

D

# Auf Schatzjagd

Ravensburger® Spiele Nr. 23 358 8

Ein spannendes Sammelspiel  
für 2 – 4 Piraten ab 4 Jahren.

**Autor:** Thilo Hutzler

**Design:** Paul Windle Design

## Inhalt:

- 1 Teamschatztruhe
- 6 Abenteuerkarten
- 24 Dublonen-Chips;  
darunter 6x Jake, 6x Izzy, 6x Cubby und 6x Käpt'n Hook
- 4 Aufsteller

Der kleine Nimmerlandpirat Jake und seine Freunde Izzy und Cubby sind ein starkes Team! Gemeinsam erleben sie spannende Abenteuer, für die sie zur Belohnung wertvolle Dublonen für ihre Teamschatztruhe erhalten. Doch Vorsicht! Dem gemeinen Käpt'n Hook sind die Piratenkinder ein Dorn im Auge und er versucht alles, damit die Teamschatztruhe leer bleibt. Könnt ihr Jake und seinen Freunden dabei helfen die Teamschatztruhe mit goldenen Dublonen zu füllen oder gelingt es Käpt'n Hook am Ende doch dies zu verhindern?

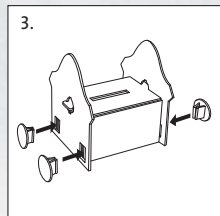
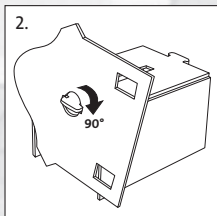
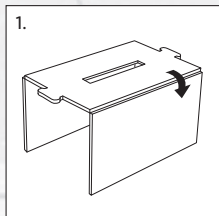
**Ziel des Spiels ist es**, gemeinsam mindestens zehn Dublonen für die Teamschatztruhe zu sammeln, bevor Käpt'n Hook zum sechsten Mal aufgedeckt wird.

## Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Kartonteile aus den Stanztafeln heraus. Anschließend legt ihr die Abenteuerkarten mit etwas Abstand zueinander kreisförmig aus. Mischt die Dublonen-Chips mit der goldenen Seite nach oben (die Piratenkinder und Käpt'n Hook müssen verdeckt sein) gut durch und legt sie in der Tischmitte bereit.

Zuletzt baut ihr die Teamschatztruhe in drei Schritten zusammen und platziert diese in der Mitte der Abenteuerkarten:

1. Bildung Mittelstück: Vordere und hintere Schatztruhenwand an den Faltkanten nach unten klappen (rechter Winkel).
2. Befestigung der Seitenteile – oben: Stecknase in die runde Öffnung des Seitenteils stecken und um 90 Grad drehen.
3. Befestigung der Seitenteile – unten: Je zwei Aufsteller in die beiden Schlitze des Seitenteils stecken und am Mittelstück befestigen.



### Yo Ho, auf geht's!

Der jüngste Pirat beginnt. Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, drehst du eine beliebige Dublone um und siehst nach, wer sich darunter versteckt hat:

### Sind es Jake, Izzy oder Cubby?

Ahoi, wenn du möchtest, darfst du gleich noch eine Dublone umdrehen. Du darfst so lange Dublonen umdrehen, bis du

- entweder zweimal das gleiche Piratenkind
- oder zweimal die gleiche Hintergrundfarbe aufgedeckt hast.

Damit endet dein Spielzug. Bevor nun der nächste Spieler an der Reihe ist, darfst du deine aufgedeckten Piratenkinder den Abenteuerkarten zuordnen: Ein grünes Piratenkind legst du auf eine grüne Abenteuerkarte, ein gelbes Piratenkind legst du auf eine gelbe Abenteuerkarte, usw.

Wichtig: Auf jeder Abenteuerkarte dürfen nur drei unterschiedliche Piratenkinder (1x Jake, 1x Izzy und 1x Cubby) mit der passenden Hintergrundfarbe liegen!

### Ist es der grimmige Käpt'n Hook?



Oh nein, dein Zug ist zu Ende. Drehe bereits aufgedeckte Piratenkinder wieder um und lege Käpt'n Hook gut sichtbar neben die Teamschatztruhe. So könnt ihr zusammen überprüfen, wie oft Käpt'n Hook bereits aufgedeckt wurde.

