



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

4355



Dschungel- Schatz

Jungle Treasure

Le trésor des Mayas

De schat van de jungle

El tesoro de la selva

Il tesoro della giungla



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2006

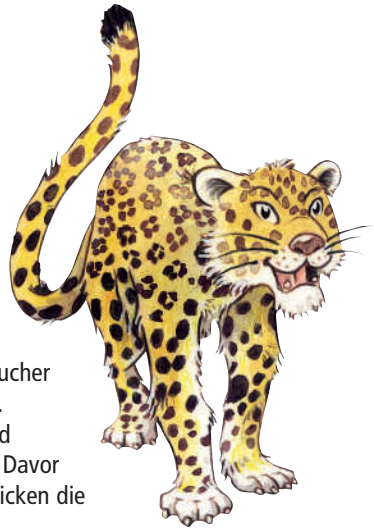
Dschungelschatz

Ein aktionsreiches Spiel für 2 - 4 Schatzsucher von 6 - 99 Jahren.

Spielidee: Roberto Fraga

Illustration: Daniel Döbner

Spieldauer: 10 - 20 Minuten



Aus dem Dschungel dringen die Geräusche von wilden Tieren. Doch um den geheimnisvollen Schatz der Maya* zu finden, müssen die Schatzsucher genau diesen Dschungel durchqueren. Plötzlich taucht vor ihnen ein alter und längst vergessener Maya-Tempel auf. Davor stehen zwei steinerne Wächter und blicken die Schatzsucher streng an!

Wer von euch ist mutig, schnell und geschickt genug, den Dschungelschatz zu bergen?

Spielinhalt

- 1 Abenteurer
- 25 Edelsteine (12 gelbe, 8 grüne, 5 rote)
- 6 Tempelsteine
- 74 Karten
- 10 Plättchen
- 1 Übersichtskarte
- 1 Sanduhr
- 1 Säckchen
- 1 Spielanleitung

* Die Maya waren ein Indianervolk, das vor mehr als 3.000 Jahren ein Reich gründete. Ruinen im Dschungel Mittelamerikas zeugen noch heute von dieser faszinierenden Kultur.

*das meiste Gold
sammeln*

*Edelsteine
ins Säckchen,
Abenteurer und
Plättchen in
Tischmitte, restliches
Spielmaterial
bereit*

*Schatzsucher =
Säckchen,
Übersichtskarte,
Kartenstapel und
Tempelsteine
vor sich legen*

*linker Nachbar =
Dschungelwächter*

*Schatzsucher
zieht Edelstein
aus Säckchen,
Dschungelwächter
dreht Sanduhr um*

Spielziel

Für gelöste Aufgaben gibt es im Dschungel wertvolles Gold. Wer nach drei Runden das meiste Gold auf seinen Karten hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Legt alle Edelsteine in das Säckchen. Stellt den Abenteurer in die Tischmitte. Die zehn Plättchen legt ihr verdeckt in einem Kreis um den Abenteurer herum aus.

Mischt alle Karten und bildet einen verdeckten Stapel. Haltet die sechs Tempelsteine, die Übersichtskarte und die Sanduhr bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der mutigste Spieler beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler: Er ist der Schatzsucher, der zuerst auf Expedition geht.

Der Schatzsucher

Der Schatzsucher legt das Säckchen mit den Edelsteinen, die Übersichtskarte, den Kartenstapel und die sechs Tempelsteine vor sich. Er versucht während seiner Expedition möglichst viele Edelsteine aus dem Säckchen zu ziehen:

- Beim Ziehen der Edelsteine darf der Schatzsucher nicht ins Säckchen sehen.
- Die Farbe der Edelsteine gibt vor, wie viele Aufgaben der Schatzsucher lösen muss.
- Für die Expedition hat er maximal so lange Zeit, bis die Sanduhr abgelaufen ist.

Der Dschungelwächter

Der im Uhrzeigersinn nachfolgende Spieler ist der Dschungelwächter und nimmt die Sanduhr zu sich.

Die Schatzjagd beginnt

Sobald der Schatzsucher den ersten Edelstein aus dem Säckchen zieht, dreht der Dschungelwächter die Sanduhr um und die Schatzjagd beginnt. Der Dschungelwächter verdeckt die Sanduhr so mit seinen Händen, dass der Schatzsucher sie nicht sehen kann. Gezogene Edelsteine legt der Schatzsucher vor sich ab.

gelber Edelstein =
keine Aufgabe

grüner Edelstein =
eine Aufgabe

roter Edelstein =
zwei Aufgaben

Welchen Edelstein zieht der Schatzsucher aus dem Säckchen?

• **Einen gelben Edelstein?**
Glück gehabt! Du musst keine Aufgabe lösen.

• **Einen grünen Edelstein?**
Du musst schnell eine Aufgabe lösen! Decke die oberste Karte zur Tischmitte hin auf und führe die darauf abgebildete Aufgabe aus.

• **Einen roten Edelstein?**
Oje, jetzt musst du sogar zwei Aufgaben lösen!
Decke die oberste Karte zur Tischmitte hin auf. Führe die erste Aufgabe aus. Wenn du fertig bist, deckst du sofort eine zweite Karte auf und löst auch diese Aufgabe.



Tip: Mit Hilfe der Übersichtskarte kannst du auf einen Blick sehen, wie viele Aufgaben du bei welcher Edelsteinfarbe lösen musst!

Aufgaben:

Edelstein
hochwerfen

Die Aufgaben

Im Spiel gibt es fünf verschiedene Aufgaben zu lösen. Wie viel Gold eine Aufgabe wert ist, zeigt die Zahl auf dem Goldsack der Karte.

Edelstein hochwerfen (= 1 Gold)

Nimm den gerade gezogenen Edelstein in eine Hand. Wirf ihn einmal in die Luft (ca. 10 - 20 cm hoch) und fange ihn wieder auf. Fängst du den Edelstein nicht, musst du es noch einmal versuchen. Anschließend legst du den Edelstein wieder vor dir ab.



Tempel bauen

Tempel bauen (= 2 Gold)

Baue mit den sechs Tempelsteinen den auf der Karte abgebildeten Tempel nach. Sobald du den Tempel errichtet hast, bestätigen deine Mitspieler mit einem kurzen „okay“ den korrekten Bau. Lege die sechs Tempelsteine anschließend wieder vor dir ab.



Ausrüstungs-
gegenstand oder
Dschungeltier
suchen

Ausrüstungsgegenstand oder Dschungeltier suchen (= 2 Gold)

Zeigt die Karte einen Ausrüstungsgegenstand oder ein Dschungeltier, suchst du das zur Abbildung passende Plättchen in der Tischmitte. Schau dir immer eins nach dem anderen an. Hast du das richtige Plättchen gefunden, lässt du es offen liegen. Alle anderen Plättchen müssen verdeckt liegen.

