tour. Passe-les à ton voisin de droite. Il choisit une carte de paysage et donne les autres à son voisin de droite qui en prend aussi une avant de passer les autres également à son voisin de droite, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées.



N. B.: tu n'as pas le droit de prendre de carte !

La carte de bandit est ensuite glissée sous la pile et ton tour est fini.

1. Tirer des cartes

retourner une carte de la pile

carte de paysage :

ne plus tirer de cartes

*ou :
retourner une autre carte*



*carte de bandit marron =
pas de chance*

*les cartes récupérées sont
distribuées aux autres
joueurs*

*carte de bandit rouge =
pas de chance + mélanger
les cartes*

*carte de bandit tirée en
premier = dérober deux
cartes à d'autres joueurs*

2. Voyager avec Rick

*donner les cartes de son
jeu à un autre joueur*

*déplacer le géant
en le tournant*

• La carte de bandit de couleur rouge avec symbole « carte » ?

Ici, il se passe d'abord la même chose
qu'avec la carte de bandit marron. Après
avoir glissé la carte de bandit sous la pile,
tu prends la pile et mélanges bien les cartes.



Particularité :

Si tu retournes une carte de bandit marron ou rouge en
premier pendant un tour, tu as un peu chance malgré tout.
Ton tour est fini mais tu es maintenant le bandit et dérobes
deux cartes quelconques aux autres joueurs. Prends ces cartes
dans le jeu d'un ou de deux joueurs. Si les autres joueurs
n'ont pas de cartes, tu ne peux pas en récupérer !

Possibilité n°2 :

Aller en voyage avec Rick le géant

Rick doit amener ton nain jusqu'à une ville recouverte d'une
pièce d'or.

Pour pouvoir déplacer Rick, tu dois avoir les mains libres.
Donne les cartes de ton jeu à ton voisin de droite. Il les pose
en éventail devant toi de manière à ce qu'elles soient bien
visibles.

Les symboles représentés sur les cartes indiquent les endroits
où Rick a le droit d'aller. Pour chaque pas, tu dois donner une
carte de paysage correspondante (pré = carte de pré, rivière =
carte de rivière, etc.).

Pose un pied du géant dans la fenêtre de la tour de la ville
où se trouve ton nain et tourne le géant sur lui-même, de
la même manière que pour faire un cercle avec un compas.
Pose le deuxième pied à l'endroit où le géant doit faire son
deuxième pas.



Règles importantes pour voyager avec Rick :

- Pour chaque pas du géant, il te faut une carte de paysage correspondante, que l'autre joueur met de côté.
- Une fois que tu as posé un pied du géant, tu ne peux plus revenir en arrière.
- Pour le dernier pas menant à une ville, tu n'as pas besoin de donner de carte.
- Rick est arrivé dans la nouvelle ville dès qu'un de ses pieds touche la case de cette ville. Pose alors ton nain sur cette ville et mets le géant à côté du plateau de jeu. En récompense, tu récupères la pièce d'or de cette ville. Pose-la sur ta planchette, face cachée.
- Les cartes de paysage mises de côté sont ensuite posées sous la pile de cartes. Les cartes restantes te sont redonnées.

N. B.:

Si tu as mal calculé le déplacement du géant et ne réussis pas à atteindre une ville, ton nain reste dans la ville où il se trouve. Tu reprends tes cartes de paysage, même celles dont tu t'es servi pour ta tentative.

Soit tu essayes encore une fois au tour suivant, soit il t'est conseillé de ramasser d'abord encore quelques cartes.

Remettre des pièces d'or

Quand un nain quitte une ville, on retourne une nouvelle pièce d'or et la pose sur cette ville. Quand la pile de pièces d'or est épuisée, on ne peut plus en poser sur le plateau de jeu.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque la dernière pièce d'or est récupérée. Chacun compte la valeur de ses pièces. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui aura encore le plus de cartes dans son jeu. S'il y a de nouveau égalité, il y a plusieurs gagnants.

*pas avec le géant =
donner la carte de paysage
correspondante*

*dernier pas pour arriver à la
ville = ne pas donner de carte
de paysage*

*arrivée à la ville =
pièce d'or*

remettre pièce d'or

*dernière pièce d'or = fin,
le plus d'or = gagnant*





Variante avec le nuage, pour nains expérimentés

Comme indiqué au début de la règle, voici maintenant les règles pour la variante du jeu avec le nuage :

- Au début de la partie, posez le nuage à n'importe quel endroit du plateau de jeu sauf sur une ville.
- Si un joueur retourne une carte de bandit, il doit redonner ses cartes déjà récupérées mais a aussi le droit de déplacer le nuage sur le plateau de jeu.
- Le pied du géant ne doit pas toucher le nuage. Rick devra peut-être faire un détour pour arriver à la prochaine ville.

L'auteur



Marco Teubner est chargé de mission culturelle et travaille depuis 2001 en tant qu'auteur de jeux free-lance.

