

HABA

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



FIND the CODE!



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños y niñas, queridos padres y madres:

en www.haba.de/Ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se herrsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.





FIND the CODE!

PIRATENINSEL

DEUTSCH



Autoren: Antje Gleichmann, Kai Haferkamp

Illustration: Stephanie Böhm

Spieldauer : ca. 20 Minuten

Liebe Eltern,

mit dieser Schatzkiste und dem beiliegenden Material können Sie für Ihre Kinder eine spannende Schatzsuche mit kniffligen Rätseln zaubern. Sie müssen lediglich ein paar Dinge vorbereiten.

Inhalt



Hinweis: Die Werkseinstellung des Zahlenschlosses ist 000.

Idee

Befüllen Sie die Schatzkiste mit kleinen Überraschungen und verschließen Sie diese mit dem Schloss. Stellen Sie den Kindern die kniffligen Rätsel, damit sie das Schloss öffnen können.



Vorbereitung

Die Rätselkarten sind in verschiedene Schwierigkeitsstufen eingeteilt. Wählen Sie eine passende Rätselkarte anhand der Nummern auf den Karten-Rückseiten aus:

- Rätselkarten 1–4: **einfach**
- Rätselkarten 5–8: **mittel**
- Rätselkarten 9–12: **schwer**

Einstellen bzw. Hinterlegen eines Zahlencodes:

1. Öffnung des Schlossbügels muss nach links zeigen, d.h. die Kerben zwischen den Rädchen zeigen nach vorne.
2. Stellen Sie den zuletzt im Zahlenschloss hinterlegten Zahlencode durch Drehen der Rädchen ein.
 - vor der ersten Schatzsuche: Werkseinstellung 000
 - nach einer bereits erfolgten Schatzsuche: den dafür hinterlegten Code bzw. den auf Werkseinstellung zurückgesetzten Code 000



3. Schloss entriegeln:

Schloss muss sich durch Drücken des Bügels leicht öffnen lassen, erst dann – und nur dann – mit dem nächsten Schritt fortfahren!

(Eine Missachtung kann das Schloss unbrauchbar machen!)

Sollte sich das Schloss nicht öffnen lassen, wiederholen Sie Schritt 2. Probieren Sie, wenn notwendig, die Zahlencodes von S. 39 - 42 der Spielanleitung aus.



4. Spielfigur nehmen und auf gerade Fläche stellen
5. Zahlenschloss auf die Figur drücken, sodass die Hutspitze der Figur das schwarze Knöpfchen an der Unterseite des Schlosses eindrückt.
6. **Knöpfchen gedrückt halten!**





7. Rädchen des Schlosses drehen und Zahlencode der ausgewählten Rätselkarte einstellen.

Die zu den Rätselkarten passenden Zahlencodes finden Sie auf S. 39 - 42 der Anleitung.

8. Schloss von der Figur nehmen

9. **Abschließend nochmal das Schloss öffnen und den eingestellten Code kontrollieren**

Wenn Sie alle Schritte der Reihe nach befolgt haben, ist ein neuer Zahlencode im Schloss hinterlegt. So gehen Sie vor jeder neuen Schatzsuche vor!

Wir empfehlen Ihnen, den Code nach jeder Schatzsuche auf 000 zurückzusetzen oder sich den zuletzt im Zahlenschloss hinterlegten Code zu notieren. Nutzen Sie hierfür S. 39 - 42 der Spielanleitung.

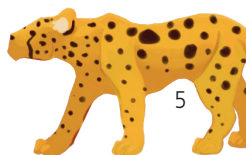
Bitte achten Sie auch darauf, dass niemand den im Schloss hinterlegten Zahlencode versehentlich oder mutwillig verstellt (siehe hierzu auch Punkt 3).

Befüllen Sie nun die Schatzkiste mit kleinen Überraschungen für die Kinder. Schließen Sie die Kiste und befestigen Sie das Schloss daran. **Achten Sie auch hier darauf, dass die Öffnung des Schlossbügels nach links zeigt.** Vergessen Sie nicht, die Zahlen am Schloss beliebig zu verdrehen, damit der richtige Code nicht schon eingestellt ist! Sie machen es den Kindern sonst zu leicht. Packen Sie die zuvor ausgewählte Rätselkarte zusammen mit den 9 Puzzleteilen und der Spielfigur in die Rätselschachtel. Das restliche Spielmaterial, d.h. die anderen Rätselkarten und diese Anleitung, können Sie in der beigegefügten Sammelmappe aufbewahren.

Wichtig: Passen Sie auf, dass die Kinder nicht an die Lösungen im Heft gelangen.

Wählen Sie einen Ort für die Schatzsuche aus, z.B. im Haus, im Garten, auf dem Spielplatz etc. Verstecken Sie dort die Schatzkiste zusammen mit der Rätselschachtel.

Nun kann das Abenteuer beginnen!





Begeben Sie sich mit den Kindern an den Ort für die Schatzsuche und lesen Sie den Text „Pirateninsel“ laut vor.

Hinweis: *Schauen Sie doch auch mal auf www.haba.de/find-the-code. Hier finden Sie viele weitere Ideen, wie Sie z.B. die Schatzkiste in eine Foto-Schatzsuche einbinden können, sowie weitere Rätselkarten zum Downloaden. Außerdem bekommen Sie Tipps, mit welchen Überraschungen Sie die Schatzkiste befüllen können.*

Pirateninsel

Liebe Abenteurer, stellt euch vor ...

... nach einer aufregenden Fahrt auf dem tosenden Meer erreicht ihr eine Insel. Noch etwas zaghaft betretet ihr diese und findet euch plötzlich mitten in einer geheimnisvollen Welt wieder, die euch sofort in ihren Bann zieht. Hier scheinen Piraten und fantasievolle Wesen zu leben. Plötzlich entdeckt ihr eine wertvoll aussehende Schatzkiste. Was mag sich darin verbergen? Ihr seid neugierig, müsst allerdings feststellen, dass sie mit einem Zahlenschloss verriegelt ist. Ebenso findet ihr eine Schachtel mit einer Rätselkarte, einer Spielfigur und Puzzleteilen, die zu einer Schatzkarte gehören könnten. Das alles scheint miteinander in Verbindung zu stehen und könnte euch helfen, die Kiste zu öffnen.

Schafft ihr es, den Zahlencode zu knacken, um die Schatzkiste zu öffnen?

Puzzelt die Puzzleteile zu einer Schatzkarte zusammen und stellt die Spielfigur auf das Startfeld mit dem Zahlenschloss am Strand der Insel. Löst nun gemeinsam die 3 Rätsel auf der Rätselkarte. Es ist wichtig, dass ihr mit dem obersten Rätsel beginnt. Danach löst ihr das Rätsel in der Mitte und zuletzt das unterste.



Achtung: Es gibt für jedes Rätsel immer nur eine Lösung! Neben der richtigen Lösung ist ein Zahlenwürfel abgebildet. Die Augenzahl gibt an, um wie viele Lauffelder ihr euch mit der Figur auf der Schatzkarte vorwärtsbewegt. Das Feld, auf dem sie nach dem ersten Rätsel landet, zeigt euch die oberste Zahl für das Schloss.

