

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 (Saône-et-Loire), 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 ★★★★★ modulable 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



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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.

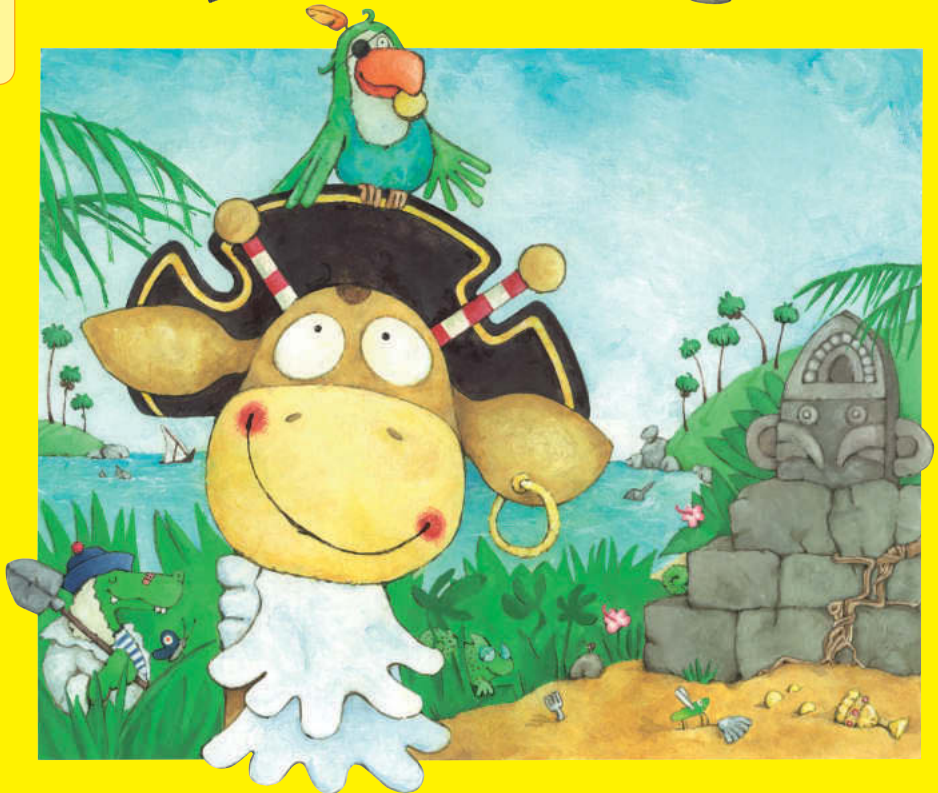
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**





Treasure, Ready, Go! • A vos trésors, prêts, partez !

Race door de jungle • ¡Tesoro al ataque!

Tesoro in vista, pronti, via!

Auf die Schätze, fertig, los!

Eine turbulente Schatzsuche für 2 - 4 Abenteurer
von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Roberto Fraga
Illustration: Ulrike Fischer
Spieldauer: 15 - 20 Minuten



Warum haben sich die wilden Schatzjäger auf der Schatzinsel versammelt? Klar, alle sind hinter dem Schatz des berühmten Abenteurers Säbelzahn her. Doch Säbelzahn hat sich viele verrückte Aufgaben einfallen lassen, damit die Suche nicht zu einfach wird. Wer wird die turbulente Schatzjagd gewinnen?

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 4 Tiere (Giraffe, Krokodil, Nashorn, Zebra)
- 6 farbige Bausteine (2 rote, 2 blaue, 2 gelbe)
- 120 Karten
- 8 Schätze (Pappscheiben)
- 1 Symbolwürfel
- 1 Sanduhr
- 1 Spielanleitung

Spielidee

In jeder Runde schlüpft ein anderer Spieler in die Rolle eines mutigen Schatzsuchers und muss abenteuerliche Aufgaben lösen, für die er nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung hat. Er kann jederzeit seine Schatzsuche freiwillig beenden oder riskieren, innerhalb der vorgegebenen Zeit weitere Aufgaben zu erfüllen. Gelingt ihm das, ist ihm das entsprechende Gold sicher. Wenn er es allerdings nicht schafft, muss er das bisher gesammelte Gold zurück geben.

die meisten Goldmünzen sammeln

Wer nach drei rasanten Runden die meisten Goldmünzen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte.

In jeder Ecke des Spielplans ist ein Zahlenschild zu sehen. Stellt neben jedes Schild eines der vier Tiere. Legt die acht Schätze verdeckt in die Spielplanmitte.

Spielplan in Tischmitte; Tiere in die Spielplanecken, Schätze in die Spielplanmitte, Karten stapeln, Würfel, Bausteine, Sanduhr bereithalten

Mischt alle Karten und bildet einen verdeckten Stapel. Haltet den Kartenstapel, den Würfel, die sechs Bausteine und die Sanduhr bereit.



Spielablauf

Schatzsucher: Karten, Würfel und Bausteine vor sich legen

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der mutigste Spieler beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler: Er ist der erste Schatzsucher und legt den Kartenstapel, den Würfel und die Bausteine vor sich.

Die Schatzjagd beginnt

Schatzjagd beginnt: Sanduhr umdrehen, Schatzsucher deckt Karte auf

Alle Spieler rufen gemeinsam das Startkommando: „Auf die Schätze, fertig, los!“. Ein Spieler dreht die Sanduhr um. Danach deckt der Schatzsucher die oberste Karte des Stapels auf und legt sie vor sich.

Wichtig: Der Schatzsucher muss die Karte so aufdecken, dass alle Spieler sie gleichzeitig sehen können.

Aufgabe lösen

Die Karte zeigt eine von sieben Aufgaben. Der Schatzsucher muss diese Aufgabe so schnell wie möglich lösen. Was bei den einzelnen Aufgaben zu tun ist, seht ihr in der Übersicht „**Die Aufgaben**“ auf Seite 6.

weitere Karte aufdecken oder Spielzug freiwillig beenden

Nachdem er die Aufgabe gelöst hat, kann der Schatzsucher entscheiden, ob er eine weitere Karte aufdeckt oder seinen Spielzug freiwillig beendet.

Die Schatzsuche dauert so lange, bis ...

*Spielzugende:
Schatzsucher ruft
„Stopp!“*

•... **der Schatzsucher „Stopp“ ruft!**

Damit beendet er seinen Spielzug und bekommt als Belohnung alle Karten, die er in dieser Runde aufgedeckt hat.

Die gewonnenen Karten stapelt er verdeckt vor sich.

oder

*Mitspieler ruft
„Stopp!“*

•... **die Sanduhr abgelaufen ist!**

Ist das letzte Sandkorn durch die Sanduhr gelaufen, ruft der Mitspieler, der es zuerst bemerkt: „Stopp!“

Der Schatzsucher hat dieses Mal zu viel riskiert.

Zur Strafe kommen alle Karten, die er in diesem Spielzug gesammelt hat, unter den Stapel zurück.

nächster Spieler

Anschließend ist der nächste Spieler der neue Schatzsucher.

Hinweis: Sollten in der Spielplanmitte Schätze offen liegen, weil in dieser Runde die Aufgabe „Schatz - Memo“ zu lösen war, so werden diese wieder verdeckt und alle Schätze neu gemischt.

Der neue Schatzsucher bekommt den Kartenstapel, den Würfel und die Bausteine. Sein Spielzug beginnt.

Spielende

*jeder dreimal
Schatzsucher = Ende*

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler dreimal Schatzsucher war. Jeder zählt die Werte der Goldmünzen (1, 2 oder 3) seiner Karten zusammen. Kindern, die noch nicht so weit zählen können, hilft ein Mitspieler.

*die meisten
Goldmünzen = Sieg*

Es gewinnt, wer das meiste Gold gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, 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.

Die Aufgaben

Im Spiel gibt es verschiedene Aufgaben. Vor dem ersten Spiel sollten alle Aufgaben gemeinsam besprochen und ausprobiert werden.

1. Glücksmünze (Wert = 1 Goldmünze)

Das Glück ist auf deiner Seite:

Super, du hast eine Glücksmünze gefunden und musst keine Aufgabe lösen.



2. Tiere schnappen (Wert = 1 Goldmünze)

Jetzt ist eine schnelle Reaktion von allen Spielern gefragt:

Alle Spieler sind beteiligt und können die Karte und somit die Goldmünze gewinnen.

Es gilt, so schnell wie möglich nach der entsprechenden Holzfigur auf dem Spielplan zu schnappen. Wer das Tier zuerst schnappt, erhält die Karte. Das Tier stellt ihr danach auf den Spielplan zurück.



Wichtig:

- Es darf nur mit einer Hand und nach einem Tier geschnappt werden!
- Hat ein Spieler ein falsches Tier geschnappt, scheidet er aus.
- Hat kein Spieler das richtige Tier geschnappt, wird die Karte wieder unter den Kartenstapel gesteckt.

