

HABA

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



Multiplied Fortunes
L'aventure 1 x 1
Avonturier 1x1
La Aventura de
las Tablas
Avventura
1x1

Abenteuer 1x1



Abenteuer 1x1

DEUTSCH



Ein kniffliges Einmaleins-Abenteuer für 1 bis 4 Spieler ab 7 Jahren.

Autor: Wolfgang Borkner

Illustration: Tobias Dahmen

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Spielidee

Tief im undurchdringlichen Regenwald liegt eine sagenumwobene Stadt aus Gold. Viele Abenteurer haben schon versucht, an die unermesslichen Reichtümer der Stadt zu gelangen, die in den meterhohen Türmen versteckt liegen, doch sie alle mussten enttäuscht aufgeben. Eure Expedition hat es fast geschafft! Nur ein Hindernis müsst ihr noch überwinden: Den Eingang zur Stadt versperrt ein gewaltiges Tor mit rätselhaften Aufgaben. Nur wenn ihr es schafft, das Rätsel mithilfe des Einmaleins zu lösen und möglichst viele Steine der Wand wieder an ihre ursprüngliche Stelle zu bringen, öffnet sich für euch das Tor zu den wertvollen Schätzen.

Spielinhalt

- 1 Rätselwand (großer Spielplan)
- 1 Laufstrecke (kleiner Spielplan)
- 100 Mosaik-Plättchen
- 23 Spielkarten
- 1 Sanduhr
- 4 Abenteurer
- 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel

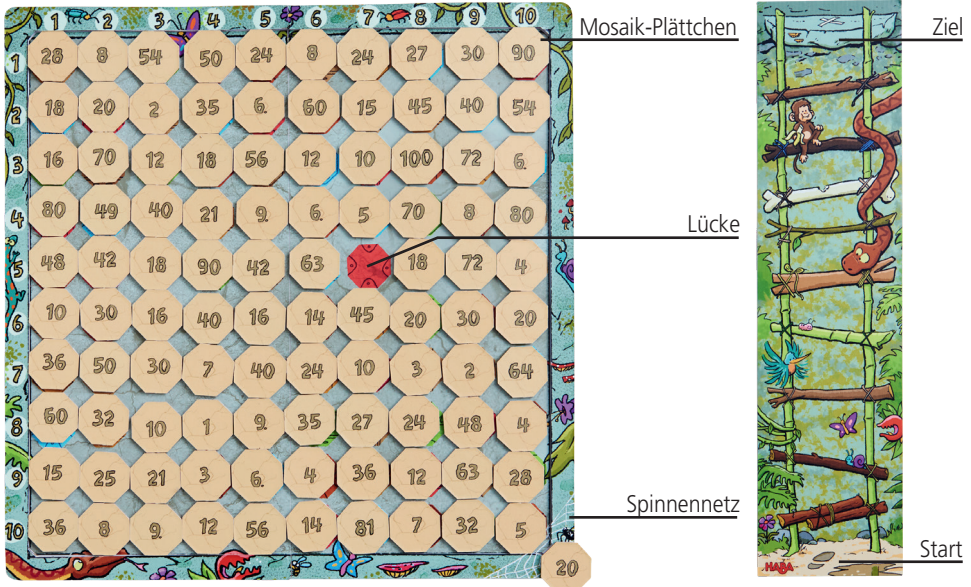
Brecht die 100 Mosaik-Plättchen vorsichtig aus den mitgelieferten Tableaus. Die Tableaus könnt ihr danach entsorgen.





Spielvorbereitung für alle Spielvarianten

Legt den großen Spielplan (Rätselwand) aufgeklappt in die Tischmitte. Mischt die 100 Mosaik-Plättchen und legt sie mit der hellen Seite nach oben in zufälliger Reihenfolge in die Rätselwand. Dabei sollten alle Zahlen in gleicher Leserichtung angeordnet sein.



Nehmt ein beliebiges Mosaik-Plättchen aus der Rätselwand und legt es mit der hellen Seite nach oben auf das Spinnennetz in der rechten unteren Ecke der Rätselwand, sodass eine Lücke entsteht.

Je nach Spielvariante benötigt ihr ebenfalls die Laufstrecke, die Spielfiguren, die Spielkarten und die Sanduhr.

Hinweise für alle Spielvarianten

- Ist ein Spieler an der Reihe, darf er den Spielplan immer so drehen, dass er die Zahlen gut lesen kann.
- Es gibt auch mehrere Mosaik-Plättchen mit derselben Zahl. In diesem Fall darf sich der Spieler ein beliebiges davon aussuchen.
- Es ist möglich, dass das Mosaik-Plättchen, das auf dem Spinnennetz liegt, später wieder benötigt wird. Der Spieler, der am Zug ist, nimmt es und legt es in die Rätselwand. Er entscheidet sich anschließend einfach für ein neues Mosaikplättchen, welches noch mit der hellen Seite nach oben im Spielplan liegt, nimmt es heraus und legt es auf das Spinnennetz. So entsteht eine neue Lücke.

