

# Sesam, puzzle dich!

Ein abenteuerlich verzweigtes Legespiel für 2-4 Spieler von 5-99 Jahren.

**Autoren:** Joyce Johnson & Karen Hanke  
**Illustration:** Thies Schwarz  
**Spieldauer:** 10 – 15 Minuten

## Spielinhalt

30 Wegkarten  
12 Auftragskarten  
12 Schatzkarten  
1 Würfel  
1 Spielanleitung



## Spielidee

Groß und mächtig bewacht der Dschinn seine tausend Kostbarkeiten in der Schatzhöhle. Um ihm die Schätze zu entlocken, müssen die Räuber den richtigen Weg durch die geheimnisvolle Höhle finden. Und das ist gar nicht so einfach! Denn die Schatzkarte ist in viele Stücke zerrissen und kein Weg mehr erkennbar... Helft den Räubern die Karte wieder zusammensetzen! Wer schnell kombinieren kann, wird auch die Orientierung nicht verlieren und die meisten Schätze erbeuten.

## Spielvorbereitung

Mischt die Wegkarten und stapelt sie verdeckt in der Tischmitte. Die Auftragskarten werden ebenfalls gemischt und kommen als verdeckter Nachziehstapel neben die Spielfläche.

Legt eine Schatzkarte weniger als ihr Spieler seid in der Tischmitte nebeneinander aus. Achtet dabei auf die Anzahl der abgebildeten Schätze:

Bei 4 Spielern = 3 Schatzkarten mit je mit 1, 2 und 3 Schätzen.  
Bei 3 Spielern = 2 Schatzkarten mit je 1 und 2 Schätzen.  
Bei 2 Spielern = 1 Schatzkarte mit 1 Schatz.  
Die restlichen Schatzkarten legt ihr als Stapel beiseite.

## Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn und über mehrere Runden. Wer am schnellsten dreimal hintereinander „Sesam, puzzle dich!“ sagen kann, beginnt und würfelt.

## Was hast du gewürfelt?

### • Die Zahl 3, 4 oder 5?

Jeder nimmt sich entsprechend viele Wegkarten vom Stapel und legt diese verdeckt vor sich.

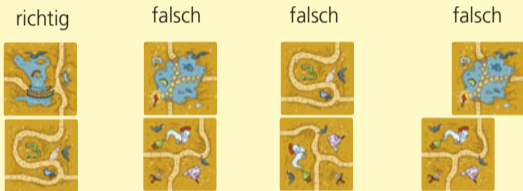
### • Den Dschinn?

Decke die oberste Auftragskarte auf und lege sie gut sichtbar für alle ab.  
Jeder nimmt sich verdeckt so viele Wegkarten vom Stapel wie abgebildet sind.

Auf dein Startkommando „Sesam, puzzle dich!“ dreht ihr alle eure Wegkarten um. Versucht sie nun so schnell wie möglich so anzuordnen, dass sich der abgebildete Weg von Karte zu Karte fortsetzt.

## Wichtige Dschinn-Regeln:

- Die Karten müssen bündig und exakt aneinander liegen.



- Wurde der Dschinn gewürfelt, müssen die Wegkarten genauso angeordnet werden wie auf der Auftragskarte abgebildet. Dabei kann es mehrere Möglichkeiten für den Verlauf des Weges geben.



- Lassen sich die Wegkarten nicht passend aneinanderlegen, dürfen jederzeit beliebig viele Karten auf den Ablagestapel gelegt und dann genauso viele neue Karten vom Nachziehstapel genommen werden.

## Schatzkarte richtig zusammengesetzt: Sesam, öffne dich!

Wer seine Wegkarten zuerst richtig angeordnet hat, schnappt sich die Schatzkarte mit den meisten Schätzen. Der zweit schnellste Räuber schnappt sich die nächste Schatzkarte und so weiter bis keine Schatzkarte mehr in der Mitte liegt. Wer zu langsam ist, geht als Letzter leider leer aus.

