

WIN WIN WINTER

STRATEGY GAME



EN. RULES / FR. RÈGLES
DE. SPIELREGELN / ES. REGLAS
IT. REGOLE / CAT. REGLES



EN. WIN WIN WINTER

STRATEGY GAME

Players come up with strategies to achieve their goal

ONCE UPON A TIME...

...in a forest full of squirrels. Winter is coming closer and closer, and the squirrels leave their dreys to gather some final provisions before the cold weather makes the last acorns fall from the trees.

Number of players: 2 to 4

Player age: from 7 years

Duration of each game: 20 minutes

PIECES INCLUDED

- 1 game board
- 8 wooden squirrel pieces: 2 yellow, 2 red, 2 blue and 2 green
- 24 acorn counters
- 1 dice

AIM OF THE GAME

Try to be the player who brings the most acorns back to their drey before the end of the game.

BEFORE YOU START

Set up the game board. For two-player games, use version B of the board.

Each player chooses a colour, then takes their two squirrels and places them on the starting square in their chosen colour.

Place three acorn counters on top of each of the oak trees (all the trees that do not have a drey in them).

THE GAME

The game board represents a path that all the squirrels move along in the same direction.

There are three types of squares on the board: path squares, exit squares (in each player's colour, under the tree with their drey in it) and acorn squares (under each of the oak trees).

Players take turns to move, starting with the person who saw a squirrel most recently.

The player whose turn it is throws the dice and decides which of their squirrels to move. If the squirrel is carrying acorns, the heavy load makes it move more slowly around the board: the player should deduct one number for each acorn the squirrel

is carrying from the number shown on the dice and then move the squirrel forward that number of squares. The squirrel must always move forward by at least one square. The player can choose to leave one of the acorns the squirrel is carrying in order to move forward another square. If an acorn is left behind, it stays in that square until another squirrel lands on the square and picks it up.

RULES

- **The acorn squares:** when you land on an acorn square, you can pick an acorn from the tree, if there are any left. The acorn must be placed under the squirrel, and from now on your squirrel has to move with the acorn under it, which makes it move more slowly. If there is another squirrel carrying acorns on the acorn square when you land on it, you can either take an acorn from the tree or steal one from the other player's squirrel.
- **Stealing an acorn:** if you land on a square that is already occupied by another squirrel carrying acorns, you can steal one of its acorns if you like. Take one of the other squirrel's acorns and throw the dice again to make your escape.
- **Two squirrels in the same square:** there can only be two squirrels in the same square at the same time. You can jump over a square occupied by two squirrels, but you cannot stay there. If you have no other choice, you can throw the dice again.
- **When your squirrel goes past its own tree,** you must stop on the exit square and leave any acorns the squirrel is carrying in the drey. The squirrel can continue moving forward on your next turn. If the squirrel is not carrying any acorns, you can go past the tree without stopping.
- **Number 9:** every time the number 9 appears on the dice, an acorn falls from the trees. The player who threw the dice chooses an acorn from any tree and places it on the path before continuing with their turn. The acorn can only be placed on the square just in front or just behind the acorn square of the chosen tree. Also, the acorn cannot fall into a square occupied by one or two squirrels. If there are no available squares, the acorn is taken out of play.

END OF THE GAME

The game ends when there are no more acorns left on the trees: winter has arrived and it's time to count up the acorns that have been collected. Only acorns that have been safely stored in your drey are counted.

The family of squirrels that gathers the most acorns wins the game.

BEYOND THE GAME

Here you have a game which...

- Trains simple mathematics
- Trains spatial awareness
- Helps you define strategies to achieve your objectives
- Helps you manage your emotions.

FR. WIN WIN WINTER

JEU DE STRATÉGIE

Les joueurs définissent des stratégies pour atteindre l'objectif

IL ÉTAIT UNE FOIS...

... un bois plein d'écureuils. L'hiver approchait et les écureuils sortaient de leur tanière pour rassembler des provisions avant que le froid fasse tomber les derniers fruits des arbres.

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Âge des joueurs : à partir de 7 ans

Durée d'une partie : 20 minutes

ÉLÉMENTS

- 1 plateau de jeu
- 8 pions d'écureuils : 2 jaunes, 2 rouges, 2 bleus et 2 verts
- 24 pions de glands
- 1 dé

OBJECTIF

Parvenir à apporter le plus grand nombre de glands dans la tanière avant la fin du jeu.