En 2003, il a obtenu la bourse attribuée aux auteurs de jeux par le jury « Jeu de l'année ». Après la sortie du jeu *Gare au renard*, qui a obtenu le prix de l'Académie des jeux de Vienne en 2006, *Meilleur chien de berger*, *Le trésor de la momie* et *Mille et un trésors* ce jeu vient poursuivre la liste des passionnants jeux pour enfants qu'il a créés pour HABA.

Il vit actuellement avec sa famille à Antdorf en Haute-Bavière.

L'illustrateur



Michael Menzel est né en 1975. Il vit à Krefeld avec sa femme et son fils Johannes. Il a débuté sa carrière d'illustrateur de jeux en 2003. Auparavant et jusqu'en 2007, son travail était principalement axé sur les jeux pour la famille et pour adultes. En 2007, HABA lui a proposé pour la première fois d'illustrer un jeu pour enfants. Depuis lors, c'est son activité préférée. Pour HABA, il a illustré *Capitaine Longue-vue*, *Redoutables Vikings* et *Le butin des redoutables Vikings*.



Op toch met Gigagroot

Een reusachtig denk- en verzamelspel voor
2 – 4 grote kabouters en kleine reuzen van 6 – 99 jaar.

Spelidee: Marco Teubner
Illustraties: Michael Menzel
Speelduur: 20 – 25 minuten



“Goud, goud, goud, dat is wat we zoeken! Goud, goud, goud, daar zijn we steeds op uit!”, schalt het luid door het woud. De kleine kabouters reizen van de ene stad naar de andere en proberen daarbij zo veel mogelijk goud te verzamelen. Omdat de kabouters klein en slim zijn, reizen ze op een heel bijzondere manier: op de schouders van Rik de reus. Met behulp van zijn reuzenstappen komen ze namelijk honderd keer zo snel bij de volgende stad aan. Maar welke kabouter kan het best Riks stappen inschatten en verzamelt zo het meeste goud?

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 1 reus Rik
- 4 kabouters
- 4 aflegplankjes kabouters
- 16 goudstukken
- 51 landschapskaarten (met symbolen voor woud, akker, weide, klei, water, berg)
- 9 roverskaarten (acht bruine, één rode roverskaart)
- 1 wolk (voor de spelvariant)
- spelregels



*het meeste goud
verzamelen*

*speelbord neerleggen,
iedere speler: kabouter en
aflegplankje*

*goudstukken stapelen en
op elke stad een
goudstuk leggen*

*kaarten stapelen,
reus klaar*

speelbeurtmogelijkheden

Spelidee

Iedere speler is een kabouter. Met de hulp van Rik de reus reizen de kabouters van de ene stad naar de andere en proberen daarbij zo veel mogelijk goud te verzamelen. Voor iedere reuzenstap over velden en weiden, bergen of rivieren, moeten de spelers echter een bijpassende landschapskaart inleveren. Als een dwerg met Riks hulp een stad bereikt, krijgt hij als beloning het goudstuk van deze stad. Het doel van het spel is zo veel mogelijk goudstukken te verzamelen.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel. Iedere speler pakt een kabouter en het aflegplankje met dezelfde kleur en legt ze voor zich. Kies gezamenlijk een stad en zet jullie kabouters erop.

Kabouters en aflegplankjes die niet worden gebruikt, gaan terug in de doos.

Schud de goudstukken en leg ze op een verdeckte stapel naast het speelbord. Leg nu op iedere stad een goudstuk en draai het vervolgens om. Op de stad met de kabouters komt geen goudstuk te liggen.

Neem alle kaarten, schud ze en leg ze verdeckt op een stapel. Houd de reus klaar.

De wolk wordt bij het basisspel niet gebruikt. Op bladzijde 32 van de spelregels is de wolkenvariant voor meer ervaren kabouters te vinden. Probeer het gewoon een keertje als jullie het basisspel al goed kennen!

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De kleinste kabouter mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler.

Als je aan de beurt bent, kan je uit twee mogelijkheden kiezen:

1. Kaarten trekken.

Je draait kaarten van de stapel kaarten om en verzamelt ze om later met Rik op reis te kunnen. Maar pas op! Hiervoor kun je alleen de landschapskaarten gebruiken. Bij roverskaarten heb je pech.

2. Met Rik de reus op reis gaan.

Als je denkt dat je genoeg passende kaarten hebt, wissel je ze in om met je kabouter, met de hulp van reus Rik, naar een andere stad te wandelen.

Spelmogelijkheid 1: kaarten pakken

Als je al kaarten hebt verzameld, leg je ze op je aflegplankje neer, zodat je je handen vrij hebt. Daarna pak je de bovenste kaart van de stapel.

Welke kaart heb je omgedraaid?

- **Een landschapskaart?**

Geweldig! Leg de kaart open voor je neer. Nu kan je kiezen

- Je ziet ervan af om nog meer kaarten om te draaien en je mag de kaart(en) houden die je in deze ronde hebt omgedraaid. Neem ze samen met de kaarten op je aflegplankje in je hand. Nu is je beurt voorbij.
- Of je waagt het erop nog een kaart te pakken.