Löst danach das zweite Rätsel und zieht mit der Figur um die Augenzahl der zweiten Lösung weiter vorwärts. Auf diesem Feld steht die mittlere Zahl für das Zahlenschloss. Von dort aus bewegt ihr die Figur schließlich um die Augenzahl der dritten Lösung vorwärts. So erhaltet ihr insgesamt 3 Zahlen, die ihr in der richtigen Reihenfolge, d.h. von oben nach unten, am Zahlenschloss einstellt.

Lässt sich der Schlossbügel öffnen?

Toll gemacht, ihr habt es geschafft! Teilt den Schatz im Inneren der Kiste gerecht untereinander auf.

Der Schlossbügel lässt sich nicht öffnen?

Schade, aber ihr habt leider ein oder mehrere Rätsel falsch gelöst. Beginnt daher mit eurer Figur und den Rätseln noch einmal ganz von vorne. Dieses Mal werdet ihr es bestimmt schaffen!

Abschließend noch ein paar Tipps für euch: Schaut euch die gepuzzelte Schatzkarte ganz genau an, denn sie gibt euch meistens wertvolle Hinweise zum Lösen der Rätsel! Mal müsst ihr etwas zählen oder finden, mal müsst ihr die Rätselkarte richtig einsetzen bzw. richtig auf der Schatzkarte anlegen, um zur richtigen Lösung zu kommen.

Knackt den Zahlencode, öffnet die Kiste und teilt euch den Schatz!

VIEL SPAß!





Hilfreiche Tipps für Eltern

Je nach Alter benötigen die Kinder möglicherweise Ihre Hilfe beim Lösen der Rätsel. Im Folgenden finden Sie daher eine Übersicht über die einzelnen Rätselarten und Hinweise zum Lösen der Rätsel. Die Symbole der Rätselarten sind auf der Rätselkarte links oben neben den einzelnen Rätseln abgebildet. Falls die Abenteurer nicht weiterkommen, können Sie die Hinweise zu den einzelnen Rätseln vorlesen:



Hier heißt es neben genauem Hinschauen auch genau zählen! Wie oft gibt es das abgebildete Motiv (gespiegelt oder in anderer Pose) auf der Schatzkarte? Es gibt auch Rätsel, bei denen ihr Motive addieren oder subtrahieren müsst.



Beginnt beim Piraten auf der Rätselkarte und verfolgt den Weg. Zu welcher Würfelzahl führt er?



Schaut genau hin! Welches der 3 Motive ist auf der Schatzkarte zu finden bzw. welches nicht?



Findet die beiden abgebildeten Motive auf der Schatzkarte und verbindet sie mit dem Finger miteinander. Sollte das zu schwer sein, verwendet eine Kante der Rätselkarte. Welches der 3 Motive befindet sich auf der Linie?



Findet die beiden abgebildeten Motive auf der Schatzkarte und misst den Abstand zwischen beiden. Verwendet als Hilfsmittel das Lineal auf der Rätselkarte. Welcher der 3 angegebenen Abstände ist der richtige?



Legt die auf der Rätselkarte abgebildete Windrose passgenau auf die Windrose auf der Schatzkarte. Welches der 3 abgebildeten Motive ist auf der Schatzkarte neben den Pfeilspitzen auf der Rätselkarte zu sehen?



Findet unter den 9 Puzzleteilen der Schatzkarte anhand ihrer Form das abgebildete Puzzleteil. Welches der 3 Motive befindet sich darauf?



FIND the CODE!

PIRATE ISLAND

Game Designers: Antje Gleichmann, Kai Haferkamp

Illustrator: Stephanie Böhm

Playtime: about 20 minutes

ENGLISH



Dear Parents,

Using this Treasure Chest and the enclosed game materials you can organize an exciting treasure hunt for your children, complete with puzzles and riddles to solve. There are just a few preparations you need to make beforehand.

Contents



Note: The factory setting of the combination lock is 000.

Game Concept

Fill the Treasure Chest with treats and padlock it shut. The children then attempt to solve riddles in order to open the padlock and earn the precious treats in the chest.


Preparation:

The riddle cards are designed with varying levels of difficulty. Use the numbers on the back of the cards to select the appropriate difficulty.

- Riddle cards 1–4: **easy**
- Riddle cards 5–8: **intermediate**
- Riddle cards 9–12: **hard**

ENGLISH

Important information about your combination lock

1. The side of the lock that opens must be on the left, i.e. with the notches between the cogs pointing to the front.
2. Enter the last number code stored in the combination lock by turning the thumbwheels
 - Before the first treasure hunt, enter the factory setting of 000
 - For a new treasure hunt, enter the code that you set for the last game or the factory setting if it was restored

3. Open the lock:

The shackle of the lock should now open quite easily. Then – and only then – proceed with the next step.

(Rough handling of the lock may make it unusable.)

If the lock does not open, repeat Step 2. If necessary, try the number codes on page 39 - 42 of the rulebook.

4. Take the small play figure and place it on a flat surface.
5. Lower the combination lock onto the small figure as shown so that the top of the head makes contact with the black button on the bottom of the lock.
6. **Apply pressure to the black button by pushing the lock down onto the figure.**



7. You can now turn the wheels of the lock to set the numerical code of the riddle card selected. The number codes that match the riddle cards can be found on page 39 - 42 of the rulebook.
8. Release the pressure on the black button by lifting the lock off the small wooden figure.
9. **Now, open the lock again and check that the code has been set correctly.**

If you have performed all of these steps in the correct order, a new numerical code will have been successfully stored in the lock. This is the procedure to follow before every new treasure hunt.

We recommend that you reset the code to 000 after each treasure hunt, or make a note of the last code entered into the combination lock. The best place to do this is on Page 39 - 42 of the rulebook.

Please also make sure that nobody accidentally or deliberately changes the number code stored in the lock (see also Step 3).

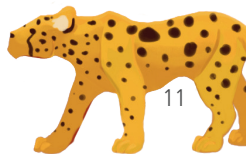
Next fill the Treasure Chest with treats for the children. Close the box and secure it with the padlock. **Make sure that the opening side of the lock is pointing to the left.** Don't forget to turn the thumbwheels on the lock randomly so that the children don't find the correct code already set – that would make it all too easy for the children!

Return the selected riddle card to the riddle box along with the 9 jigsaw puzzle pieces and the small wooden figure. The remaining game materials, i.e. the other riddle cards and the rulebook can be stored in the folder provided.

Important: Make sure that the children do not get to see the solutions in the rulebook.

Choose a location for the treasure hunt, e.g. in the house, in the garden, at the local playground. Hide the Treasure Chest there with the riddle box somewhere nearby.

Now the fun can begin.



Accompany the children to the chosen site for the treasure hunt and read the text "Pirate Island" out loud.

Note: Take a look at the www.haba.de website. Here you will find many more ideas (e.g. incorporating the treasure chest into a photo treasure hunt) plus other riddle cards to download. You will also find ideas on what sort of treats to fill the treasure chest with.



ENGLISH

Pirate Island

Calling all adventurers ...

... after a hazardous journey through roaring seas, you reach an island. You step ashore with some nervousness and immediately find yourself in the middle of a mysterious and captivating world. It seems to be populated by pirates and all manner of fantastic creatures. Suddenly, you discover a valuable-looking Treasure Chest. What could be hidden inside? Your curiosity is peaked, but then you see that it is secured with a combination lock. You also find a box containing a riddle card, a small wooden figure and 9 puzzle pieces that could be part of a treasure map. All of these elements seem to be connected and have the potential to help you open the chest.

Can you crack the combination that will open the Treasure Chest?