PRÉPARATION

Assemblez le plateau. Si vous n'êtes que deux joueurs, assemblez la version B du plateau.

Chaque joueur choisit une couleur, prend deux écureuils et les place sur la case-départ de sa couleur.

Posez trois pions de glands sur chacun des arbres à glands (autrement dit tous ceux qui n'ont pas de tanière).

LE JEU

Le plateau représente un chemin ; les écureuils doivent tous avancer dans la même direction.

Il y a trois types de case : case de chemin, case-départ (de la couleur de chaque joueur, sous l'arbre de la tanière) et case de glands (sous chacun des arbres à glands).

On joue chacun son tour, c'est le dernier joueur à voir vu un écureuil qui commence.

Le joueur dont c'est le tour lance le dé et choisit l'écureuil qu'il veut déplacer. Si l'écureuil porte des glands, il est chargé et avance donc moins vite : du

nombre qu'indique le dé, le joueur doit retrancher un point pour chaque gland qu'il porte, après quoi il peut faire avancer l'écureuil. L'écureuil avance toujours au moins d'une case. Si vous le voulez, vous pouvez l'alléger d'un gland et le faire avancer d'une case de plus. Le gland qui a été posé reste sur la case jusqu'à ce qu'un autre écureuil y tombe et le ramasse.

RÈGLES

- **Les cases de glands** : quand vous tombez sur une case de glands, vous pouvez prendre un gland sur l'arbre, à condition qu'il y en ait. Le gland doit être posé sous l'écureuil. Il vous faudra avancer en portant le gland et donc votre vitesse en souffrira. S'il y a un autre écureuil avec des glands sur la case de glands, vous pouvez choisir entre prendre un gland sur l'arbre ou en voler un à l'écureuil.
- **Le vol** : si vous tombez sur une case occupée par un autre écureuil avec des glands, vous pouvez lui en voler un si vous le souhaitez. Vous lui en prenez un et vous lancez à nouveau le dé pour fuir.
- **Deux écureuils par case** : sur une case, il ne peut y avoir que deux écureuils en même temps. On peut passer par une case occupée par deux écureuils mais pas s'y arrêter. Si vous ne pouvez rien faire d'autre, relancez le dé.
- **Quand l'écureuil passe devant son arbre**, il doit s'arrêter à la case-départ et déposer les glands dans la tanière. Au tour suivant, il pourra avancer de nouveau. S'il ne porte pas de glands, il passe son chemin.
- **Le numéro 9** : chaque fois que le 9 sort, un gland tombe des arbres. Avant de jouer, le joueur doit prendre un gland de l'arbre de son choix et le déposer sur le chemin. Le gland ne peut être déposé que sur la case située juste avant ou après la case des glands de l'arbre qui a été choisi. De plus, le gland ne peut pas tomber sur une case occupée par un ou deux écureuils. Si aucun mouvement n'est possible, il faut retirer le gland du jeu.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin quand il n'y a plus de glands dans les arbres : l'hiver est arrivé et il faut compter les glands. Seuls comptent les glands qui sont arrivés dans la tanière.

La famille d'écureuils qui a amassé le plus de glands est la gagnante.

AU-DELÀ DU JEU

Vous avez en main un jeu qui...

- Fait travailler les opérations mathématiques simples
- Fait travailler l'orientation spatiale
- Aide à définir des stratégies pour atteindre des objectifs
- Aide à gérer les émotions

DE. WIN WIN WINTER

STRATEGIESPIEL

Die Spieler legen Strategien zur Zielerreichung fest

ES WAR EINMAL ...

... ein Wald voller Eichhörnchen. Der Winter kam immer näher und die Eichhörnchen schlüpfen aus ihren Nestern, um die letzten Vorräte zu sammeln, bevor die Bäume ihre letzten Früchte verlieren würden.

Anzahl der Spieler: 2 - 4

Alter der Spieler: ab 7 Jahren

Spieldauer: 20 Minuten

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett / - 8 Eichhörnchenfiguren: 2 gelbe, 2 rote, 2 blaue und 2 grüne
- 24 Eichelsteine / - 1 Würfel

AUFGABE

Gewonnen hat der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Eicheln in sein Nest gebracht hat.

VORBEREITUNG

Das Spielbrett wird zusammengestellt. Im Fall von zwei Spielern wird Version B des Spielbretts verwendet. Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt seine zwei Eichhörnchen und stellt sie auf das Startfeld seiner Farbe.