Grundspiel – Wettlauf auf der Schatzleiter für 2 - 4 Spieler

DEUTSCH



Benötigtes Spielmaterial:

- 1 Rätselwand (großer Spielplan)
- 1 Laufstrecke (kleiner Spielplan)
- 100 Mosaik-Plättchen
- 23 Spielkarten
- 4 Abenteurer-Spielfiguren

Spielvorbereitung

siehe „Spielvorbereitung für alle Spielvarianten“

Legt zusätzlich die Laufstrecke neben den Spielplan. Jeder Spieler sucht sich einen Abenteurer aus und stellt ihn auf das unterste Startfeld der Leiter. Überzählige Abenteurer wandern zurück in die Schachtel und werden nicht benötigt.

Mischt die 23 Spielkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Jeder Spieler zieht jetzt drei Spielkarten und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Der Rest bleibt als Nachziehstapel neben dem Spielplan liegen.

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt:

Schau dir das freie Feld in der Rätselwand an und rechne aus, welche Zahl an diese Position passt. Dafür musst du zwei Zahlen miteinander multiplizieren: Die Zahl, die oben über der Spalte steht und die Zahl, die links am Anfang der Zeile steht.

Hast du das Ergebnis ausgerechnet? Dann suche in der Rätselwand nach einem Mosaik-Plättchen mit der errechneten Zahl. Nimm das entsprechende Mosaik-Plättchen aus der Rätselwand und drehe es um, um das Farb-Symbol auf der Rückseite mit dem des freien Feldes zu vergleichen.

Das Mosaik-Plättchen zeigt das gleiche Farb-Symbol wie das freie Feld in der Wand?

Super, richtig multipliziert! Du darfst mit deinem Abenteurer auf der Leiter eine Sprosse nach oben klettern. Lege das Mosaik-Plättchen mit der farbigen Symbol-Seite nach oben in die Lücke. Dein Zug ist damit beendet.

Das Mosaik-Plättchen zeigt nicht das gleiche Farb-Symbol wie das freie Feld in der Wand?

Leider Pech gehabt. Lege das Mosaik-Plättchen mit der hellen Seite nach oben zurück an die Stelle, von der du es genommen hast. Dein Zug ist damit beendet.

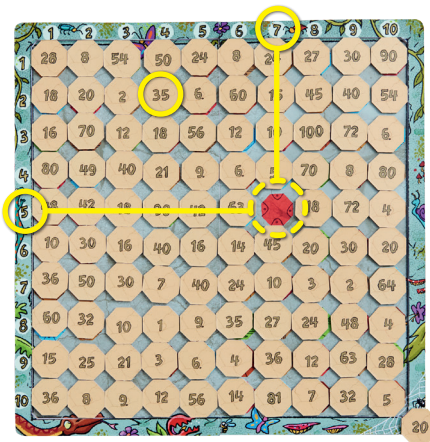


Überprüft nach jedem Zug eure Spielkarten. Wurde eine der Zahlen, die auf euren Spielkarten zu finden sind, richtig in der Wand platziert, darf der Spieler die Spielkarte offen vor sich ablegen und eine Sprosse auf der Leiter nach oben klettern – auch wenn ein Mitspieler die Zahl richtig platziert hat. Für jede abgelegte Spielkarte zieht ihr eine Karte vom Nachziehstapel nach – solange der Vorrat reicht.

Hat ein Spieler eine Karte vom Nachziehstapel gezogen, deren Ziffer bereits an der richtigen Stelle auf dem Spielplan liegt, darf er diese ebenfalls vor sich ablegen und eine Sprosse auf der Leiter nach oben klettern. Anschließend zieht er eine weitere Karte vom Nachziehstapel.

Beispiel:

Anton ist an der Reihe. Die Lücke im Spielplan ist in der Spalte mit der Zahl 7 am oberen Rand und der Zeile mit der Zahl 5 am linken Rand. Anton multipliziert die beiden Zahlen miteinander und erhält das Ergebnis 35. Er sucht nun nach einem Mosaik-Plättchen mit der Nummer 35, nimmt es aus dem Spielplan, dreht es um und kontrolliert das Farb-Symbol mit dem in der Lücke. Anschließend darf er das richtig errechnete Mosaik-Plättchen mit der farbigen Symbol-Seite nach oben in die Lücke legen und mit seinem Abenteuerer auf der Leiter eine Sprosse nach oben klettern.



Emil überprüft seine Spielkarten und darf die Karte mit der Zahl 35 vor sich ablegen. Auch er darf nun mit seinem Abenteuerer eine Sprosse auf der Leiter nach oben klettern. Anschließend nimmt er sich eine neue Karte vom Nachziehstapel. Die Karte zeigt die Zahl 10. Diese ist auf dem Spielplan noch nicht an die richtige Stelle gelegt worden, deshalb darf er diese Spielkarte noch nicht ablegen.

Auf dem Spielplan ist eine neue Lücke in der Spalte mit der Zahl 4 am oberen Rand und der Zeile mit der Zahl 2 am linken Rand entstanden. Nun ist Paula an der Reihe. Sie dreht den Spielplan zu sich und beginnt mit dem Rechnen.



Spielende

Hat ein Spieler mit seinem Abenteuer die letzte Sprosse der Leiter erreicht, dann wird die angefangene Runde noch zu Ende gespielt. Hat ein Spieler alleine die letzte Sprosse erreicht, dann gewinnt er das Spiel und darf sich über die wertvollen Schätze in den meterhohen Türmen freuen, die er von der Plattform aus schon sehen kann.