Kontrolliert jetzt gemeinsam, wem es gelungen ist, seine Wegkarten richtig aneinanderzufügen:

- Wer es geschafft hat, darf seine geschnappte Schatzkarte behalten.

- Wer falsch gelegt hat, muss die Schatzkarte zurück in die Tischmitte legen.

Über zurückgelegte Schatzkarten freut sich der Spieler, der leer ausging. Er darf sich aus diesen Schatzkarten eine aussuchen und zu sich nehmen, egal ob er seinen Weg zu Ende gelegt hat oder nicht.

## Rundenende

Danach werden alle Wegkarten wieder eingesammelt, gemischt und verdeckt gestapelt.

Eine neue Runde beginnt. Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt.

## Spielende

Das Spiel endet nach vier Runden. Jeder zählt die abgebildeten Schätze auf seinen Schatzkarten. Der Spieler mit den meisten Schätzen hat die verwinkelten Wege durch die Höhle des Dschinns am schnellsten gefunden und gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

# Puzzle Sesame!

An adventurous branching placement game for 2-4 players ages 5-99.

**Authors:** Joyce Johnson & Karen Hanke  
**Illustrations:** Thies Schwarz  
**Length of the game:** 10 – 15 Minuten

## Contents

30 path cards  
12 assignment cards  
12 treasure cards  
1 treasure cards  
set of game instructions



## Game Idea

The mighty, impressive genie watches over his thousands of valuables in the treasure cavern. In order to charm the treasures away from him the bandits have to find the correct path through the mysterious cavern. However that is not so easy! The treasure map has been torn into many pieces, so there is no longer a clear path. Help the bandits piece the map together! Whoever has a quick eye for combinations won't lose his way and will obtain the most treasures.

## Preparations

Shuffle the path cards and pile them up face down in the center of the table. The assignment cards are also shuffled and kept in a provision pile face down next to where you are playing.

Now arrange the treasure cards, one less than the number of players, next to each other in the center of the table. Make sure they show the following number of treasures.

4 players = 3 treasure cards showing 1, 2 and 3 treasures  
3 players = 2 treasure cards showing 1 and 2 treasures  
2 players = 1 treasure card showing 1 treasure

Place the remaining treasure cards in a pile ready to be used.

## How to Play

Play in a clockwise direction. There are several rounds. The one who is able to say, "Puzzle Sesame!" whoever is the quickest three times in a row starts first and rolls the die.

## What appears on the die?

### • The number 3, 4 or 5?

Each of you draws the corresponding number of path cards from the pile. Place them face down in front of you.

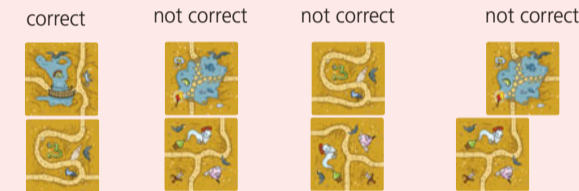
### • The genie?

Turn over the top card of the assignment pile and place it on the table so that everybody can see it clearly.  
Now each player draws as many path cards from the pile as shown on the assignment card.

On your command "Puzzle Sesame!" all the players turn over their path cards. Now all players try to arrange them as quickly as possible so that the path continues from card to card.

## Important genie rules:

- The cards must line up with each other perfectly.



- If the genie appears on the die the path cards have to be arranged exactly as shown on the assignment card. There can be various possibilities for how the path continues.



- If there is no way the path cards can be arranged correctly, you can swap cards. Place a number of cards on the discard pile and draw the same quantity from the provision pile.

## Treasure map pieced together correctly: Open Sesame!

The first player to arrange his cards correctly snatches for the treasure card showing the most treasure. The second quickest bandit snatches for the next treasure card and so on until there are no more treasure cards left in the center. The slowest one, unfortunately goes away empty-handed.