Danach werden auf jeden Eichelbaum (alle Bäume, in denen sich kein Nest befindet) drei Eichelsteine gelegt.

DAS SPIEL

Das Spielbrett stellt einen Weg dar, auf dem alle Eichhörnchen in der gleichen Richtung vorrücken.

Es gibt drei Arten von Feldern: Wegfelder, Startfelder (in der Farbe der einzelnen Spieler, unter dem Baum des jeweiligen Nestes) und Eichelfelder (unter den einzelnen Eichelbäumen).

Es wird abwechselnd gespielt, wobei der Spieler beginnt, der als letzter ein Eichhörnchen gesehen hat.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und rückt mit einem seiner Eichhörnchen vor. Ein Eichhörnchen mit Eicheln bewegt sich aufgrund seiner Last langsamer: Daher hat der Spieler für jede mitgeführte Eichel von der gewürfelten Zahl einen Punkt abzuziehen und darf dann mit dem Eichhörnchen das entsprechende Ergebnis vorrücken. Jedoch darf das Eichhörnchen in jedem Fall mindestens ein Feld vorrücken. Es kann aber auch

eine seiner Eicheln ablegen und so ein Feld mehr vorrücken. Eine abgelegte Eichel bleibt auf dem Feld, bis ein anderes Eichhörnchen dort eintrifft und sie mitnimmt.

REGELN

- **Eichelfelder:** Wenn du auf ein Eichelfeld eintriffst, darfst du eine Eichel vom Baum mitnehmen, sofern noch eine da ist. Die Eichel ist unter das Eichhörnchen zu legen. Das Eichhörnchen muss mit der darunter liegenden Eichel bewegt werden und ist daher langsamer. Wenn sich auf dem Eichelfeld ein anderes Eichhörnchen mit Eicheln befindet, kannst du eine Eichel vom Baum nehmen oder dem anderen Eichhörnchen eine Eichel stehlen.
- **Der Diebstahl:** Wenn du auf einem Feld eintriffst, auf dem sich ein anderes Eichhörnchen mit Eicheln befindet, kannst du diesem eine Eichel stehlen, wenn du willst. Dazu nimmst du eine seiner Eicheln und würfelst erneut, um dich aus dem Staub zu machen.
- **Zwei Eichhörnchen pro Feld:** Auf einem Feld können sich nur zwei Eichhörnchen gleichzeitig befinden. Man darf über ein Feld mit zwei Eichhörnchen fahren, aber nicht darauf stehen bleiben. Wenn der Spieler keinen anderen Spielzug ausführen kann, darf er erneut würfeln.
- **Ein Eichhörnchen, das an seinem Baum vorbeikommt,** muss auf dem Startfeld stehenbleiben und die Eicheln ins Nest legen. Erst beim nächsten Zug darf es wieder vorrücken. Wenn das Eichhörnchen keine Eicheln dabei hat, kann es vorbeilaufen.
- **Die Nummer 9:** Jedes Mal, wenn die Nummer 9 gewürfelt wird, fällt eine Eichel von einem Baum. Der Spieler hat in diesem Fall vor seinem Spielzug eine Eichel von einem beliebigen Baum zu nehmen und diese auf den Weg zu legen. Die Eichel darf jedoch nur auf das Feld direkt vor oder nach dem Eichelfeld des jeweiligen Baums gelegt werden. Außerdem darf die Eichel nicht auf ein Feld fallen, das bereits von einem oder zwei Eichhörnchen besetzt ist. Wenn kein Feld frei ist, muss die Eichel aus dem Spiel genommen werden.

SPIELENDEN

Das Spiel ist zu Ende, wenn es keine Eicheln mehr auf den Bäumen gibt: Der Winter ist da und die Eicheln werden gezählt. Es zählen jedoch nur die Eicheln, die sich in den Nestern befinden.

Gewonnen hat die Eichhörnchenfamilie, die die meisten Eicheln gesammelt hat.

MEHR ALS EIN SPIEL

Das vorliegende Spiel dient dazu, ...

- einfache Rechenoperationen zu üben
- die Raumorientierung zu üben
- Strategien zur Erreichung von Zielen zu entwickeln
- den Umgang mit den eigenen Gefühlen zu lernen

ES. WIN WIN WINTER

JUEGO DE ESTRATEGIA

Los jugadores definen estrategias para alcanzar el objetivo

HABÍA UNA VEZ...