Achtung: Falls du in einem Spielzug den gleichen Gegenstand bzw. das gleiche Dschungeltier nochmals suchen musst, hast du großes Glück gehabt und die Aufgabe bereits gelöst!



Wächtermaske
füllen

Edelsteine auf Wächtermaske legen (= 3 Gold)

Suche im Säckchen die drei farbig passenden Edelsteine der Wächtermaske und lege sie auf die entsprechenden Markierungen der Karte. Beim Suchen nach den Edelsteinen darfst du bei dieser Aufgabe in das Säckchen schauen. Achte darauf, dass du diese Edelsteine von deinen bereits gezogenen Edelsteinen trennst.

Achtung: Sollte der sehr seltene Fall eintreten, dass die drei gesuchten Edelsteine nicht mehr im Säckchen sind, dann hast du leider Pech gehabt und deine Expedition ist gescheitert.



Abenteurer
schnappen

Abenteurer schnappen (= 1 Gold)

Bei dieser Aufgabe sind alle Spieler beteiligt. Jeder kann diese Karte und somit das Gold gewinnen: Sobald die Karte mit dem Abenteurer aufgedeckt wurde, versucht jeder Spieler als Erster den Abenteurer in der Tischmitte zu schnappen. Wer ihn geschnappt hat, erhält sofort die Karte und legt sie zu seinem Vorrat. Der Abenteurer kommt in die Tischmitte zurück.



Schatzsucher
ruft „Stopp“:
aufgedeck-
te Karten =
Belohnung,
für zwei gelbe
Edelsteine =
eine Karte vom
Stapel zusätzlich

Die Schatzsuche dauert solange, bis ...

• ... der Schatzsucher „Stopp“ ruft!

Immer bevor der Schatzsucher einen neuen Edelstein aus dem Säckchen zieht, kann er freiwillig seine Expedition beenden. Er ruft „Stopp“ und verlässt den Dschungel somit rechtzeitig.

Als Belohnung bekommt der Schatzsucher alle Karten, die er in dieser Runde aufgedeckt hat.

Dann zählt er, wie viele gelbe Edelsteine er in dieser Expedition gesammelt hat: Für jeweils zwei gelbe Edelsteine darf er eine verdeckte Karte vom Stapel ziehen.

Die gewonnenen Karten stapelt jeder vor sich.

Beispiel: Bastian ruft „Stopp“, bevor die Sanduhr abgelaufen ist. Es liegen zwei Karten und drei gelbe Edelsteine vor ihm. Für zwei gelbe Edelsteine darf er eine Karte vom Stapel ziehen. Der dritte gelbe Edelstein bringt Bastian nichts mehr. Somit hat Bastian in dieser Runde drei Karten gewonnen.

• ... der Dschungelwächter „Stopp“ ruft!

Ist das letzte Sandkorn durch die Sanduhr gelaufen, ruft der Dschungelwächter „Stopp“ und zeigt allen die abgelaufene Sanduhr.

Der Schatzsucher hat sich dieses Mal zu viel Zeit im Dschungel gelassen und seine Expedition ist gescheitert.

Zur Strafe kommen alle Karten dieser Runde, die vor dem Schatz-

Dschungelwächter
ruft „Stopp“:
Sanduhr ist
abgelaufen,
Schatzsucher geht
leer aus

nächster Spieler

suchen liegen, unter den Stapel zurück.

Nächster Spieler

Anschließend geht der nächste Spieler auf Expedition. Legt alle Edelsteine wieder in das Säckchen.

Gibt das Säckchen, den Kartenstapel, die Übersichtskarte, die Bausteine und die Sanduhr im Uhrzeigersinn weiter. Aufgedeckte Plättchen werden wieder verdeckt.

Der vorherige Dschungelwächter ist jetzt der neue Schatzsucher.

Spielende

*jeder dreimal
Schatzsucher =
Ende*

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler dreimal Schatzsucher war. Jeder zählt das Gold auf seinen Karten. Bei Kindern, die noch nicht so weit zählen können, hilft ein Mitspieler.

*das meiste Gold
= Sieg*

Es gewinnt, wer das meiste Gold gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Karten vor sich liegen hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, gewinnen diese Spieler gemeinsam.

Variante für jüngere Schatzsucher

In dieser Spielvariante zählt am Ende nicht das Gold auf den Karten, sondern die Anzahl der gewonnenen Karten. Wer die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Jungle Treasure

A game full of action for 2 to 4 treasure hunters ages 6 - 99.

Author: Roberto Fraga
Illustrations: Daniel Döbner
Length of the game: 10 - 20 minutes



Wild animal sounds screech out from the jungle, but in order to find the mythical Mayan* treasures, the treasure hunters have to cross the jungle. Suddenly an old and long forgotten Mayan temple appears in front of them. Two stone guards stand at its entrance staring the treasure hunters down with a fierce glare.

Who will be brave, quick and skillful enough to retrieve the treasures of the jungle?

Contents

- 1 adventurer
- 25 gemstones (12 yellow, 8 green, 5 red ones)
- 6 temple blocks
- 74 cards
- 10 tiles
 - 1 overview card
 - 1 hourglass
 - 1 little bag
- Set of game instructions

* The Maya were an Indian tribe, with an empire founded more than 3,000 years ago. Ruins in the jungle of Central America prove, even to this day, the fascination of this culture.

Aim of the game

collect the most gold

Each problem solved will be rewarded with precious gold from the jungle. After three rounds, whoever is able to collect the most gold wins the game.

Preparation of the game

Put all the gemstones in the little bag and place the adventurer in the center of the table. The ten tiles are arranged face down in a circle around the adventurer.

Shuffle the cards and put them face down in a pile. Get the six temple blocks, the overview card and the hourglass ready to use.

How to play

Play in a clockwise direction. The bravest player starts. If you cannot agree the youngest player starts. They are the first treasure hunter to go on an expedition.

The treasure hunter

The treasure hunter takes the bag with the gemstones, the overview card, the pile of cards and the six temple stones and keeps them in front of him. During their expedition the player will try to pull as many gemstones as possible out of the bag.

- The treasure hunter may not look inside the bag when pulling gemstones out of it.
- The color of the gemstones indicates how many problems the treasure hunter must solve.
- The expedition can only last as long as it takes for the hourglass to run through.

The jungle guardians

The next player in a clockwise direction is the jungle guardian, who takes the hourglass.

The treasure hunting starts

As soon as the first treasure hunter has pulled out the first gemstone, the guardian turns the hourglass around and the hunting starts. The guardian hides the hourglass behind their hands so that it can't be seen by the treasure hunter. The gemstone pulled out of the bag is kept in front of the treasure hunter.

gemstones inside bag, adventurer and tiles in center of table, get remaining material ready

treasure hunter = place bag, overview card, pile of cards and temple blocks in front of them

left hand neighbor = jungle guardian

treasure hunter pulls out gemstone, jungle guardian turns round hourglass

yellow gemstone =
no problem

green gemstone =
one problem

red gemstone =
two problems

problems:

cast gemstone
in the air

construct temple

search for item of
equipment or
jungle animal

Which gemstone has been pulled out of the bag?