## Dublonen für die Teamschatztruhe

Sobald an einer Abenteuerkarte Jake, Izzy und Cubby anliegen, ist das Piratenteam komplett und das Abenteuer bestanden.

Zur Belohnung erhaltet ihr Dublonen für eure Teamschatztruhe! Wie viele? Dreht dazu die Abenteuerkarte um und seht nach:

Zwei Dublonen? Nehmt euch zwei beliebige Piratenkinder von der bestandenen Abenteuerkarte und steckt sie in die Teamschatztruhe. Das dritte Piratenkind mischt ihr zurück in den Dublonenvorrat in der Tischmitte.

Drei Dublonen? Nehmt euch alle drei Piratenkinder von der bestandenen Abenteuerkarte und steckt sie in die Teamschatztruhe.

Die bestandene Abenteuerkarte legt ihr zurück in die Spielschachtel. Sie ist aus dem Spiel.

Aufgepasst: Zählt immer laut mit, wenn ihr Dublonen in die Teamschatztruhe steckt und merkt euch gut, wie viele Dublonen sich bereits darin befinden!

**Piratenkinder, die nicht angelegt werden können**, da es keine farblich passenden oder nur belegte Abenteuerkarten gibt, darfst du als Dublone sofort in die Teamschatztruhe stecken.

Wenn ihr euch sicher seid, mindestens zehn Dublonen in eurer Teamschatztruhe gesammelt zu haben, **beendet ihr das Spiel** und ruft gemeinsam „Hey, Matrosen, hey!“ . Hebt die Teamschatztruhe hoch und zählt nach. Habt ihr zehn oder mehr Dublonen gesammelt? Ihr seid ein starkes Team und habt **gewonnen!**

Habt ihr weniger als zehn Dublonen gesammelt? Schade, ihr habt **verloren!** Gebet euch gleich noch einmal auf Schatzjagd!

**Das Spiel endet ebenfalls**, sobald Käpt'n Hook zum sechsten Mal aufgedeckt wurde oder der Dublonenvorrat aufgebraucht ist. Habt ihr zehn oder mehr Dublonen sammeln können, habt ihr **gewonnen!**

### Hinweis:

Wird die Öffnung der Teamschatztruhe beim Spiel durch eingeworfene Dublonen ein wenig blockiert, hilft leichtes Hin- und Herrütteln. Ihr solltet die Truhe dabei jedoch nicht anheben!



F



# La chasse au trésor

Jeux Ravensburger® n° 23 358 8

Une aventure passionnante  
pour 2 à 4 pirates à partir de 4 ans

**Auteur :** Thilo Hutzler

**Design :** Paul Windle Design

## Contenu :

- 1 coffre au trésor de l'équipe
- 6 cartes Aventure
- 24 pièces d'or :
  - 6x Jake, 6x Izzy, 6x Le Frisé et 6x Capitaine Crochet
- 4 socles



Jake, le petit pirate du Pays Imaginaire et ses amis Izzy et Le Frisé forment une sacrée équipe ! Ensemble, ils vivent des aventures extraordinaires au cours desquelles ils gagnent des pièces d'or qui viennent remplir leur coffre au trésor. Mais attention ! Le Capitaine Crochet, l'ennemi juré des enfants pirates, fait tout pour que leur coffre reste vide ! Réussirez-vous à aider Jake et ses amis à remplir leur coffre de pièces ou est-ce que le capitaine Crochet finira par vous en empêcher ?

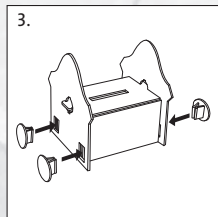
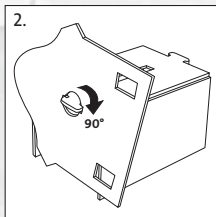
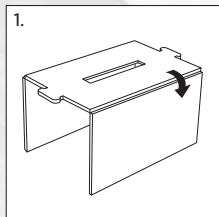
**Le but du jeu** consiste à récolter ensemble au moins 10 pièces d'or dans le coffre au trésor de l'équipe avant que le Capitaine Crochet n'ait été retourné pour la 6<sup>e</sup> fois.

## Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement tous les éléments prédécoupés des planches. Former ensuite un cercle avec les 6 cartes Aventure en les espaçant légèrement. Bien mélanger les pièces, la face dorée sur le dessus (les enfants pirates et le Capitaine Crochet doivent être cachés) et les placer à portée de main au milieu de la table.

Pour finir, assembler le coffre au trésor de l'équipe en 3 étapes, puis l'installer au milieu des cartes aventures :

1. Pliage de la partie centrale : Replier les cloisons avant et arrière du coffre vers le bas, le long des traits de pliage (à angle droit) ;
2. Fixation des côtés : En haut, insérer la patte dans la fente ronde du côté et le tourner d'un quart de tour ;
3. Fixation des côtés : En bas, insérer 2 socles en plastique dans les deux fentes du côté et fixer l'ensemble sur la partie centrale.



### Larguez les amarres !

Le plus jeune pirate commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur retourne une pièce de son choix pour découvrir qui se cache derrière :

### S'agit-il de Jake, Izzy ou Le Frisé ?

Ohé ! S'il veut, il peut retourner immédiatement une deuxième pièce. Il peut continuer ainsi jusqu'à ce que :

- Soit, il retourne deux fois le même enfant pirate ;
- Soit, il retourne deux fois une pièce avec le même fond de couleur.

Son tour est alors terminé. Avant que ce ne soit à son voisin de gauche de jouer, le joueur peut associer les enfants pirates retournés à la carte Aventure correspondante : il place un enfant pirate sur fond vert sur une carte Aventure verte, etc.

Important : Chaque carte Aventure ne peut accueillir que 3 enfants pirates différents (1x Jake, 1x Izzy, 1x Le Frisé) sur fond de couleur correspondant !

### S'agit-il du terrible Capitaine Crochet ?



Oh non ! Son tour est terminé ! Il remet les enfants pirates qu'il avait déjà retournés durant ce tour face cachée et place le Capitaine Crochet bien en évidence à côté du coffre au trésor. Chacun peut ainsi vérifier combien de fois le Capitaine Crochet a déjà été retourné.

## Pièces pour le coffre au trésor

Dès que Jake, Izzy et Le Frisé ont été réunis sur une carte Aventure, l'équipe est au complet et son aventure est un succès. En récompense, les joueurs gagnent des pièces pour leur coffre au trésor ! Combien ? Il suffit de retourner la carte Aventure pour le découvrir :

**2 pièces** ? Retirer deux enfants pirates au choix de cette carte Aventure et les placer dans le coffre au trésor.

**3 pièces** ? Retirer tous les enfants pirates de cette carte Aventure et les placer dans le coffre au trésor.

La carte Aventure est ensuite remise dans la boîte. Elle n'est plus utilisée.

**Attention** : Toujours compter à voix haute le nombre de pièces mises dans le coffre au trésor et bien mémoriser combien il en contient déjà !

**Les enfants pirates qui ne peuvent pas être placés** sur des cartes Aventure, faute de carte de la couleur correspondante ou faute de place pour eux dessus, sont automatiquement transformés en pièces et placés dans le coffre.

Lorsque les joueurs sont sûrs d'avoir rassemblé au moins 10 pièces d'or dans leur coffre, **ils mettent fin à la partie** en criant : « Yoho, matelots, yoho ! ». Ils soulèvent le coffre et comptent.

S'ils ont réuni 10 pièces ou plus, ils forment une sacrée équipe et ont **gagné** la partie !

S'ils ont réuni moins de 10 pièces, dommage ! Ils ont **perdu** ! Il n'y a plus qu'à repartir à la chasse au trésor !

**La partie s'arrête également** dès que le Capitaine Crochet a été retourné pour la 6<sup>e</sup> fois ou que la réserve de pièces est épuisée. Si les joueurs ont réuni 10 pièces ou plus, ils **remportent** la partie.

### **Remarque :**

Si l'ouverture était un peu bloquée par les pièces à l'intérieur pendant la partie, secouer légèrement le coffre pour le décoincer. Par contre, éviter de le soulever !