...un bosque lleno de ardillas. El invierno estaba cada día más cerca y las ardillas salían de su madriguera para recoger las últimas provisiones antes de que el frío hiciera caer los últimos frutos de los árboles.

Número de jugadores: de 2 a 4

Edad de los jugadores: a partir de 7 años

Tiempo de cada partida: 20 minutos

ELEMENTOS

- 1 tablero de juego
- 8 fichas de ardillas: 2 amarillas, 2 rojas, 2 azules y 2 verdes
- 24 fichas de bellotas
- 1 dado

OBJETIVO

Sé el jugador que consigue llevar más bellotas a la madriguera antes de que se acabe el juego.

PREPARACIÓN

Montad el tablero. Si sois dos jugadores, montad la versión B del tablero. Cada jugador elige un color, coge las dos ardillas y las coloca en la casilla de salida de su color.

Poned tres fichas de bellotas encima de cada uno de los árboles de bellotas (es decir, en todos los árboles que no tienen madriguera).

EL JUEGO

El tablero representa un camino; todas las ardillas deben avanzar en una única dirección.

Hay tres tipos de casilla: casilla de camino, casilla de salida (del color de cada jugador, debajo del árbol de la madriguera) y casilla de bellotas (debajo de cada uno de los árboles de bellotas).

Se juega por turnos y comienza el jugador que hace menos tiempo que ha visto una ardilla.

El jugador que tiene el turno tira el dado y escoge cuál de sus ardillas quiere mover. Si la ardilla lleva bellotas, va más cargada y, por tanto, avanza más despacio: del número que ha salido en el dado, el jugador resta uno por cada

bellota que lleve y, a continuación, avanza la ardilla. La ardilla siempre avanza una casilla como mínimo. Si quiere, puede dejar una de las bellotas que lleva y, así, avanzará una casilla más. Si deja la bellota, esta se quedará en la casilla hasta que otra ardilla caiga en ella y la coja.

REGLAS

- **Las casillas de bellotas:** cuando caes en una casilla de bellotas, puedes coger una bellota del árbol, si quedan. La bellota debe ponerse debajo de la ardilla. Ahora tendrás que avanzar con la bellota debajo, por lo que tu velocidad se reducirá. Si en la casilla de bellotas hay otra ardilla con bellotas, puedes elegir entre coger una bellota del árbol o robarle una a la ardilla.
- **El robo:** si caes en una casilla donde hay otra ardilla con bellotas, le puedes robar una bellota, si quieres. Le coges una y vuelves a tirar para escapar.
- **Dos ardillas por casilla:** en una casilla solo puede haber dos ardillas a la vez. Puedes pasar por una casilla con dos ardillas, pero no te puedes quedar. Si no tienes ninguna jugada alternativa, vuelves a tirar el dado.
- **Cuando la ardilla pasa por delante de su árbol,** debe pararse en la casilla de salida y dejar las bellotas en la madriguera. En el siguiente turno podrá volver a avanzar. Si no lleva bellotas, pasa de largo.
- **El número 9:** cada vez que sale el número 9, cae una bellota de los árboles. El jugador, antes de hacer su jugada, debe coger una bellota del árbol que quiera y ponerla en el camino. La bellota solo se puede dejar en la casilla situada justo antes o después de la casilla de bellotas del árbol que haya elegido. Además, la bellota no puede caer en una casilla ocupada por una o dos ardillas. Si no hay ninguna jugada posible, hay que sacar la bellota del juego.

FINAL DEL JUEGO

El juego se acaba cuando ya no quedan bellotas en los árboles: ha llegado el invierno y hay que hacer el recuento de bellotas. Solo se cuentan las bellotas que han llegado a la madriguera.

Gana la familia de ardillas que haya recogido más bellotas.

MÁS ALLÁ DEL JUEGO

En tus manos tienes un juego que...

- Trabaja operaciones matemáticas sencillas
- Trabaja la orientación espacial
- Ayuda a definir estrategias para alcanzar objetivos
- Ayuda a gestionar las emociones

IT. WIN WIN WINTER

GIOCO DI STRATEGIA

I giocatori scelgono la strategia migliore per raggiungere l'obiettivo

C'ERA UNA VOLTA...