Sollten am Ende der Runde zwei oder mehr Spieler am Ende der Leiter angekommen sein, gewinnt derjenige, der die wenigsten erfüllten Spielkarten vor sich liegen hat. Er hat es mit besonders guten Rechenkünsten geschafft, ans Ziel zu kommen.

Steht es immer noch unentschieden, gewinnen die entsprechenden Spieler gemeinsam.

Spielvariante – Einmaleins-Sprint für 2 - 4 erfahrene Abenteuer

Benötigtes Spielmaterial:

- 1 Rätselwand (großer Spielplan)
- 1 Laufstrecke (kleiner Spielplan)
- 100 Mosaik-Plättchen
- 23 Spielkarten
- 1 Sanduhr
- 4 Abenteuer

Spielvorbereitung

siehe „Spielvorbereitung für alle Spielvarianten“, aber nehmt noch kein Mosaik-Plättchen aus der Rätselwand.

Legt zusätzlich die Laufstrecke neben den Spielplan. Jeder Spieler sucht sich einen Abenteuerer aus und stellt ihn auf das unterste Startfeld der Leiter. Überzählige Abenteuerer wandern zurück in die Schachtel und werden nicht benötigt.

Haltet die Sanduhr und die Spielkarten bereit.

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt.

Dein linker Mitspieler nimmt ein beliebiges Mosaik-Plättchen, das mit der hellen Seite nach oben in der Rätselwand liegt, legt es auf das Spinnennetz und dreht **sofort** die Sanduhr um. Jetzt heißt es, besonders fix zu multiplizieren. Schau dir die freie Position in der Rätselwand an und rechne aus, welche Zahl an diese Position passt. Dafür musst du die beiden Zahlen am Spielfeldrand miteinander multiplizieren (siehe Grundspiel). Hast du die Zahl ausgerechnet? Dann suche in der Rätselwand nach dem Mosaik-Plättchen mit der errechneten Zahl. Nimm das entsprechende Mosaik-Plättchen aus der Rätselwand und drehe es um, um das Farb-Symbol auf der Rückseite mit dem in der Lücke zu vergleichen.



Das Mosaik-Plättchen zeigt das gleiche Farb-Symbol wie die Lücke in der Wand?

Super, richtig multipliziert! Dein Mitspieler darf deinen Abenteurer auf der Leiter eine Sprosse nach oben klettern lassen. Lege das Mosaik-Plättchen mit der farbigen Symbol-Seite nach oben in die Lücke. Wenn die Sanduhr noch nicht abgelaufen ist, darfst du gleich nach dem nächsten Mosaik-Plättchen suchen.

Das Mosaik-Plättchen zeigt nicht das Farb-Symbol wie die Lücke in der Wand?

Leider Pech gehabt. Lege das Mosaik-Plättchen mit der hellen Seite nach oben zurück an die Stelle, aus der du es genommen hast. Wenn die Sanduhr noch nicht abgelaufen ist, darfst du es gleich nochmal versuchen.

Du kannst so lange weitersuchen, bis der Sand in der Sanduhr durchgelaufen ist und dein Mitspieler „Stopp!“ ruft. Wie oft du dich irrst, spielt keine Rolle. Es werden dir dafür keine Punkte abgezogen. Nachdem die Sanduhr abgelaufen ist, darfst du das Mosaik-Plättchen, welches auf dem Spinnennetz liegt, wieder mit der hellen Seite nach oben an die freie Stelle im Spielplan legen.

Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wichtig: Gelangt ein Spieler mit seiner Spielfigur ans Ende der Leiter, beginnt er wieder am Start und erhält eine Spielkarte als Belohnung. Sammelt diese Belohnungs-Spielkarten verdeckt vor euch.

Spielende

Hat ein Spieler mit seinem Abenteurer das Ende der Leiter zum zweiten Mal erreicht und somit seine zweite Belohnungs-Karte erhalten, spielt er noch so lange weiter, bis die Sanduhr abgelaufen ist. Danach dürfen die anderen Spieler die angefangene Runde noch zu Ende spielen. Hat ein Spieler alleine zwei Belohnungs-Spielkarten? Dann gewinnt er das Spiel und darf sich über die wertvollen Schätze in den meterhohen Türmen freuen.

Sollten nach Ende der letzten Runde zwei oder mehr Spieler zwei Belohnungs-Spielkarten haben, gewinnt derjenige, der nach der letzten Überschreitung der Leiter am weitesten wieder hoch gekommen ist.

Steht es dann immer noch unentschieden, gewinnen die entsprechenden Spieler gemeinsam.

Kooperative Variante für ein Expeditions-Team und Solo-Variante für einsame Abenteurer

Ihr benötigt nur die Rätselwand und die Mosaik-Plättchen. Die Laufstrecke und die Spielkarten werden nicht benötigt.

Ziel ist es, (gemeinsam) alle Mosaik-Plättchen richtig in die Wand einzusetzen. Wenn ihr wollt, könnt ihr dabei auch die Gesamtzeit stoppen und immer wieder versuchen, euer eigenes Ergebnis zu verbessern.