# Caccia al tesoro

Gioco Ravensburger® n. 23 358 8

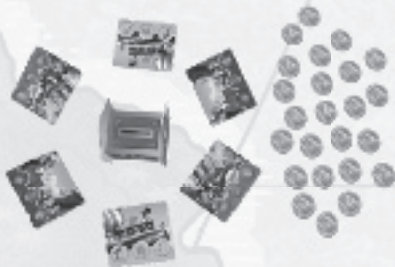
Una divertente caccia ai dobloni per 2 – 4 pirati dai 4 anni in su.

**Autore:** Thilo Hutzler

**Design:** Paul Windle Design

## Contenuto:

- 1 forziere dei pirati
- 6 carte avventura
- 24 gettoni-dobloni:
  - 6x Jake, 6x Izzy, 6x Cubby e 6x Capitan Uncino
- 4 piedistalli



Jake, il pirata-bambino dell'Isola che non c'è, e i suoi amici Izzy e Cubby hanno formato una banda fortissima: insieme si lanciano in emozionanti avventure e come ricompensa ricevono preziosi dobloni da conservare all'interno del loro forziere del tesoro. Ma attenzione: i piccoli pirati sono come una spina nell'occhio per il malvagio Capitan Uncino che vuole a tutti i costi svuotare il loro forziere! Riuscirete ad aiutare Jake e i suoi amici a riempire il loro forziere di dobloni d'oro, oppure la spunterà Capitan Uncino?

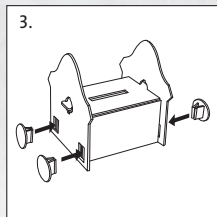
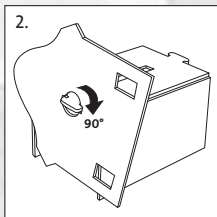
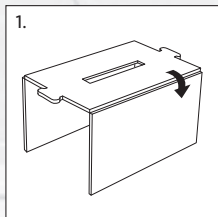
**Scopo del gioco** è raccogliere almeno dieci dobloni e riporli nel forziere del tesoro della banda prima che Capitan Uncino venga scoperto per la sesta volta.

## Preparazione

Prima di cominciare a giocare per la prima volta, staccate con cautela tutti i pezzi in cartone dalle tavole prefustellate. Successivamente, posizionate le carte avventura in cerchio, mantenendole un po' distanti tra di loro. Mescolate bene i gettoni-dobloni con il lato d'oro verso l'alto (i pirati-bambini e Capitan Uncino devono restare coperti), poi posateli al centro del tavolo.

Infine, con 3 mosse, montate il forziere del tesoro e posizionatelo al centro delle carte avventura.

1. Montaggio del corpo centrale: seguendo le linee, piegate verso il basso (ad angolo retto) le pareti anteriore e posteriore del forziere.
2. Montaggio delle parti laterali (foro centrale in alto): incastrate la linguetta del corpo centrale nel foro della parte laterale e fatela ruotare di 90°.
3. Montaggio delle parti laterali (fessura laterale in basso): inserite 2 piedistalli di plastica nelle fessure delle parti laterali e fissatele al corpo centrale.



### Yo Ho, si comincia!

Inizia il pirata più giovane, quindi si procede in senso orario. Quando è il tuo turno, gira un doblone a scelta e guarda chi si nasconde lì dietro:

### Sono Jake, Izzy oppure Cubby?

Ahoi, hai la possibilità di girare subito un altro doblone! Puoi continuare a voltare dobloni fino a quando scopri

- due volte lo stesso pirata-bambino
- oppure due volte lo stesso sfondo colorato.

In questi casi, la tua mossa è terminata. Prima che il giocatore successivo inizi il proprio turno, puoi abbinare i gettoni dei pirati-bambini da te scoperti alle carte avventura: un pirata-bambino con lo sfondo verde andrà posizionato su una carta avventura verde, un pirata-bambino con lo sfondo giallo andrà messo su una carta avventura gialla, ecc.

Importante: su ogni carta avventura possono trovarsi solamente tre pirati-bambini diversi (1x Jake, 1x Izzy e 1x Cubby), ma tutti devono avere lo sfondo corrispondente!