Now together check to see who has pieced his path cards correctly.

- Whoever has done so, keeps the treasure card he snatched.

- Whoever has made a mistake has to return the treasure card to the center of the table.

The player who was left empty-handed can now enjoy the treasure cards that have been put back. He can choose one and take it, regardless whether or not he finished arranging his path cards.

## End of a Round

All path cards are collected, shuffled and put in a pile face down. A new round starts. It's the turn of the next player to roll the die.

## End of the Game

The game ends after four rounds. Each player counts the treasures on his treasure cards. Whoever counts the most treasures has been the quickest to find the branching path through the genie cavern and wins the game. In the case of a draw there are various winners.

# La caverne du génie

Un jeu d'assemblage et de rapidité avec de nombreux détours, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Auteurs :** Joyce Johnson & Karen Hanke  
**Illustration :** Thies Schwarz  
**Durée de la partie :** 10 à 15 minutes

## Contenu du jeu

30 cartes de chemin  
12 cartes de plans  
12 cartes de trésors  
1 dé  
1 règle du jeu



## Idée

Imposant par sa taille et sa puissance, le génie veille sur le millier d'objets précieux déposés dans la caverne aux trésors. Pour lui dérober ses trésors, les voleurs doivent trouver le bon chemin menant à travers les dédales de la caverne secrète. Et ce n'est pas très facile, car la carte aux trésors est déchirée en multiples morceaux et on n'y reconnaît aucun chemin ! Aidez les voleurs en réassemblant la carte ! Celui qui saura combiner rapidement pourra aussi s'orienter et récupérer le plus de trésors possible.

## Préparatifs

Mélangez les cartes de chemin et empilez-les faces cachées au milieu de la table. Mélangez aussi les cartes de plans et empilez-les, faces cachées, à côté de la surface de jeu.

Posez les cartes de trésors les unes à côté des autres au milieu de la table, avec une carte en moins par rapport au nombre de joueurs. Faites bien attention au nombre de trésors qui sont représentés dessus :  
A 4 joueurs = 3 cartes de trésors montrant respectivement 1, 2 et 3 trésors.  
A 3 joueurs = 2 cartes de trésors montrant respectivement 1 et 2 trésors.  
A 2 joueurs = 1 carte de trésor montrant 1 trésor.

Les cartes de trésors restantes sont empilées et mises de côté.

## Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre pendant plusieurs tours. Celui qui dira le plus vite possible trois fois de suite « Sésame, montre-moi le chemin » commence en lançant le dé.

## Qu'indique le dé ?

### • Le chiffre 3, 4 ou 5 ?

Chacun prend le nombre correspondant de cartes de chemin de la pile et les pose devant lui faces cachées.

### • Le génie ?

Retourne la première carte de plans de la pile et pose-la de manière à être vue par tous les joueurs.  
Chacun prend le même nombre de cartes de chemin que celui représenté par la carte de plans.

A ton signal de départ : « Sésame, montre-moi le chemin », vous retournez tous vos cartes de chemin et, le plus vite possible, vous essayez de les disposer de manière à ce que le chemin représenté soit continué de carte en carte.

## Règles importantes du génie :

- Les cartes doivent être juxtaposées de manière à coïncider exactement.



- Si le dé indique le génie, les cartes de chemin doivent être disposées exactement comme représenté sur la carte de plans. Il peut y avoir plusieurs possibilités de continuer le chemin.



- Si les cartes de chemin ne peuvent pas être juxtaposées de manière correcte, on a le droit de poser autant de cartes sur la pile de dépôt que l'on veut et de prendre le même nombre de cartes de la pile de pioche.

## La carte de trésor est bien assemblée : Sésame, ouvre-toi !

Celui qui aura disposé ses cartes de chemin en premier dans le bon ordre récupère la carte de trésor indiquant le plus de trésors. Le deuxième voleur le plus rapide récupère la carte de trésor suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte de trésor au milieu de la table. Le joueur le plus lent ne récupère rien.