Multiplied Fortunes

A tricky multiplication expedition for 1 to 4 fortune hunters ages 7 and older.

Author: Wolfgang Borkner
Illustrations: Tobias Dahmen
Game duration: approx. 20 minutes

ENGLISH



Game idea

Deep in the impenetrable rainforest lies a legendary city of gold. Many fortune hunters have ventured forth to capture the city's unfathomable riches hidden in the high towers. Yet, none of them succeeded, having been forced to turn back empty-handed.

Your expedition has come closer than any other! Only one more hurdle lies between you and your goal. A massive mosaic portal, covered in numerical riddles bars the entrance to the city. Only when you can solve the riddles with the help of multiplication tables, rearranging as many mosaic tiles as possible, will the portal swing open and the treasure is yours!

Game contents

- 1 riddle wall (large game board)
- 1 ladder rungs to riches (narrow game board)
- 100 mosaic tiles
- 23 playing cards
- 1 sand timer
- 4 fortune hunters
- 1 set of instructions

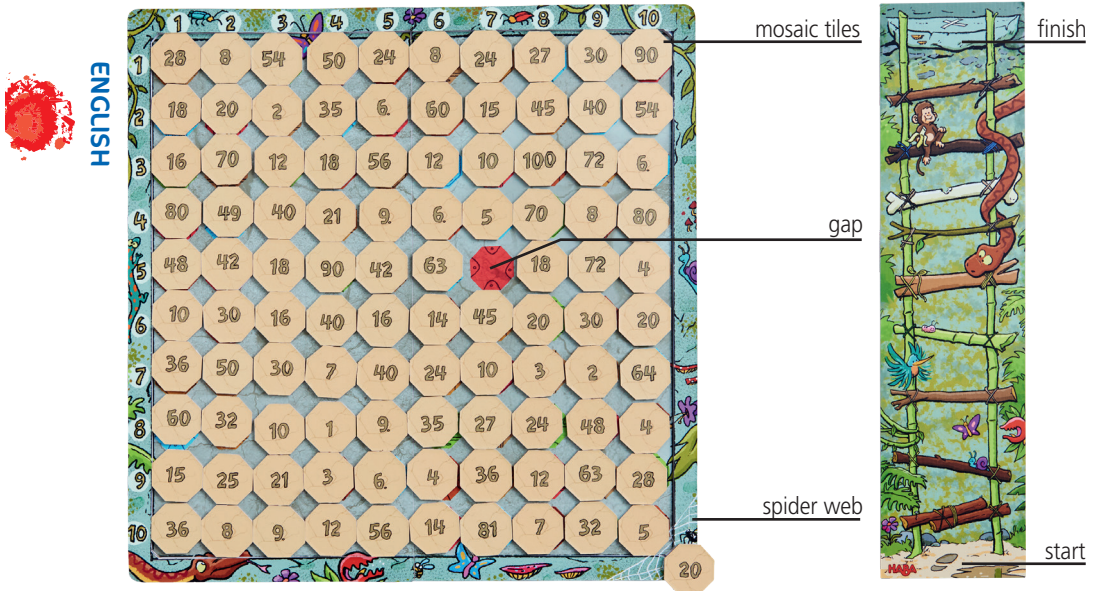
Before playing

Carefully press the 100 mosaic tiles from the tableaux.
The tableaux should then be discarded.



Game preparation for all variations

Fold out the large game board (riddle wall) and place it in the center of the playing area. Jumble the 100 mosaic tiles and lay them randomly, with the light-colored side up, on the riddle wall. The numbers should all read in the same direction.



Select any mosaic tile on the riddle wall, take it out and place it, light-colored side up, on the spider web in the lower right corner, creating a gap in the riddle wall. Depending on the game variation, you will also need the ladder rungs to riches game board, the play figures, the playing cards and the sand timer.

Guidelines for all game variations

- To be able to read the numbers clearly, players can turn the riddle wall towards them when it's their turn.
- Several mosaic tiles have the same number. Players may choose any one of them.
- The mosaic tile on the spider web may be needed later on in the game. The player needing this tile takes it and places it on the riddle wall. He then selects another mosaic tile to place, light-colored side up, on the spider web thus ensuring there is a gap somewhere on the board.

Basic game – Race up the Rungs to Riches for 2 to 4 players

Required game materials:

- 1 riddle wall (large game board)
- 1 ladder rungs to riches (narrow game board)
- 100 mosaic tiles
- 23 playing cards
- 4 fortune hunter play figures



Game preparation

See game preparation for all variations

First place the rungs to riches next to the riddle wall. Each player chooses a fortune hunter and places it below the first rung to riches. Surplus fortune hunters are returned to the box. Shuffle the 23 playing cards and place them face down next to the riddle wall. Each player draws three cards, holding them hidden in their hands. The rest of the cards remain next to the riddle wall in a face-down draw pile.

Let's play!

The game proceeds clockwise. The youngest player begins.

Look at the gap in the riddle wall and calculate which number goes in the gap. You need to multiply the number at the top of the row with the number on the far left of the row. Do you have a sum? Then look on the riddle wall for a mosaic tile with this number on it. Pick up this tile and turn it over to see if the color symbol on the back matches the color symbol on the gap of the game board.