Fit the pieces of the jigsaw puzzle together to make a treasure map and place the wooden figure on the starting square that shows the combination lock on the shore of the island. Now put your heads together to solve the three riddles on the riddle card. It's important that you start at the top of the card, moving on to the middle riddle and finally the one at the bottom.

Important to note, there is only one solution for each riddle! Next to the correct solution is a picture of a die. The number on the face of the die shows how many squares on the treasure map the figure should now advance. The square on which it lands after the first riddle reveals the top number on the combination lock.

Now solve the second riddle and advance the figure by the same number of squares as shown on the die next to the correct solution. This next square indicates the middle number for the combination lock. Follow the same procedure for the riddle at the bottom of the card. You should now turn the three thumbwheels in the correct order (i.e. top, middle, bottom) on the combination lock so that these three numbers are now showing.

ENGLISH



Can the combination lock be opened?

Great, you've done it! Share the treasures inside the chest fairly amongst all players.

The lock won't open?

Too bad. You must have answered one or more riddles incorrectly. Move the wooden figure back to the starting square and have another go at solving the riddles. This time, you will surely succeed!

Finally, here are a few helpful tips: Take a close look at the jigsaw puzzle map, because it provides valuable clues in solving the riddles. Players may have to count, search for something or even perhaps place the riddle card on the treasure map in order to find the correct solution.

Crack the combination, open the box and share the treasure!

HAVE FUN!



Helpful tips for parents

Depending on their age, children may need your help in solving the riddles. Below, we explain the different types of riddles and give instructions for solving them. The icons for the riddle types are shown on the riddle card in the upper left corner of the individual riddles. If the adventurers get stuck, you can read out the clues to the individual riddles:



ENGLISH



Here, you not only have to look closely but also do some counting. How often does the image shown (including mirror image and other variations) appear on the treasure map? With some of the puzzles, you have to add or subtract images.



Start at the pirate on the riddle card and follow the trail. Which dice number does it lead to?



Look carefully! Which of the three images can be found on the treasure map or alternatively which of them cannot?



Find the two images shown on the treasure map and use your finger to run a line between them. If that's too difficult, use one edge of the riddle card. Which of the three images is on the line?



Find the two images on the treasure map and measure the distance between them, using the ruler on the riddle card. Which of the three suggested distances is the right one?



Place the wind rose shown on the riddle card so that it fits exactly on top of the wind rose on the treasure map. Which of the three images on the riddle card lines up with the points of the arrows on the treasure map?



Among the nine puzzle pieces that make up the treasure map, find the piece with the corresponding shape. Which of the three images shown on the riddle card also appears on the puzzle piece?



FIND the CODE!

ILE DES PIRATES

Auteurs : Antje Gleichmann, Kai Haferkamp

Illustratrice : Stephanie Böhm

Durée de la partie : env. 20 min.

Chers parents,

Avec ce coffre à trésor et le matériel fourni, vous pouvez concocter une fabuleuse chasse au trésor pour vos enfants à l'aide d'énigmes élaborées. Il vous suffit de préparer quelques petites choses.

FRANÇAIS



Contenu



Conseil : le code par défaut du cadenas est 000.

Idée

Remplissez le coffre à trésor de petites surprises et fermez-le avec le cadenas. Posez les énigmes aux enfants afin qu'ils puissent ouvrir le cadenas.

Préparatifs

Les cartes-énigmes ont 3 niveaux de difficulté différents. Choisissez une carte-énigme adaptée à l'aide du numéro au dos des cartes :

- Cartes-énigmes de 1 à 4 : **facile**
- Cartes-énigmes de 5 à 8 : **moyen**
- Cartes-énigmes de 9 à 12 : **difficile**

Conseils importants concernant le cadenas :

1. L'ouverture de l'anse du cadenas doit être placée à gauche, c'est-à-dire que les encoches entre les mollettes vous font face.
2. Entrer le code enregistré en dernier dans le cadenas en tournant les molettes.



- avant la première chasse au trésor : code par défaut 000
- après une chasse au trésor : le code entré en dernier ou 000 si vous avez réinitialisé le code par défaut après votre chasse au trésor.

3. Déverrouiller le cadenas :

Le cadenas s'ouvre facilement en appuyant sur l'anse du cadenas ; c'est alors, et alors seulement que vous pouvez passer à l'étape suivante !

(Une mauvaise manipulation peut rendre le cadenas inutilisable !)

Si le cadenas ne s'ouvre pas, répéter l'étape 2. Si nécessaire, essayer les codes à chiffres des pages 39 à 42 de la règle du jeu.

4. Prendre la figurine et la placer sur une surface plane
5. Poser le cadenas sur la figurine, de manière à ce que la pointe du chapeau de la figurine appuie sur le petit bouton noir situé sous le cadenas
6. **Maintenir le petit bouton enfoncé !**



7. Tourner les mollettes du cadenas pour afficher le code de la nouvelle carte-énigme sélectionnée. Vous trouverez les codes à chiffres qui correspondent aux énigmes pages 39 à 42 de la règle du jeu.

8. Retirer le cadenas de la figurine.

9. **Rouvrir ensuite le cadenas et vérifier le code entré.**

Si vous avez respecté toutes les étapes, un nouveau code est enregistré dans le cadenas. Vous pouvez commencer une nouvelle chasse au trésor !

Nous vous recommandons de réinitialiser le code sur 000 après chaque partie ou de bien noter le dernier code enregistré dans le cadenas. Reportez-vous aux pages 39 à 42 de la règle du jeu.

Veillez à ce que personne ne modifie le code enregistré dans le cadenas, délibérément ou par inadvertance (voir point n°3).

Remplissez maintenant le coffre à trésor de petites surprises pour les enfants. Refermez le coffre et fixez-y le cadenas. **Assurez-vous que l'anse du cadenas est dirigée vers la gauche.** N'oubliez pas de tourner les chiffres sur le cadenas au hasard pour cacher le bon code ! Sinon ce serait trop facile pour les enfants.

Mettez la carte-énigme précédemment sélectionnée dans la boîte d'énigmes avec les 9 pièces de puzzle et la figurine. Les autres cartes-énigmes et cette règle du jeu peuvent être conservées dans la chemise cartonnée fournie.

Important : faites attention à ce que les enfants n'aient pas accès aux solutions dans le livret.

Sélectionnez un emplacement pour la chasse au trésor, par ex. dans la maison, le jardin, l'aire de jeux, etc.. Cachez-y le coffre à trésor et la boîte à énigmes.

Maintenant, l'aventure peut commencer !



Allez avec les enfants à l'endroit choisi pour la chasse au trésor et lisez le texte « Ile des pirates » à haute voix.

Conseil : Regardez aussi sur www.haba.fr. Vous y trouverez de nombreuses autres idées, comme par exemple relier le coffre à trésor à une chasse au trésor en photo, ou télécharger plus de cartes énigmes. Vous pourrez également obtenir des conseils sur les surprises à mettre dans le coffre à trésor.

Ile des pirates



FRANÇAIS

Chers aventuriers, imaginez...