### E' il temibile Capitan Uncino?



Oh no, allora il tuo turno finisce qui! Gira di nuovo i pirati-bambini scoperti e metti Capitan Uncino ben visibile accanto al forziere del tesoro della banda. In questo modo potrete verificare tutti insieme quante volte Capitan Uncino è già stato scoperto.



## **Dobloni per il forziere del tesoro della banda**

Non appena tutti e tre i pirati-bambini (Jake, Izzy e Cubby) sono stati posizionati accanto a una carta avventura, la banda dei pirati è al completo e l'avventura superata. Per ricompensa, riceverete dobloni da conservare nel vostro forziere! **Quanti?** Per scoprirlo, girate la carta avventura:

**Due dobloni?** Prendete due pirati-bambini a scelta dalla carta avventura superata e inseriteli nel forziere del tesoro. Rimettete il terzo pirata-bambino nel mazzo dei dobloni che mescolerete e riposizionerete al centro del tavolo.

**Tre dobloni?** Prendete tutti e tre i pirati-bambini della carta avventura superata e metteteli nel forziere.

Mettete da parte la carta avventura superata, questa è ormai fuori dal gioco.

**Attenzione:** contate sempre ad alta voce quando mettete i vostri dobloni nel forziere e cercate di ricordare bene quanti se ne trovano già dentro!

**Quando non è più possibile posizionare gettoni di pirati-bambini** perché non ci sono carte avventura del colore corrispondente, oppure perché le carte avventura sono già tutte occupate, potete metterli subito nel forziere del tesoro.

Quando siete sicuri di aver messo almeno dieci dobloni all'interno del forziere della banda, **il gioco è terminato** e insieme dovete gridare "Hey, marinai, hey!". A questo punto, sollevate il forziere e ricontate.

Avete raccolto dieci o più dobloni? Siete una banda davvero forte e avete **vinto!**

Avete raccolto meno di dieci dobloni? Peccato, avete **perso!** Ricominciate subito la caccia al tesoro!

**Il gioco termina anche** non appena Capitan Uncino viene scoperto per la sesta volta, oppure quando il mazzo dei dobloni è esaurito. Se siete riusciti a raccogliere dieci o più dobloni, avete **vinto!**

### **Attenzione:**

Nel caso in cui, durante il gioco, i gettoni già inseriti ne ostacolino l'apertura, sarà sufficiente scuotere leggermente il forziere per rimuovere il blocco. Fate però attenzione a non sollevarlo!





# Op schattenjacht

Ravensburger® spel nr 23 358 8

Een spannend verzamelspel  
voor 2 – 4 piraten vanaf 4 jaar.

**Auteur:** Thilo Hutzler

**Design:** Paul Windle Design

## Inhoud:

- 1 teamschatkist
- 6 avonturenkaarten
- 24 dubloen-fiches;  
waarvan 6x Jake, 6x Izzy, 6x Cubby en 6x Kapitein Haak
- 4 plastic houdertjes



De kleine Nooitgedachtland piraat Jake en zijn vrienden Izzy en Cubby zijn een sterk team! Samen beleven zij spannende avonturen, waarvoor zij als beloning waardevolle dubloenen voor hun teamschatkist krijgen. Maar pas op! De piratenkinderen zijn de gemene Kapitein Haak een doorn in het oog en hij probeert alles te doen om de schatkist leeg te houden.

Kunnen jullie Jake en zijn vrienden helpen de teamschatkist met gouden dubloenen te vullen of lukt het Kapitein Haak uiteindelijk toch dit te verhinderen?

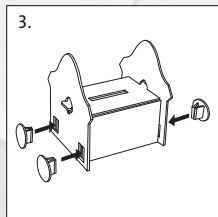
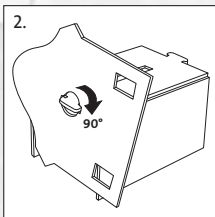
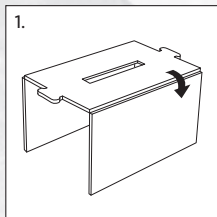
**Doel van het spel is,** samen minstens tien dubloenen voor de teamschatkist te verzamelen, voordat Kapitein Haak voor de zesde keer wordt omgedraaid.