Does the mosaic tile have the same color symbol as the riddle wall gap?

Super multiplying! You get to move your fortune hunter up one rung to riches. Lay the mosaic tile with the color symbol up in the gap you solved. Your turn is over.

The mosaic tile doesn't match the color symbol in the gap?

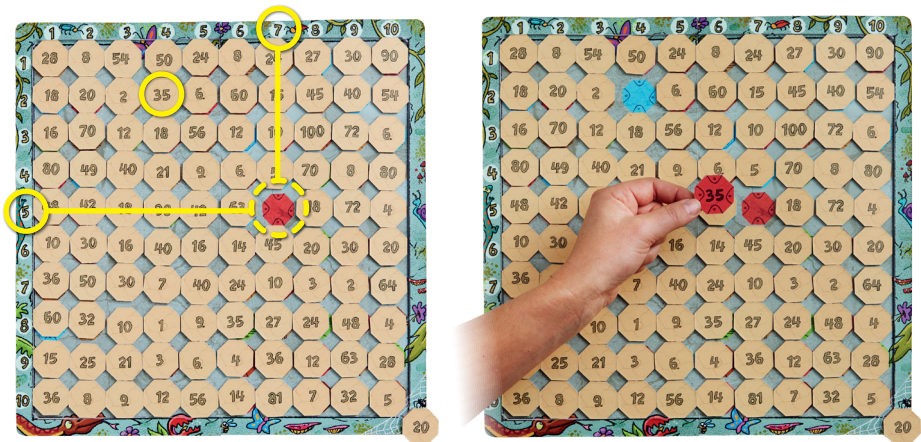
Bad luck! Replace the mosaic tile, light-colored side up, back in the gap you took it from. Your turn is over.

After each turn, check your playing cards. If one of the correctly multiplied numbers on the riddle wall matches a number on one of your playing cards, lay this card face up in front of you and move up another rung to riches! Each time you lay down a card, you need to draw a new card from the pile – as long as there are cards to draw from.

If the number on the new card you drew has already been solved on the riddle wall, you can lay this card in front of you too, moving up another rung to riches. Now draw another card.

Example:

It is Anton's turn. The gap in the riddle wall has the number seven at the top of the row and number 5 on the far left. Anton multiplies the two numbers and arrives at the sum of 35. He finds a mosaic tile with the number 35, picks it up, turns it over and compares the color symbol on the back with the color symbol in the gap. He's right! He places the correctly multiplied mosaic tile, color symbol up, in the gap and moves his fortune hunter up one rung to riches.



Emil checks his playing cards and lays the card with the number 35 face up in front of him. He can now move his fortune hunter up one rung to riches. He then draws another card from the pile. The card shows the number 10. If the number 10 has not yet been correctly multiplied and turned over (color symbol up) on the riddle wall, he keeps this card in his hand.

The new gap on the riddle wall has number 4 at the top of the row and number 2 on the far left. It's Paula's turn. He turns the riddle wall towards him and begins to calculate.



End of the game

When a player's fortune hunter has reached the top rung to riches, the round in progress is played to its end. If the fortune hunter stands alone at the top, then this player wins the game, gazing from the high platform, from where he can see over the riddle wall, on the glorious treasure that awaits him.

If, at the end of the round, two or more fortune hunters have reached the top platform on the rungs to riches, the player with the least number of matching cards laid out in front of him has won, for it was his exceptional mind for multiplying brought him to the top. If there is still a tie, then all fortune hunters at the top win.

Game variation – Multiplication-Sprint for 2 to 4 experienced fortune hunters

Game materials:

- 1 riddle wall (large game board)
- 1 rungs to riches (narrow game board)
- 100 mosaic tiles
- 23 playing cards
- 1 sand timer
- 4 fortune hunters

Game preparation

See game preparation for all variations, but do not take a mosaic tile from the riddle wall yet. First place the rungs to riches next to the riddle wall. Each player chooses a fortune hunter and places it below the first rung to riches. Surplus fortune hunters are returned to the box. Have the sand timer and playing cards at the ready.

Let's play!

The game proceeds clockwise. The oldest player begins.

The player to your left takes a random mosaic tile from the riddle wall and places it, light-colored side up, on the spider web, immediately turning over the sand timer. Now, you do the math! Look at the gap in the riddle wall and multiply the two numbers, the one at the top of the row and the one on the far left, (see basic game) as quickly as possible. Got it? Then find the mosaic tile on the riddle wall with the corresponding number. Take the mosaic tile from the riddle wall, turn it over and compare the color symbol on the back with the one in the gap.

Does the mosaic tile have the same color symbol as the riddle wall gap?

Great multiplying! Because you are playing under the pressure of a sand timer, allow your game-mates to move your fortune hunter up one rung to riches. Lay the mosaic tile, color symbol up, in the gap. If there is still sand in the timer, you can immediately attack the next multiplication task in the new gap.

The mosaic tile doesn't match the color symbol in the gap?

Bad luck! Lay the mosaic tile back where you found it. If there's still sand in the timer, you can try again.



ENGLISH

You can continue looking for the mosaic tile as long as there is sand in timer. When the sand runs out a game-mate shouts, "Stop!" It makes no difference how often you miscalculate, you won't lose points. When the time is up, lay the mosaic tile on the spider web back on the gap in the riddle wall, with the light-colored side up.