Vérifiez maintenant tous ensemble qui a réussi à poser ses cartes de chemin dans le bon ordre :

- Celui qui a réussi garde la carte de trésor qu'il a récupéré.

- Celui qui s'est trompé remet la carte de trésor au milieu de la table.

Le joueur qui n'a rien récupéré peut se réjouir car il a le droit de choisir une carte de trésor parmi celles qui ont été reposées, qu'il ait terminé son chemin ou non.

## Fin du tour

Ensuite, toutes les cartes de chemin sont ramassées, mélangées et de nouveau empilées faces cachées.

Un nouveau tour commence. C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

## Fin de la partie

La partie se termine après quatre tours. Chaque joueur compte les trésors représentés sur ses cartes. Celui qui en a le plus a trouvé le plus vite les chemins sinueux dans la caverne du génie et gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



# De geheimzinnige grot

Een avontuurlijk legspel voor 2-4 spelers van 5-99 jaar.

**Auteurs:** Joyce Johnson & Karen Hanke  
**Illustraties:** Thies Schwarz  
**Speelduur:** 10 – 15 minuten

## Spelinhoud

30 wegkaarten  
12 opdrachtkaarten  
12 schatkaarten  
1 dobbelsteen  
spelregels



## Spelidee

Met zijn grootse en indrukwekkende gestalte bewaakt de djinn zijn duizend schatten in zijn grot. Om de schatten buit te maken, moeten de rovers de juiste weg door de geheimzinnige grot zien te vinden. En dat is helemaal niet zo eenvoudig! De schatkaart is immers in een heleboel stukjes verdeeld en de route is onherkenbaar geworden ... Help de rovers de kaart weer in elkaar te puzzelen! Wie snel kan combineren, raakt de juiste richting niet kwijt en kan de meeste schatten veroveren.

## Spelvoorbereiding

Schud de wegkaarten en leg ze verdekt midden op tafel op een stapel. Ook de opdrachtkaarten worden geschud en als verdeckte stok naast het speelveld gelegd.

Leg altijd een schatkaart minder dan het aantal spelers dat meedoet, midden op tafel op een rij. Let hierbij op het aantal afgebeelde schatten:  
Bij 4 spelers = 3 schatkaarten met respectievelijk 1, 2 en 3 schatten.  
Bij 3 spelers = 2 schatkaarten met respectievelijk 1 en 2 schatten.  
Bij 2 spelers = 1 schatkaart met 1 schat.  
De overige schatkaarten worden opzij op een stapel gelegd.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs en over meerdere ronden gespeeld. Wie het snelst drie keer na elkaar "Sesam, puzzel u!" kan zeggen, begint en gooit met de dobbelsteen.

## Wat heb je gegooid?

### • Het getal 3, 4 of 5?

Iedereen pakt het overeenkomstige aantal wegkaarten van de stapel en legt ze verdekt voor zich.

### • De djinn?

Draai de bovenste opdrachtkaart om en leg hem voor iedereen goed zichtbaar neer.

Iedereen pakt verdekt net zoveel wegkaarten van de stapel als op de kaart staan afgebeeld.

Op je startsein "Sesam, puzzel u!" draaien jullie al je wegkaarten om. Probeer ze nu zo snel mogelijk zodanig te rangschikken dat de afgebeelde weg van de ene kaart naar de andere loopt.

## Belangrijke djinnregels:

- De kaarten moeten op dezelfde hoogte en precies tegen elkaar liggen.



- Als de djinn wordt gegooid, moeten de wegkaarten exact zoals afgebeeld op de opdrachtkaart worden gerangschikt. Daarbij kunnen zich verschillende mogelijkheden voor het verloop van de weg voordoen.