Denk erom:

Als je kaarten omdraait, kan je in deze ronde niet met de reus op reis gaan!

Voordat je kaarten van de stapel pakt, leg je de kaarten die je tot nu toe hebt verzameld op je aflegplankje. Als je nu klaar bent met je beurt, pak je alle kaarten in je hand en kan je je volgende beurt voorbereiden.

- **De bruine roverskaart?**

Wat een roverspech! Je moet de kaarten inleveren die je in deze ronde verzameld hebt. Geef ze aan je rechter buurman. Deze kiest een landschapskaart uit en geeft de overige kaarten aan zijn rechter buurman, die op zijn beurt een kaart pakt. Dit gaat net zolang door tot alle kaarten zijn verdeeld.



Let op: je mag zelf geen kaart pakken!

De roverskaart wordt vervolgens onderop de stapel gelegd en je speelbeurt is voorbij.

1. Kaarten pakken

kaart van de stapel omdraaien

landschapskaart:

geen kaarten meer pakken

*of:
nog een kaart omdraaien*

bruine roverskaart = pech

omgedraaide kaarten worden onder de medespelers verdeeld

*rode roverskaart =
pech + kaarten schudden*

*eerste omgedraaide kaart
een roverskaart =
twee kaarten van de
medespelers stelen*

2. Met Rik op reis

*handkaarten aan
medespeler geven*

*reus met een
cirkel bewegen*

• De rode roverskaart met het kaarten- symbool?

Hier gebeurt vervolgens hetzelfde als bij de bruine roverskaart. Nadat je de roverskaart onderop de stapel hebt gelegd, pak je de stapel en schud de kaarten opnieuw.



Bijzonderheid:

Draai je in een ronde als eerste kaart een bruine of rode roverskaart om, dan heb je geluk bij een ongeluk. Je beurt is weliswaar voorbij, maar je bent nu de rover en steelt twee kaarten naar keuze van je medespelers. Pak ze uit de handkaarten van een of twee spelers. Als je medespelers geen kaarten hebben, kan je natuurlijk ook geen kaarten pakken!

Spelmogelijkheid 2: Met Rik de reus op reis gaan

Rik moet je kabouter naar een stad met een goudstuk brengen.

Om Rik te kunnen verzetten, moet je echter je handen vrij hebben. Geef je handkaarten aan je rechter medespeler. Deze spreidt de kaarten goed zichtbaar voor je uit.

De symbolen op de kaarten geven aan welke plaatsen van het speelbord Rik kan bereiken. Voor iedere stap moet je een bijpassende kaart inleveren (weide = weidekaart, rivier = rivierkaart enz.).

Zet nu een van Riks voeten op het torenvenster van de stad waar je kabouter staat en draai dan de reus met een cirkel in het rond. Laat zijn andere voet op een plek neerkomen, vanwaar Rik een goed uitgangspunt voor zijn volgende stap heeft.



Belangrijke “Rik de reus reisregels”:

- Voor iedere stap van Rik de reus heb je een bijpassende landschapskaart nodig die je medespeler opzij legt.
- Als je eenmaal met een voet van Rik de grond hebt aangeraakt, mag je deze stap niet weer ongedaan maken.
- Voor de laatste stap naar een stad hoeft je geen kaart meer weg te leggen.
- Rik is in de nieuwe stad aangekomen zodra een van zijn voeten het stadsveld aanraakt. Zet nu je kabouter op deze stad en leg Rik naast het speelbord. Als beloning mag je het goudstuk pakken dat daar ligt. Leg het omgekeerd op je aflegplankje.
- De opzij gelegde landschapskaarten worden vervolgens onderop de stapel kaarten gelegd. De overgebleven kaarten krijg je uiteraard terug.

Belangrijk:

Als je de stappen verkeerd hebt ingeschat en het lukt je niet om met Rik een stad te bereiken, moet je kabouter in de stad blijven staan. Je krijgt je landschapskaarten weer terug, ook degene waarmee je geprobeerd hebt naar een andere stad te reizen.

Of je probeert het in de volgende ronde opnieuw, of je kunt beter eerst nog een paar kaarten verzamelen..

Goudstukken toevoegen

Wanneer een kabouter een stad heeft verlaten, wordt een nieuw goudstuk omgedraaid en op deze stad gelegd. Als de stapel goudstukken is opgebruikt, kunnen er natuurlijk ook geen goudstukken meer op het spelbord worden gelegd.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als het laatste goudstuk is verzameld. Nu telt iedereen de waarde van zijn goudstukken bij elkaar op. De speler die het meeste goud heeft verzameld, wint. Bij gelijkspel wint degene die nog de meeste kaarten in zijn hand heeft. Is het dan nog steeds gelijkspel, dan zijn er meerdere winnaars.