3. Würfeln (Wert= 2 Goldmünzen)

Für diese Aufgabe benötigst du Glück:

Auf der Karte ist einer von drei Gegenständen zu sehen. Nimm den Würfel und versuche, so schnell wie möglich, diesen Gegenstand zu würfeln



4. Schatz-Memo (Wert = 2 Goldmünzen)

Nun ist dein Gedächtnis gefragt:

Jeder Schatz ist doppelt vorhanden. Du musst versuchen so schnell wie möglich ein Paar zu finden. Drehe zwei beliebige Schätze um:

- **Sind es unterschiedliche Schätze?**
Schade! Merke sie dir und verdecke sie wieder. Decke anschließend noch einmal zwei Schätze auf, um ein Paar zu finden.
- **Sind es zwei gleiche Schätze?**
Super, du hast die Aufgabe erfüllt! Diese beiden Schätze bleiben offen liegen.



Wichtig:

- Solltest du während deines Spielzugs noch einmal eine solche Aufgabenkarte aufdecken, musst du ein neues Schatzpaar finden.
- Deckst du die Aufgabe auf und es liegen schon alle Schätze offen in der Spielplanmitte, hast du Glück gehabt und die Aufgabe ist schon erfüllt.

5. Tierpantomime (Wert = 2 Goldmünzen)

Bei dieser Aufgabe ist deine Bewegungskoordination gefragt:
Du musst das auf der Karte abgebildete Tier nachmachen.

- **Der Elefant**

Halte mit der rechten oder linken Hand deine Nase fest, stecke den anderen Arm wie einen Rüssel durch die entstandene Armschleufe und tröte wie ein Elefant.

- **Der Affe**

Kratze dich mit der rechten oder linken Hand am Kopf und gleichzeitig mit der anderen Hand unter dem Arm. Kreische dabei wie ein kleines Äffchen.

- **Der Kakadu**

Der Kakadu ist eine Papageienart mit einer „Federhaube“ auf dem Kopf, die er wie einen Kamm aufstellen kann. Spreize die Finger deiner rechten oder linken Hand über deinem Kopf so, als wolltest du eine Federhaube darstellen. Mit der anderen Hand umfasst du deine Nase - das ist der Schnabel des Kakadus. Krächze dabei wie ein Papagei: „Kakadu, Kakadu!“



6. Türme bauen (Wert = 2-3 Goldmünzen)

Jetzt kommt es auf dein gutes Auge und deine ruhige Hand an:
Staple die Bausteine so wie auf der Karte abgebildet. Deine Mitspieler bestätigen die Richtigkeit mit einem kurzen „Gut gemacht!“



7. Tiere versetzen (Wert = 3 Goldmünzen)

Hier kommt es auf einen guten Überblick an:

Die neben den Schildern mit den Zahlen 1-4 abgebildeten Tiere müssen auf dem Spielplan entsprechend umgestellt werden.

Beispiel:

Entsprechend der Karte müssen das Krokodil in die Spielplanelcke mit dem Schild Nummer 1, das Nashorn in die Spielplanelcke mit dem Schild Nummer 2, das Zebra in die Ecke mit dem Schild Nummer 3 und die Giraffe in die Ecke mit dem Schild Nummer 4 gestellt werden muss.



Tipps, Tricks und Anmerkungen

- Die Aufgaben sind so ausgewählt, dass sie verschiedene Anforderungen an die Spieler stellen (Geschicklichkeit, Merkfähigkeit, Bewegungskoordination usw.). Es können also bestimmte Fähigkeiten gezielt geschult bzw. bei Überforderung schwierige Aufgaben weg gelassen werden.
- Die vier Holztiere sind so ausgewählt, dass sie beim „Tiere schnappen“ und „Tiere versetzen“ unterschiedliche Motorik erfordern. So ist zum Beispiel die Giraffe groß und wackelig, das Krokodil klein und kompakt.
- Spielexperten können mit verdeckter Sanduhr spielen. Dazu hält ein Mitspieler seine Hand vor die Sanduhr. Der Schatzsucher muss jetzt ein Zeitgefühl entwickeln, damit er seine Runde rechtzeitig beendet, bevor die Sanduhr abgelaufen ist.
- „Auf die Schätze, fertig, los!“ basiert auf dem HABA- Spiel „Dschungelschatz“, das 2006 auf die Empfehlungsliste der Jury „Spiel des Jahres“ kam. Wenn Ihnen „Auf die Schätze, fertig, los!“ gefällt, finden Sie in dem Spiel „Dschungelschatz“ eine neue Herausforderung.

Der Autor:**Roberto Fraga**

wurde 1960 in La Coruña (Spanien) geboren. Seit frühester Kindheit lebt er in Frankreich, wo er noch heute mit seiner Frau und seinen zwei Töchtern in Saint-Malo wohnt. Er ist in seinem Leben viel gereist und arbeitete u.a. als Fernfahrer, Industriezeichner, Matrose, Vertreter, Taucher und Offizier der Küstenwache.

Seit über 20 Jahren erfindet Roberto Fraga Spiele, von denen bereits über 35 veröffentlicht wurden.

Sein geniales Spiel „**Eiertanz**“, das verrückte „**Trötöfant**“ oder das Lernspiel „**Gesagt-gegan!**“, das zum „**Kinderspiel des Jahres 2007**“ nominiert wurde und das den deutschen **Lernspielpreis 2007** erhielt, sind nur einige seiner Spiele aus dem HABA-Programm.

Die Illustratorin:**Ulrike Fischer**

wurde 1974 in Coburg geboren. In Ihrer Kindheit spielte sie am liebsten mit Schnitzmesser, Stift und Papier und noch heute geht sie nie ohne Malkasten ins Bett.

Sie hat Kommunikationsdesign studiert und arbeitet seitdem als Grafikerin und Illustratorin.

Für HABA hat sie bereits mehrere Spiele illustriert, unter anderem „**Burg-Ritter**“ (als „**Kinderspiel des Jahres 2007**“ nominiert) sowie die Spiele „**Marrakesh**“ und „**Schatzjagd**“.

Darüber hinaus hat sie für den Großteil der erfolgreichen **HABA-Dosenspielreihe** den Pinsel geschwungen.

Treasure, Ready, Go!

A hurly-burly treasure hunt for 2-4 adventurers ages 5-99.

Author: Roberto Fraga
Illustrations: Ulrike Fischer
Length of the game 15 - 20 minutes

Do you want to know why the tough treasure hunters are gathered on the treasure island? It's obvious; they are all after the treasure of Mad Roger Sword. However, Mad Sword has lots of crazy ideas about how to make the treasure hunt not quite so easy. Who will win this hurly-burly competition?

Contents

- 1 game board
- 4 animals (giraffe, crocodile, rhino, zebra)
- 6 colored building blocks (2 red, 2 blue, 2 yellow)
- 120 cards
- 8 treasures (cardboard disks)
- 1 die with symbols
- 1 sand timer
- Set of game instructions



Game Idea

In each round a different player takes on the role of the tough treasure hunter and has to solve adventurous problems within a limited amount of time. He can choose to stop the treasure hunt at any moment or can decide to carry on and take the risk of solving more problems within the given time. If he succeeds the corresponding gold is his. If not, he has to return any of the gold collected during his turn.

Whoever has collected the most gold after three turbulent rounds, wins the game.

collect most gold coins

Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table.

Each corner of the game board shows a numbered signpost. Place an animal next to each of the four posts and put the 8 treasure cards face-down in the center of the game board.

game board in center of table, animals in corners of game board, treasures in center of game board, pile cards; get die, building blocks and hour-glass ready

Shuffle the cards and place them in a pile face-down. Get the pile of cards, the die and the six building blocks ready, as well as the sand timer..



How to Play

Play in a clockwise direction. The toughest player starts. If you cannot agree, the oldest player starts. He or she is the first treasure hunter and puts the pile of cards, the die and the building blocks in front of him or her.

The treasure hunt starts

The players all yell together the starting signal "Treasure, ready, go!". One player turns the sand timer. over. Then the hunter uncovers the top card of the pile and places it in front of him.

Important: The hunter has to uncover the card so that everybody can see it at the same time.

treasure hunter: place cards, die and building blocks in front of him

treasure hunt starts: turn hour-glass over, hunter uncovers a card

<i>solve problem</i>	The card shows one of seven problems. The hunter has to solve this problem as quickly as possible. Refer to the chapter "The problems" on page 14 to see what they are about.
<i>uncover next card or end turn</i>	After solving a problem, the treasure hunter decides whether he wants to uncover another card or to end his turn.
<i>end of turn: treasure hunter yells "Stop!"</i>	The treasure hunt goes on until ... <ul style="list-style-type: none"> • ... the treasure hunter yells "Stop!" thus finishing his turn and receiving in reward all the cards he uncovered in this round. The cards are kept face-down in front of him.
<i>or another player yells "Stop!"</i>	<ul style="list-style-type: none"> • ... the hour glass has slipped through! The player who notices that the last grain has run through the sand timer. yells "Stop!". The treasure hunter has taken too many risks. He has to return all the cards he has collected in this turn to the bottom of the pile.

next player

Then it's the turn of the next player to be the treasure hunter.

