

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



KARUBA JUNIOR

Rüdiger Dorn & Tim Rogasch



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2017

Karuba Junior

Ein kooperatives Legeabenteuer für 1 - 4 Spieler von 4 - 8 Jahren.

Autoren: Rüdiger Dorn, Tim Rogasch

Illustration: Studio Vieleck

Spieldauer: 5 - 10 Minuten

Habt ihr schon einmal von der geheimnisvollen Insel Karuba gehört? Tief in ihrem Dschungel sollen sich wertvolle Schätze verbergen. Deshalb machen sich drei wagemutige Abenteuererfreunde auf, um Wege durch den Dschungel bis zu den Truhen mit Gold und Edelsteinen zu suchen. Könnt ihr ihnen helfen, alle Schätze zu finden? Aber ihr habt nicht viel Zeit. Am Horizont sieht ihr schon das Schiff der fiesen Piraten, die die Schätze rauben wollen! Und im Dschungel lauern auch noch gefährliche Tiger, die euch den Weg abschneiden. Schafft ihr es rechtzeitig, den Weg zu den drei Schätzen zu finden, bevor das Piratenschiff die Insel erreicht? In diesem Spiel spielt ihr zusammen! Wenn ihr gewinnt, dann gewinnt ihr gemeinsam. Und wenn ihr leider verliert, dann verliert ihr auch zusammen. Helft euch beim Spielen, sprecht euch ab und gebt euch gegenseitig Tipps, wo ein Plättchen gut passt. Nur so könnt ihr gegen die fiesen Piraten gewinnen!

Spielinhalt

- 28 Plättchen
- 2 Spielplanteile
- 3 Abenteuerer
- 1 Piratenschiff
- 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Bevor ihr losspielt, könnt ihr euch gemeinsam für die drei Abenteuerer Namen überlegen. Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Stellt die drei Abenteuerer auf den Strand. Von dort führen später vier Wege in den Dschungel. Das Piratenschiff stellt ihr auf das erste Schiffsfeld, also das Feld, das am weitesten vom Strand entfernt ist. Mischt alle Plättchen und verteilt sie verdeckt um den Spielplan. Lasst am Strand genügend Platz, um später Plättchen anlegen zu können.

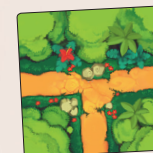


Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Decke ein beliebiges Plättchen auf. **Was zeigt es?**

Weg:

Prima! Du hast einen Weg durch den Dschungel gefunden. Lege das Plättchen an ein offenes Ende eines beliebigen Weges an, sodass der Weg auf dem neuen Plättchen weiterläuft. Du darfst das Plättchen dabei drehen, wie du möchtest, damit es passt.



Wege dürfen nach dem Anlegen auch abgeschnitten sein.

Tiger:

Oje, ein gefährlicher Tiger! Du musst das Plättchen mit der Weg-Seite an ein offenes Ende eines Weges anlegen. Er versperrt euch den Weg an dieser Stelle. Von hier aus könnt ihr den Weg ab sofort nicht weiter fortsetzen.

**Schatz:**

Super, ihr habt einen Schatz entdeckt! Lege dieses Plättchen mit der Weg-Seite an ein offenes Ende eines Weges und bewege einen Abenteurer deiner Wahl zu diesem Schatz.



Aber Achtung! Du kannst den Schatz nur erreichen, wenn es einen ununterbrochenen Weg vom Strand bis zum Schatz gibt. Und gebt acht. Auch von hier könnt ihr den Weg nicht weiter fortsetzen.

Piratenschiff:

Achtung, Piraten! Ziehe das Piratenschiff so viele Schiffsfelder in Richtung Strand, wie Schiffsymbole auf dem Plättchen abgebildet sind. Dann nimmst du das Plättchen aus dem Spiel und legst es zurück in die Schachtel.



Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Ihr habt die spannende Jagd nach den kostbaren Schätzen gewonnen, wenn ...

- **ihr alle Schätze erreicht habt!**
Hurra! Habt ihr die drei Schatzplättchen mit ununterbrochenen Wegen mit dem Strand verbunden und auf jedem Schatzplättchen steht ein Abenteurer? Super! Dann habt ihr die wertvollen Schätze vor den Piraten gerettet und das Spiel gewonnen!

Ihr habt die spannende Jagd nach den kostbaren Schätzen leider verloren, wenn ...