*stap met reus = passende
landschapskaart inleveren*

*laatste stap naar de stad
= geen landschapskaart
inleveren*

*in de stad aangekomen
= goudstuk*

goudstuk toevoegen

*laatste goudstuk = einde,
meeste goud = winnaar*



Wolkenvariant voor ervaren kabouters

Zoals aan het begin van de spelregels aangekondigd, volgen hier de extra regels voor de wolkenvariant:

- Zet de wolk in het begin van het spel op een willekeurige plaats van het speelbord. De enige beperking is dat hij nooit op een stad mag staan.
- Als de speler nu een roverskaart omdraait, moet hij weliswaar zijn tot nu toe verzamelde kaarten afgeven, maar mag hij ook de wolk op het speelbord verplaatsen.
- De voet van de reus mag de wolk niet aanraken. Eventueel moet Rik op de koop toe een omweg maken om de volgende stad te kunnen bereiken.

De auteur



Marco Teubner is cultuurwetenschapper en werkt sinds 2001 als freelance spelauteur. Hij woont met zijn familie in Antdorf, Opper-Beieren. In 2003 ontving hij het spelauteursstipendium van de jury van het „Spel van het jaar“. Na *Kot op stellen*, dat in 2006 de prijs van de Wener Spelacademie „Spelletjeshits voor kinderen“ heeft gewonnen, *Dobbeldoggen*, *Schat van de mummie* en *1000-en-één-schat* is dit opnieuw een spannend kinderspel voor HABA.

De illustrator



Michael Menzel werd in 1975 geboren. Hij woont met zijn vrouw Stefanie en zijn zoon Johannes in Krefeld. Vanaf 2003 is hij begonnen met het illustreren van spellen. Tot 2007 was hij voornamelijk werkzaam op het gebied van familiespellen en spellen voor volwassenen. Bij HABA kreeg hij in 2007 voor het eerst de mogelijkheid om een kinderspel te illustreren. Sinds deze prettige en creatieve samenwerking behoort het werken aan kinderspellen tot zijn lievelingsopdrachten. Voor HABA heeft hij tijdens de afgelopen jaren al de spellen *Kapitein Kijker*, *Wilde Vikingen* en *Woeste Vikingen op rooftocht* met vrolijke tekeningen tot leven gewekt.



El gigante portagnomos

Un gigantesco juego de pensar y atesorar para
2 – 4 gnomos grandes y gigantes pequeños de 6 a 99 años.

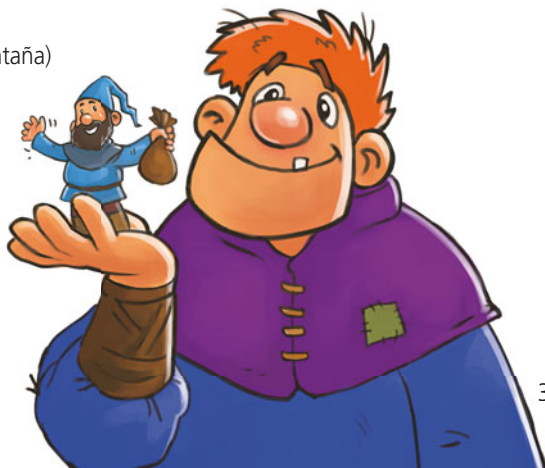
Autor: Marco Teubner
Ilustraciones: Michael Menzel
Duración de una partida: 20 – 25 minutos



"¡Oro, oro, oro, es lo que buscamos! ¡Oro, oro, oro, es lo que deseamos!" es el canto que se oye fuerte en los bosques. Los pequeños gnomos viajan de ciudad en ciudad intentando reunir la mayor cantidad de oro posible. Y, como los gnomos son pequeños y muy listos, viajan de una manera muy particular: sobre los hombros del gigante Gante. Y es que ayudándose de sus pasos de gigante llegan a una velocidad cien veces mayor a la siguiente ciudad. Pero ¿qué gnomo calculará mejor los pasos de Gante, el gigante, para reunir así la mayor cantidad de oro?

Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 1 gigante Gante
- 4 gnomos
- 4 tablillas gnomo
- 16 monedas de oro
- 51 cartas de paisaje
(con símbolos de bosque, campo de cultivo, pradera, barro, río, montaña)
- 9 cartas de bandidos (ocho de color marrón, una de color rojo)
- 1 nube (para la variante del juego)
- 1 instrucciones del juego





*reunir la mayor
cantidad de oro*

*desplegar el tablero de
juego, cada jugador:
gnomo y tablilla*

*apilar las monedas de
oro y colocar una en
cada ciudad*

*mazo de cartas,
gigante preparado*

opciones para el turno:

El juego

Cada jugador es un gnomo. Ayudándose de Gante, el gigante, los gnomos viajan de ciudad en ciudad e intentan reunir la mayor cantidad de oro posible. Al pasar por encima de los campos de cultivo y las praderas, de las montañas o los ríos, los jugadores deben canjear cada uno de sus pasos de gigante por una carta de paisaje correspondiente. Cuando un gnomo alcanza una ciudad con ayuda de Gante, recibe de premio la moneda de oro de esa ciudad. El objetivo del juego es reunir la mayor cantidad de oro.