Note: If there are treasures uncovered in the center of the game board as a result of having solved the "Treasure-Memory" problem, they are turned round again and the treasures are re-shuffled.

The new treasure hunter gets the pile of cards, the die and the building blocks and his turn begins.

End of the game

*each player three
times hunter = end
of game*

The game ends as soon as each player has been the hunter three times. The players count the value of the gold coins (one, two or three) shown on their cards. Young children who are not able to count so high are helped by one of the other players.

*most gold coins =
victory*

Whoever has the most gold, wins the game. In the event of a draw, the player who has collected the most cards wins. In case of another draw all those players win.

Variation for younger treasure hunters

In this variation the scoring is done at the end of the game according to the number of cards collected and not by the value of gold coins.

Whoever has the most cards, wins the game. In case of a draw there are more winners.

The problem cards

There are different problems to solve. Take a look at the cards before you start playing, talk about them and practice a little bit.

1. Lucky Coin (value = 1 gold coin)

Lady Luck is on your side:

Great! You have found a gold coin and don't have to solve a problem



2. Grabbing for animals (value = 1 gold coin)

The players have to react rapidly:

All players must react quickly! Try to grab the wooden animal off the game board that corresponds to the costumed animal on the card shown. Whoever is the quickest to grab the correct wooden animal, receives the card and the gold coin point on the card. The animal is then returned to the game board.



Important:

- You can only use one hand to grab an animal
- If a player grabs the wrong animal he drops out.
- If nobody grabs the right animal, the card is returned to the bottom of the pile.

3. Rolling the die (value = 2 gold coins)

To solve this problem, all you need is a bit of luck:

The card shows one of three objects. Roll the die and see if you can make the object appear on your die as quickly as possible.



4. Treasure memory (value = 2 gold coins)

This problem requires a good memory:

There are two treasures of each kind. You have to find two identical treasures as quickly as possible. Uncover any two treasures.

• Are they different?

Pity! Memorize them and put them face-down again. Then uncover two more treasures to find a pair.

• There are two identical treasures?

Great! You solved the problem. The two treasures stay face-up.



Important:

- If during your turn you uncover this type of problem card again you have to find another matching pair.
- If you uncover a problem card of this type and there are no treasures left face-down in the center, you were lucky as the problem is already solved.

5. Animal pantomime (value = 2 gold coins)

This problem requires good coordination:

You have to imitate the animal shown on the card.

- **The elephant**

Clutch your nose with your right or left hand and pass the other arm through the loop like an elephant's trunk and trumpet like an elephant.

- **The monkey**

Scratch your head with the left or right hand and simultaneously scratch your chest underneath your armpit with the other hand. Screech a little like a monkey.

- **The cockatoo**

The cockatoo is a subspecies of the parrot family and has a feather crest on the top of its head which fans out into a comb. Spread the fingers of your right or left hand to represent the crest and with your other hand clutch your nose to form the beak of the cockatoo. Craw like a parrot: "cockatoo, cockatoo".



6. Constructing towers (value = 2 or 3 gold coins)

A sharp eye and steady hands are required:

Pile up the constructing blocks as shown on the card. The other players confirm that it has been constructed correctly by saying "Well done!".



7. Moving animals (value = 3 gold coins)

This problem requires a good overview.

The animals next to the signposts 1-4 shown on the card have to be placed on the game board in the same way.

Example:

The card shows for corner #1 the crocodile, the rhino for corner #2, the zebra corner #3 and the giraffe corner # 4. Move the animals on the game board to the corresponding positions.



Hints, dodges and comments

- The problems have been chosen so that they require different skills (dexterity, memory, combination skills). This allows you to train certain skills or to omit the more difficult problems if they are too complicated.
- The four wooden animals have been chosen according to the different motor skills they require. The giraffe for example is big and wobbly, the crocodile small and compact.
- Experts may play with the sand timer hidden. One player keeps the sand timer hidden behind his hand. This means that the treasure hunter has to get a feeling for how time flies, so that he finishes his turn before the sand timer has run through.
- "Treasure, ready, go!" is the second game of a small HABA series starting with the game "Jungle treasure" which has been included in the shortlist of the "Game of the Year" -jury 2006. If you liked "Treasure, ready, go", then "Jungle Treasure" will offer yet another challenge.

The author:



Roberto Fraga

Born in 1960 in La Coruña (Spain). Since early childhood he has lived in France, where he still lives in Saint-Malo with his wife and two daughters. Roberto Fraga has traveled a lot and has worked as a long-distance lorry driver, tracker, sailor, representative, diver and coastguard.

Roberto Fraga has been inventing games for over 20 years, and has published 35 games.

His ingenious game **"Dancing eggs"**, the hilarious **"Trump-ephants"** or the educational game **"Said and Done!"**, which has been nominated for **"Game of the Year 2007"** and was awarded the prize for the **best educational game 2007** are only a small selection of his work with HABA.

The illustrator:



Ulrike Fischer

Born 1974 in Coburg. In her childhood she enjoyed playing most of all with woodcarving knives, pencil and paper. Even today she never goes to bed without her paintbox.

After graduating in communication design she now works as an illustrator and graphic designer.

Ulrike Fischer has illustrated a number of games for HABA, such as **"Castle Knights"** (nominated for the award **"Best Children's Game of the Year 2007"**) and the games **"Marrakesh"** and **"Treasure Hunting"**.

She has also wielded the brush for most of the very successful **HABA games in a tin series**.

A vos trésors, prêts, partez !

Une chasse aux trésors pleine d'action pour 2 à 4 aventuriers
de 5 à 99 ans.

Idée : Roberto Fraga
Illustration : Ulrike Fischer
Durée de la partie : 15-20 minutes



Pourquoi les chasseurs de trésors sont-ils réunis sur l'île aux trésors ?
Ah, mais bien sûr, ils sont tous à la recherche des trésors cachés par le célèbre aventurier Sabremain ! Astucieux, celui-ci a cependant compliqué la chasse car, pour parvenir aux trésors, il faut exécuter des actions pas toujours faciles. Qui va gagner cette turbulente chasse aux trésors ?

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 4 animaux (girafe, crocodile, rhinocéros, zèbre)
- 6 cubes de couleurs (2 rouges, 2 bleus, 2 jaunes)
- 120 cartes
- 8 trésors (plaquettes en carton)
- 1 dé à symboles
- 1 sablier
- 1 règle du jeu

Idée

recupérer le plus grand nombre de pièces d'or

A chaque tour, un autre joueur prend le rôle d'un courageux chercheur de trésors et doit exécuter des actions dans un temps limité. Il peut arrêter sa chasse aux trésors à tout moment ou tenter d'exécuter d'autres actions pendant le temps imparti. S'il réussit, il est sûr de récupérer la quantité d'or correspondante. Sinon il doit redonner tout l'or qu'il avait déjà récupéré jusque là.

Celui qui aura récupéré le plus d'or au bout de trois tours gagnera la partie.

Préparatifs

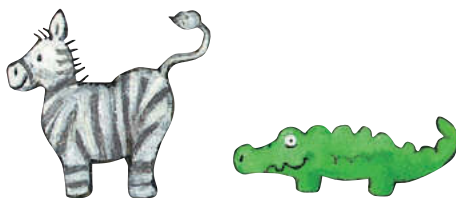
poser le plateau de jeu au milieu de la table, mettre les animaux dans les angles et les trésors au milieu du plateau de jeu, empiler les cartes, préparer le dé, les cubes, le sablier

Poser le plateau de jeu au milieu de la table.

Dans chaque angle du plateau de jeu, il y a un poteau avec un chiffre.

Mettre un animal à côté de chacun des poteaux. Mettre les huit trésors au milieu du plateau de jeu en les retournant pour les cacher.

Mélanger toutes les cartes et les empiler faces cachées. Préparer la pile de cartes, le dé, les six cubes et le sablier.



Déroulement de la partie

chasseur de trésors : pose les cartes, le dé et les cubes devant lui

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 âgé qui commence. C'est alors lui le chasseur de trésors et il pose la pile de cartes, le dé et les cubes devant lui.

La chasse aux trésors commence : retourner le sablier, le chasseur de trésors retourne une carte

La chasse aux trésors commence

Tous les joueurs donnent ensemble le signal de départ : « A vos trésors, prêts, partez ». Un joueur retourne le sablier. Le chasseur de trésors retourne alors la carte du dessus de la pile et la pose devant lui.