...un bosco pieno di scoiattoli. L'inverno si avvicinava a grandi passi e gli scoiattoli uscivano dalle loro tane per fare provviste prima che il freddo facesse cadere gli ultimi frutti dalle piante.

Numero di giocatori: da 2 a 4

Età dei giocatori: dai 7 anni in su

Durata di una partita: 20 minuti

ELEMENTI

- 1 tabellone
- 8 pedine scoiattolo: 2 gialle, 2 rosse, 2 blu e 2 verdi
- 24 segnalini ghianda
- 1 dado

SCOPO DEL GIOCO

Essere il giocatore che riesce a portare più ghiande nella sua tana prima che finisca il gioco.

PREPARAZIONE

Montate il tabellone. Se siete in due a giocare, montate il tabellone nella versione «B».

Ogni giocatore sceglie un colore, prende i due scoiattoli e li posiziona sulla casella di partenza del suo colore.

Posizionate tre segnalini ghianda sopra ognuno degli alberi di ghiande (ovvero tutti gli alberi che non contengono una tana).

IL GIOCO

Il tabellone rappresenta il percorso che gli scoiattoli devono seguire andando tutti nella stessa direzione.

Ci sono tre tipi di caselle: caselle percorso, caselle di partenza (sotto l'albero che rappresenta il colore di ciascun giocatore e ne contiene la tana) e caselle ghianda (sotto ciascuno degli alberi di ghiande).

Si gioca a turno. Comincia il giocatore che è stato l'ultimo ad aver visto uno scoiattolo.

Quando è il suo turno, il giocatore tira il dado e sceglie quale dei due scoiattoli vuole far muovere. Se lo scoiattolo trasporta delle ghiande, allora deve procedere più lentamente perché ha un carico più pesante: il giocatore deve prendere il numero

uscito dal dado e sottrarre 1 per ogni ghianda che trasporta, e far avanzare lo scoiattolo a seconda del risultato. In ogni caso, lo scoiattolo avanza sempre come minimo di una casella. Se lo vuole, il giocatore può scartare una delle ghiande che trasporta e in cambio avanzare di una casella in più. Se scarta la ghianda, questa rimane sulla casella fino a quando un altro scoiattolo ci arriva e la raccoglie.

REGOLE

- **Caselle ghianda:** quando un giocatore finisce su una casella ghianda, può raccogliere una ghianda dall'albero, se ne rimangono. La ghianda va posta sotto lo scoiattolo. Adesso lo scoiattolo dovrà camminare con sotto la ghianda, quindi la sua velocità sarà minore. Se sulla casella ghianda c'è già un altro scoiattolo con delle ghiande, il giocatore può scegliere se raccogliere una ghianda dall'albero o rubarne una all'altro scoiattolo.
- **Il furto:** se il giocatore finisce su una casella dove c'è un altro scoiattolo con delle ghiande, può rubargli una ghianda. Gliene prende una e tira di nuovo per scappare.
- **Due scoiattoli per casella:** su ogni casella ci possono essere al massimo due scoiattoli per volta. Un giocatore può passare su una casella dove ci sono due scoiattoli, però non può rimanerci. Se il giocatore non può fare nessuna giocata alternativa, tira di nuovo il dado.
- **Quando lo scoiattolo passa davanti al suo albero,** deve fermarsi sulla casella di partenza e lasciare le ghiande nella tana. Potrà avanzare quando sarà di nuovo il suo turno. Se non sta trasportando ghiande, può continuare senza fermarsi.
- **Il numero 9:** ogni volta che esce il numero 9 cade una ghianda dagli alberi. Prima di fare la sua giocata, il giocatore deve prendere una ghianda da un albero a scelta e posizionarla sul percorso. La ghianda si può lasciare solo sulla casella situata appena prima o appena dopo la casella ghianda corrispondente all'albero scelto. Inoltre, la ghianda non può finire su una casella già occupata da uno o due scoiattoli. Se non c'è nessuna giocata possibile, bisogna ritirare la ghianda dal gioco.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando non rimane più nessuna ghianda appesa agli alberi: è arrivato l'inverno, tempo di contare le ghiande. Si contano soltanto le ghiande che sono state lasciate nelle tane.

Vince la famiglia di scoiattoli che ha raccolto più ghiande.

OLTRE AL DIVERTIMENTO

Hai tra le mani un gioco che...