- **A yellow one?**

Lucky you! You don't have to solve anything.

- **A green gemstone?**

You quickly have to solve a problem! Put the gemstone in front of you. Then uncover the top card of the pile in the center of the table and solve the problem shown.



- **A red gemstone?**

Oh dear! You have to solve two problems.

Keep the gemstone in front of you and uncover the top card of the pile in the center of the table. Solve the first problem. When you have solved it, uncover a second card and solve this problem as well.

Hint: Thanks to the overview card you can see at a glance how many problems you have to solve according to which color.

The problems

There are five different kinds of problems to solve. The number on the sack of gold indicates how much gold a problem is worth.

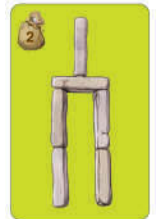
Cast a gemstone in the air (= 1x gold)

Take the gemstone you just pulled out in one hand. Cast it into the air (4 to 8 inches high) and catch it again. If you don't catch it, try again. Then you put the gemstone back in front of you.



Construct a temple (= 2x gold)

With the six temple blocks, construct the temple shown on the card. As soon as you finish, the other players confirm with a short "okay" that the construction is right. Then place the six blocks in front of you again.



Search for an item of equipment or an animal from the jungle (= 2x gold)

If the card shows an item of equipment or a jungle animal, search for the corresponding tile in the center of the table. Look at the tiles one by one. If you find the right tile, leave it there face up. The rest of the tiles remain covered.

Watch out: If during your turn you have to search once more for the same item or animal, you are really lucky as you have already solved the problem.



complete guardian mask

Complete the mask of the guardian (=3x gold)

Search in the little bag for three gemstones which match with the mask of the guardian and place them on the corresponding marks on the card. You can look inside the bag while searching. Make sure you keep these gemstones apart from the gemstones you had before.

Watch out: If, which is very rare, the three gemstones searched for are no longer in the bag, you are unlucky and your expedition has failed.



snatch for adventurer

Catch the adventurer (= 1x gold)

This problem involves all the players as they can all win this card and thus the gold.

As soon as the card showing the adventurer has been uncovered, each player tries to snatch first for the adventurer in the middle. Whoever succeeds, immediately gets the card and keeps it in front of them together with other cards they might already have. The adventurer is placed back into the center.



treasure hunter shouts "Stop!", uncovered cards = reward, two yellow gemstones = one card from pile

The treasure hunting goes on as long as ...

- **... the treasure hunter shouts "Stop"!**

Before pulling out a new gemstone of the bag, the treasure hunter can voluntarily finish the expedition by shouting "Stop!!" and leaving the jungle in time.

As a reward they get all the cards face up in front of them.

They then count how many yellow gemstones they collected during the expedition: For each two yellow gemstone collected they draw a card from the pile and pile the cards they have won up in front of them.

Example: Bastian shouts "Stop!" before the hourglass has run through. There are two cards and three yellow gemstones in front of him. For two of the yellow gemstones he can take one card from the pile. The third gemstone doesn't bring anything. So Bastian has won three cards in this round.

jungle guardian shouts "Stop!": sand in hourglass has slipped through, treasure hunter misses out

- **... the jungle guardian shouts "Stop!"**

As the last grain has slipped through the hourglass, the jungle guardian shouts "stop!" and shows the hourglass to everybody.

The treasure hunter has taken too long to cross the jungle and their expedition has failed.

As a punishment, they have to put all the cards they won in this round back into the bottom of the pile.

next player

Next player

Then the next player goes on expedition. Return all gemstones back into the bag.

Pass all of the equipment which includes the bag, the card pile, the over-view card, the temple blocks and the hourglass on to the next player in a clockwise direction. Uncovered tiles in the middle are covered up again. The previous jungle guardian is now the new treasure hunter.

End of the game

The game ends as soon as each player has been treasure hunter three times. The players count the gold on their cards. Children who can not yet count may be helped by another player.

The one who collected the most gold, wins the game. In the event of a draw there are various winners.

Variation for younger treasure hunters

In this variation, it is not the gold on the cards but the number of cards collected which is added up at the end. Whoever has the most cards, wins the game. In the event of a draw there are various winners.

*each player three
times treasure
hunter = end,
most gold = winner*

Le trésor des Mayas

Un jeu plein d'actions pour 2 à 4 chercheurs de trésors de 6 à 99 ans.

Idée : Roberto Fraga
Illustration : Daniel Döbner
Durée de la partie : 10 - 20 minutes



Au fond de la jungle, on entend les cris d'animaux sauvages. Pour trouver le trésor secret des Mayas, les chercheurs de trésors doivent traverser cette jungle. Soudain, un ancien temple maya, abandonné depuis longtemps, se dresse devant eux. A l'entrée du temple, il y a deux gardiens en pierre qui les regardent d'un air peu accueillant !

Lequel d'entre vous fera preuve de courage, sera assez rapide et habile pour aller chercher le trésor dans la jungle ?

Contenu

- 1 aventurier
- 25 pierres précieuses (12 jaunes, 8 vertes, 5 rouges)
- 6 blocs de construction d'un temple
- 74 cartes
- 10 plaquettes
- 1 carte récapitulative
- 1 sablier
- 1 petit sac
- 1 règle du jeu

* Les Mayas étaient un peuple d'Indiens qui, il y a plus de 3000 ans, créèrent un empire. Des vestiges encore présents dans la jungle de l'Amérique centrale sont les témoins de cette culture fascinante.

recupérer le plus d'or possible

mettre les pierres précieuses dans le sac, poser la pile de cartes et les blocs devant soi, préparer les autres accessoires de jeu

chercheur de trésors : poser le sac, la carte récapitulative, la pile de cartes et les blocs de construction devant lui

joueur de gauche = gardien du temple

le chercheur de trésors tire une pierre précieuse du sac, le gardien retourne le sablier

But du jeu

Pour les actions bien exécutées, on récupère, dans la jungle, beaucoup d'or qui fait rapporter des points. Celui qui aura récupéré le plus d'or, donc le plus de points, après trois tours gagne la partie.

Préparatifs

Mettre toutes les pierres précieuses dans le sac. Poser l'aventurier au milieu de la table. Poser les dix plaquettes, faces cachées, autour de l'aventurier de manière à former un cercle.

Mélanger toutes les cartes et en faire une pile, faces cachées. Préparer les six blocs de construction du temple, la carte récapitulative et le sablier.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il sera le chercheur de trésors.