Preparativos

Poned el tablero de juego en el centro de la mesa. Cada jugador elige un gnomo y la tablilla del color correspondiente y se los coloca delante. Poneos de acuerdo en la elección de una ciudad y colocad a vuestros gnomos encima. Los gnomos y las tablillas sobrantes se devuelven a la caja. Mezclad las monedas de oro y formad un tubo con ellas boca abajo que colocaréis junto al tablero de juego. Poned ahora en cada ciudad una moneda de oro y, a continuación, dadles la vuelta. En la ciudad donde están los gnomos no se pone ninguna moneda de oro. Coged las cartas, barajadlas y formad un mazo con ellas boca abajo. Tened al gigante preparado.

Para el juego básico no necesitáis la nube. En la página 40 de estas instrucciones de juego encontraréis la variante de las nubes para gnomos expertos. ¡Probadla cuando conozcáis bien el juego básico!

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el gnomo más bajito. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más mayor.

Si te toca el turno a ti, puedes elegir entre dos opciones:

1. Darle la vuelta a las cartas.

Coges cartas del mazo, les das la vuelta y te las quedas para poder viajar después con el gigante. ¡Pero cuidado! Para viajar sólo son válidas las cartas de paisaje. Si te salen cartas de bandidos, ¡mala suerte!

2. De viaje con el gigante Gante.

Si piensas que posees el suficiente número de cartas de paisaje válidas, las puedes canjear para mover a tu gnomo a otra ciudad gracias a la ayuda del gigante.

Opción 1: Coger cartas

Si ya has reunido algunas cartas, las depositas en tu tablilla para tener las manos libres. A continuación, coge la carta superior del mazo.

¿Qué tipo de carta has cogido?

- **¿Una carta de paisaje?**

¡Perfecto! Colócatela delante, boca arriba. Ahora puedes decidir lo siguiente:

- renuncias a seguir cogiendo cartas y puedes quedarte la(s) carta(s) que has cogido hasta ahora en esta ronda. Ponla(s) con las cartas que tienes en tu tablilla y tenlas todas en la mano. De esta manera concluye tu turno.
- O bien, te arriesgas y coges otra carta.

Reflexiona:

¡Si te decides a coger cartas, no podrás ir de viaje en esta ronda con el gigante Gante!

Antes de coger cartas del mazo, pon en tu tablilla las que has reunido hasta el momento. Cuando hayas acabado tu turno coge todas las cartas y así, en tu mano, podrás planear qué hacer cuando vuelva a tocarte el turno.

- **¿Una carta de bandido con la capucha de color marrón?**

¡Por todos los bandidos, qué mala pata! Tienes que dejar las cartas que has reunido en esa ronda. Dáselas al jugador que tienes a tu derecha. Éste elegirá una carta de paisaje y dará el resto de las cartas al jugador que esté a su derecha que cogerá otra carta y así, sucesivamente, hasta que se hayan repartido todas las cartas.

Atención: ¡Tú no estás incluido en el reparto!

A continuación se vuelve a colocar la carta de bandido en la parte inferior del mazo y concluye tu turno.



1. coger cartas

coger carta del mazo

carta de paisaje

no coger más cartas

*o bien:
coger otra carta*

*carta de bandido marrón
= mala suerte*

*se reparten las cartas
cogidas entre los
compañeros de juego*



*carta de bandido roja =
mala suerte + barajar las
cartas*

*primera carta cogida es
una carta de bandido =
robar dos cartas a tus
compañeros de juego*

2. De viaje con el gigante Gante

*dar las cartas al
compañero*

*mover al gigante como
si fuera un compás*

• **¿La carta de bandido con la capucha roja y símbolo de cartas?**

Sucede lo mismo que con la carta de bandido con la capucha marrón, pero, después de haber colocado la carta de bandido en la parte inferior del mazo, se vuelven a barajar bien las cartas.



Caso especial:

Si la primera carta que coges es la de un bandido, ya tenga la capucha marrón o roja, entonces habrás tenido suerte dentro de tu mala suerte. Tu turno se acaba aquí, cierto, pero ahora eres tú el bandido y robas dos cartas cualesquiera a tus compañeros de juego. Se las puedes quitar de la mano a un mismo jugador o quitar una carta a dos jugadores distintos. Si tus compañeros de juego no tienen cartas, entonces no podrás quitarles ninguna, claro.

Opción 2:

Ir de viaje con el gigante Gante

El gigante Gante debe llevar a tu gnomo a una ciudad que esté cubierta con una moneda de oro.

Pero para poder mover al gigante Gante necesitas tener las manos libres. Dale las cartas que tienes en tu mano al jugador que está situado a tu derecha. Él te las colocará delante en abanico para que se vean bien.

Los símbolos en las cartas muestran en qué casillas del tablero le está permitido pisar al gigante. Por cada paso que dé, tienes que canjear una carta del paisaje correspondiente (pradera = carta de pradera, río = carta de río, etc.).