... après une traversée exaltante sur la mer déchaînée, vous atteignez une île. Vous arrivez, un peu timidement, sur la plage et vous vous retrouvez soudain plongés dans un monde mystérieux qui vous envoûte immédiatement. Des pirates et des créatures étranges vivaient ici. Au détour d'un chemin, vous découvrez un coffre à trésor de grande valeur. Que peut-il bien contenir ? Vous êtes curieux de le savoir, mais vous constatez qu'il est malheureusement fermé par un cadenas à code. Vous trouvez également une boîte contenant une carte-énigme, une figurine et 9 pièces de puzzle qui pourraient bien illustrer une carte au trésor. Tous ces éléments pourraient vous aider à ouvrir le coffre.

Réussirez-vous à trouver le code pour ouvrir le coffre à trésor ?

Assemblez les pièces du puzzle pour former une carte au trésor. Placez la figurine sur la case de départ (= celle avec le cadenas sur la plage de l'île). Résolvez ensemble les 3 énigmes de la carte. Il est important de commencer par l'énigme située la plus en haut. Ensuite, résolvez l'énigme du milieu et enfin celle du bas.

Attention : il n'y a toujours qu'une seule solution pour chaque énigme ! Le nombre de points du dé situé en face de la bonne solution indique le nombre de cases pour avancer la figurine sur la carte au trésor. La case sur laquelle vous atterrissez après la première énigme vous indique le chiffre supérieur du code. Puis résolvez la deuxième énigme et avancez la figurine du nombre de points figurant sur le dé de la deuxième solution. Cette case indique le numéro du milieu pour le cadenas à code. Puis, à partir de là, avancez la figurine du nombre de points du dé en face de la troisième solution. Ainsi, vous placez les 3 chiffres dans le bon ordre, c'est-à-dire de haut en bas, sur le cadenas à code.

L'anse du cadenas peut-elle s'ouvrir ?

Génial, vous avez réussi ! Répartissez équitablement entre vous le trésor caché à l'intérieur du coffre.

L'anse du cadenas ne s'ouvre pas ?

Dommage, mais vous avez mal résolu une ou plusieurs énigmes. Recommencez avec votre figurine et les énigmes à partir de zéro. Cette fois, vous réussirez certainement !

Pour finir, quelques conseils : regardez attentivement le puzzle de la carte au trésor, vous y trouverez de précieux indices pour résoudre l'énigme ! Parfois, il faut compter ou trouver quelque chose dessus, parfois, il faut mettre la carte-énigme sur la carte au trésor pour trouver la bonne solution.

Déchiffrez le code à 3 chiffres, ouvrez le coffre et partagez le trésor !

AMUSEZ-VOUS BIEN !



Conseils utiles pour les parents

Selon leur âge, les enfants peuvent avoir besoin de votre aide pour résoudre les énigmes. Vous trouverez ci-dessous un aperçu des différents types d'énigmes et des conseils pour les résoudre. Les symboles des cartes-énigmes sont représentés en haut à gauche sur la carte, à côté de chaque énigme. Si les aventuriers ne savent pas comment faire, vous pouvez lire les conseils suivants :



Ici il s'agit de bien compter, en plus de bien observer !
Combien de fois le motif est-il représenté sur la carte au trésor (sous forme de reflet ou dans une autre position) ? Dans certaines énigmes, il faut aussi ajouter ou soustraire des motifs.



FRANÇAIS



Commencez à l'emplacement du pirate sur la carte-énigme et suivez le chemin. A quel nombre sur le dé cela vous amène-t-il ?



Regardez bien ! Lequel des 3 motifs est représenté, ou pas, sur la carte au trésor ?



Trouvez les deux motifs représentés sur la carte au trésor et reliez-les entre eux avec le doigt. Si c'est trop difficile, utilisez un bord de la carte-énigme pour les relier. Lequel des 3 motifs se trouve sur cette ligne ?



Trouvez les deux motifs représentés sur la carte au trésor et mesurez la distance entre les deux. Servez-vous de la règle sur la carte-énigme comme outil. Laquelle des 3 distances indiquées est la bonne ?



Positionnez la rose des vents figurant sur la carte-énigme exactement sur celle de la carte au trésor. Lequel des 3 motifs de la carte-énigme est représenté sur la carte au trésor à côté des pointes de flèche ?



Trouvez la pièce de puzzle représentée parmi les 9 pièces de puzzle de la carte au trésor, en vous aidant des formes. Lequel des 3 motifs de la carte-énigme est représenté dessus ?



FIND the CODE!

PIRATENEILAND

Auteurs: Antje Gleichmann, Kai Haferkamp

Illustraties: Stephanie Böhm

Speelduur: ca. 20 min

Lieve ouders,

Met deze schatkist en het bijgevoegde materiaal kun je voor je kinderen een spannende schattenjacht met moeilijke raadsels organiseren. Je hoeft slechts een paar dingen voor te bereiden.

Inhoud



NEDERLANDS



Opmerking: De fabrieksinstelling van het cijferslot is 000.

Idee

Vul de schatkist met kleine verrassingen en sluit deze vervolgens met het slot. Laat de kinderen daarna de moeilijke raadsels oplossen, waarmee ze het slot kunnen openen.

Vorbereiding

De raadselkaarten zijn ingedeeld volgens verschillende moeilijkheidsgraden. Kies een geschikte raadselkaart aan de hand van de nummers op de achterzijde van de kaarten:

- raadselkaarten 1 – 4: **gemakkelijk**
- raadselkaarten 5 – 8: **middelmatig**
- raadselkaarten 9 – 12: **moeilijk**

Belangrijke instructies voor het cijferslot

1. De opening van de slotbeugel moet naar links gericht zijn; de kerven tussen de wielletjes bevinden zich dan aan de voorkant.
2. Draai aan de wielletjes om de cijfercode te vormen die als laatste in het cijferslot werd ingesteld:
 - Voor de eerste schattenjacht: fabrieksinstelling 000.
 - Na een eerdere schattenjacht: de daarvoor ingestelde code of de naar de fabrieksinstelling teruggezette code 000.



3. Ontgrendel het slot:

het slot moet met een druk op de beugel gemakkelijk kunnen worden geopend. Ga pas dan – en alleen dan – verder met de volgende stap!

(Bij niet-naleving kan het slot onbruikbaar worden!)

Indien het slot niet kan worden geopend, herhaalt u stap 2. Probeer indien nodig de cijfercodes op pag. 39-42 van de spelhandleiding uit.



4. Neem de speelfiguur en zet deze op een effen ondergrond.
5. Duw het cijferslot op de figuur, zodat het pinnetje op de hoed van de figuur het zwarte knopje aan de onderkant van het slot indrukt.
6. **Houd het knopje ingedrukt!**



7. Draai de wieltjes van het slot om de cijfercode van de gekozen raadselkaart in te stellen. De bij de raadselkaarten bijbehorende cijfercodes vind je op pag. 39 - 42 van de handleiding.
8. Haal het slot van de figuur.
9. **Open vervolgens het slot nog een keer en controleer de ingestelde code.**

Indien alle bovenstaande stappen zijn gevolgd, is een nieuwe cijfercode in het slot ingesteld. Ga voor elke nieuwe schattenjacht op deze manier te werk!

Wij raden aan om ofwel de code na elke schattenjacht weer op 000 te zetten, ofwel telkens de laatst in het cijferslot ingestelde code te noteren. Gebruik hiervoor pag. 39 - 42 van de spelhandleiding. Zorg ervoor dat niemand de in het slot ingestelde cijfercode per ongeluk of opzettelijk verandert (zie ook punt 3).