Le chercheur de trésors

Il pose devant lui le sac rempli des pierres précieuses, la carte récapitulative, la pile de cartes et les six blocs du temple.

Pendant son expédition, il va essayer de retirer le plus possible de pierres précieuses du sac :

- En retirant les pierres précieuses, le chercheur de trésors n'a pas le droit de regarder dans le sac.
- La couleur des pierres précieuses indique combien d'actions il va devoir exécuter.
- La durée de son expédition est déterminée par l'écoulement du sablier.

Le gardien du temple

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est le gardien du temple et prend le sablier.

La chasse aux trésors commence

Dès que le chercheur de trésors a retiré la première pierre précieuse du sac, le gardien retourne le sablier et la course aux trésors commence. Le gardien cache le sablier avec ses mains, de telle sorte que le chercheur de trésors ne puisse pas le voir. Le chercheur pose les pierres précieuses devant lui une fois qu'il les a retirées du sac.

*Pierre précieuse
jaune =
aucune action*

*Pierre précieuse
verte = une action*

*Pierre précieuse
rouge =
deux actions*

actions :

*lancer la pierre
précieuse en l'air*

*construire un
temple*

*chercher un acces-
soire d'équipement
ou un animal de la
jungle*

Quelle pierre précieuse a-t-il retiré du sac ?

• Une pierre précieuse de couleur jaune ?

Tu as de la chance ! Tu ne dois exécuter aucune action.

• Une pierre précieuse de couleur verte ?

Il faut que tu exécutes une action très rapidement ! Retourne la carte du dessus de la pile et exécute l'action qui y est illustrée.

• Une pierre précieuse de couleur rouge ?

Oh ! Tu n'as pas de chance : il faut que tu exécutes deux actions. Retourne la carte du dessus de la pile. Exécute la première action.

Quand tu as fini, retourne tout de suite une deuxième carte et exécute cette action.



Conseil : en regardant sur la carte récapitulative, tu peux voir d'un coup d'œil combien de actions tu as à exécuter selon la couleur de la pierre précieuse !

Les actions

Dans le jeu, il y a cinq actions différentes à exécuter. Le chiffre marqué sur le sac d'or de chaque carte indique combien de points l'action rapporte.

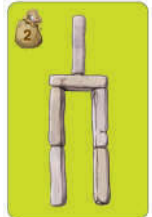
Lancer la pierre précieuse en l'air (= 1 point)

Prends la pierre précieuse que tu viens de tirer dans une main. Lance-la une fois en l'air (à env. 10 - 20 cm de hauteur) et rattrape-la. Si tu ne la rattrapes pas, essaie encore une fois. Ensuite, pose la pierre précieuse devant toi.



Construire un temple (= 2 points)

Avec les six blocs, construis le temple selon le modèle de la carte. Dès que tu as fini, les autres joueurs acceptent ta construction en disant « OK ». Repose ensuite les six blocs devant toi.



Chercher un accessoire d'équipement ou un animal de la jungle (= 2 points)

Si la carte indique un accessoire d'équipement ou un animal de la jungle, tu cherches la plaquette correspondant à cette illustration. Retourne toujours une plaquette l'une après l'autre. Quand tu as trouvé la bonne, tu la laisses retournée, face visible. Les autres plaquettes doivent être posées faces cachées.

Attention : si, pendant un tour, tu dois chercher encore une fois le même accessoire d'équipement ou le même animal, tu as beaucoup de chance, car tu as déjà exécuté cette action !



compléter le masque du gardien

Pierres précieuses sur le masque du gardien (= 3 points)

Cherche dans le sac les trois pierres précieuses de la couleur qui correspondent au masque du gardien et pose-les sur les marques correspondantes de la carte. En cherchant les pierres précieuses pour exécuter cette action, tu as le droit de regarder dans le sac. Fais attention de bien séparer ces pierres de celles que tu as déjà retirées du sac.

Attention: si, ce qui arrive très rarement, les trois pierres précieuses ne sont plus dans le sac, tu n'as pas eu de chance et ton expédition échoue.



attraper l'aventurier

Attraper l'aventurier (= 1 point)

Pour cette action, tous les joueurs jouent. Chacun peut gagner cette carte et donc récupérer l'or correspondant. Dès que la carte avec l'aventurier est retournée, chaque joueur essaie d'attraper en premier l'aventurier posé au milieu de la table. Celui qui l'attrape récupère la carte et l'ajoute à son tas. L'aventurier est remis au milieu de la table.



le chercheur de trésor dit « stop » : cartes retournées = récompense pour deux pierres précieuses jaunes = prendre une carte en plus dans la pile

La chasse aux trésors continue jusqu'à ce que ...

• ... le chercheur de trésors dise « stop » !

Avant de tirer une autre pierre précieuse du sac, le chercheur peut arrêter son expédition. Il dit « stop » et sort ainsi à temps de la jungle. En récompense, il récupère toutes les cartes qu'il a retournées pendant ce tour.

Ensuite, il compte les pierres précieuses jaunes qu'il a récupérées pendant cette expédition. Pour deux pierres précieuses jaunes, il a le droit de prendre une carte de la pile.

Il empile les cartes récupérées faces cachées devant lui.

Exemple : Bastien dit « stop » avant que le temps du sablier ne soit écoulé. Il a récupéré deux cartes et trois pierres précieuses jaunes. Pour les deux pierres précieuses jaunes, il a le droit de prendre une carte de la pile. La troisième pierre précieuse jaune ne lui rapporte rien. Bastien a donc récupéré trois cartes pendant ce tour.

• ... le gardien dise « stop » !

Dès que le sablier est vide, le gardien dit « stop » en montrant le sablier.

Cette fois, le chercheur de trésors a mis trop de temps et son expédition a échoué.

En punition, il remet toutes les cartes qu'il a récupérées pendant ce tour en dessous de la pile.

le gardien dit « stop » : sablier vide, le chercheur ne récupère rien

joueur suivant

Joueur suivant

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de partir en expédition. Remettre toutes les pierres précieuses dans le sac.

Le sac, la pile de cartes, la carte récapitulative, les blocs de construction et le sablier sont passés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Les plaquettes sont retournées, faces cachées.

Celui qui était le gardien au tour précédent est maintenant le chercheur de trésors.

*chacun trois fois
le chercheur de
trésors = fin de la
partie
le plus d'or = vain-
queur*

Fin de la partie

La partie se termine dès que chaque joueur a été trois fois le chercheur de trésors. Chacun additionne alors les points marqués sur les sacs d'or de ses cartes. Les joueurs qui ne savent encore pas bien compter se font aider par un autre joueur.

Le gagnant est celui qui a récupéré le plus de points. En cas d'ex æquo, le gagnant est celui qui a récupéré le plus de cartes. S'il y a encore des ex æquo, ils gagnent tous ensemble.