N. B. : le chasseur de trésors doit retourner la carte pour que tous les joueurs puissent la voir en même temps.

exécuter l'action

*retourner une autre
carte ou terminer le
tour;*

*Tour fini :
le chasseur de trésors
dit « stop ! »*

ou

*un autre joueur dit
« stop ! »*

joueur suivant

*chacun trois fois le
chercheur = partie
finie*

*le plus de pièces d'or
= victoire*

Chaque carte indique une action. Le chasseur de trésors doit l'exécuter le plus vite possible. Pour connaître chaque action, lire les explications données ci-dessous à la rubrique « **Les actions** » page 22.

Une fois l'action exécutée, le chasseur de trésors peut choisir de retourner une autre carte ou de s'arrêter.

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

- **... le chasseur de trésors dise « Stop ! »**
Il termine ainsi son tour et prend en récompense toutes les cartes qu'il a retournées pendant ce tour. Il empile les cartes remportées et les pose devant lui.
- **... le sablier soit vide !**
Quand le dernier grain de sable est tombé, le joueur qui s'en aperçoit en premier dit « Stop ! » .
Cette fois-ci, le chasseur de trésors a pris trop de risques.
Il n'a pas de chance et toutes les cartes qu'il a récupérées pendant ce tour sont remises en dessous de la pile.

C'est ensuite au tour du joueur suivant d'être le chasseur de trésors.

Note : si des trésors sont visibles parce que l'action « Mémo trésors » a été tirée pendant ce tour, on les retourne de nouveau pour les cacher et on les mélange tous.

Le nouveau chasseur de trésors prend la pile de cartes, le dé et les blocs. Son tour commence.

Fin de la partie

La partie est terminée dès que chaque joueur a été trois fois le chasseur de trésors. Chacun compte les points des pièces d'or de ses cartes. Les joueurs qui ne savent pas encore bien compter se font aider par un autre joueur.

Celui qui a récupéré le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a récupéré le plus de cartes. S'il y a encore une fois égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante pour très jeunes chasseurs de trésors

Dans cette variante, on ne compte pas les points des pièces d'or sur les cartes mais le nombre de cartes récupérées. Celui qui en a le plus gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Les actions

Dans le jeu, il y a différentes actions à exécuter. Avant de jouer pour la première fois, il est recommandé aux joueurs d'en parler ensemble et d'essayer de les réaliser.

1. Pièce porte-bonheur (valeur = 1 pièce d'or)

Tu as de la chance :

Super, tu as trouvé une pièce porte-bonheur ! Tu ne dois pas exécuter d'action.

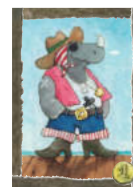


2. Attraper des animaux (valeur = 1 pièce d'or)

Tous les joueurs doivent réagir très vite :

Tous les joueurs jouent ensemble.

Il faut prendre le plus vite possible le pion en bois correspondant à la carte sur le plateau de jeu. Celui qui attrape l'animal en premier récupère la carte. L'animal est ensuite remis sur le plateau de jeu.



N.B. :

- On ne se sert que d'une seule main pour attraper l'animal !
- Si un joueur s'est trompé d'animal, il est éliminé.
- Si aucun joueur n'a pris le bon animal, la carte est remise en dessous de la pile.

3. Lancer le dé (valeur = 2 pièces d'or)

Pour réaliser cette action, tu vas avoir besoin de beaucoup de chance :

Sur la carte, on voit un objet. Prends le dé, lance-le et essaye d'obtenir cet objet sur le dé le plus vite possible.



4. Mémo trésors (valeur = 2 pièces d'or)

Maintenant, tu vas exercer ta mémoire :

Chaque trésor est présent deux fois sur les plaquettes en carton.

Tu dois trouver une paire le plus vite possible. Pour cela, retourne deux trésors :

• Ils sont différents ?

Domage ! Essaye de t'en souvenir et repose-les en les cachant de nouveau. Retourne deux autres trésors afin de trouver une paire.

• Ils sont identiques ?

Super, tu as trouvé les bons trésors ! Tu les laisses posés de manière visible.



N. B. :

- Si tu retournes à nouveau une telle carte d'action pendant ton tour, tu cherches alors une nouvelle paire de trésors.
- Si, quand tu retournes la carte pour exécuter l'action, tous les trésors sont déjà visibles au milieu du plateau de jeu, tu as de la chance : ton action est alors déjà accomplie.

5. Imiter un animal (valeur = 2 pièces d'or)

*Ici, il faut montrer que l'on sait coordonner ses mouvements :
Tu dois imiter l'animal illustré sur la carte.*

• L'éléphant

Avec ta main droite ou ta main gauche, pince-toi le nez, passe l'autre bras en dessous, comme si c'était une trompe et barrit comme un éléphant.

• Le singe

Avec ta main droite ou ta main gauche, gratte-toi la tête et, en même temps, gratte-toi sous le bras avec l'autre main. Crie comme un singe.

• Le cacatoès

Le cacatoès est un perroquet dont la tête est ornée d'une huppe qu'il peut redresser. Ecarte les doigts d'une main, mets cette main sur ta tête comme si tu voulais représenter une huppe. Avec l'autre main, pince-toi le nez : c'est le bec du cacatoès. Imiter le cri du cacatoès en disant « Cacatoès ! Cacatoès ! »



6. Assembler des tours (valeur = 2-3 pièces d'or)

Maintenant, il faut que tu fasses preuve d'habileté :

Empile les cubes comme montré sur la carte. Les autres joueurs te confirment que tu as bien exécuté l'action en te disant « Action réussie ! ».



7. Déplacer les animaux (valeur = 3 pièces d'or)

Il faut être bien attentif pour pouvoir accomplir cette action :

Les animaux montrés à côté des poteaux (numérotés de 1 à 4) doivent être déplacés sur le plateau de jeu conformément à l'illustration de la carte.

Exemple :

D'après la carte, il faut poser le crocodile dans l'angle n° 1, le rhinocéros dans l'angle n° 2, le zèbre dans l'angle n° 3 et la girafe dans l'angle n° 4.



Conseils, astuces et notes

- Les actions ont été sélectionnées de manière à solliciter différentes facultés (adresse, attention, coordination motrice, etc.). Elles permettent donc de réaliser des exercices précis, mais si les joueurs ne sont encore pas en âge de les accomplir, certaines pourront être écartées.
- Les quatre animaux en bois ont été sélectionnés pour stimuler la motricité de différentes manières dans les variantes « Attraper les animaux » ou « Déplacer les animaux ». Par exemple, la girafe est grande et instable, le crocodile est petit et compact.
- Les « experts » pourront jouer en masquant le sablier. Pour cela, un des joueurs met sa main devant le sablier. Le chasseur de trésors doit alors avoir une bonne intuition afin de terminer son tour avant que le temps ne soit écoulé.
- « A vos trésors, prêts, partez ! » est le deuxième jeu d'une petite série de jeux HABA. Le premier, intitulé « Le trésor des Mayas », a figuré en 2006 sur la liste de sélection du jury « Jeu de l'année ». Si vous avez apprécié « A vos trésors, prêts, partez ! », découvrez vite « Le trésor des Mayas ».

L'auteur :



Roberto Fraga

Est né en 1960 à La Coruña (Espagne). Il vit en France depuis sa petite enfance et habite actuellement à St. Malo avec sa femme et ses deux filles. Il a beaucoup voyagé et a exercé de nombreux métiers, entre autres, chauffeur routier, dessinateur industriel, matelot, représentant, plongeur sous-marin et officier au service de la surveillance des côtes. Depuis plus d'une vingtaine d'années, Roberto Fraga invente des jeux, dont plus de 35 ont déjà été publiés.

Son jeu génial « **La danse des œufs** », l'amusant « **Trompéléphant** » ou le jeu éducatif « **Aussitôt dit, aussitôt fait** » qui a été nommé « **Jeu pour enfant de l'année 2007** » et a reçu le prix allemand « **Deutscher Lernpreis 2007** » ne sont que quelques-uns de ses jeux de la gamme HABA.

L'illustratrice :



Ulrike Fischer

Est née en 1974 à Coburg (Allemagne). Dans son enfance, ses jouets favoris étaient des couteaux pour sculpter le bois, des crayons à papier, des crayons de couleur ainsi que des feuilles de papier, et aujourd'hui encore, elle ne se couche jamais sans emporter avec elle sa boîte de peintures ! Elle a étudié le « Design de la communication » et travaille depuis lors comme graphiste et illustratrice.

Pour HABA, elle a déjà illustré plusieurs jeux, entre autres « **Les chevaliers de la tour - L'union fait la force** » (nommé « **Jeu pour enfant de l'année 2007** ») ainsi que les jeux « **Marrakech** » et « **Le trésor des pirates** ».

Elle a, en plus, réalisé les illustrations d'une grande partie de la **série des jeux « C'est dans la boîte »** de HABA, qui remportent un grand succès.