- **ihr euch im Dschungel verirrt habt!**
Oje! Es gibt kein offenes Weg-Ende mehr und ihr könnt keine weiteren Plättchen mehr anlegen? Dann habt ihr leider verloren! Am besten probiert ihr es gleich noch einmal von vorne.
- **die Piraten die Insel überfallen!**
Mist! Das Piratenschiff hat das letzte Schiffsfeld am Strand erreicht, bevor ihr alle drei Schätze gefunden habt? Dann haben die Piraten gewonnen und ihr leider verloren. Aber beim nächsten Mal seid ihr sicher schneller!

Karuba Junior

A cooperative arranging adventure for 1 to 4 players from 4 to 8 years old.

Authors: Rüdiger Dorn, Tim Rogasch
Illustration: Studio Vieleck
Length of the game: 5-10 minutes

Have you heard of the mysterious island of Karuba? They say that valuable treasure is hidden deep in the jungle. That's why the three brave adventurers make their way into the jungle to search for the chests, which are full of gold and precious stones. Can you help them find all the treasures?

You don't have much time. The pirate's ship is already on the horizon and they too want to steal the valuable treasure! Be careful as dangerous tigers are lurking in the jungle, which make the path impassable. Will you manage to find the way to the three treasure chests before the pirate ship reaches the island?

In this game you must work together! If you win, you win together. And if you lose, you lose together too. Help each other during the game, discuss moves and give each other tips about where a tile fits well. Cooperation is the only way to win against the mean pirates!

Contents

- 28 tiles
- 2 game board pieces
- 3 adventurers
- 1 pirate ship
- 1 set of instructions



Preparation

Before you start to play you can give the three adventurers names. Complete the game board jigsaw puzzle and place it in the center of the table. Place the three adventurers on the beach. The beach has four paths that lead into the jungle. Place the pirate ship on the first ship space, i.e. the ship space that is the furthest from the beach. Shuffle all the tiles and distribute them face down around the game board. Leave enough space around the beach so that path tiles may be arranged there during the game.

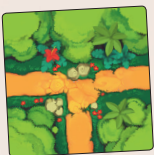


How to play

Play in a clockwise direction. The youngest player starts. Turn over a tile of your choice. **What does it show?**

Path:

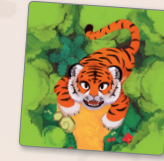
Great! You found a path through the jungle. Place the tile next to an open end of a path of your choice, so that the path continues on the new tile. You may turn the tile around however you like to make it fit.



Paths may also be cut off by the placed tiles.

Tiger:

Oh no, a dangerous tiger! You must place the path side of the tile on the open end of a path. It blocks the path at this point. You may no longer continue this path.



Treasure:

Excellent, you discovered treasure! Place this tile, with its path side on an open path, and move the adventurer of your choice to the treasure.



But watch out! You can only reach the treasure if there is an unbroken path from the beach to the treasure. And be careful. You cannot continue to build this path.

Pirate ship:

Oh no! Pirates! Move the pirate ship towards the beach by as many spaces as there are ship symbols on the tile. Then take the tile out of the game and place it back in the box.



Then the next player takes their turn.

End of the game

You win the exciting hunt for the valuable treasure if ...

- **you reach all the treasures!**
Hooray! Did you manage to connect all three treasure tiles with the beach via an unbroken path? And is an adventurer standing on each of the treasure tiles? Great! Then you saved the valuable treasure from the pirates and won the game!

You lose the exciting hunt for valuable treasure if ...

- **you get lost in the jungle!**
cannot place any more tiles? Unfortunately you have lost the game! Why don't you try again right away.
- **the pirates raided the island!**
Coconuts! The pirate ship reached the last ship space on the beach before you found all three of the treasures? Then the pirates won and you, unfortunately, lost. But you're sure to be faster next time!

Karuba Junior

Une aventure coopérative pour 1 à 4 joueurs de 4 à 8 ans.

Auteurs : Rüdiger Dorn, Tim Rogasch

Illustration : Studio Vieleck

Durée du jeu : 5 à 10 minutes

Avez-vous déjà entendu parler de la mystérieuse île de Karuba ? On raconte que de précieux trésors y sont cachés au plus profond de la jungle. C'est ce qui pousse trois amis aventuriers intrépides à s'y enfoncer pour trouver les coffres remplis d'or et de pierres précieuses. Pouvez-vous les aider à trouver tous les trésors ?