Pon ahora un pie del gigante Gante en la ventana de la torre de la ciudad en la que está tu gnomo y gira el gigante en círculo como si fuera un compás. Pon el segundo pie allí donde el gigante Gante esté bien posicionado para dar el siguiente paso.



Importantes reglas para los viajes con el gigante Gante:

- Por cada paso del gigante Gante necesitas una carta de paisaje correspondiente que tu compañero dejará a un lado.
- Una vez que hayas posicionado el pie del gigante en un lugar, no puedes deshacer ese movimiento.
- El último paso para alcanzar una ciudad no lo tienes que canjear por ninguna carta.
- El gigante Gante ha llegado a la nueva ciudad en cuanto toca con un pie la casilla en la que está situada esa ciudad. Coloca ahora tu gnomo en la ciudad y sitúa al gigante Gante al lado del tablero. De premio te quedas la moneda de oro que había en esa ciudad. Déjala en tu tablilla boca abajo.
- Las cartas de paisaje canjeadas se colocan en la parte inferior del mazo de cartas. Y, como es natural, recibirás las cartas sobrantes.

Importante:

Si te has equivocado en tu cálculo y no consigues llegar con el gigante Gante a una ciudad, tendrás que dejar tu gnomo en la ciudad en la que estaba originariamente. Se te devuelven todas las cartas de paisaje, incluso las que has utilizado en tu intento.

Una de dos: o bien lo intentas otra vez en la siguiente ronda, o bien reúnes algunas cartas más antes de volver a intentarlo.

Añadir monedas de oro

Cuando un gnomo deja la ciudad en la que estaba se da la vuelta a una nueva moneda de oro y se coloca en la ciudad abandonada. Si se acaba el tubo de las monedas de oro, no podréis colocar ninguna sobre el tablero de juego, como es natural.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador se queda con la última moneda de oro. Ahora cada jugador contará el valor del oro que está marcado en todas sus monedas. Ganará el jugador que haya reunido la mayor cantidad de oro. En caso de empate ganará aquél que se haya quedado en la mano con el mayor número de cartas. Si el empate persiste, serán varios los ganadores.

*paso con gigante =
entregar la carta
correspondiente*

*último paso a la ciudad
= no se entrega ninguna
carta*

*llegada a la ciudad =
moneda de oro*

reponer moneda

*última moneda = final,
mayor cantidad de oro
= ganador*





Variante para gnomos expertos

Como se había indicado al comienzo de estas instrucciones, presentamos a continuación las reglas adicionales para la variante de las nubes:

- Al comienzo de la partida, colocad la nube en un lugar cualquiera del tablero de juego, con una sola limitación: la nube no debe estar situada nunca encima de una casilla de ciudad.
- Si un jugador da la vuelta a una carta de bandidos, deberá entregar las cartas que había reunido hasta el momento, pero estará autorizado entonces a cambiar la nube de lugar.
- El pie del gigante no debe tocar la nube. Para evitar eso, el gigante Gante tendrá que dar eventualmente un rodeo para llegar a la siguiente ciudad.

El autor



Marco Teubner se dedica a los estudios culturales y trabaja desde el año 2001 como creador autónomo de juegos.

En el 2003 recibió la beca para creadores de juegos otorgado por el jurado "Juego del año".

Tras *Correteos en el corral* (laureado en el año 2006 con el premio "Los mejores juegos para niños" otorgado por la Academia Vienesa de Juegos) *Dados Lobos*, *El tesoro de la momia* y *1000 y un tesoros*, tenemos con éste otro emocionante juego infantil creado para HABA. En la actualidad vive con su familia en la localidad de Antdorf, en la Alta Baviera.

El ilustrador



Michael Menzel nació en 1975. Vive en Krefeld con su esposa Stefanie y su hijo Johannes. Su exitosa carrera como ilustrador de juegos comenzó en el año 2003. Hasta 2007 se dedicó principalmente a ilustrar juegos para la familia y para adultos. En el 2007 recibió el primer encargo de HABA para ilustrar un juego infantil. Desde aquella bonita y creativa colaboración, ilustrar juegos para niños se ha convertido en una de sus actividades favoritas. En estos últimos años ha dado vida con fantásticos dibujos a los juegos *Capitán Tino*, *Feroces vikingos* y *Los feroces vikingos hacen su agosto*, de HABA.



Giganano

Un gigantesco gioco pensiero e raccolta per
2 – 4 grandi nani e piccoli giganti da 6 a 99 anni.

Autore: Marco Teubner
Illustrazioni: Michael Menzel
Durata del gioco: 20 – 25 minuti



„Oro e ancora oro raccogliamo! Oro sempre più oro vogliamo!” si sente riecheggiare dalla foresta. I piccoli nani si spostano da una città all'altra cercando di raccogliere quanto più oro possibile. Ma i nani sono piccoli e furbi, si muovono in modo speciale: in spalla al gigante Riccardone che con i suoi passi da gigante li porta velocissimo fino alla prossima città. Ma quale nano trarrà maggior vantaggio dalla falcata di Riccardone raccogliendo così la maggior quantità d'oro?