Variante pour jeunes joueurs

Dans cette variante, on ne compte pas, à la fin de la partie, les points marqués sur les sacs d'or des cartes mais le nombre de cartes récupérées. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

De schat van de jungle

Een spel boordevol actie voor 2 - 4 schatzoekers van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Roberto Fraga

Illustraties: Daniel Döbner

Speelduur: 10 - 20 minuten



Vanuit de jungle stijgt het geluid van wilde dieren op. Om de geheimzinnige schat der Maya's* te vinden, moeten de schatzoekers nu juist de jungle doorkruisen. Plotseling duikt voor hen een oude en sinds lang vergeten Mayatempel op. Twee stenen schildwachten staan bij de poort en kijken de schatzoekers streng aan! Wie van jullie is dapper, behendig en snel genoeg om de schat van de jungle te bemachtigen?

Spelinhoud

- 1 avonturier
- 25 edelstenen (12 gele, 8 groene, 5 rode)
- 6 tempelbouwstenen
- 74 kaarten
- 10 schijfjes
 - 1 overzichtskaart
 - 1 zandloper
 - 1 zakje
- spelregels

* De Maya's waren een indianenvolk dat meer dan 3000 jaar geleden een rijk stichtte. Ruïnes in de Midden-Amerikaanse jungle getuigen tot op de dag van vandaag van deze fascinerende cultuur.

*het meeste goud
verzamelen*

*edelstenen in het
zakje, avonturier
en schijfjes in het
midden v/d tafel,
overig spelmate-
riaal klaar*

*schatzoeker:
zakje, overzichtsk-
kaart, stapel kaarten
en tempelstenen
voor zich leggen*

*linker buurman =
jungleschildwacht*

*schatzoeker haalt
edelsteen uit zakje,
jungleschildwacht
draait zandloper
om*

Doel van het spel

Voor elke uitgevoerde opgave ligt in de jungle waardevol goud klaar. Wie na drie rondes het meeste goud heeft verzameld, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Doe alle edelstenen in het zakje. Zet de avonturiers in het midden van de tafel. De tien schijfjes worden verdekt in een cirkel rond de avonturiers gelegd.

Schud alle kaarten en leg ze verdekt op een stapel. Leg de zes tempelstenen, de overzichtskaart en de zandloper klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De dapperste speler begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Hij of zij is de schatzoeker die als eerste op expeditie gaat.

De schatzoeker

De schatzoeker legt het zakje met de edelstenen, de overzichtskaart, de stapel kaarten en de zes tempelstenen voor zich.

Hij probeert tijdens zijn expeditie zo veel mogelijk edelstenen uit het zakje te halen:

- Bij het pakken van de edelstenen mag de schatzoeker niet in het zakje kijken.
- De kleur van de edelsteen bepaalt hoeveel opgaven de schatzoeker uit moet voeren.
- De duur van de expeditie wordt bepaald door de zandloper.

De jungleschildwacht

De kloksgewijs eerstvolgende speler is de jungleschildwacht en pakt de zandloper.

De jacht op de schat begint

Zodra de schatzoeker de eerste edelsteen uit het zakje haalt, draait de jungleschildwacht de zandloper om en begint de jacht op de schat. De jungleschildwacht verstopt de zandloper achter zijn handen zodat de schatzoeker hem niet kan zien. Edelstenen die de schatzoeker uit het zakje haalt legt hij voor zich neer.

Welke edelsteen haalt de schatzoeker uit het zakje?

gele edelsteen =
geen opgave

groene edelsteen =
één opgave

rode edelsteen =
twee opgaven

opgaven:

edelsteen omhoog
gooien

tempel bouwen

deel v/d uitrusting
of jungledier zoeken

• Een gele edelsteen?

Geluk gehad! Je hoeft geen opgave uit te voeren.

• Een groene edelsteen?

Je moet snel een opgave uitvoeren! Draai de bovenste kaart van de stapel in het midden van de tafel om en voer de hierop afgebeelde opgave uit.

• Een rode edelsteen?

Oh jee, nu moet je maar liefst twee opgaven uitvoeren. Draai de bovenste kaart van de stapel in het midden van de tafel om. Voer de eerste opgave uit. Als je klaar bent, draai je onmiddellijk een tweede kaart om en voer je ook deze opgave uit.

Tip: Met behulp van de overzichtskaart kan je in één blik zien hoeveel opgaven je bij een bepaalde kleur van de edelsteen moet uitvoeren!

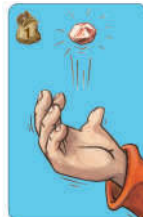


De opgaven

Bij het spel zijn vijf verschillende opgaven mogelijk. Hoeveel goud een opgave waard is, wordt door het getal op de goudzak van de kaart aangegeven.

Edelsteen omhoog gooien (= 1 x goud)

Neem de zojuist te voorschijn gehaalde edelsteen in je hand. Gooi hem een keer in de lucht (ca. 10 - 20 cm hoog) en vang hem weer op. Als je de edelsteen niet opvangt, moet je het nog eens proberen. Vervolgens leg je de edelsteen opnieuw voor je neer.



Tempel bouwen (= 2 x goud)

Bouw met de zes tempelstenen de op de kaart afgebeelde tempel na. Zodra je de tempel hebt opgesteld, geven je medespelers met een kort „OK“ aan of hij juist is opgebouwd. Leg de zes tempelstenen vervolgens weer voor je neer.



Een deel van de uitrusting of een jungledier zoeken (= 2 x goud)

Als de kaart een voorwerp van de uitrusting of een jungledier aangeeft, moet je in het midden van de tafel het schijfje zoeken dat bij de afbeelding hoort. Bekijk de schijfjes altijd om de beurt. Als je het juiste schijfje gevonden hebt, laat je het open op tafel liggen. Alle andere schijfjes moeten verdekt liggen.



*schildwachtmasker
vol leggen*

Opgelet: als je tijdens dezelfde beurt hetzelfde voorwerp of hetzelfde dier opnieuw moet zoeken, heb je enorm geboft en de opgave direct opgelost!

Edelstenen op schildwachtmasker (= 3 x goud)

Zoek in het zakje de drie edelstenen in dezelfde kleur die op het schildwachtmasker staan afgebeeld en leg ze op de aangegeven plaatsen op de kaart. Bij deze opgave mag je tijdens het zoeken in het zakje kijken. Let erop dat je deze edelstenen niet met je eerder gepakte edelstenen verwisselt.



Opgelet: Mocht het onwaarschijnlijke geval zich voordoen dat de drie gezochte edelstenen niet meer in het zakje zitten, heb je helaas pech gehad en is je expeditie gestrand.

avonturier grijpen

Avonturier grijpen (= 1 x goud)

Bij deze opgave doen alle spelers mee. Iedereen kan deze kaart en dus ook het goud winnen.