Mais vous avez peu de temps... À l'horizon, arrive déjà le bateau des vilains pirates, qui espèrent bien dérober aussi ces trésors ! De plus, la jungle est peuplée de tigres féroces qui vous barrent le passage. Parviendrez-vous à trouver les trois trésors avant que le bateau pirate ne rejoigne l'île ?

Dans ce jeu, vous jouez ensemble ! Si vous gagnez, vous gagnez tous ensemble. Et, malheureusement, si vous perdez, tout le monde perd aussi. Aidez-vous les uns les autres pendant la partie, mettez-vous d'accord et échangez des conseils pour poser les tuiles aux bons emplacements. C'est le meilleur moyen de gagner contre les vilains pirates !

Contenu du jeu

- 28 tuiles
- 2 pièces de plateau de jeu
- 3 aventuriers
- 1 bateau pirate
- 1 règle du jeu



Préparatifs

Avant de commencer à jouer, vous pouvez choisir ensemble des noms à chacun des trois aventuriers.

Assemblez le plateau de jeu et placez-le au milieu de la table. Posez les trois aventuriers sur la plage. De là, quatre chemins s'enfoncent ensuite dans la jungle. Placez le bateau pirate sur la première case de bateau (= la plus éloignée de la plage). Mélangez toutes les tuiles et répartissez-les faces cachées autour du plateau de jeu. Laissez suffisamment de place sur la plage pour pouvoir ensuite poser des tuiles.



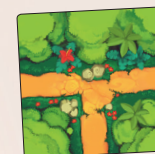
Déroulement de la partie

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence.

Retourne la tuile de ton choix. **Que vois-tu ?**

Chemin :

Chouette ! Tu as trouvé un sentier qui s'enfoncé dans la jungle. Pose la tuile au bout du sentier dégagé de ton choix, de sorte que le chemin se prolonge grâce à la nouvelle tuile. pour bien la placer.



Les sentiers peuvent aussi être bloqués suite à la pose.

Tigre :

Oh non ! Un tigre féroce ! Tu dois poser la tuile face sentier sur un bout de sentier dégagé. Ce sentier sera bloqué à ce niveau. À partir de ce moment, vous ne pouvez plus prolonger ce sentier.

**Trésor :**

Super, vous avez trouvé un trésor ! Tu poses la tuile face sentier visible sur un bout de sentier dégagé et avances l'aventurier de ton choix jusqu'à ce trésor.



Mais attention ! Tu ne peux atteindre le trésor que si le sentier menant de la plage au trésor est ininterrompu. Et prenez garde ! Vous ne pouvez plus prolonger ce sentier non plus.

Bateau pirate :

Attention aux pirates ! Avance le bateau pirate d'autant de cases en direction de la plage qu'il y a de symboles de bateau sur la tuile. La tuile est ensuite retirée du jeu et reposée dans la boîte.



C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Vous avez gagné cette passionnante chasse aux trésors si...

- **Vous avez trouvé tous les trésors !**
Hourra ! Vous avez posé les trois tuiles « trésor » en créant des sentiers ininterrompus depuis la plage et un aventurier se trouve sur chaque tuile trésor ? Super ! Vous avez sauvé les précieux trésors des griffes des pirates et avez gagné la partie !

Vous avez malheureusement perdu cette passionnante chasse aux trésors si...

- **Vous vous êtes égarés dans la jungle !**
Oh là là ! Il n'y a plus aucun sentier dégagé et vous ne pouvez donc plus poser de tuile ? Vous avez malheureusement perdu ! Vous pouvez aussitôt retenter votre chance !
- **Les pirates accostent sur l'île !**
Zut ! Le bateau pirate a atteint la dernière case bateau sur la plage avant que vous ayez trouvé les trois trésors ? Les pirates ont gagné, et vous avez malheureusement perdu. Mais vous serez certainement plus rapides la prochaine fois !

Karuba Junior

Een coöperatief legspelavontuur voor 1 tot 4 spelers van 4 tot 8 jaar.

Auteurs: Rüdiger Dorn, Tim Rogasch
Illustraties: Studio Vieleck
Duur van het spel: 5-10 minuten

Hebben jullie wel eens van het geheimzinnige eiland Karuba gehoord? Diep in de jungle van het eiland zijn waardevolle schatten verborgen. Drie moedige avonturiers banen zich een weg door de jungle op zoek naar kisten met goud en edelstenen. Kunnen jullie hen helpen om alle schatten te vinden?