Vul de schatkist nu met kleine verrassingen voor de kinderen. Sluit de kist vervolgens en maak het slot eraan vast. **Let er ook nu op dat de opening van de slotbeugel naar links is gericht.**

Vergeet niet om de cijfers van het slot willekeurig te verdraaien, zodat de juiste code niet al is ingesteld! Anders maak je het de kinderen veel te gemakkelijk.

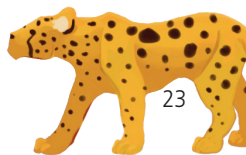
Steek de gekozen raadselkaart samen met de 9 puzzelstukken en de speelfiguur in het raadseldoosje. Het overige spelmateriaal, d.w.z. de andere raadselkaarten en deze handleiding, kun je in de bijgevoegde verzamelmap opbergen.

Belangrijk! Zorg ervoor dat de kinderen niet aan de oplossingen in de map kunnen.

Kies een plek voor de schattenjacht, bijv. in huis, in de tuin, op de speelplaats enz. Verberg daar de schatkist samen met het raadseldoosje.

Nu kan het avontuur beginnen!

NEDERLANDS



Ga met de kinderen naar de plek waar de schattenjacht zal plaatsvinden en lees de tekst "Pirateneiland" hardop voor.

Opmerking: *Kijk ook eens op www.haba.delfind-the-code. Daar vind je nog veel meer ideeën (bijv. hoe je de schatkist kunt gebruiken voor een foto-schattenjacht) en extra raadselkaarten om te downloaden. Bovendien krijg je tips voor verrassingen waarmee je de schatkist kunt vullen.*

Pirateneiland

Beste avonturiers, stel jullie eens voor ...

... na een opwindende tocht over de woeste zee bereiken jullie een eiland. Nog wat schuchter betreden jullie dit en dan bevinden jullie je plots midden in een geheimzinnige wereld, waarvan jullie direct helemaal in de ban raken. Hier blijken piraten en fantasierijke wezens te leven. Plots ontdekken jullie een schatkist die er zeer waardevol uitziet. Wat zou erin zitten? Jullie zijn erg nieuwsgierig, maar de kist is vergrendeld met een cijferslot. Jullie vinden ook een doosje met een raadselkaart, een speelfiguur en 9 puzzelstukken, die weleens een schatkaart zouden kunnen vormen. Het lijkt alsof alles met elkaar te maken heeft en het jullie misschien kan helpen om de kist open te krijgen.

NERDRLANDS



Slagen jullie erin de cijfercode te kraken om de schatkist te openen?

Leg de puzzelstukken aan elkaar tot een schatkaart en zet de speelfiguur op het startveld met het cijferslot aan het strand van het eiland. Los nu samen de 3 raadsels van de raadselkaart op. Het is belangrijk dat jullie met het bovenste raadsel beginnen. Daarna lossen jullie het middelste raadsel op en ten slotte ook het onderste. Let op! Elk raadsel heeft slechts één oplossing!

Naast de juiste oplossing is een dobbelsteen afgebeeld. Het aantal ogen geeft aan hoeveel velden jullie de figuur op de schatkaart moeten voortbewegen. Het veld waarop de figuur na het eerste raadsel terechtkomt, toont jullie het bovenste cijfer voor het slot. Los daarna het tweede raadsel op en verplaats de figuur weer volgens het aantal ogen naar de tweede oplossing. Op dit veld zien jullie het middelste cijfer voor het cijferslot. Vandaar verplaatsen jullie de figuur ten slotte volgens het aantal ogen van de derde oplossing. Zo verkrijgen jullie in totaal 3 cijfers, die jullie in de juiste volgorde – d.w.z. van boven naar onderen – op het cijferslot instellen.

Gaat het slot open?

Schitterend, het is jullie gelukt! Verdeel de schat die jullie in de kist vinden, eerlijk onder elkaar.

Gaat het slot niet open?

Jammer, jullie hebben helaas één of meerdere raadsels verkeerd opgelost. Begin daarom nog eens helemaal opnieuw met jullie figuur en de raadsels. Deze keer gaat het vast lukken!

Tot slot nog enkele tips voor jullie: Bekijk de gepuzzelde schatkaart heel aandachtig, want deze geeft jullie meestal waardevolle aanwijzingen voor het oplossen van de raadsels! Soms moeten jullie iets tellen of vinden, soms moeten jullie de raadselkaart op de schatkaart leggen om tot de juiste oplossing te komen.

Kraak de cijfercode, open de kist en verdeel de schat!

VEEL PLEZIER!

NEDERLANDS



25

Nuttige tips voor ouders

Afhankelijk van hun leeftijd hebben de kinderen eventueel uw hulp nodig bij het oplossen van de raadsels. Daarom vind je hieronder een overzicht van de verschillende raadselkaarten en aanwijzingen om de raadsels op te lossen. Het symbool dat het soort raadsel aangeeft, is telkens linksboven op de raadselkaart afgebeeld, naast de afzonderlijke raadsels. Indien de avonturiers niet verder komen, kun je de aanwijzingen bij de afzonderlijke raadsels voorlezen:



Hier is het belangrijk om aandachtig te kijken en goed te tellen! Hoe vaak staat de afgebeelde figuur (gespiegeld of in een andere houding) op de schatkaart? Er zijn ook raadsels waarbij jullie afbeeldingen moeten optellen of aftrekken.



Begin bij de piraat op de raadselkaart en volg het pad. Naar welke dobbelsteen leidt dit?



Kijk goed! Welke van de 3 afbeeldingen is op de schatkaart te vinden en welke niet?



NERLANDIS



Zoek de twee afbeeldingen op de schatkaart en verbind ze met je vinger met elkaar. Als dat te moeilijk is, kun je hiervoor ook een rand van de raadselkaart gebruiken. Welke van de 3 afbeeldingen bevindt zich op de lijn?



Zoek de twee afbeeldingen op de schatkaart en meet de afstand tussen beide. Gebruik als hulpmiddel de liniaal op de raadselkaart. Welke van de 3 vermelde afstanden is de juiste?



Leg de windroos van de raadselkaart perfect passend op de windroos van de schatkaart. Welke van de 3 afbeeldingen op de raadselkaart is naast de pijlen op de schatkaart te zien?



Zoek aan de hand van de vorm het afgebeelde puzzelstuk onder de 9 puzzelstukken van de schatkaart. Welke van de 3 afbeeldingen op de raadselkaart staat erop?



FIND the CODE!

ISLA PIRATA

Autores: Antje Gleichmann, Kai Haferkamp

Ilustradora: Stephanie Böhm

Duración de una partida: aprox. 20 min.

Queridos padres y madres

Con este cofre del tesoro y el material de juego que se adjunta, podéis organizar la magia de una emocionante búsqueda del tesoro para vuestros hijos e hijas con divertidos enigmas. Tan solo hay que preparar algunos detalles que se indican a continuación.

Contenido



Nota: La combinación de fábrica del candado es 000

Idea

Llenad el cofre del tesoro con pequeñas sorpresas y cerradlo con el candado. Vuestros hijos e hijas deberán resolver los enigmas para abrir el candado y conseguir los preciados tesoros que contiene el cofre.

ESPAÑOL



Preparativos

Las cartas de enigma están divididas en diferentes niveles de dificultad. Elegid una carta de enigma adecuada teniendo en cuenta los números que figuran en el dorso de la carta:

- cartas de enigma 1–4: **fácil**
- cartas de enigma 5–8: **dificultad media**
- cartas de enigma 9–12: **difícil**

Indicaciones importantes acerca del candado

1. La abertura del candado debe quedar a la izquierda, es decir, con las muescas de entre las ruedas dentadas mirando hacia delante.