Race door de jungle

Een stormachtige jacht op de schat voor 2 - 4 avonturiers van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Roberto Fraga
Illustraties: Ulrike Fischer
Speelduur: 15 - 20 minuten



Waarom hebben alle woeste schatgravers zich op het schateiland verzameld? Natuurlijk, iedereen zit achter de schat van de beruchte avonturier Sabeltand aan. Maar Sabeltand heeft een heleboel dolle dwaze opdrachten verzonnen, zodat de speurtocht allesbehalve gemakkelijk is. Wie gaat de stormachtige jacht op de schat winnen?

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 4 dieren (giraffe, krokodil, neushoorn, zebra)
- 6 gekleurde bouwstenen (2 rode, 2 blauwe, 2 gele)
- 120 kaarten
- 8 schatten (kartonnen schijven)
- 1 dobbelsteen met afbeeldingen
- 1 zandloper
- spelregels

Spelidee

Iedere ronde kruipt een andere speler in de rol van een dappere schatzoeker en moet hij/zij opdrachten uitvoeren waarvoor hij/zij slechts een bepaalde tijd tot zijn/haar beschikking heeft. Hij/zij kan op ieder moment het schatgraven vrijwillig beëindigen of het risico nemen binnen de vastgestelde tijd nog andere opdrachten te vervullen. Als het lukt, dan wint hij/zij het bijbehorende goud. Wie er echter niet in slaagt, moet al het tot dusver verzamelde goud teruggeven.

Wie na drie razende rondes de meeste goudstukken heeft verzameld, wint het spel.

de meeste goudstukken verzamelen

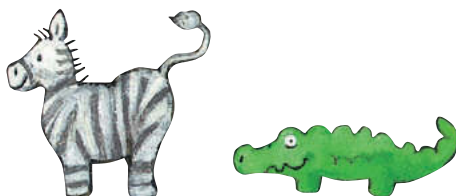
Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel.

In iedere hoek van het speelbord staat een bord met een getal afgebeeld. Zet naast ieder bord één van de vier dieren. Leg de acht schatten verdekt in het midden van het speelbord.

Schud alle kaarten en leg ze op een verdekte stapel. Leg de stapel kaarten, de dobbelsteen, de zes bouwstenen en de zandloper klaar.

speelbord in het midden v/d tafel; dieren op de hoeken v/h speelbord, schatten in het midden v/h speelbord, kaarten opstapelen, dobbelsteen, bouwstenen, zandloper klaarleggen



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De dapperste speler begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler. Hij/zij is de eerste schatzoeker en legt de stapel kaarten, de dobbelsteen en de zandloper voor zich.

De jacht op de schat begint

Alle spelers roepen gezamenlijk het startsein: „Op de schatten, klaar, af!“ Eén van de spelers draait de zandloper om. Daarna draait de schatzoeker de bovenste kaart van de stapel om en legt hem voor zich.

Belangrijk: De schatzoeker moet de kaart zodanig omdraaien dat alle spelers hem tegelijk te zien krijgen.

schatzoeker: kaarten, dobbelsteen en bouwstenen voor zich leggen

de jacht op de schat begint: zandloper omdraaien, schatzoeker draait een kaart om

opdracht uitvoeren

*volgende kaart
omdraaien of beurt
vrijwillig beëindigen;
einde van de beurt:
schatzoeker roept
„Stop!“*

*of
medespeler roept
„Stop!“*

volgende speler

*iedereen drie keer
schatzoeker = einde*

*de meeste goud-
stukken = gewonnen*

Op de kaart staat één van de zeven verschillende opdrachten. De schatzoeker moet deze opdracht zo snel mogelijk uitvoeren. Wat er bij de afzonderlijke opdrachten gedaan moet worden, kunnen jullie in het overzicht van „**De opdrachten**“ op bladzijde 30 lezen.

Nadat hij/zij de opdracht heeft uitgevoerd, kan de schatzoeker beslissen of hij/zij nog een kaart omdraait of zijn/haar beurt vrijwillig beëindigt.

Het schatzoeken gaat net zo lang door tot ...

- ... **de schatzoeker „Stop!“ roept!**
Hiermee beëindigt hij/zij zijn/haar beurt en krijgt als beloning alle kaarten die hij/zij tijdens deze ronde heeft omgedraaid. De gewonnen kaarten legt hij/zij voor zich op een verdeckte stapel.
- ... **de zandloper is leeggelopen!**
Is de laatste zandkorrel door de zandloper gelopen, dan roept de speler die dit het eerst heeft gezien: „ Stop! “
De schatzoeker heeft dit keer te veel risico genomen.
Voor straf gaan alle kaarten die hij/zij in deze beurt verzameld heeft, onderop de stapel terug.

Daarna is de volgende speler de nieuwe schatzoeker.

Aanwijzing: als in het midden van het speelbord schatten open liggen terwijl in deze ronde de opdracht “schattenmemorie” uitgevoerd moet worden, worden deze weer omgekeerd en alle schatten opnieuw geschud.

De nieuwe schatzoeker krijgt de stapel kaarten, de dobbelsteen en de bouwstenen. Zijn/haar beurt begint.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra iedereen drie keer schatzoeker is geweest. Iedereen telt het aantal goudstukken dat zijn/haar kaarten waard zijn, bij elkaar op. Kinderen die nog niet zo goed kunnen tellen, worden door een medespeler geholpen.

Degene die het meeste goud heeft verzameld, wint. Bij gelijkspel wint degene die de meeste kaarten voor zich heeft liggen. Is het daarna nog steeds gelijkspel, dan winnen deze spelers gezamenlijk.

Variant voor jongere schatzoekers

In deze spelvariant telt aan het eind 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.

De opdrachten

Het spel bevat verschillende opdrachten. Alvorens het spel voor het eerst te spelen, moeten alle opdrachten gezamenlijk besproken en uitgetoetst worden.

1. Geluksmuntje (waarde = 1 goudstuk)

Het geluk staat je bij.

Super, je hebt een geluksmuntje gevonden en je hoeft geen opdracht uit te voeren.



2. Dieren grijpen (waarde = 1 goudstuk)

Nu wordt van alle spelers een snelle reactie gevraagd.

Alle spelers doen mee en kunnen de kaart en dus het goudstuk winnen.

Het is de bedoeling om zo snel mogelijk het bijpassende houten stuk op het speelbord te grijpen. Wie het dier als eerste grijpt, krijgt de kaart.

Het dier wordt daarna weer op het speelbord gezet.



Belangrijk:

- Er mag maar met één hand naar één dier tegelijk worden gegrepen!
- Als een speler een onjuist dier heeft gegrepen, doet hij/zij niet meer mee.
- Als geen enkele speler het juiste dier gegrepen heeft, wordt de kaart weer onderop de stapel kaarten gelegd.

3. Dobbelen (waarde = 2 goudstukken)

Voor deze opdracht heb je geluk nodig.

Op de kaart staat één van drie verschillende voorwerpen afgebeeld. Pak de dobbelsteen en probeer zo snel mogelijk dit voorwerp te gooien.



4. Schattenmemorie (waarde = 2 goudstukken)

Nu wordt een beroep op je geheugen gedaan.

Iedere schat is twee keer aanwezig. Je moet proberen zo snel mogelijk een paar schatten te vinden. Draai twee schatten naar keuze om:

• Zijn het verschillende schatten?

Helaas! Onthou ze en keer ze weer om. Draai vervolgens nog eens twee schatten om en probeer opnieuw een paar te vinden.

• Zijn het twee dezelfde schatten?

Super, je hebt de opdracht uitgevoerd! De beide schatten blijven open liggen.



Belangrijk:

- Als je tijdens je beurt opnieuw zo'n opgavekaart omdraait, moet je een nieuw paar schatten vinden.
- Draai je de opdracht om en liggen alle schatten open in het midden van het speelbord, dan heb je geluk gehad en is de opdracht al uitgevoerd.

5. Dierenpantomime (waarde = goudstukken)

Bij deze opdracht wordt een beroep op je bewegingscoördinatie gedaan. Je moet het op de kaart afgebeelde dier nadoen.

- **De olifant**

Pak met je rechter- of linkerhand je neus vast, steek je andere arm als een slurf door de hierdoor gevormde opening en trompetter als een olifant..

- **De aap**

Krab met je rechter- of linkerhand aan je hoofd en tegelijkertijd met je andere hand onder je arm. Krijt hierbij als een klein aapje.