Jullie hebben echter niet veel tijd. Aan de horizon zien jullie het schip van de gemene piraten al naderen. De piraten willen jullie schatten stelen! Bovendien liggen in de jungle gevaarlijke tijgers op de loer, die jullie de pas afsnijden. Lukt het jullie om op tijd de weg naar de drie schatten te vinden, voordat het piratenschip het eiland bereikt?

In dit spel spelen jullie samen! Als jullie winnen, dan winnen jullie samen. En als jullie verliezen, dan verliezen jullie ook samen. Help elkaar bij het spelen, overleg en geef elkaar tips waar een kaartje goed past. Alleen zo kunnen jullie van de gemene piraten winnen!

Inhoud van het spel

28 kaartjes
2 spelbordonderdelen
3 avonturiers
1 piratenschip
1 handleiding



Vorbereiding van het spel

Voordat jullie van start gaan, kunnen jullie samen overleggen hoe de avonturiers heten. Puzzel het spelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel. Zet de drie avonturiers op het strand. Vanaf daar leiden later vier paden naar de jungle. Zet het piratenschip op het eerste schipveld, dat het verst van het strand verwijderd is. Meng alle kaartjes en leg ze met de afbeelding naar beneden rond het spelbord. Laat aan het strand voldoende plaats vrij om later kaartjes te kunnen aanleggen.

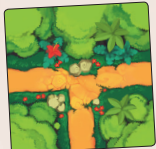


Verloop van het spel

Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint. Draai een willekeurig kaartje om. **Wat staat erop?**

Pad:

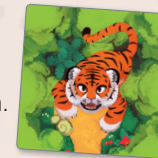
Prima! Je hebt een weg door de jungle gevonden. Leg het kaartje aan een open uiteinde van een willekeurig pad, zodat het pad op het nieuwe kaartje doorloopt. Je mag het kaartje daarbij draaien hoe je wilt, om te zorgen dat het past.



Paden mogen na het aanleggen ook afgesneden zijn.

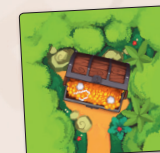
Tijger:

Oh jee, een gevaarlijke tijger! Leg het kaartje met de weggant aan een open uiteinde van een weg. Hij verspert het pad op deze plaats. Vanaf hier kunnen jullie je weg niet vervolgen.



Schat:

Super, jullie hebben een schat ontdekt! Leg dit kaartje met de padkant aan een open uiteinde van een weg en beweeg een avonturier naar keuze naar deze schat toe.



Maar let op! Je kunt de schat alleen bereiken als er een ononderbroken pad van het strand naar de schat ligt. En let op! Ook vanaf hier kunnen jullie je weg niet vervolgen.

Piratenschip:

Pas op, piraten! Zet het schip zoveel velden in de richting van het strand als er schepen op het kaartje zijn afgebeeld. Neem vervolgens het kaartje uit het spel en leg het terug in de doos.



Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Jullie hebben de spannende jacht op de kostbare schatten gewonnen, als ...

- **jullie alle schatten bereikt hebben!** Hoera! Hebben jullie de drie schatkaartjes via ononderbroken paden met het strand verbonden en staat op ieder schatkaartje een avonturier? Geweldig! Dan hebben jullie de waardevolle kaartjes voor de neus van de piraten weggekaapt en het spel gewonnen!

Jullie hebben de spannende jacht op de kostbare schatten helaas verloren, als ...

- **jullie verdwaald zijn in de jungle!** O nee! Is er geen open paduiteinde meer en kunnen jullie geen kaartjes meer aanleggen? Dan hebben jullie helaas verloren! Onderneem maar meteen een nieuwe poging!
- **de piraten het eiland overvallen!** Verdorie! Heeft het piratenschip het laatste schipveld aan het strand bereikt, voordat jullie de drie schatten hebben gevonden? Dan hebben de piraten gewonnen en jullie verloren. De volgende keer zijn jullie vast sneller!

Karuba Junior



Una aventura de cooperación para 1 - 4 jugadores, con edades comprendidas entre los 4 y 8 años.