Now, it is the next player's turn.

Note: When a fortune hunter reaches the top rung to riches, he begins again at the bottom, receiving a playing card to mark his achievement. Collect these cards face down in front of you.

End of the game

When a fortune hunter has climbed the rungs to riches for the second time, receiving a second playing card, he continues playing until the sand timer has run out. The other players play the round in progress to the end.

Is there only one player with two playing cards? Then this player wins the game as well as the fantastic treasure on the other side of the riddle wall. If, at the end of the last round, two or more fortune hunters have two playing cards, the treasure goes to the one climbing the most rungs to riches during the last round.

If there is still a tie, then all fortune hunters at the top win, dividing the treasure among them.

Cooperative and/or solo variation for an expedition team or for a lone wolf fortune hunter

This variation only requires the riddle wall and mosaic tiles. The rungs to riches and playing cards will not be needed.

The objective is for you or your team to multiply your way through the entire riddle wall, using all mosaic tiles. If you like, you could clock your total time and try to beat it the next time around.

L'aventure 1 x 1

Une aventure passionnante dans le monde de la multiplication pour 1 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

Auteur : Wolfgang Borkner
Illustration : Tobias Dahmen
Durée de la partie : 20 min. env.

Principe du jeu

Tout au fond de l'impénétrable forêt tropicale se trouve une ville légendaire faite d'or. De nombreux aventuriers ont déjà essayé d'accéder aux immenses richesses cachées dans ces imposantes tours, mais ils ont tous dû abandonner à regret.

Votre expédition a presque réussi ! Il ne vous reste plus qu'un seul obstacle à surmonter : l'entrée de la ville est bloquée par une énorme porte qui ne s'ouvrira que si les énigmes sont résolues. Si vous parvenez à résoudre les énigmes basées sur les tables de multiplication et à replacer le plus de pierres possible à leur emplacement d'origine, la porte s'ouvrira pour vous sur de précieux trésors.

Contenu du jeu

- 1 mur aux énigmes (grand plateau de jeu)
- 1 circuit (petit plateau de jeu)
- 100 plaquettes-mosaïques
- 23 cartes à jouer
- 1 sablier
- 4 aventuriers
- 1 règle du jeu

Avant de commencer à jouer

Détachez avec précaution les 100 plaquettes-mosaïques des plaques fournies. Vous pouvez ensuite jeter le reste des plaques.

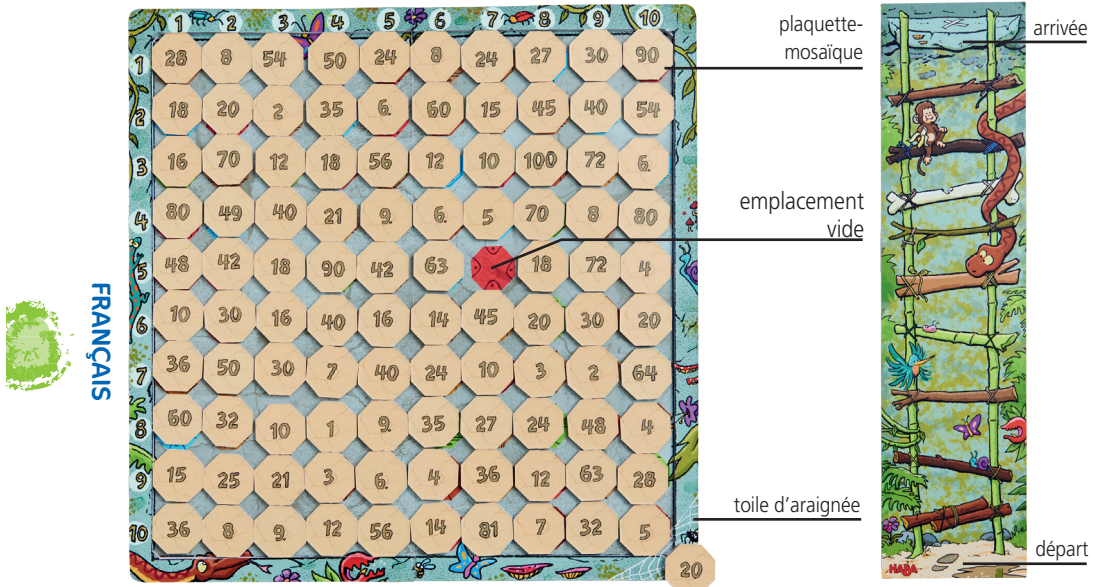


FRANÇAIS



Préparatifs du jeu pour toutes les variantes

Placez le grand plateau de jeu (mur aux énigmes) ouvert au milieu de la table. Mélangez les 100 plaquettes-mosaïques et placez-les avec le côté clair visible, dans n'importe quel ordre sur le mur aux énigmes. Les chiffres doivent être tous posés de façon à les lire facilement.



Prenez une plaquette-mosaïque du mur aux énigmes et posez-la avec le côté clair visible sur la toile d'araignée (coin en bas à droite du mur), pour laisser un emplacement vide. Selon la variante, vous pourrez avoir besoin du circuit, des figurines, des cartes à jouer et du sablier.