- **De kaketoë**

De kaketoë is een papegaaiensoort met een „verenkuif “ op z'n kop, die hij als een kam overeind kan zetten. Spreid de vingers van je rechter- of linkerhand bovenop je hoofd om een verenkuif uit te beelden. Met je andere hand pak je je neus vast - dit is de snavel van de kaketoë. Doe het krassen van een papegaai na: „Kaketoë, kaketoë!“



6. Torens bouwen (waarde = 2-3 goudstukken)

Nu gaat het erom een vaste hand en te hebben evenals een scherpe blik. Stapel de bouwstenen zoals op de kaart staat aangegeven. Je medespelers geven hun goedkeuring met een kort: „ Goed zo!“



7. Dieren verzetten (waarde = 3 goudstukken)

Nu komt het erop aan een goed overzicht te hebben.

De naast de borden met de getallen 1-4 afgebeelde dieren, moeten op het speelbord volgens de kaart worden verwisseld.

Voorbeeld:

Volgens de kaart moet de krokodil in de hoek van het speelbord naast het bord met het getal 1, de neushoorn in de hoek van het speelbord naast het bord met het getal 2, de zebra in de hoek naast het bord met het getal 3 en de giraffe in de hoek naast het bord met het getal 4 worden neergezet.



Tips, trucs en opmerkingen

- De opdrachten zijn zodanig gekozen dat ze verschillende eisen aan de spelers stellen (behandigheid, goed geheugen, bewegingscoördinatie etc.).
Er kunnen daarom bepaalde vaardigheden doelgericht geoefend of, indien nodig, te moeilijke opdrachten worden weggelaten.
- De vier houten dieren zijn zodanig gekozen dat bij het „Dieren grijpen “ en „Dieren verzetten“ verschillende motorische vaardigheden worden geoefend. Zo is bv. de giraffe groot en wankel terwijl de krokodil klein en compact is.
- Echte experts kunnen met een verborgen zandloper spelen. Hiervoor houdt een medespeler zijn/haar hand voor de zandloper. De schatzoeker moet nu een beroep op zijn/haar tijdsbesef doen om de ronde bijtijds te beëindigen voordat de zandloper is leeggelopen.
- „Op de schatten, klaar, af!“ is het tweede spel uit een kleine reeks HABA-spellen. Ons spel „Schat van de jungle (5455) “, dat in 2006 op de shortlist van de „Spel van het jaar“ jury stond, is het eerste spel uit deze reeks. Als „Race door de jungle“ u bevalt, vindt u in het spel „Schat van de jungle“ nieuwe uitdagingen.

De auteur:



Roberto Fraga

werd in 1960 in La Coruña (Spanje) geboren. Sinds zijn eerste kinderjaren woont hij in Frankrijk en hij is er tot op de dag van vandaag met zijn vrouw en twee dochters in Saint-Malo woonachtig. Hij heeft tijdens zijn leven veel gereisd en o.a. als vrachtrijder, technisch tekenaar, matroos, vertegenwoordiger, duiker en kustwachter gewerkt. Sinds meer dan 20 jaar ontwerpt Roberto Fraga spellen, waarvan er al meer dan 35 zijn uitgegeven.

Zijn geniale spel „**Eierdans**” (5448), het dwaze „**Toeterfant**en” (4269) of het leerspel „**Zo gezegd, zo gedaan!**” (4549), dat als „**kinderspel van het jaar 2007**” genomineerd werd en de Duitse **leerspellenprijs 2007** behaalde, zijn slechts enkele van zijn spellen uit het HABA-assortiment.

De illustratrice



Ulrike Fischer

werd in 1974 in Coburg (Duitsland) geboren. Tijdens haar kinderjaren speelde ze het liefst met een houtsnijmes, stiften en papier en tot op heden gaat ze nooit zonder haar kleurdoos naar bed.

Ze heeft communicatiedesign gestudeerd en is sindsdien als grafisch kunstenaar en illustratrice werkzaam.

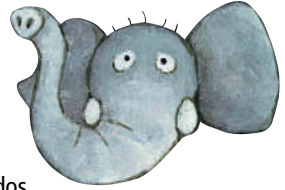
Voor HABA heeft ze reeds meerdere spellen geïllustreerd, onder andere „**Kasteelridders**” (5234) (als „**kinderspel van het jaar 2007**” genomineerd) evenals de spellen „**Marrakesh**” (4437) en „**Schattenjacht**” (5444).

Bovendien heeft ze voor een groot deel van de succesvolle reeks **blikjesspellen** van HABA haar penseel in de verf gedoopt.

¡Tesoro al ataque!

Una turbulenta búsqueda del tesoro para 2 - 4 aventureros de 5 - 99 años.

Idea del juego: Roberto Fraga
Ilustraciones: Ulrike Fischer
Duración de una partida: 15 - 20 minutos



¿Por qué se habrán reunido los audaces cazadores de tesoros en la isla del tesoro? Pues claro, porque todos andan detrás del tesoro del mal afamado aventurero Diente de sable. Pero éste ha maquinado un montón de entramadas pruebas para hacer difícil la búsqueda. ¿Quién empieza la turbulenta caza del tesoro?

Contenido

- 1 tablero
- 4 animales (jirafa, cocodrilo, rinoceronte, cebra)
- 6 bloques de colores (2 rojos, 2 azules, 2 amarillos)
- 120 cartas
- 8 tesoros (discos de cartón)
- 1 dado de símbolos
- 1 reloj de arena
- Instrucciones del juego

Finalidad

En cada partida un jugador hace el papel del valiente buscatesoros. Debe superar aventureras pruebas, para las que dispone de un tiempo limitado. Puede finalizar la búsqueda en todo momento o arriesgarse a superar más pruebas en el tiempo estipulado. Si lo consigue se asegura el oro ganado, pero si falla debe devolver todo el oro que haya acumulado hasta ese momento.

Quién después de tres vertiginosas partidas haya recopilado el mayor número de monedas de oro será el ganador.

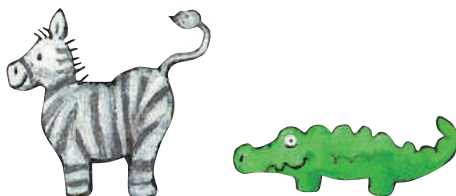
Preparativos

Colocad el tablero en el centro.

En cada esquina del tablero hay dibujado un cartel con un número.

Colocad cada uno de los cuatro animales al lado de cada cartel. Poned los ocho tesoros boca abajo en el centro del tablero.

Barajad las cartas y poned el montón boca abajo. Tened preparado el montón, el dado, los seis bloques y el reloj de arena.



Cómo se juega

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el más valiente. Si no os ponéis de acuerdo, empieza el jugador más mayor. Es el primer buscatesoros y coloca el montón de cartas, el dado y los bloques delante suyo.

Comienza la caza del tesoro

Todos los jugadores dicen a la vez la orden para empezar «¡Tesoro al ataque!» y uno se encarga de dar la vuelta al reloj de arena. A continuación, el buscatesoros destapa la primera carta de encima del montón y la pone delante suyo.

Importante: Debe destapar la carta de forma que todos los jugadores la vean a la vez.

recopilar el máximo de monedas

tablero en el centro de la mesa, animales en las esquinas del tablero, tesoros en el centro del tablero, poner las cartas en un montón; preparar el dado, los bloques y el reloj de arena

buscatesoros: colocar montón, dado y bloques delante suyo

comienza la caza del tesoro: dar la vuelta al reloj; buscatesoros destapa una carta

superar prueba

La carta muestra una de las siete pruebas que el buscatesoros debe superar lo antes posible. En la descripción "**Las pruebas**" de la página 38 veréis en qué consiste cada una.

destapar otra carta o pasar

Una vez haya superado la prueba, tendrá que decidir si quiere destapar otra carta o si prefiere pasar.

*Final del turno:
buscatesoros dice
«¡Stop!»*

La búsqueda del tesoro dura hasta que...

- **... el buscatesoros diga «¡Stop!»**
Con ello termina su jugada y como recompensa coge todas las cartas que haya destapado en esa partida. Pone las cartas ganadas delante suyo y boca abajo.

*u
otro jugador dice
«¡Stop!»*

- **... ¡el reloj de arena se acabe!**
El primer jugador que vea caer el último granito de arena dice en alto «¡Stop!»
Esta vez el buscatesoros se ha arriesgado demasiado.
Como castigo, todas las cartas que haya recopilado en esa partida se meten de nuevo bajo el montón.

siguiente jugador

Ahora le toca ser buscatesoros al siguiente jugador.

Advertencia: en caso de que en el centro del tablero queden tesoros abiertos, porque haya salido antes la prueba "Memorizatesoros", hay que ponerlos boca abajo y mezclarlos de nuevo.

El nuevo buscatesoros coge el montón de cartas, el dado y los bloques y empieza su jugada.

*ser tres veces cada
uno buscatesoros =
final del juego*

Final del juego

El juego finaliza cuando cada jugador haya sido buscatesoros tres veces. Todos cuentan el valor de las monedas de oro de sus cartas. A los niños que aún no sepan contar les ayuda otro jugador.