## Vorbereiding

Voor het eerste spel halen jullie voorzichtig alle delen uit het karton. Vervolgens leggen jullie de avonturenkaarten met een beetje ruimte ertussen in een cirkel. Schud de dubloen-fiches met de gouden kant naar boven (de piratenkinderen en Kapitein Haak mogen niet te zien zijn) goed door elkaar en leg ze in het midden op tafel klaar.

Als laatste zetten jullie de teamschatkist in drie stappen in elkaar en daarna zet je hem in het midden van de avonturenkaarten:

1. Opbouw middenstuk: voorste en achterste schatkistwand bij de vouwranden naar beneden klappen (rechter hoek).
2. Bevestiging van de zijkant - boven: puzzelneus in de ronde opening van de zijkant steken en 90 graden draaien.
3. Bevestiging van de zijkant - onder: steek de twee plastic houdertjes in de beide sleuven van de zijkant en bevestig ze aan het middelste deel.



### Yo Ho, het gaat beginnen!

De jongste piraat mag beginnen. Vervolgens gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Ben je aan de beurt dan draai je een willekeurige dubloen om en kijkt wie zich eronder verstopt heeft:

### Is het Jake, Izzy of Cubby?

Ahoi, als je wilt mag je meteen nog een dubloen omdraaien. Je mag net zo lang dubloenen omdraaien tot

- je of twee keer hetzelfde piratenkind
- of twee keer dezelfde achtergrondkleur hebt omgedraaid.

Daarmee eindigt je beurt. Voordat nu de volgende speler aan de beurt is, mag je je omgedraaide piratenkinderen bij de avonturenkaarten rangschikken: een piratenkind met een groene achtergrond leg je op een groene avonturenkaart, enz.

Belangrijk: aan iedere avonturenkaart mogen slechts drie verschillende piratenkinderen (1x Jake, 1x Izzy en 1x Cubby) met de juiste achtergrondkleur liggen!

### Is het de boze Kapitein Haak?



Oh nee, je beurt is voorbij. Draai al omgedraaide piratenkinderen weer terug en leg Kapitein Haak goed zichtbaar naast de teamschatkist. Zo kunnen jullie samen controleren hoe vaak Kapitein Haak al werd omgedraaid.

## Dubloenen voor de teamschatkist

Zodra Jake, Izzy en Cubby aan een avonturenkaart liggen, is het piratenteam compleet en het avontuur afgelopen.

Als beloning krijgen jullie dubloenen voor jullie teamschatkist! Hoeveel? Draai daarvoor de avonturenkaart om en kijk:

Twee dubloenen? Pak twee willekeurige piratenkinderen van de kaart van het afgelopen avontuur en doe ze in de teamschatkist. Het derde piratenkind schud je weer tussen de dubloenvoorraad in het midden op tafel.

Drie dubloenen? Pak de drie piratenkinderen van het afgelopen avontuur en doe ze in de teamschatkist.

De kaart van het avontuur dat is afgelopen leg je terug in de doos. Die is uit het spel.

Let op! Tel altijd hardop mee als je dubloenen in de teamschatkist doet en onthoud goed hoeveel dubloenen er al in zitten!

**Piratenkinderen, die niet kunnen worden aangelegd**, omdat er geen passende kleur is of er alleen bezette avonturenkaarten zijn, mag je als dubloon direct in de teamschatkist doen.

Als je zeker weet, dat er minstens tien dubloenen in de teamschatkist zitten, **beëindig je het spel**. Til de schatkist omhoog en tel na.

Hebben jullie 10 of meer dubloenen verzameld? Jullie zijn een goed team en hebben **gewonnen!** Hebben jullie minder dan tien dubloenen verzameld? Jammer, jullie hebben **verloren!** Ga meteen nog een keer op schattenjacht.

**Het spel eindigt ook**, zodra Kapitein Haak voor de zesde keer is omgedraaid of als de voorraad dubloenen op is. Hebben jullie tien of meer dubloenen verzameld, dan hebben jullie **gewonnen!**

**Tips:**  
Wanneer de opening van de schatkist tijdens het spel door ingeworpen dubloenen wordt geblokkeerd, kun je de kist iets heen en weer schudden. Je moet de schatkist echter niet optillen!



© Disney Visit DisneyJunior.com  
© 2013 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg

223423

Ravensburger