Autores: Rüdiger Dorn, Tim Rogasch
Ilustraciones: Studio Vieleck
Duración del juego: 5-10 minutos

¿Habéis oído hablar alguna vez de la misteriosa isla Karuba? En las profundidades de la selva de esta isla, se ocultan preciados tesoros. Por ello, tres intrépidos amigos de las aventuras emprenden la búsqueda de rutas para encontrar el cofre de oro y las piedras preciosas. ¿Podéis ayudarlos a encontrar los tesoros?

No disponéis de mucho tiempo. En el horizonte se divisa ya el barco de los crueles piratas, cuyo objetivo es robar el tesoro, y en la selva aguardan animales peligrosos que os cortarán el paso. ¿Conseguiréis encontrar a tiempo la ruta hasta los tres tesoros antes de que el barco pirata ataque en la isla?

En este juego, todos sois un equipo. Si ganáis, ganaréis juntos, y si perdéis, también perderéis juntos. Os tendréis que ayudar los unos a los otros, daros consejos y ponerlos de acuerdo sobre cuál es el mejor lugar para colocar las fichas. Únicamente de este modo podréis ganar a los piratas.

Contenido del juego

- 28 fichas
- 2 piezas de tablero
- 3 aventureros
- 1 barco pirata
- 1 instrucciones del juego



Preparación del juego

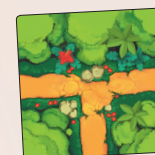
Antes de comenzar, podéis pensar los nombres de los tres aventureros. Montad el tablero y colocadlo en el centro de la mesa. Colocad a los tres aventureros en la playa. Desde aquí, comenzarán las cuatro rutas a través de la selva. El barco pirata lo situáis en la primera casilla de barco, es decir, en la casilla que se encuentra más lejos de la playa. A continuación, mezclad todas las fichas y distribuidlas boca abajo por el tablero, dejando en la playa suficiente espacio para poder colocar fichas más adelante.



Desarrollo del juego

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj y comienza el jugador más joven. Destapa una ficha a tu elección. **¿Qué muestra?**

Ruta:
¡Genial! Has encontrado una ruta a través de la selva. Coloca la ficha en un camino de la ruta que prefieras, de modo que continúe el camino. Puedes situarla en el sentido que desees.



Las rutas podrán quedar cortadas.

Tigre:

¡Oh, oh, un tigre! Debes colocar la ficha en el extremo de un camino de cualquier ruta. El tigre os cierra el paso por este lado, por lo que no podréis continuar la ruta..



Tesoro:

¡Genial, habéis descubierto un tesoro! Coloca esta ficha en el extremo de un camino de cualquier ruta y mueve el aventurero que prefieras hacia este tesoro.



Pero... ¡cuidado! Solo podrás llegar al tesoro si existe una ruta ininterrumpida desde la playa hasta él. Y presta atención, porque aquí tampoco podréis continuar la ruta.

Barco pirata:

¡Atención, piratas! Haz avanzar el barco pirata tantas casillas en dirección a la playa como símbolos haya representados en la ficha. Seguidamente, sacas la ficha del juego y la devuelves a la caja.



A continuación, es el turno del siguiente jugador.

Karuba Junior

Un'avventura cooperativa di composizione, per 1-4 giocatori da 4 a 8 anni.

Autori: Rüdiger Dorn, Tim Rogasch
Illustrazioni: Studio Vieleck
Durata del gioco: 5-10 minuti

Avete mai sentito parlarle della misteriosa isola di Karuba? Si narra che nel cuore della sua giungla si celino dei tesori inestimabili. Per questo tre intrepidi amanti dell'avventura si mettono alla ricerca dei sentieri che attraversano la giungla per giungere ai forzieri che custodiscono l'oro e le pietre preziose. Riuscirete ad aiutarli a trovare tutti i tesori? Purtroppo però il tempo stringe. All'orizzonte si intravede già la nave dei perfidi pirati venuti a sottrarre i tesori! E nella giungla si nascondono anche delle temibili tigri pronte a sbarrarvi il passo. Riuscirete a trovare il sentiero che porta ai tre tesori prima che la nave dei pirati abbia raggiunto l'isola?

In questo gioco dovete giocare insieme! Se vincete, la vittoria è di tutti. Se purtroppo invece perdete, anche la sconfitta è collettiva. Aiutatevi durante il gioco, concordate le mosse e consiglatevi a vicenda sul modo migliore di piazzare le tessere. Solo così riuscirete a battere i perfidi pirati!