2. Poned la última combinación numérica establecida en el candado girando las ruedas.

- Antes de la primera búsqueda del tesoro: la combinación de fábrica del candado es 000.
- Después de una búsqueda del tesoro ya concluida: poned la combinación más reciente o volved a establecer la combinación de fábrica 000.

3. Desbloquead el candado:

el candado debe abrirse apretando ligeramente la abertura. Solo cuando el candado esté abierto se puede avanzar al siguiente paso.



(El candado puede quedar inutilizado si no se cumplen estas indicaciones).

En el caso de que el candado no se abriera, repetid el paso 2.

Si fuera necesario, probad las combinaciones numéricas de las páginas 39 - 42 de las instrucciones del juego.

4. Coged la figurita y colocadla de pie sobre una superficie llana.

5. Presionad el candado sobre la figurita, de modo que la punta del sombrero se introduzca en el agujerito negro de la parte inferior del candado.



6. **Mantened presionado el candado sobre la figurita.**

7. Girad las ruedas del candado y poned la combinación numérica de la carta de enigma elegida. En las páginas 39 - 42 de estas instrucciones, encontraréis las claves numéricas relacionadas con las cartas de enigma.
8. Retirad el candado de la figurita.
9. **Por último, abrid de nuevo el candado y comprobad que la combinación se ha fijado correctamente.**

Si se siguen estos pasos por orden, quedará establecida una combinación numérica nueva en el candado. Es así como se debe proceder antes de cada nueva búsqueda del tesoro.

Os recomendamos que volváis a establecer la combinación 000 después de cada búsqueda del tesoro o que anotéis la combinación más reciente establecida en el candado. Para ello, podéis utilizar las combinaciones que aparecen en las páginas de las instrucciones del juego.

Por favor, prestad atención a que nadie cambie deliberada o accidentalmente la combinación numérica establecida en el candado (véase también el punto 3).

Llenad ahora el cofre del tesoro con pequeñas sorpresas para los participantes. Cerrad el cofre y colocad el candado en él.

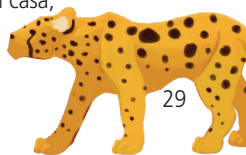
Comprobad que la abertura del candado se encuentre en la parte izquierda. No os olvidéis de girar los números del candado para que dejen de marcar la clave correcta. De lo contrario sería muy sencillo abrirlo.

Devolved la carta de enigma elegida junto con las nueve piezas del puzle y la figurita a la caja de los enigmas. El material restante del juego, es decir, las demás cartas de enigma y estas instrucciones, se pueden guardar en el archivador adjunto.

Importante: Aseguraos de que los niños y niñas no vean las soluciones del cuadernillo.

Elegid un lugar para la búsqueda del tesoro, p. ej., en casa, en el jardín, en el parque infantil, etc. Esconded allí el cofre del tesoro junto con la caja de los enigmas.

¡La aventura puede empezar!



Dirigíos con los niños y niñas al lugar de la búsqueda del tesoro y leed en voz alta el texto «Isla Pirata».

Nota : En www.haba.de podéis encontrar muchas otras ideas, como p. ej., cómo integrar el cofre del tesoro en una búsqueda del tesoro con fotografías. También encontraréis más cartas de enigma para descargar, así como sugerencias sobre las sorpresas con las que llenar el cofre del tesoro.

Isla Pirata

Queridos aventureros, queridas aventureras, imaginaos que...

... después de un arriesgado viaje por el mar embravecido, llegáis a una isla. Ponéis los pies en tierra con cierta timidez, pero en seguida os encontráis en un mundo misterioso y fascinante. Parece que la isla está habitada por piratas y toda clase de seres fantásticos. De pronto descubrís un cofre que parece contener valiosos tesoros. ¿Qué habrá dentro? Sentís mucha curiosidad, pero entonces veis que el cofre está cerrado con un candado que posee una combinación numérica. También halláis una caja con una carta de enigma, una figurita y 9 piezas de puzle que podrían formar un mapa del tesoro. Todos esos objetos parecen guardar alguna relación entre si y podrían ayudaros a abrir el cofre.



ESPAÑOL

¿Conseguiréis descifrar el código que abre el cofre del tesoro?

Montad el puzle con las piezas para formar un mapa del tesoro y colocad la figurita en la casilla de salida que se encuentra en la playa. Es la casilla que muestra un candado. Resolved ahora juntos los 3 enigmas de la carta. Es importante que comencéis por el primer enigma, el que está más arriba. A continuación resolveréis el enigma del centro y por último el de abajo.

Atención : cada enigma tiene una sola solución. Junto a la solución correcta está el dibujo de un dado. Los puntos del dado indican el número de casillas que podéis avanzar con la figurita a través del mapa del tesoro. La casilla a la que irá a parar la figurita después de resolver el primer enigma os mostrará el número de arriba de la combinación del candado. Resolved a continuación el segundo enigma y avanzad con la figurita el número de casillas que indique el dado de la segunda solución. En esa casilla se hallará el número del centro de la combinación del candado. Desde allí tendréis que avanzar la figurita el número de casillas de la tercera solución. De este modo obtendréis los tres números que deberéis poner en el candado en la sucesión correcta, es decir, de arriba abajo.

¿Puede abrirse el candado?

¡Muy bien! ¡Lo habéis conseguido! Repartíos equitativamente el contenido del cofre.

¿No puede abrirse el candado?

¡Lástima! Eso significa que habéis resuelto mal uno o varios enigmas. Comenzad otra vez desde el principio con vuestra figurita. ¡Seguro que esta vez lo conseguís!

Para acabar os ofrecemos algunas sugerencias: Fijaos con mucha atención en el mapa del tesoro formado por las piezas del puzle, ya que os dará valiosas pistas para solucionar los enigmas. Algunas veces tendréis que contar o encontrar; otras veces tendréis que colocar la carta de enigma encima del mapa del tesoro para llegar a la solución correcta.

¡Descifrad el código, abrid el cofre y repartíos el tesoro!

¡QUE OS DIVIRTÁIS MUCHO!

ESPAÑOL



31

Sugerencias útiles para los padres y madres

Dependiendo de la edad, los niños y niñas pueden necesitar vuestra ayuda para resolver los enigmas. A continuación os ofrecemos un resumen con los diferentes tipos de enigma y las pistas para solucionarlos. Los símbolos de los tipos de enigma están en la parte superior izquierda de la carta, al lado de cada enigma por separado. Si los aventureros y aventureras no supieran cómo avanzar, podéis leerles las indicaciones sobre cada enigma concreto:



Los tres dedos significan que además de mirar con atención hay que contar con exactitud. ¿Cuántas veces se halla el dibujo de ese motivo en el mapa del tesoro? También hay enigmas en los que hay que sumar o restar los motivos.



Comenzad en el pirata de la carta de enigma y seguid el camino correcto. ¿Qué cifra indica el dado al que habéis llegado?



¡Mirad con atención! ¿Cuál de los 3 motivos puede verse en el mapa del tesoro y cuál no?



Encontrad los dos motivos dibujados en el mapa del tesoro y unidlos con el dedo. Si os resultara demasiado difícil, utilizad uno de los cantos de la carta de enigma. ¿Cuál de los 3 motivos se halla en esta recta?