- Als de wegkaarten niet op juiste wijze kunnen worden gerangschikt, mag een aantal kaarten naar keuze op de aflegstapel worden gelegd en vervolgens net zoveel nieuwe kaarten van de stok worden gepakt.

## Schatkaarten goed gerangschikt: Sesam, open u!

Wie zijn wegkaarten als eerste juist gerangschikt heeft, pakt snel de schatkaart met de meeste schatten. De op één na snelste rover grijpt de volgende schatkaart enzovoorts tot er geen enkele schatkaart meer op tafel ligt. De langzaamste speler gaat helaas met lege handen naar huis.

Nu controleren jullie met zijn allen wie zijn wegkaarten goed gerangschikt heeft:

- Wie het is gelukt, mag zijn buitgemaakte kaarten houden.

- Wie ze verkeerd heeft neergelegd, moet zijn schatkaarten midden op tafel terugleggen.

In dit geval heeft de speler die met lege handen bleef staan geluk gehad en mag één van deze schatkaarten uitkiezen en voor zich leggen, onafhankelijk of hij zijn weg heeft voltooid of niet.

## Einde van de ronde

Daarna worden alle wegkaarten opnieuw verzameld, geschud en verdekt op een stapel gelegd.

Er begint een nieuwe ronde. De volgende speler is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

## Einde van het spel

Na vier ronden is het spel afgelopen. Iedereen telt de afgebeelde schatten op zijn schatkaarten bij elkaar op. De speler met de meeste schatten heeft het snelst de weg door het doolhof van de grot van de djinn gevonden en wint het spel. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

# ¡Puzzléate, Sésamo!

Un juego de encaje, aventurero y lleno de ramificaciones, para 2-4 jugadores de 5 a 99 años.

**Autores:** Joyce Johnson & Karen Hanke  
**Ilustraciones:** Thies Schwarz  
**Duración de una partida:** 10 – 15 minutos

## Contenido del juego

30 cartas de recorrido  
12 cartas de misión  
12 cartas de tesoro  
1 dado  
1 instrucciones del juego



## El juego

Con su poderosa e imponente figura, el genio custodia sus miles de objetos valiosos en la cueva del tesoro. Para arrebatarle los tesoros, los ladrones tienen que encontrar el recorrido correcto a través de la misteriosa cueva. ¡Y ésta no es ninguna tarea fácil porque el mapa del tesoro está roto en muchos pedazos y ya no se puede distinguir ningún camino en él...! ¡Ayudad a los ladrones a recomponer de nuevo el mapa! Quien sepa sacar conclusiones con rapidez también sabrá orientarse perfectamente dentro de la cueva y conseguirá así el mayor número de tesoros.

## Preparativos

Barajad las cartas de recorrido y formad un mazo con ellas boca abajo en el centro de la mesa. También se barajan las cartas de misión y se forma un mazo de reserva con las cartas boca abajo que se colocará a un lado del espacio en el que vais a jugar.

Extended las cartas de tesoro en el centro de la mesa una al lado de la otra (tiene que haber una carta de tesoro menos que jugadores). Prestad atención además al número de tesoros dibujados en ellas:  
Con 4 jugadores = 3 cartas de tesoro, con 1, 2 y 3 tesoros respectivamente.  
Con 3 jugadores = 2 cartas de tesoro, con 1 y 2 tesoros respectivamente.  
Con 2 jugadores = 1 carta de tesoro con 1 tesoro.  
Dejad las cartas restantes a un lado formando un mazo.

## ¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj y durante varias rondas. Comienza tirando el dado quien más rápidamente sea capaz de decir: «¡Puzzléate, Sésamo!».

## ¿Qué ha salido en el dado?

### • ¿El número 3, el 4 o el 5?

Cada jugador coge del mazo el número correspondiente de cartas de recorrido y se las coloca delante boca abajo.