- Allena le operazioni matematiche di base
- Allena l'orientamento spaziale
- Aiuta a preparare strategie per raggiungere obiettivi
- Aiuta a gestire le emozioni

CAT. WIN WIN WINTER

JOC D'ESTRATÈGIA

Els jugadors defineixen estratègies per assolir l'objectiu

HI HAVIA UNA VEGADA...

...un bosc ple d'esquirols. L'hivern era cada dia més a prop i els esquirols sortien del seu cau per recollir les darreres provisions abans que el fred fes caure els últims fruits dels arbres.

Nombre de jugadors: de 2 a 4

Edat dels jugadors: a partir de 7 anys

Temps de cada partida: 20 minuts

ELEMENTS

- 1 tauler de joc
- 8 fitxes d'esquirols: 2 de grogues, 2 de vermelles, 2 de blaves i 2 de verdes
- 24 fitxes d'agllans
- 1 dau

OBJECTIU

Sigues el jugador que aconsegueix portar més agllans al cau abans no acabi el joc.

PREPARACIÓ

Munteu el tauler. Si sou dos jugadors, munteu la versió B del tauler.

Cada jugador tria un color, agafa els dos esquirols i els col·loca a la casella de sortida del seu color.

Poseu tres fitxes d'agllans a sobre de cadascun dels arbres d'agllans (és a dir, a tots els arbres que no tenen cau).

EL JOC

El tauler representa un camí, i cal que els esquirols avancin tots en una única direcció.

Hi ha tres tipus de casella: casella de camí, casella de sortida (del color de cada jugador, a sota de l'arbre del cau) i casella d'agllans (a sota de cadascun dels arbres d'agllans).

Es juga per torns i comença el jugador que fa menys temps que ha vist un esquirol.

El jugador que té el torn tira el dau i escull quin dels seus esquirols vol moure. Si l'esquirol porta agllans, va més carregat i, per tant, avança més a poc a poc: del número que ha sortit al dau, el jugador en resta un per cada agllà que porti i, tot seguit, avança l'esquirol. Com a mínim, l'esquirol avança sempre una

casella. Si vol, pot deixar un dels aglans que porta i, així, avançarà una casella més. Si deixa l'aglà, aquest es quedarà a la casella fins que un altre esquirol hi caigui i l'agafi.

REGLES

- **Les caselles d'aglans:** quan caus en una casella d'aglans, pots agafar un aglà de l'arbre, si en queden. L'aglà s'ha de posar a sota de l'esquirol. Ara hauràs de caminar amb l'aglà a sota, de manera que la teva velocitat es reduirà. Si a la casella d'aglans hi ha un altre esquirol amb aglans, pots triar entre agafar un aglà de l'arbre o robar-ne un a l'esquirol.
- **El robatori:** si caus en una casella on hi ha un altre esquirol amb aglans, li pots robar un aglà, si vols. N'agafes un dels seus i tornes a tirar per fugir.
- **Dos esquirols per casella:** en una casella només hi pot haver dos esquirols alhora. Pots passar per una casella amb dos esquirols, però no t'hi pots quedar. Si no tens cap jugada alternativa, tornes a tirar el dau.
- **Quan passa per davant del seu arbre,** l'esquirol s'ha d'aturar a la casella de sortida i deixar els aglans al cau. En el següent torn podrà tornar a avançar. Si no porta aglans, passa de llarg.
- **El número 9:** cada vegada que surt el número 9, cau un aglà dels arbres. El jugador, abans de fer la seva jugada, ha d'agafar un aglà de l'arbre que vulgui i posar-lo al camí. L'aglà només es pot deixar a la casella situada just abans o després de la casella d'aglans de l'arbre que hagi triat. A més a més, l'aglà no pot caure en una casella ocupada per un o dos esquirols. Si no hi ha cap jugada possible, cal treure l'aglà del joc.

FINAL DEL JOC

El joc s'acaba quan ja no queden aglans a dalt dels arbres: ha arribat l'hivern i toca fer el recompte d'aglans. Només es compten els aglans que han arribat al cau.

Guanya la família d'esquirols que ha recollit més aglans.

MÉS ENLLÀ DEL JOC

A les teves mans tens un joc que...

- treballa operacions matemàtiques senzilles
- treballa l'orientació espacial
- ajuda a definir estratègies per assolir objectius
- ajuda a gestionar les emocions

lonđji.[®]
B A R C E L O N A