Encontrad los dos motivos dibujados en el mapa del tesoro y medid la distancia entre ambos. Utilizad la regla de la carta de enigma. ¿Cuál de las 3 distancias sugeridas es la correcta?



Colocad la rosa de los vientos dibujada en la carta de enigma exactamente sobre la rosa de los vientos del mapa del tesoro. ¿Cuál de los 3 motivos de la carta de enigma puede verse en el mapa del tesoro al lado de las puntas?



Encontrad entre las 9 piezas del puzzle del mapa del tesoro la pieza dibujada que tenga esa misma forma. ¿Cuál de los 3 motivos se halla en la carta de enigma?



FIND the CODE!

L'ISOLA DEI PIRATI

Autori: Antje Gleichmann, Kai Haferkamp

Illustratrice: Stephanie Böhm

Durata del gioco: circa 20 min.

Cari genitori,

con questo scrigno dei tesori e l'altro materiale in dotazione potete creare per i vostri bambini un'emozionante caccia al tesoro con intricati enigmi. Dovete solo preparare alcune cose.

Contenuto



Nota: l'impostazione di fabbrica del lucchetto a combinazione è 000.

Idea

Riempite lo scrigno dei tesori con piccole sorprese e chiudetelo con il lucchetto. Per aprire il lucchetto i bambini dovranno risolvere alcuni intricati enigmi.

ITALIANO




Preparazione

Le carte enigma sono suddivise in diversi livelli di difficoltà. Scegliete una carta enigma adeguata basandovi sui numeri indicati sul retro delle carte:

- carte enigma 1-4: **semplici**
- carte enigma 5-8: **medie**
- carte enigma 9-12: **difficili**

Indicazioni importanti per l'uso del lucchetto a combinazione

1. L'apertura dell'arco del lucchetto deve essere rivolta a sinistra, cioè le tacche tra le rotelle devono essere davanti. 
2. Impostare l'ultima combinazione memorizzata nel lucchetto facendo girare le rotelle.
 - prima di iniziare la prima caccia al tesoro: impostazione di fabbrica 000
 - dopo che una caccia al tesoro ha già avuto luogo: il codice memorizzato per il gioco oppure il codice 000 se il lucchetto è stato riportato all'impostazione di fabbrica

3. Aprire il lucchetto:

il lucchetto si deve aprire facilmente facendo pressione sull'arco. Allora - e solo allora - continuare con il passaggio successivo!

(Il mancato rispetto di questa indicazione può rendere inutilizzabile il lucchetto!)

Se non è possibile aprire il lucchetto, ripetere il passaggio 2.

Se necessario, provare i codici che si trovano a pag. 39 - 42 delle istruzioni di gioco.

4. Prendere la pedina e posizzionarla su una superficie piana

5. Appoggiare il lucchetto sulla pedina, premendolo in modo che la punta del cappello della pedina spinga il pulsantino nero che si trova sul fondo del lucchetto.

6. **Tenere premuto il pulsantino!**



- Girare le rotelle del lucchetto e impostare il codice numerico della carta enigma selezionata. I codici numerici associati alle carte enigma sono riportati a pag. 39-42 di queste istruzioni.
- Togliere il lucchetto dalla pedina.
- 9. Infine aprire nuovamente il lucchetto e controllare il codice impostato.**

Se sono stati eseguiti tutti i passaggi in sequenza, nel lucchetto è stata memorizzata una nuova combinazione. Ripetere questa procedura prima di ogni nuova caccia al tesoro!

Si consiglia di reimpostare la combinazione 000 dopo ogni caccia al tesoro o di annotare l'ultimo codice memorizzato nel lucchetto a combinazione. A tal fine si può utilizzare la pagina 39-42 delle istruzioni di gioco.

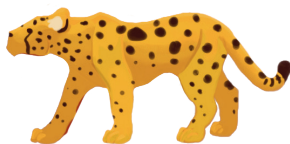
Assicuratevi inoltre che nessuno, per errore o intenzionalmente, modifichi la combinazione memorizzata nel lucchetto (vedere anche il punto 3).

Ora riempite lo scrigno dei tesori con delle piccole sorprese per i bambini. Chiudete lo scrigno con il lucchetto. **Accertatevi che l'apertura dell'arco del lucchetto sia a sinistra.** Non dimenticate di girare i numeri sul lucchetto, per non lasciare già inserito il codice corretto! Rendereste le cose troppo facili per i bambini. Mettete la carta enigma precedentemente scelta, insieme alle 9 tessere puzzle e alla pedina, nella scatola degli enigmi. Potete riporre il resto del materiale di gioco, ovvero le altre carte enigma e queste istruzioni, nella cartellina in dotazione.

Importante: fate attenzione che i bambini non sbircino le soluzioni nel libretto.

Scegliete un luogo per la caccia al tesoro, ad esempio la casa, il giardino, il parco giochi, ecc. Nascondete lo scrigno dei tesori e la scatola degli enigmi nel luogo che avete scelto.

Ora l'avventura può cominciare!



Portate i bambini nel luogo della caccia al tesoro e leggete ad alta voce il testo "L'isola dei pirati".

Nota: date un'occhiata su www.haba.de. Troverete molti altri spunti e integrazioni: ad esempio, come organizzare una caccia al tesoro fotografica, altre carte enigma da scaricare e anche qualche consiglio su quali sorprese potete mettere nello scrigno dei tesori.

L'isola dei pirati

Cari avventurieri, provate a immaginare...

... dopo un emozionante viaggio sul mare in tempesta, raggiungete un'isola.

Ancora esitanti, sbarcate e improvvisamente vi ritrovate in un mondo misterioso, che vi attira subito nella sua magica atmosfera. L'isola sembra abitata da pirati e creature fantastiche. Improvvisamente trovate un prezioso scrigno dei tesori. Cosa ci sarà al suo interno? Siete ansiosi di aprirlo, ma scoprite che è chiuso con un lucchetto a combinazione. Trovate anche una scatola con una carta enigma, una pedina e 9 tessere puzzle che potrebbero appartenere a una mappa del tesoro. Tutte queste cose sembrano essere collegate tra loro e potrebbero aiutarvi ad aprire la scatola.

Riuscirete a decifrare la combinazione per aprire lo scrigno dei tesori?

Con le tessere componete la mappa del tesoro e mettete la pedina sulla casella di partenza con il lucchetto, sulla spiaggia dell'isola. Ora risolvete insieme i 3 enigmi della carta enigma. È importante iniziare con l'enigma in alto, poi risolvete l'enigma al centro e infine quello in basso.



Attenzione: ogni enigma ha una sola soluzione! Accanto alla soluzione giusta è raffigurato un dado. Il punteggio del dado indica di quante caselle dovete spostare avanti la pedina sulla mappa del tesoro. La casella su cui la pedina arriva dopo il primo enigma mostra il primo numero della combinazione del lucchetto. Poi risolvete il secondo enigma e spostate avanti la pedina del numero di caselle ottenuto con la seconda soluzione. La casella di arrivo mostra il numero centrale della combinazione. Da lì spostate infine la pedina del numero di caselle ottenuto con la terza soluzione. Così otterrete un totale di 3 numeri, che imposterete nell'ordine giusto, cioè dall'alto verso il basso, sul lucchetto a combinazione.

Siete riusciti ad aprire il lucchetto?

Ottimo lavoro, ce l'avete fatta! Dividete tra voi in parti uguali il tesoro che si trova all'interno dello scrigno.