### • ¿El genio?

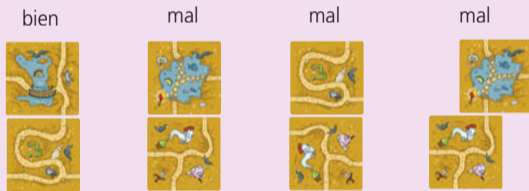
Da la vuelta a la primera carta de misión del mazo y déjala en la mesa de modo que esté bien visible para todos.

Cada jugador coge del mazo, sin mirárlas, el número de cartas de recorrido que estén dibujadas en ella.

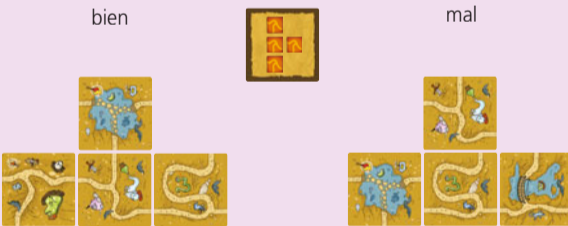
En el momento en que des la señal de salida «¡Puzzléate, Sésamo!» todos tenéis que dar la vuelta a vuestras cartas de recorrido. Intentad ahora componerlas lo más rápidamente posible para que el recorrido señalado prosiga de una carta a otra.

## Importantes reglas del genio:

- Las cartas tienen que encajar perfectamente al ras unas con otras.



- Si salió el genio en el dado, tendrás que componer vuestras cartas de recorrido según el trazado que figura en la carta de misión. Puede haber varias posibilidades para el trazado del recorrido.



- Si las cartas de recorrido no encajan unas con otras, cada jugador puede descartarse en todo momento dejando las cartas en el mazo de depósito y cogiendo el mismo número de cartas del mazo de reserva.

## Mapa del tesoro compuesto correctamente: ¡Ábrete, Sésamo!

El jugador que haya compuesto correctamente sus cartas de recorrido, se quedará la carta con el mayor número de tesoros. El segundo ladrón más rápido en acabar se quedará la siguiente carta de tesoro y se seguirá así hasta que no quede ninguna carta más en el centro de la mesa. El jugador más lento se irá con las manos vacías esa vez.

Ahora comprobaréis todos juntos quién ha conseguido componer correctamente sus cartas de recorrido:

- Quien lo haya conseguido podrá quedarse la carta de tesoro obtenida.

- Quien se haya equivocado al componer tiene que devolver la carta de tesoro al centro de la mesa.

El jugador que se quedó con las manos vacías puede estar contento porque ahora se beneficiará de las cartas devueltas. De entre éstas elegirá una y se la quedará, independientemente de si ha terminado de trazar su recorrido o no.

## Final de ronda

A continuación se juntan de nuevo todas las cartas de recorrido, se barajan y se forma un mazo con ellas boca abajo.

Comienza una ronda nueva. Tira el dado el siguiente jugador en posesión del turno.

## Final del juego

La partida acaba después de cuatro rondas. Cada jugador cuenta los tesoros que figuran en sus cartas de tesoro. El jugador que posea el mayor número de tesoros será el que más rápidamente haya encontrado la ruta entre los intrincados caminos de la cueva del genio y será, por tanto, el ganador de la partida. En caso de empate serán varios los ganadores.

# Aggiustati, Sesamo!

Un gioco di intricata composizione, per 2-4 giocatori da 5 a 99 anni.

**Autori:** Joyce Johnson & Karen Hanke  
**Illustrazioni:** Thies Schwarz  
**Durata del gioco:** 10 – 15 Minuti

## Dotazione del gioco

30 carte-percorso  
12 carte-incarico  
12 carte-tesoro  
1 dado  
istruzioni per giocare



## Idea e scopo del gioco

Grande e possente appare il genio che custodisce migliaia di gioielli nella caverna del tesoro. Per potersene impadronire, i ladri dovranno individuare il percorso giusto, che attraversa la misteriosa grotta. Ma non sarà così facile! La mappa del tesoro è strappata in molti pezzi ed il percorso è irriconoscibile... Aiutate i ladri a ricomporre la mappa! Il giocatore che riesce a ricomporla in fretta dimostra un perfetto senso dell'orientamento e si impossessa del maggior numero di tesori.