Conseils pour toutes les variantes

- Lorsque c'est au tour d'un joueur, il peut tourner le plateau de jeu pour pouvoir bien lire les nombres.
- Il y a aussi plusieurs plaquettes-mosaïques avec le même nombre. Dans ce cas, le joueur peut choisir n'importe laquelle.
- Il est possible que la plaquette-mosaïque qui se trouve sur la toile d'araignée doive être utilisée plus tard. Le joueur dont c'est le tour la prend et la pose dans le mur aux énigmes. Il choisit ensuite sur le plateau une nouvelle plaquette-mosaïque côté clair visible, la sort et la pose sur la toile d'araignée. Il y a un nouvel emplacement vide.

Jeu de base - Course sur l'échelle au trésor pour 2 à 4 joueurs

Accessoires nécessaires :

- 1 mur aux énigmes (grand plateau de jeu)
- 1 circuit (petit plateau de jeu)
- 100 plaquettes-mosaïques
- 23 cartes à jouer
- 4 figurines aventuriers

Préparatifs

Voir « Préparatifs du jeu pour toutes les variantes »

Posez le circuit à côté du plateau de jeu. Chaque joueur choisit un aventurier et le pose sur la case départ (= la plus basse de l'échelle). Les aventuriers en trop retournent dans la boîte et ne sont pas utilisés.

Mélangez les 23 cartes et empilez-les faces cachées comme pioche à côté du plateau de jeu. Chaque joueur pioche trois cartes et les prend en main faces cachées. Le reste est placé comme pile de pioche à côté du plateau de jeu.

FRANÇAIS



Déroulement de la partie

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence :

Regarde l'emplacement libre dans le mur aux énigmes et calcule le nombre qui va à cet endroit. Pour cela, il faut multiplier deux chiffres ensemble : le chiffre qui se trouve au-dessus de la colonne et celui à gauche au début de la ligne.

As-tu trouvé le résultat ? Recherche une plaquette-mosaïque avec le nombre que tu as calculé dans le mur aux énigmes. Prends la plaquette-mosaïque correspondante et tourne-la afin de comparer la couleur au dos avec celle de l'emplacement vide.

La plaquette-mosaïque est de la même couleur que l'emplacement vide du mur ?

Super, ta multiplication est correcte ! Tu peux monter d'un échelon avec ton aventurier. Pose la plaquette-mosaïque avec le côté coloré visible dans l'emplacement vide. Ton tour est terminé.

La plaquette-mosaïque n'est pas de la même couleur que l'emplacement vide dans le mur ?

Domage ! Repose la plaquette-mosaïque côté clair visible à l'emplacement où tu l'as prise. Ton tour est terminé.

Vérifiez vos cartes après chaque tour. Si l'un des nombres figurant dans votre jeu de cartes est correctement placé dans le mur, le joueur pose la carte face visible devant lui, et grimpe d'un échelon, même si un autre joueur a placé le nombre correctement. A chaque carte posée, prenez une nouvelle carte dans la pioche tant qu'il y en a.

Si un joueur a pris une carte dans la pioche dont le chiffre est déjà à la bonne place sur le plateau de jeu, il met directement la carte devant lui et gravit un échelon. Il reprend une carte dans la pioche.

Exemple :

C'est le tour d'Antoine. L'emplacement vide sur le plateau de jeu correspond au croisement du 7 dans la colonne supérieure et du 5 sur la ligne à gauche. Antoine multiplie les deux chiffres et obtient 35. Il recherche alors une plaquette-mosaïque avec le nombre 35, la prend sur le plateau de jeu, la tourne et vérifie sa couleur et celle de l'emplacement vide. Puis il place la plaquette-mosaïque avec le bon nombre côté coloré visible dans l'emplacement vide et avance d'un échelon avec son aventurier.



FRANÇAIS



Emile vérifie ses cartes. Il pose la carte avec le nombre 35 devant lui et son aventurier monte d'un échelon. Ensuite, il prend une nouvelle carte dans la pioche. La carte indique le nombre 10. Ce nombre n'a pas encore été mis à la bonne place sur le plateau de jeu, il ne peut donc pas encore poser cette carte.

Il y a un nouvel emplacement vide sur le plateau de jeu, qui correspond au croisement du 4 dans la colonne supérieure et du 2 sur la ligne à gauche. Maintenant, c'est au tour de Paula. Elle tourne le plateau de jeu vers elle et commence à compter.

Fin de la partie

Si un joueur et son aventurier atteignent le dernier échelon, on finit le tour déjà commencé. Si un joueur a atteint le dernier échelon tout seul, il gagne la partie et peut se réjouir des précieux trésors présents dans les immenses tours, qu'il peut admirer depuis la plateforme. Si à la fin du tour, deux joueurs ou plus sont arrivés en haut de l'échelle, le gagnant est celui qui a le moins de cartes de jeu posées devant lui. Ses bonnes capacités de calcul lui ont permis d'arriver au but plus rapidement. Les joueurs qui sont à égalité sont tous gagnants.