Il lucchetto non si apre?

Peccato, la soluzione di uno o più enigmi non era corretta. Potete ripartire dall'inizio, con la pedina e gli enigmi. Questa volta sicuramente ce la farete!

Per finire, ecco qualche consiglio per voi: date un'occhiata da vicino al puzzle della mappa del tesoro, perché vi fornirà indizi molto preziosi per risolvere gli enigmi! A volte dovrete contare o trovare qualcosa, altre volte per arrivare alla soluzione giusta dovrete mettere la carta enigma sulla mappa del tesoro.

Decifrate la combinazione, aprite la scatola e condividete il tesoro!

BUON DIVERTIMENTO!



ITALIANO



37

Consigli utili per i genitori

A seconda dell'età, i bambini potrebbero aver bisogno del vostro aiuto per risolvere gli enigmi. Qui di seguito trovate una panoramica dei tipi di enigmi e degli indizi per risolverli. I simboli dei tipi di enigmi sono raffigurati sulla carta enigma nell'angolo in alto a sinistra del riquadro di ogni enigma. Se gli avventurosi giocatori non riescono a raccapezzarsi, è possibile leggere loro gli indizi per i singoli enigmi:



Qui dovete guardare bene e contare attentamente!
Quante volte il motivo raffigurato (speculare o in altra posa) compare sulla mappa del tesoro? Vi sono anche enigmi in cui è necessario sommare o sottrarre i motivi.



Partite dal pirata della carta enigma e seguite il sentiero.
A quale punteggio del dado porta?



Guardate attentamente! Quale dei 3 motivi si trova sulla mappa del tesoro?



Trovate i due motivi raffigurati sulla mappa del tesoro e collegateli con il dito. Se è troppo difficile, usate un bordo della carta enigma. Quale dei 3 motivi raffigurati è presente su questa linea?



Trovate i due motivi raffigurati sulla mappa del tesoro e misurate la distanza tra loro. Utilizzare il righello della carta enigma. Quale delle 3 distanze indicate è quella giusta?



Posizionate la rosa dei venti raffigurata sulla carta enigma esattamente sulla rosa dei venti della mappa del tesoro. Quale dei 3 motivi raffigurati si vede sulla mappa del tesoro vicino alle punte delle frecce?



ITALIANO




Trovate la tessera puzzle raffigurata tra le 9 tessere puzzle della mappa del tesoro in base alla sua forma. Quale dei 3 motivi raffigurati si trova sulla tessera?






1		
2		
3		
4		


40

 **Wichtig für das Hinterlegen eines neuen Zahlencodes:**


Schloss muss sich durch Drücken des Bügels leicht öffnen lassen, erst dann - und nur dann - einen neuen Zahlencode hinterlegen. (Eine Missachtung kann das Schloss unbrauchbar machen!)

 **Important information about setting a new number code:**


The lock should open easily when you press the shackle. Then – and only then – should you enter a new number code. (Disregarding this point may make the lock unusable!)

 **Important pour définir une nouvelle combinaison de chiffres :**


le cadenas doit s'ouvrir facilement en appuyant sur l'anse. Ce n'est qu'à ce moment, et uniquement à ce moment, que l'on peut définir une nouvelle combinaison de chiffres. (Le non-respect de cette règle peut rendre le cadenas inutilisable !)

 **Belangrijk voor het opslaan van een nieuwe cijfercode:**

Het slot moet gemakkelijk te openen zijn door op de beugel te drukken, pas dan - en echt pas dan - sla je een nieuwe cijfercode op. (Anders kan het slot onbruikbaar worden!)

 **Importante para añadir un nuevo código numérico:**


el candado se debe abrir ligeramente presionando la patilla únicamente para añadir un nuevo código numérico (de no hacerse así puede que el candado quede inservible).

 **Importante per l'impostazione di un nuovo codice numerico:**


il lucchetto deve aprirsi senza sforzo premendo l'arco. A quel punto, e soltanto a quel punto, impostare un nuovo codice numerico. (Se non si presta attenzione il lucchetto può diventare inutilizzabile!)




5		7
		2
		1
6		3
		5
		8
7		0
		7
		8
8		2
		3
		8

 **Wichtig für das Hinterlegen eines neuen Zahlencodes:**


Schloss muss sich durch Drücken des Bügels leicht öffnen lassen, erst dann - und nur dann - einen neuen Zahlencode hinterlegen. (Eine Missachtung kann das Schloss unbrauchbar machen!)

 **Important information about setting a new number code:**


The lock should open easily when you press the shackle. Then – and only then – should you enter a new number code. (Disregarding this point may make the lock unusable!)

 **Important pour définir une nouvelle combinaison de chiffres :**


le cadenas doit s'ouvrir facilement en appuyant sur l'anse. Ce n'est qu'à ce moment, et uniquement à ce moment, que l'on peut définir une nouvelle combinaison de chiffres. (Le non-respect de cette règle peut rendre le cadenas inutilisable !)

 **Belangrijk voor het opslaan van een nieuwe cijfercode:**

Het slot moet gemakkelijk te openen zijn door op de beugel te drukken, pas dan - en echt pas dan - sla je een nieuwe cijfercode op. (Anders kan het slot onbruikbaar worden!)

 **Importante para añadir un nuevo código numérico:**


el candado se debe abrir ligeramente presionando la patilla únicamente para añadir un nuevo código numérico (de no hacerse así puede que el candado quede inservible).

 **Importante per l'impostazione di un nuovo codice numerico:**


il lucchetto deve aprirsi senza sforzo premendo l'arco. A quel punto, e soltanto a quel punto, impostare un nuovo codice numerico. (Se non si presta attenzione il lucchetto può diventare inutilizzabile!)




9		
10		
11		
12		

 **Wichtig für das Hinterlegen eines neuen Zahlencodes:**


Schloss muss sich durch Drücken des Bügels leicht öffnen lassen, erst dann - und nur dann - einen neuen Zahlencode hinterlegen. (Eine Missachtung kann das Schloss unbrauchbar machen!)

 **Important information about setting a new number code:**


The lock should open easily when you press the shackle. Then – and only then – should you enter a new number code. (Disregarding this point may make the lock unusable!)

 **Important pour définir une nouvelle combinaison de chiffres :**


le cadenas doit s'ouvrir facilement en appuyant sur l'anse. Ce n'est qu'à ce moment, et uniquement à ce moment, que l'on peut définir une nouvelle combinaison de chiffres. (Le non-respect de cette règle peut rendre le cadenas inutilisable !)

 **Belangrijk voor het opslaan van een nieuwe cijfercode:**

Het slot moet gemakkelijk te openen zijn door op de beugel te drukken, pas dan - en echt pas dan - sla je een nieuwe cijfercode op. (Anders kan het slot onbruikbaar worden!)

 **Importante para añadir un nuevo código numérico:**

el candado se debe abrir ligeramente presionando la patilla únicamente para añadir un nuevo código numérico (de no hacerse así puede que el candado quede inservible).

 **Importante per l'impostazione di un nuovo codice numerico:**

il lucchetto deve aprirsi senza sforzo premendo l'arco. A quel punto, e soltanto a quel punto, impostare un nuovo codice numerico. (Se non si presta attenzione il lucchetto può diventare inutilizzabile!)

FIND the CODE!



HABA



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



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

Art. Nr.: 1304839001
1/24