*el mayor número de
monedas = ganador*

Gana quien haya conseguido la mayor cantidad de oro. En caso de empate ganará el que tenga más cartas. Si aquí también hay empate entonces ganan juntos.

Variante para buscatesoros más jóvenes

En esta variante al final no cuenta el oro de las cartas, sino el número de cartas ganadas. Quien tenga el mayor número será el ganador. En caso de empate ganan juntos.

Las pruebas

El juego incluye diferentes pruebas. Antes de empezar a jugar conviene comentarlas y practicar un poco.

1. Monedas de la suerte (valor = 1 moneda de oro)

La suerte te acompaña:

Genial, has encontrado una moneda de la suerte y no tienes que superar prueba.



2. Atrapar animales (valor = 1 moneda de oro)

Aquí los jugadores deben reaccionar con rapidez:

En esta prueba todos los jugadores participan y pueden ganar la carta y por tanto la moneda de oro. Se trata de atrapar la figura del tablero que corresponde a la carta. Quien primero consiga atrapar el animal coge la carta. Después se vuelve a dejar el animal en el tablero.



Importante:

- ¡Sólo se puede atrapar un animal y utilizar una mano!
- Si un jugador coge el animal equivocado queda eliminado.
- Si nadie atrapa el animal correcto, se mete la carta bajo el montón.

3. Tirar los dados (valor = 2 monedas de oro)

Para esta prueba necesitas suerte:

Cada carta muestra uno de tres objetos diferentes. Tira los dados e intenta sacar ese objeto lo antes posible.



4. Memorizadores (valor = 2 monedas de oro)

Ahora se requiere memoria:

Los ocho tesoros están en el centro del tablero. De cada tesoro hay dos ejemplares. Tienes que encontrar la pareja lo antes posible. Destapa dos tesoros cualesquiera:

- **¿Son diferentes?**
¡Qué pena! Memorízalos y vuelve a ponerlos boca abajo. Destapa otros dos tesoros para encontrar una pareja.
- **¿Son iguales?**
¡Fenomenal, has superado la prueba! Esos dos tesoros quedan destapados.



Importante:

- Si durante tu partida destapas otra carta que contenga esta prueba, debes volver a buscar una nueva pareja de tesoros.
- Si destapas una carta con esta prueba y ya están abiertos todos los tesoros, has tenido suerte porque la prueba ya está resuelta.

5. Pantomima de animales (valor = 2 monedas de oro)

En esta prueba hace falta coordinar movimientos:

Tienes que imitar al animal de la carta.

- **El elefante**

Sujétate la nariz con la mano izquierda o la derecha; atraviesa el otro brazo como si fuera una trompa y empieza a barritar como un elefante.

- **El mono**

Ráscate la cabeza con la mano derecha o izquierda y, a la vez con la otra ráscate debajo del brazo mientras chillas como un monito.

- **La cacatúa**

La cacatúa es una especie de papagayo con una cresta de plumas que pone de punta como si fuera un peine. Ponte la mano derecha o izquierda sobre la cabeza con los dedos separados imitando una cresta. Con la otra mano tócate la nariz, como si fuera el pico de la cacatúa. Grazna a la vez como ella, «¡cacatúa, cacatúa!»



6. Construir torres (valor = 2-3 monedas de oro)

Ahora tienes que demostrar buena vista y que la mano no te tiembla:

Apila los bloques como aparece en la carta. Tus compañeros te confirmarán si lo has hecho correctamente diciendo «¡Bien hecho!»



7. Trasladar animales (valor = 3 monedas de oro)

Aquí hay que tener buena visión de conjunto:

Hay que trasladar en el tablero a los animales como correspondan a los carteles con los números 1-4.

Ejemplo:

Según la carta, el cocodrilo tiene que colocarse en la esquina del tablero con el cartel Nr.1, el rinoceronte en la esquina con el Nr. 2, la cebra en la esquina con el Nr. 3 y la jirafa en la esquina con el Nr. 4.



Notas, trucos y sugerencias

- Las pruebas se han escogido con el objetivo de exigir a los jugadores aptitudes diversas (habilidad, capacidad de memoria, coordinación de movimientos, etc...) Por tanto, también se pueden enseñar algunas en concreto o dejar las difíciles a parte, en caso de que exijan demasiado.
- Las piezas de madera han sido concebidas para activar la motricidad en las pruebas "Atrapar animales" y "Trasladar animales". De ahí que, por ejemplo, la jirafa sea grande y tambaleante y el cocodrilo pequeño y compacto.
- Los que ya sean expertos en el juego pueden jugar con un reloj de arena tapado. Uno de los jugadores cubre el reloj con la mano. Ahora el buscatesoros tiene que hacerse una idea del tiempo para poder terminar su jugada antes de que se acabe la arena del reloj.
- "Tesoro al ataque" es el segundo juego de una colección pequeña de HABA. Nuestro juego "El tesoro de la jungla", que en 2006 figuró en la lista de selección del jurado como "Juego del año", es el primero de esa colección. Si disfrutan con "Tesoro al ataque", sin duda "El tesoro de la jungla" les enfrentará a un nuevo reto.

El autor:**Roberto Fraga**

Nació en 1960 en La Coruña. Ha vivido en Francia desde su infancia. En la actualidad vive con su mujer y sus dos hijas en Saint-Malo. A lo largo de su vida ha viajado mucho y trabajado como conductor de largas distancias, delineante, marinero, representante, submarinista y oficial guardacostas.

Roberto Fraga se dedica a inventar juegos desde hace más de 20 años, de los que más de 35 ya han sido publicados.

Su genial juego **"Danza del huevo"**, el alocado **"Los tararafantes"** y el juego educativo **"¡Dicho y hecho!"**, nominado **"Juego infantil del año 2007"** y que ha recibido el **Premio alemán para juegos educativos en 2007**, son sólo algunos de sus juegos incluidos en el programa HABA.

La ilustradora:**Ulrike Fischer**

Nació en Coburg (Alemania) en 1974. De niña le encantaba jugar con cuchillos para tallar, lapicero y papel y aún hoy no se acuesta sin su caja de pinturas.

Ha estudiado diseño especializado en comunicación y desde entonces trabaja como grafista e ilustradora.

Para HABA ha ilustrado ya varios juegos, entre ellos **"Los caballeros del castillo"** (nominado a **"Juego infantil del año 2007"**) así como **"Marrakech"** y **"La búsqueda del tesoro"**.

Además ha diseñado gran parte de la exitosa colección HABA de **juegos en lata**.

Tesoro in vista, pronti ,via!

Una movimentata caccia al tesoro per 2-4 avventurieri da 5 a 99 anni.

Ideazione: Roberto Fraga

Illustrazioni: Ulrike Fischer

Durata del gioco: 15 - 20 minuti

Come mai gli scalmanati cacciatori di tesori si sono riuniti sull'isola del tesoro? Ma è chiaro! Tutti sono sulle tracce del tesoro del famigerato pirata Dente di sciabola. Questo, però, è un gran furbone: per complicare la ricerca si è inventato un bel po' di strampalate prove. Chi vincerà questa movimentata caccia al tesoro?

Contenuto del gioco



- Tabellone
- 4 animali (giraffa, coccodrillo, rinoceronte, zebra)
- 6 mattoncini colorati (2 rossi, 2 blu, 2 gialli)
- 120 carte
- 8 dischetti-tesoro
- Dado con simboli
- Clessidra
- Istruzioni per giocare

Ideazione

Ad ogni giro un giocatore interpreta il personaggio di un coraggioso cacciatore di tesori: dovrà affrontare avventurose prove e disporrà di un tempo limitato. Potrà abbandonare la sua ricerca in qualsiasi momento, oppure arrischiarsi a risolvere ulteriori prove nel tempo prefissato. Se ci riesce l'oro recuperato sarà suo, altrimenti dovrà restituire l'oro accumulato fino a quel momento.

Vince chi ha più oro dopo tre giri mozzafiato.

riunire il maggior numero di monete d'oro

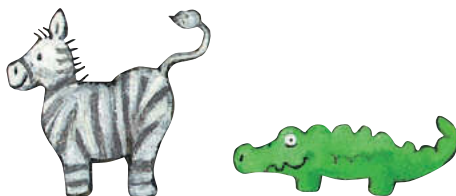
Preparativi del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo.

Sugli angoli del tabellone ci sono dei cartelli con numeri. Mettete accanto ad ogni numero uno dei quattro animali. Al centro del tabellone ci saranno gli otto dischetti-tesoro coperti.

Mescolate le carte e formate un mazzo coperto. Preparate il mazzo di carte, il dado, i sei mattoncini e la clessidra.

tabellone al centro del tavolo; animali agli angoli del tabellone, tesori al centro del tabellone; formare mazzo di carte, preparare dado, mattoncini e clessidra



Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia il bambino più coraggioso. Se non riuscite ad accordarvi inizia il più grande, che sarà il primo cacciatore di tesori: metterà davanti a sé il mazzo di carte, il dado e i mattoncini.