Contenuto del gioco

- Tabellone
- Gigante Riccardone
- 4 nani
- 4 cartelle raccolta nani
- 16 monete d'oro
- 51 carte di paesaggi (con simboli del bosco, campo coltivato, prato, terreno argilloso, acqua, montagna)
- 9 carte di briganti (8 carte marrone, una carta rossa)
- 1 nuvola (per la variante del gioco)
- Istruzioni per giocare



*raccogliere quanto più
oro possibile*

*collocare tabellone
ogni giocatore: nano e
cartella di raccolta*

*ammucchiare monete
d'oro e mettetene una in
ogni città,*

*formare mazzo con le
carte, preparare gigante*

Possibilità di mosse:

Ideazione

Ogni giocatore è un nano. Con l'aiuto del gigante Riccardone i nani si spostano di città in città cercando di raccogliere quanto più oro possibile. Per ogni passo del gigante che li porta oltre campi e prati, monti o fiumi, i giocatori devono però presentare una corrispondente carta del paesaggio. Quando con l'aiuto di Riccardone un nano raggiunge una città riceverà in premio la moneta d'oro di questa città. Scopo del gioco è raccogliere quanto più oro possibile.

Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore prende un nano e la cartella di raccolta del colore corrispondente e la mette davanti a sé. Accordatevi su una città e collocatevi i vostri nani. Nani e cartelle che non si utilizzano ritornano nella scatola. Mescolate le monete d'oro e ammucchiatele coperte accanto al tabellone. Mettete ora una moneta d'oro su ogni città e poi scopritela. Nella città dove sono i nani non ci sarà la moneta d'oro. Prendete tutte le carte, mescolatele e formate un mazzo coperto. Preparate il gigante.

Nel gioco di base non si utilizza la nuvola. A pag.48 troverete le istruzioni per giocare alla variante con nuvola per nani esperti. Provatela quando avrete sperimentato a fondo il gioco di base!

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il nano più piccolo. Se non riuscite ad accordarvi inizierà il bambino più grande.

Quando è il tuo turno potrai scegliere se:

1. Pescare carte.

Peschi delle carte dal mazzo e le conservi per poterti in seguito muovere con Riccardone. Attenzione però! Valgono solo le carte dei paesaggi, se peschi briganti hai avuto sfortuna!



2. Muoverti con il gigante Riccardone.

e ritieni di avere sufficienti carte utili, le consegni per poter avanzare con il tuo nano in spalle a Riccardone fino ad un'altra città.

Possibilità 1: pescare carte

Quando hai raccolto delle carte le depositi sulla tua cartella di raccolta per avere le mani libere. Poi prendi la prima carta del mazzo.

Che carta hai scoperto?

- **Una carta dei paesaggi?**

Magnifico! Metti la carta aperta davanti a te. Adesso puoi decidere:

- Rinunci a pescare altre carte e in questo giro puoi tenerti la/le carta/e scoperte. Prendile dalla tua cartella di raccolta per tenerle in mano. Il tuo turno finisce.
- Oppure puoi rischiare ancora e scoprire un'altra carta.

Rifletti bene:

Se scopri carte in questo giro non potrai muoverti con il gigante!

Prima di pescare carte dal mazzo metti le carte finora raccolte sulla tua casella di raccolta. Quando hai finiti la tua mossa prendi tutte le carte in mano e stabilisci la tua prossima mossa.

- **La carta marrone del brigante?**

Che sfortunaccia! Dovrai cedere le carte raccolte in questo giro. Consegnale al compagno di gioco alla tua destra che si sceglierà una carta dei paesaggi e poi passerà le restanti carte al compagno alla sua destra che a sua volta sceglierà una carta e così via via, finché tutte le carte siano distribuite.



Attenzione! Tu resterai escluso!

La carta del brigante verrà poi infilata sotto il mazzo di carte e il tuo turno di gioco si conclude.

1. pescare carte

scoprire carta dal mazzo

carta di paesaggio:

sospendere

*oppure
scoprire altre carte*

*carta marrone del
brigante = sfortuna*

*carte scoperte si ripartono
tra i compagni di gioco*



*carta rossa del bandito =
sfortuna + mescolare
le carte*

*prima carta scoperta
brigante = rubare due
carte ai compagni di gioco*

2. Muoversi con Riccardone

dare carte al compagno

*muovere gigante come
un compasso*

• La carta rossa del brigante con il simbolo delle carte?

Il procedimento è praticamente lo stesso
seguito con la carta marrone del brigante.
Dopo aver infilato la carta del brigante
sotto il mazzo lo mischi bene.



Peculiarità:

Se in un giro peschi per prima una carta del brigante marrone
o rossa hai avuto fortuna nella sfortuna. Il tuo turno di gioco
finisce qui, però adesso sei il brigante e ti prendi due carte a
scelta dai tuoi compagni di gioco. Le prenderai dalle carte di
uno o due giocatori. Se i tuoi compagni di gioco non hanno
carte, non potrai naturalmente prenderne nessuna!