Zodra de kaart met de avonturiers wordt omgedraaid, probeert ieder speler als eerste de avonturier in het midden van de tafel te pakken. Wie hem te pakken heeft gekregen, krijgt de kaart en legt hem bij zijn of haar voorraad. De avonturier wordt in het midden van de tafel teruggezet.



Het schatzoeken duurt net zolang tot ...

• ... de schatzoeker „stop!“ roept.

Alvorens de schatzoeker een nieuwe edelsteen uit het zakje pakt, kan de speler vrijwillig zijn expeditie beëindigen. Hij of zij roept „stop!“ en verlaat tijds de jungle.

Als beloning krijgt de schatzoeker alle kaarten die hij in deze ronde heeft omgedraaid.

Daarna telt hij het aantal gele edelstenen die hij of zij tijdens zijn expeditie verzameld heeft. Voor iedere twee gele edelstenen mag een verdekte kaart van de stapel worden gepakt.

Elke speler legt de gewonnen kaarten voor zich op een stapel.

Voorbeeld: Bastiaan roept „stop!“ voordat de zandloper is leeg-gelopen. Er liggen twee kaarten en drie gele edelstenen voor hem. Voor de twee gele edelstenen mag hij een kaart van de stapel pakken. De derde edelsteen levert hem echter niets op. Bastiaan heeft in deze ronde dus drie kaarten gewonnen.

*schatzoeker roept
„stop!“:
omgedraaide kaar-
ten = beloning,
twee gele edelste-
nen = één extra
kaart van de stapel*

*jungleschildwacht
roept „ stop!“
zandloper is leeg,
schatzoeker met
lege handen naar
huis*

volgende speler

*iedere speler drie
keer schatzoeker =
einde,
het meeste goud =
gewonnen*

- **... de jungleschildwacht „stop!“ roept.**
Als de laatste zandkorrel door de zandloper is gelopen, roept de jungleschildwacht „stop!“ en laat iedereen de leeggelopen zandloper zien.
De schatzoeker is dit keer te lang in de jungle gebleven en zijn expeditie is mislukt.
Voor straf gaan alle kaarten van deze ronde, die de schatzoeker voor zich heeft liggen, onderop de stapel terug.

Volgende speler

Daarna gaat de volgende speler op expeditie. Doe alle eldelstenen in het zakje terug.

Geef het zakje, de stapel kaarten, de overzichtskaart, de bouwstenen en de zandloper kloksgewijs verder. Openliggende schijfjes worden opnieuw verdekt.

De voormalige jungleschildwacht is nu de nieuwe schatzoeker.

Einde van het spel

Het spel is voorbij zodra iedere speler drie keer schatzoeker is geweest. Iedereen telt de getallen op zijn kaarten bij elkaar op. Kinderen die nog niet zo goed kunnen tellen, worden geholpen door een medespeler.

Wie het meeste goud heeft verzameld, wint. Bij gelijkspel wint de speler die de meeste kaarten voor zich heeft liggen. Als de stand ook nu gelijk blijft, winnen deze spelers gezamenlijk.

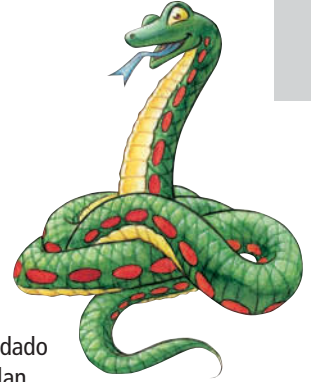
Variante voor jongere schatzoekers

Bij deze spelvariant telt aan het einde niet het goud op de kaarten maar het aantal gewonnen kaarten. Wie de meeste kaarten heeft, wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

El tesoro de la selva

Un juego lleno de acción para 2 - 4 exploradores de 6 - 99 años.

Autor: Roberto Fraga
Ilustraciones: Daniel Döbner
Duración de una partida: 10 - 20 minutos



Sonidos salvajes salen de la jungla, pero para poder encontrar los míticos tesoros mayas*, los exploradores tienen que ser valientes y cruzar la jungla. En el camino, se encuentran de repente con un templo maya muy antiguo y olvidado hace mucho tiempo. Dos guardas de piedra vigilan desde la entrada del templo y observan a los exploradores con una mirada feroz. ¿Quién será suficientemente valiente, rápido y astuto y recuperará los tesoros de la jungla?

Contenido

- 1 explorador
- 25 piedras preciosas
(12 amarillas, 8 verdes, 5 rojas)
- 6 bloques de templo
- 74 cartas
- 10 fichas
 - 1 carta general
 - 1 reloj de arena
 - 1 bolsita
- Instrucciones de juego

* *Los mayas eran una tribu que vivía en América Central, donde fundaron un imperio hace más de 3.000 años. Las ruinas que todavía existen en la jungla en esta zona demuestran, todavía hoy en día, lo fascinante que era esta cultura.*

Obejtivo del juego

conseguir el máximo oro

Cada problema resuelto será premiado con oro de la jungla (puntos). Después de tres rondas, quien haya conseguido más oro habrá ganado la partida.

Preparación

Piedras en la bolsita, explorador y fichas en el centro de la mesa, el resto preparado

Pon todas las piedras preciosas en la bolsita y coloca al explorador en el centro de la mesa. Las diez fichas se dejan poner boca abajo en un círculo alrededor del aventurero. Baraja las cartas y apílalas boca abajo. Ten preparados los seis bloques del templo, la carta general y el reloj de arena.

Cómo se juega

Se juega en la dirección de las agujas del reloj. El jugador más valiente empieza. Si no os ponéis de acuerdo, empieza el jugador más joven. Será el primer explorador de tesoros que irá a una expedición...

Explorador: bolsita, carta general, cartas y bloques del templo delante

El explorador:

El explorador pone delante de él: la bolsita con las piedras, la carta general, la pila de cartas y los seis bloques del templo.

Durante la expedición, hay que intentar sacar tantas piedras de la bolsita como sea posible, pero sin mirar dentro, ya que el color de las piedras indica cuántos problemas debe resolver el valiente jugador. Las piedras se irán dejando delante del explorador hasta el final de su turno, que terminará cuando se pare el reloj de arena.

jugador izquierda = Guardián de jungla

El guardián de la jungla

El jugador a la izquierda del explorador será el guardián de la jungla, que controlará el reloj de arena.

Explorador saca piedra de la bolsita, guardián gira el reloj

Empieza la búsqueda del tesoro...

¡No hay que perder ni un segundo, la expedición se acabará cuando el reloj de arena se pare! El guardián de la jungla pondrá el reloj en marcha justo cuando nuestro explorador haya sacado la primera piedra y después lo esconderá para que el explorador no lo vea.

pedra amarilla = ningún problema

pedra verde = un problema

pedra roja = dos problemas

¿De qué color es la piedra ha salido?