## Preparazione del gioco

Mescolate le carte-percorso e formate un mazzo coperto da mettere al centro del tavolo. Mescolate anche le carte-incarico e formate un mazzo coperto di riserva, che metterete a fianco dello spazio in cui giocate.

Al centro del tavolo collocate, una accanto all'altra, le carte del tesoro (ce ne sarà una in meno rispetto al numero dei giocatori). Fate attenzione al numero dei tesori raffigurati sulle carte:

Con 4 giocatori: 3 carte del tesoro, rispettivamente con 1, 2 e 3 tre tesori.

Con 3 giocatori: 2 carte del tesoro, rispettivamente con 1 e 2 tesori.  
Con 2 giocatori: 1 carta del tesoro con 1 tesoro.

Con le carte del tesoro rimanenti formate un mazzo, che metterete da parte.

## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario e per più giri. Il giocatore che più rapidamente ripete per tre volte di seguito: "Aggiustati, Sesamo!" inizia il gioco e tira il dado.

## Cosa c'è sul dado?

### • Il numero 3, 4 oppure 5?

Ogni giocatore prende dal mazzo un numero corrispondente di carte-percorso e le mette coperte davanti a sé.

### • Il genio?

Scopri la prima carta-incarico del mazzo e mettila sul tavolo in modo tale che tutti la possano vedere bene.

Ogni giocatore prende dal mazzo un numero di carte-percorso coperte corrispondente a quelle raffigurate.

In seguito al tuo comando: "Aggiustati, Sesamo!", tutti girano le proprie carte-percorso e cercano, poi, di ordinarle il più rapidamente possibile, in modo da creare un percorso senza soluzione di continuità.

## Importanti regole-genio:

- Le carte devono combaciare esattamente.



- Se sul dado appare il genio, le carte-percorso devono essere disposte esattamente come è raffigurato sulla carta-incarico. E ci possono essere più possibilità per il tracciato del percorso.



- Se non si possono far combaciare correttamente le carte-percorso, si scartano sul mazzo di scarto tutte le carte che non si possono utilizzare, per poi pescare dal mazzo di riserva un numero di carte identico a quelle scartate.

## La mappa del tesoro è stata ricomposta correttamente: Apriti, Sesamo!

Il giocatore che per primo ha disposto in maniera corretta le proprie carte-percorso si piglia la carta dove sono raffigurati più tesori. Il secondo ladrone, meno veloce, si piglia la carta del tesoro seguente e così via, fino a quando non ci sono più carte del tesoro al centro. Il giocatore più lento resta, purtroppo, a mani vuote.

Quale giocatore è riuscito a fare combaciare in modo corretto le proprie carte-percorso? Controllate tutti insieme:

- Il giocatore che ci è riuscito potrà tenersi la carta del tesoro di cui si è impossessato.

- Il giocatore che, invece, ha sbagliato dovrà mettere di nuovo la carta del tesoro al centro del tavolo.

Il giocatore che è rimasto a mani vuote approfitterà delle carte del tesoro rimesse al centro del tavolo, perché potrà sceglierne una e tenersele, anche se non ha completato il proprio percorso.

## Conclusione del giro

Si raccolgono e si mescolano tutte le carte-percorso e si forma un mazzo coperto.

Ha inizio un nuovo giro. È poi il turno del bambino successivo, che tira il dado.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce dopo quattro giri. Ogni giocatore conta i tesori raffigurati sulle proprie carte del tesoro. Vince il giocatore con il maggiore numero di tesori, che ha così dimostrato d'essere il più veloce a percorrere l'intricato cammino attraverso la caverna del genio. In caso di parità, ci saranno più vincitori.