2. Muoversi con Riccardone

Riccardone dovrà portare il tuo nano in una città con una
moneta d'oro.

Per poterlo muovere hai bisogno di mani libere, perciò
consegna le carte che hai in mano al compagno di gioco alla
tua destra che le aprirà a ventaglio ben visibili davanti a te.
I simboli sulle carte mostrano quali punti Riccardone può
calpestare sul tabellone. Per ogni passo devi consegnare una
carta del paesaggio corrispondente (prato=carta del prato,
fiule=carta del fiume ecc.)

Colloca adesso un piede di Riccardone nella finestra della torre
della città in cui c'è il tuo nano e poi gira in tondo il gigante
come un compasso. Metti il secondo piede sul punto in cui
Riccardone è ben collocato per il passo successivo.



Importanti regole per muoversi con il gigante Riccardone:

- Per ogni passo del gigante hai bisogno di una corrispondente carte del paesaggio che il tuo compagno di gioco scarta.
- Una volta compiuto il passo, Riccardone non potrà tornare indietro.
- Per l'ultimo passo che porta in città non devi consegnare una carta.
- Riccardone entra nella nuova città non appena il suo piede tocca l'area della città. Metti ora il tuo nano in questa città e colloca Riccardone accanto al tabellone. Prendi in premio la moneta d'oro che vi trovi e la deponi coperta sulla tua cartella di raccolta.
- Le carte di paesaggi scartate si infilano poi sotto il mazzo di carte. Riceverai naturalmente indietro le carte avanzate.

Importante

Se hai fatto male i calcoli e non riesci a raggiungere una città con Riccardone, il tuo nano dovrà restare in città. Ti verranno restituite le tue carte di paesaggi, anche quelle utilizzate per il tuo tentativo.

Proverai ancora una volta al prossimo giro oppure farai meglio a raccogliere ancora qualche carta.

Aggiungere monete d'oro

Quando un nano ha lasciato una città si scopre una moneta d'oro e la si mette in questa città. Se il mucchio di monete si è esaurito non potrete naturalmente mettere monete sul tabellone.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando sono state raccolte tutte le monete d'oro. Adesso ognuno somma il valore delle sue monete. Vince il giocatore che ha raccolto più oro. In caso di parità vince chi ha in mano più carte e se anche in questo caso c'è parità, ci saranno più vincitori.

*passo con gigante =
consegnare carte corri-
spondenti del paesaggio*

*ultimo passo in città =
non consegna carta*

*arrivo in città =
moneta d'oro*

aggiungere monete d'oro

*ultima moneta = finale,
più oro = vincitore*



Variente di gioco Nuvola per nani provetti

Come annunciato all'inizio delle istruzioni, riportiamo qui a seguito le regole supplementari della variante Nuvola:

- All'inizio del gioco metterete la nuvola in un punto qualsiasi del tabellone. Unica restrizione: la nuvola non potrà mai essere collocata in una città.
- Se un giocatore scopre una carta del brigante dovrà consegnare le carte finora raccolte, ma potrà spostare la nuvola sul tabellone di gioco.
- Il piede del gigante non potrà toccare la nuvola. Riccardone dovrà eventualmente fare una deviazione per raggiungere la seguente città.



L'autore



Marco Teubner si occupa di scienze della cultura e dal 2001 lavora come autore free lance di giochi. Nel 2003 ha ricevuto la borsa di studio per gli autori di giochi assegnato dalla giuria "Gioco dell'anno". Questo è un altro appassionante gioco per bambini creato per HABA dopo *Terrore nel pollaio* (premiato nel 2006 con il "Top dei giochi per bambini" assegnato dall'Accademia dei giochi di Vienna) *Al lupo!*, *Il tesoro della mummia* e *Mille e un tesoro*. Vive con la sua famiglia a Andorf, Alta Baviera.

L'illustratore



Michael Menzel è nato nel 1975 e vive a Krefeld con la moglie Stefanie e il figlio Johannes. Ha iniziato ad avere successo come illustratore di giochi nel 2003 e fino al 2007 si è dedicato prevalentemente all'illustrazione di giochi per famiglia e per adulti. Nel 2007 ha ricevuto il primo incarico da HABA per illustrare un gioco per bambini. A partire da questa bella e creativa collaborazione illustrare giochi per bambini è diventata una delle sue attività preferite. Per HABA ha brillantemente illustrato *Capitan Kid*, *Vichinghi pirati* e *I pirati vichinghi arraffano un bel bottino*.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

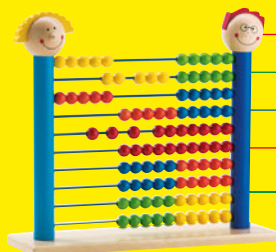
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

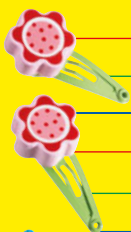
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini



Kinder begreifen spielend die Welt.

HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.



Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.



Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !



Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.



I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.



Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de