- **¿Amarillo?**
¡Vaya suerte! No tienes que revolver ningún problema.
- **¿Verde?**
Tienes que resolver el problema que aparezca en la primera carta del montón.
- **¿Roja?**
Oh-oh... tienes que resolver dos problemas (dos cartas).



Nota: la carta general te indicará claramente cuántos problemas tienes que resolver según la piedra que hayas sacado.

Problemas:

Los problemas:

Hay cinco tipos de problemas para resolver. El número en el saco de oro que hay dibujado en las cartas indica cuánto oro (puntos) vale cada problema.

Lanzar piedra

Lanzar la piedra que has sacado de la bolsita en el aire... (Vale 1 oro)

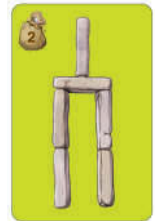
...¡y volver a atraparla! Si se te escapa, prueba otra vez.



Construir templo

Construir un templo (Vale 2 oros)

Con los seis bloques tienes que construir un templo como el de la carta. Los demás jugadores comprobarán si lo has hecho bien.



Encontrar objeto o animal

Encontrar el objeto de equipo de explorador o animal de la jungla que muestre la carta. (Vale 2 oros)

Busca entre las diez fichas de la mesa, destapándolas una a una hasta que lo encuentres. Deja las demás boca abajo. **Importante:** si tienes que encontrar el mismo objeto o animal en otro turno, no tendrás que volverlo a hacer.



Completar máscara

Completar la máscara del guardián (Vale 3oros)

Mira dentro de la bolsita y encuentra las tres piedras que falten en la máscara y ponlas sobre la carta donde corresponda. ¡Sobre todo, mantén estas piedras separadas de las tuyas! **Atención:** si tienes la mala suerte de que las piedras que buscas ya no están en la bolsita... tu expedición habrá fracasado.



Agarrar
aventurero

Agarra al aventurero (Vale 1oro)

Esta vez participan todos los jugadores, quienes intentarán ser los primeros en capturar al aventurero del centro de la mesa, tan pronto como la carta haya sido destapada. El más rápido se llevará la carta y el oro.



Explorador
grita "¡Fin!".
Recompensa:
2 piedras amaril-
las = 1 carta del
montón

La búsqueda del tesoro continúa hasta que...

- ...el explorador grita "¡Fin!"
antes de que el reloj se pare. Entonces, por haber dejado la jungla a tiempo, recibe una recompensa: por cada dos piedras amarillas que haya sacado en este turno, puede coger una carta del montón y guardársela con las que tiene. Así gana los puntos de la carta sin tener que resolver ningún problema. ¡Eso sí que es ser espabilado!

Ejemplo: Adrián grita "¡Fin!" antes de que se pare el reloj de arena. Delante suyo tiene dos cartas y tres piedras amarillas. Por dos piedras amarillas puede coger una carta del montón. Con la tercera no puede hacer nada. De esta forma Adrián ha conseguido tres cartas en esta partida.

Guardián
grita "¡Fin!"=
Explorador no
gana nada

- ... el guardián de la jungla grita "¡Fin!"
justo cuando el reloj de arena se para. Pobre explorador, tendrá que devolver la carta (o cartas) que había ganado en este turno porque su expedición ha fracasado. Las cartas se vuelven a poner bajo el montón.

siguiente jugador

Siguiente jugador

El explorador devuelve todas las piedras a la bolsita y vuelve a poner boca abajo la ficha (o fichas) del centro de la mesa que había destapado. El guardián de la jungla se convierte entonces en el próximo explorador, que prepara todo el equipo delante de él para empezar su expedición.

*todos tres veces
explorador = Fin
más oro = gana*

Fin del juego:

La aventura termina cuando cada explorador haya salido en expedición tres veces. Gana quien más puntos haya acumulado con las cartas que ha ganado resolviendo los problemas. Si hay empate, habrán varios super exploradores ganadores.

Variación para pequeños exploradores:

Ahora gana quien haya acumulado más cartas, ya no se cuentan los puntos. Por supuesto también puede haber varios exploradores ganadores si hay empate.

Il tesoro della giungla

Un appassionante gioco d'azione per 2-4 avventurieri dai 6 ai 99 anni.

Ideazione: Roberto Fraga
Illustrazioni: Daniel Döbner
Durata del gioco: 10 - 20 minuti



Inquietanti grida di animali feroci provengono dal profondo della giungla che i cercatori di tesori devono „giustamente“ attraversare per trovare il misterioso tesoro dei Maya *! Ed ecco che d'improvviso si trovano davanti ad un antico tempio maya da tempo ormai dimenticato. Il tempio è custodito da due guardiani di pietra che fissano malevoli i cercatori di tesori! Chi tra di voi dimostrerà più coraggio, rapidità e abilità, riuscendo così ad impadronirsi del tesoro della giungla?

Contenuto del gioco

- 1 avventuriero
- 25 pietre preziose (12 gialle, 8 verdi, 5 rosse)
- 6 pietre del tempio
- 74 carte
- 10 cartoncini
- 1 carta di sintesi
- 1 clessidra
- 1 sacchetto
- Istruzioni per giocare

* I Maya furono un popolo d'indiani d'America e fondarono un impero più di 3000 anni fa. Ancor oggi la selva dell'America centrale racchiude testimonianze di questa affascinante cultura.

Raccogliere più oro

Pietre preziose nel sacchetto, avventuriero e cartoncini al centro del tavolo, preparare il resto del materiale per giocare

Cacciatore di tesori = pone davanti a sé sacchetto, carta di sintesi, mazzo di carte e pietre del tempio.

Giocatore a sinistra = guardiano della giungla

Cacciatore di tesori estrae pietre preziose dal sacchetto, guardiano della giungla gira la clessidra

Finalità del gioco

Chi riesce a risolvere gli incarichi affidatigli, riceverà in compenso oro sonante. Vince il gioco, chi alla conclusione di tre giri ha più oro sulle sue carte.

Preparativi del gioco

Mettete tutte le pietre preziose nel sacchetto; al centro del tavolo sistemerete l'avventuriero intorno al quale distribuirete in cerchio i 10 cartoncini.

Mescolate tutte le carte e formate un mazzo coperto. Preparate le sei pietre del tempio, la carta di sintesi e la clessidra.

Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia il giocatore più coraggioso. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più piccolo: sarà il primo coraggioso cacciatore di tesori.

Il cacciatore di tesori

Il cacciatore di tesori mette davanti a sé il sacchetto con le pietre preziose, la carta di sintesi, il mazzo di carte e le sei pietre del tempio.

Durante la sua spedizione cercherà di estrarre il maggior numero possibile di pietre preziose dal sacchetto:

- quando estrae le pietre preziose, non può guardare nel sacchetto.
- Il colore della pietra preziosa indica quanti incarichi dovrà eseguire.
- La durata della sua spedizione è segnata dalla clessidra.