Inizia la caccia al tesoro

All'unisono scandirete: "Tesoro in vista, pronti, via!". Un giocatore gira la clessidra e il cacciatore di tesori scopre la prima carta del mazzo e la mette davanti a sé.

Importante: La carta dovrà essere scoperta in modo che tutti i giocatori possano vederla nello stesso momento.

cacciatore di tesori: mettere davanti a sé carte, dado e mattoncini, inizia la caccia al tesoro: girare clessidra, cacciatore scopre carta

risolvere prova

La carta indica una delle sette prove. Il cacciatore dovrà superarla nel minor tempo possibile. A pagina 46 troverete la spiegazione delle singole prove.

scoprire altre carte o decidere conclusione del turno

Dopo aver superato la prova, il cacciatore di tesori decide se scoprire un'altra carta o concludere il proprio turno.

La caccia al tesoro prosegue finché...

*Fine del turno di gioco:
cacciatore di tesori esclama „Stop!“...
oppure...
compagno di gioco esclama „Stop!“*

- ... **il cacciatore di tesori esclama “Stop!”**.
concludendo così il proprio turno di gioco; riceve in premio tutte le carte che ha scoperto durante questo giro e le metterà coperte davanti a sé.
- ... **il tempo della clessidra è scaduto!**
Il primo ad accorgersi che il tempo è scaduto, esclama “Stop!”
In questo caso il cacciatore di tesori ha rischiato troppo.
Perderà tutte le carte che ha raccolto in questo giro, che torneranno sotto il mazzo.

seguente giocatore

Il turno passa poi al seguente cacciatore di tesori.

Nota bene:

I tesori rimasti scoperti al centro del tabellone perché durante questo giro si è svolta la prova “Memory del tesoro”, vengono coperti e rimescolati.

Il nuovo cacciatore di tesori riceve il mazzo di carte, il dado e i mattoncini. Inizia il suo turno di gioco.

Conclusione del gioco

ognuno è stato cacciatore di tesori 3 volte = fine

Il gioco finisce quando ogni bambino è stato per tre volte cacciatore di tesori. Si sommano i valori delle monete d'oro delle proprie carte (1, 2 o 3). I più grandicelli aiuteranno i più piccoli a contare il loro punteggio.

maggior numero di monete d'oro= vittoria

Vince chi ha più oro. In caso di parità, vince chi ha più carte. Se anche in tal caso c'è parità, i due giocatori condividono la vittoria.

Variante per cacciatori di tesori in erba

In questa variante di gioco alla fine non conta l'oro delle carte, bensì il numero delle carte vinte. Vince il gioco chi ha più carte. In caso di parità ci saranno più vincitori.

Le prove

Durante il gioco si affrontano diverse prove. Prima di iniziare a giocare è bene discutere ed eseguire tutte le prove.

1. Moneta portafortuna (valore =1 moneta d'oro)

La fortuna è con te:

Magnifico, hai trovato la moneta portafortuna e non devi affrontare prove.



2. Acchiappa gli animali (valore =1 moneta d'oro)

Tutti devono essere pronti a reagire con rapidità:

Bisogna acchiappare rapidissimi la corrispondente figura in legno sul tabellone. Chi riesce a prenderla riceve la carta.

L'animale ritorna poi al suo posto sul tabellone.



Importante:

- Si usa solo una mano e si acchiappa solo un animale!
- Se un giocatore sbaglia animale, è eliminato dal giro.
- Se nessuno ha acchiappato l'animale giusto, si infila la carta sotto il mazzo.

3. Tirare il dado (valore =2 monete d'oro)

E' una prova che richiede fortuna:

La carta indica uno tra tre oggetti. Prendi il dado e cerca di tirare rapidamente al dado questo oggetto.



4. Memory del tesoro (valore =2 monete d'oro)

Si mette alla prova la tua memoria:

Ogni tesoro è doppio. Si tratta di trovare rapidamente una coppia; scopri due tesori a scelta:

- **Sono diversi?**
Peccato! Memorizzali e copri di nuovo. Continua poi a scoprire altri due tesori fino a trovare una coppia.
- **Sono uguali?**
Perfetto! Hai eseguito la tua prova! Questi due tesori restano scoperti.



Importante:

- Se nel corso del tuo turno scopri ancora una carta delle prove uguale a questa, dovrai trovare una nuova coppia di tesori.
- Se scopri questa carta e i tesori sono già stati tutti scoperti, hai avuto fortuna e non dovrai eseguire la prova.

5. Pantomima degli animali (valore =2 monete d'oro)

*Questa prova richiede coordinamento motorio:
Devi imitare l'animale raffigurato sulla carta.*

- **L'elefante**

Prenditi il naso con la mano destra o sinistra, infila l'altro braccio come una proboscide tra spalla e mano opposta e barrisci come un elefante.

- **La scimmia**

Grattati la testa con la mano destra o sinistra e contemporaneamente sotto l'ascella con l'altra mano. Grida poi come una scimmietta.

- **Il cacatua**

Il cacatua appartiene alla specie dei pappagalli ed ha un "cresta di piume" erettile sulla testa. Allarga le dita della tua mano destra o sinistra sulla testa per imitare una cresta di piume. Con l'altra mano afferra il tuo naso, rappresentando così il becco del cacatua. Gracchia poi come un pappagallo "Cacatua, cacatua!".



6. Costruire torri (valore =2-3 monete d'oro)

Avrai bisogno di vista acuta e mano ferma:

Ammucchia i mattoncini come indicato sulla carta. I tuoi compagni di giochi confermano l'esattezza con un breve "Ben fatto!".



7. Spostare gli animali (valore =3 monete d'oro)

Si tratta d'aver un buon colpo d'occhio!

Gli animali raffigurati accanto ai cartelli con i numeri 1-4, dovranno essere spostati corrispondentemente sul tabellone.

Esempio:

Corrispondentemente alla carta, il coccodrillo dovrà essere spostato all'angolo del tabellone con il cartello numero 1, il rinoceronte in quello con il numero 2, la zebra in quello con il numero 3 e la giraffa in quello con il numero 4.



Consigli, trucchi e osservazioni

- Le prove sono scelte in modo da richiedere impegni di diverso tipo ai giocatori (destrezza, memoria, coordinazione motoria ecc.). Alcune facoltà possono dunque essere esercitate in maniera precisa oppure, in caso di eccessiva difficoltà, si possono tralasciare le prove più complicate.
- I quattro animali di legno sono scelti in modo da richiedere una differente motricità nella prova "Acchiappa gli animali" e "Spostare gli animali". La giraffa è, ad esempio, grande e traballante, il cocodrillo piccolo e compatto.
- I bambini esperti possono giocare con la clessidra coperta. Un giocatore terrà la mano davanti alla clessidra. Il cacciatore di tesori dovrà ora affinare il suo senso del tempo per concludere il suo turno prima dello scadere della clessidra.
- „ Tesoro in vista, pronti, via!“ è il secondo di una piccola serie di giochi HABA. Il primo è "Il tesoro della giungla", che nel 2006 è stato incluso nella lista élite della giuria "Gioco dell'anno". Se "Caccia al tesoro" vi è piaciuto, potete continuare la sfida giocando al "Tesoro della giungla".

L'autore:



Roberto Fraga

È nato nel 1960 a La Coruña (Spagna). Ha trascorso l'infanzia in Francia, dove attualmente vive (Saint-Malo) con la moglie e due figlie. Ha viaggiato molto, esercitando i più diversi mestieri: camionista, disegnatore industriale, marinaio, rappresentante, sommozzatore e ufficiale della guardia costiera.

Da più di vent'anni Roberto Fraga è impegnato a creare giochi; finora ne sono stati pubblicati più di 35.

La geniale **"Danza delle uova"**, lo stravagante **"Tromboelefante"** o il gioco educativo **"Detto fatto!"**, nominato **"Gioco per bambini dell'anno 2007"** ha ottenuto il premio indetto in Germania per il **gioco educativo 2007**, rappresentano solo alcuni dei giochi di Roberto Fraga presenti nel programma HABA.

L'illustratrice:



Ulrike Fischer

E' nata a Coburg nel 1974 (Germania). Da bambina i suoi giochi preferiti erano un temperino, carta e penna e ancor oggi va a letto sempre con la scatola dei colori.

Ha studiato communications design e lavora come grafica e illustratrice. Per HABA ha illustrato numerosi giochi, tra l'altro **"Cavalieri del castello"** (nominato **"Gioco per bambini del 2007"**), nonché i giochi **"Marrakesch"** e **"Caccia al tesoro"**. Ha inoltre creato le illustrazioni per gran parte della serie di **giochi in confezione di latta** di HABA, che ha avuto molto successo.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders 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



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.

HABA[®]

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