Dotazione del gioco

- 28 tessere
- 2 pezzi del tabellone di gioco
- 3 avventurieri
- 1 nave dei pirati
- 1 istruzioni di gioco



Finalización del juego

Habréis ganado la emocionante búsqueda de los preciados tesoros si.....

- **...¡habéis llegado a todos los tesoros!**
¡Hurra! ¿Habéis unido la playa a través de rutas ininterrumpidas con las tres fichas de tesoro, y en cada una de las fichas se encuentra un aventurero? ¡Estupendo! En ese caso, habéis salvado los preciados tesoros de las manos de los piratas y ¡habéis ganado el juego!

Habréis perdido la emocionante búsqueda de los preciados tesoros si ...

- **...os perdéis en la selva.**
¡Qué lástima! ¿Ya no quedan caminos abiertos y no podéis continuar colocando fichas? En ese caso, habéis perdido. Mejor será que lo volváis a intentar desde el principio.
- **...los piratas atracan en la isla.**
¡Qué mala suerte! ¿El barco pirata ha llegado hasta la última casilla antes de que hayáis encontrado los tres tesoros? En ese caso, ellos habrán ganado y vosotros habréis perdido; pero la próxima vez seguro que seréis más rápidos.

Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare, potete inventarvi insieme dei nomi per i tre avventurieri. Poi componete il tabellone di gioco e mettetelo al centro del tavolo. Sistemate i tre avventurieri sulla spiaggia. Da qui partiranno i quattro sentieri che portano nella giungla. Mettete la nave dei pirati sulla prima casella nave, quella cioè più lontana dalla spiaggia. Mescolate tutte le tessere e disponetele coperte intorno al tabellone di gioco. Lasciate sulla spiaggia uno spazio sufficiente per piazzare delle tessere in un momento successivo.



Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il giocatore più piccolo di età. Scopri una tessera a piacere. **Cosa raffigura?**

Sentiero:

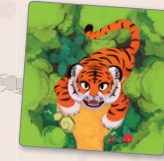
Ottimo! Hai trovato un sentiero che attraversa la giungla. Sistema la tessera accanto all'estremità aperta di un sentiero a piacere, in modo da farlo proseguire con questa tessera. Puoi girare la tessera come preferisci, per farla combaciare.



I sentieri possono interrompersi in seguito al posizionamento delle tessere.

Tigre:

Ahi ahi, una tigre pericolosa! Sistema la tessera, rivolta dal lato del sentiero, accanto all'estremità aperta di uno dei sentieri. La tigre vi sbarrerà il passo in questo punto. Da adesso in poi in questo punto non potete più continuare a disporre il sentiero.



Tesoro:

Fantastico, avete trovato un tesoro! Sistema la tessera, rivolta dal lato del sentiero, accanto all'estremità aperta di uno dei sentieri e sposta un avventuriero a piacere sul tesoro.



Ma attenzione! Puoi raggiungere il tesoro solo se è collegato alla spiaggia da un sentiero ininterrotto. E attenzione: anche in questo caso, in questo punto non potete più continuare a disporre il sentiero.

Nave dei pirati:

Allarme, i pirati! Fai avanzare la nave dei pirati in direzione della spiaggia di tante caselle quanti sono i simboli della nave raffigurati sulla tessera. Poi togli la tessera dal gioco e rimettila nella scatola.



Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Fine del gioco

L'avvincente caccia ai tesori preziosi è vinta se ...

• Raggiungete tutti i tesori!

Urrà! Avete collegato le tre tessere del tesoro alla spiaggia mediante dei sentieri ininterrotti e avete piazzato un avventuriero su ogni tessera del tesoro? Ottimo! Avete salvato i tesori preziosi dalle grinfie dei pirati e avete vinto così il gioco!

L'avvincente caccia ai tesori preziosi purtroppo è perduta se ...

• Vi siete persi nella giungla!

Ahi ahi! Non ci sono più sentieri aperti e non potete più piazzare nessuna tessera? Purtroppo avete perso! Perché non fate subito un altro tentativo ricominciando da capo?

• I pirati attaccano l'isola!

Accidenti! La nave dei pirati ha raggiunto l'ultima casella nave della spiaggia prima che siate riusciti a trovare tutti e tre i tesori? In questo caso i pirati hanno vinto e voi siete stati sconfitti. Ma sicuramente la prossima volta sarete più veloci!

It's
playtime!



Art. Nr.: 303406 TL A105160 1/20

HABA Sales GmbH & Co.KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®