Il guardiano della giungla

Il giocatore che segue in senso orario è il guardiano della giungla e prende la clessidra.

Inizia la caccia al tesoro

Non appena il cercatore di tesori ha estratto la prima pietra preziosa, il guardiano della giungla gira la clessidra, dando così inizio alla ricerca.

Il guardiano della giungla copre con le mani la clessidra in modo che il cercatore non la veda.

Il cercatore di tesori mette davanti a sé le pietre preziose estratte..

Quali pietre preziose ha estratto il cercatore di tesori?

Pietra preziosa gialla
= nessun incarico

- **Una pietra preziosa gialla?**
Che fortuna! Non devi eseguire nessun incarico.



Pietra preziosa verde
= un incarico

- **Una pietra preziosa verde?**
Devi eseguire un incarico rapidamente! Scopri la prima carta in modo che tutti la vedano ed esegui l'incarico che vi è riportato.

Pietra preziosa rossa
= due incarichi

- **Una pietra preziosa rossa?**
Accidenti! Gli incarichi adesso sono addirittura due! Scopri la prima carta in modo che tutti la vedano. Esegui il primo incarico. Quando avrai finito, scopri una seconda carta ed esegui anche questo incarico.

Consiglio: La carta di sintesi ti indica quanti incarichi corrispondono alle diverse pietre preziose!

Incarichi

Gli incarichi

Il gioco presenta cinque diversi incarichi e ad ognuno corrisponde un valore in oro segnato dal numero sul sacchetto d'oro della carta.

*Lanciare in aria
pietra preziosa*

Lanciare in aria la pietra preziosa (=1 punto oro)

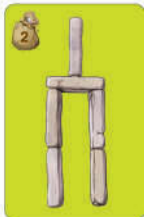
Prendi la pietra preziosa appena estratta, lanciala in aria (ad un'altezza di 10-20 cm.) e riprendila in mano. Se non la prendi ci riprovi di nuovo. Rimetterai poi la pietra davanti a te.



Costruire tempio

Costruire il tempio (=2 punti oro)

Con le sei pietre del tempio costruisci la figura della carta. Se l'hai fatto bene, i tuoi compagni ne confermeranno l'esatta esecuzione con un "Okay". Metti poi le sei pietre del tempio di nuovo davanti a te.



*Cercare pezzo
dell'equipaggiamento
o animale
della giungla*

Cercare un pezzo dell'equipaggiamento o un animale della giungla (=2 punti oro)

Se la carta raffigura un pezzo dell'equipaggiamento o un animale della giungla, cercherai al centro del tavolo il cartoncino corrispondente alla figura. Guardali uno dopo l'altro. Quando l'avrai trovato lo scoprirai, mentre tutti gli altri restano coperti.



*Completare maschera
del guardiano*

Nota bene: Se durante un turno devi cercare di nuovo lo stesso oggetto o animale, hai avuto una bella fortuna, giacché hai già eseguito l'incarico!

Mettere le pietre preziose sulla maschera del guardiano (=3 punti oro)

Cerca nel sacchetto le tre pietre preziose di colore corrispondente a quello della maschera del guardiano e collocale sulle marcature corrispondenti della carta.

In questo caso, cercando le pietre preziose, puoi guardare nel sacchetto. Fa attenzione a non mescolare queste pietre preziose con quelle che hai già estratto.

Attenzione: Nel caso nel sacchetto non ci siano più le tre pietre che cerchi, considera che hai avuto sfortuna e la tua spedizione è fallita – sappi comunque che questo caso si verifica assai di rado.



*Afferrare
avventuriero*

Afferrare l'avventuriero (=1 punto oro)

Quest'incarico è eseguito da tutti i giocatori. Tutti possono vincere questa carta e quindi l'oro:

non appena si scopre la carta con l'avventuriero, tutti i giocatori cercano di afferrare l'avventuriero al centro del tavolo, chi ci riesce per primo riceve la carta e la mette tra le proprie carte. L'avventuriero ritorna al centro del tavolo.



La ricerca del tesoro continua finquando ...

• ... I cacciatore di tesori dice "Stop!"

Prima di estrarre una nuova pietra preziosa dal sacchetto, il cacciatore di tesori può interrompere volontariamente la sua spedizione esclamando "Stop!" e abbandonando la giungla senza eccedere nel tempo.

Come ricompensa riceve tutte le carte che ha scoperto durante questo giro.

Il cacciatore di tesori conterà poi quante pietre gialle ha raccolto durante questa spedizione: per ogni due pietre preziose gialle può prendere una carta coperta del mazzo.

Con le carte vinte forma un mazzo che mette davanti a sé.

Esempio: Sebastiano esclama "Stop!" prima che scada il tempo della clessidra. Ha davanti a sé due carte e tre pietre gialle. Per due pietre può prendere una carta dal mazzo. La terza pietra gialla non gli serve a nulla. In tal modo, durante questo giro, Sebastiano ha vinto tre carte.

• ... il guardiano della giungla dice "Stop!"

Quando scade il tempo della clessidra, il guardiano della giungla grida "Stop!" e mostra ai giocatori la clessidra. Questa volta il cacciatore di tesori ha impiegato troppo tempo per attraversare la giungla e la sua spedizione è fallita. Per punizione tutte le sue carte tornano sotto il mazzo.

*Cacciatore di tesori
esclama "Stop!":
carte
scoperte=ricompensa
, per due pietre
preziose gialle=una
carta del mazzo*

*Guardiano della
giungla esclama
"Stop!": tempo
clessidra scaduto,
cacciatore di tesori
resta a mani vuote*

Giocatore seguente

Giocatore seguente

Parte ora in esplorazione il giocatore seguente. Rimettete nel sacchetto tutte le pietre preziose.

Passate al giocatore sulla vostra sinistra il sacchetto, il mazzo di carte, la carta di sintesi, le pietre e la clessidra. Si coprono i cartoncini scoperti.

Chi è stato durante il giro precedente guardiano della giungla, diventerà ora cacciatore di tesori.

*Cacciatori di tesori
per tre volte =
fine del gioco*

Più oro = vittoria

Conclusioni del gioco

Il gioco finisce non appena ogni giocatore è stato per tre volte cacciatore di tesori. Tutti contano i punti delle proprie carte e, in caso, si aiutano i bambini che non sanno ancora contare così bene.

Vince chi ha accumulato più oro. In caso di parità vince il giocatore che ha davanti a sé più carte. Se anche in tal caso c'è parità, i due giocatori vinceranno insieme.

Variante per cacciatori di tesori in erba

In questa variante, invece dell'oro, alla fine del gioco si conta il numero delle carte vinte. Vince chi ha più carte. In caso di parità, ci saranno più vincitori.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Gifts

Geschenken

Regalos

Regali



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.

HABA[®]

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