Variante - Le sprint de la multiplication pour 2 à 4 aventuriers expérimentés

Accessoires nécessaires :

- 1 mur aux énigmes (grand plateau de jeu)
- 1 circuit (petit plateau de jeu)
- 100 plaquettes-mosaïques
- 23 cartes à jouer
- 1 sablier
- 4 aventuriers

FRANÇAIS



Préparatifs

Voir « Préparatifs pour toutes les variantes », mais ne prenez pas encore de plaquette-mosaïque du mur aux énigmes. Posez le circuit à côté du plateau de jeu. Chaque joueur choisit un aventurier et le met sur la case départ (= la plus basse de l'échelle). Les aventuriers en trop retournent dans la boîte et ne sont pas utilisés. Préparez le sablier et les cartes de jeu.

Déroulement de la partie

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence.

Le joueur situé à ta gauche prend une plaquette-mosaïque au hasard, côté clair visible, dans le mur aux énigmes, la pose sur la toile d'araignée et retourne immédiatement le sablier. Il s'agit maintenant de multiplier assez rapidement. Regarde l'emplacement libre dans le mur aux énigmes et calcule le nombre qui va à cet endroit. Pour cela, tu dois multiplier les deux chiffres situés sur les bords (voir le jeu précédent). As-tu calculé le nombre ? Recherche une plaquette-mosaïque avec le nombre calculé dans le mur aux énigmes. Prends la plaquette-mosaïque correspondante dans le mur et tourne-la pour comparer sa couleur avec celle de l'emplacement vide.

La plaquette-mosaïque est de la même couleur que l'emplacement vide du mur ?

Super, ta multiplication est correcte ! Ton compagnon de jeu fait grimper ton aventurier d'un échelon. Pose la plaquette-mosaïque côté coloré visible dans l'emplacement vide. Si le sablier ne s'est pas encore arrêté, tu peux tout de suite chercher la plaquette-mosaïque suivante.

La plaquette-mosaïque n'est pas de la même couleur que l'emplacement vide du mur ?

Domage ! Repose la plaquette-mosaïque côté clair visible à l'emplacement où tu l'as pris. Si le sablier ne s'est pas encore arrêté, tu peux tout de suite réessayer.

Tu peux chercher aussi longtemps que le sablier te le permet. Lorsque tout le sable est écoulé, ton compagnon de jeu crie « Stop! ». Ce n'est pas grave si tu te trompes plusieurs fois. Aucun point ne te sera enlevé. Une fois le sablier arrêté, tu reposes la plaquette-mosaïque qui se trouve sur la toile d'araignée, côté clair visible, dans l'emplacement vide sur le plateau de jeu.



FRANÇAIS

C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Important : Si un joueur et sa figurine arrivent en haut de l'échelle, il recommence au début et reçoit une carte en récompense. Rassemblez ces cartes-récompenses faces cachées devant vous.

Fin de la partie

Si un joueur et son aventurier atteignent le haut de l'échelle pour la deuxième fois, et obtiennent donc une deuxième carte de récompense, il continue à jouer jusqu'à ce que le sable soit écoulé dans le sablier. Ensuite, les autres joueurs terminent le tour commencé.

Un joueur a gagné deux cartes à lui tout seul ? Il gagne la partie et peut se réjouir des précieux trésors qui se trouvent dans les immenses tours.

Si à la fin du dernier tour, deux joueurs ou plus ont deux cartes de récompense, le gagnant est celui qui est arrivé le plus haut après avoir dépassé le dernier échelon.

S'il y a égalité entre les joueurs, ils sont tous gagnants.

Variante coopérative pour toute une équipe d'expédition et variante solo pour les aventuriers solitaires

Vous n'aurez besoin que du mur aux énigmes et des plaquettes-mosaïque. Le circuit et les cartes ne sont pas nécessaires.

L'objectif est de placer correctement (ensemble) toutes les plaquettes-mosaïque dans le mur.

Si vous voulez, vous pouvez aussi noter le temps total que vous mettez pour réaliser toutes les multiplications. A la prochaine partie, vous essayerez d'améliorer votre propre résultat !

Avonturier 1x1

Een uitdagend rekenavontuur voor 1 tot 4 spelers vanaf 7 jaar.

Auteur: Wolfgang Borkner

Illustraties: Tobias Dahmen

Speelduur: ca. 20 minuten

Spelidee

Diep in het ondoordringbare regenwoud ligt een mythische stad van goud. Vele avonturiers hebben al geprobeerd om de oneindige rijkdommen van de stad, die in de metershoge torens verstopt zitten, te bereiken. Helaas moesten ze allemaal gedesilluseerd opgeven. Jullie expeditie heeft het bijna gered! Er hoeft nog maar één hindernis te worden overwonnen: de ingang tot de stad wordt versperd door een reusachtige poort met raadselachtige opgaven. Alleen als jullie het voor elkaar krijgen om de raadsels met behulp van de tafels van vermenigvuldiging op te lossen en liefst zoveel mogelijk stenen van de wand weer op hun oorspronkelijke plek te brengen, gaat de poort naar de waardevolle schatten, voor jullie open.

Spelinhoud

- 1 raadselwand (groot spelbord)
- 1 loopparcours (klein spelbord)
- 100 mozaïekplaatjes
- 23 speelkaarten
- 1 zandloper
- 4 avonturiers
- 1 spelregelboekje

Voor het eerste spel

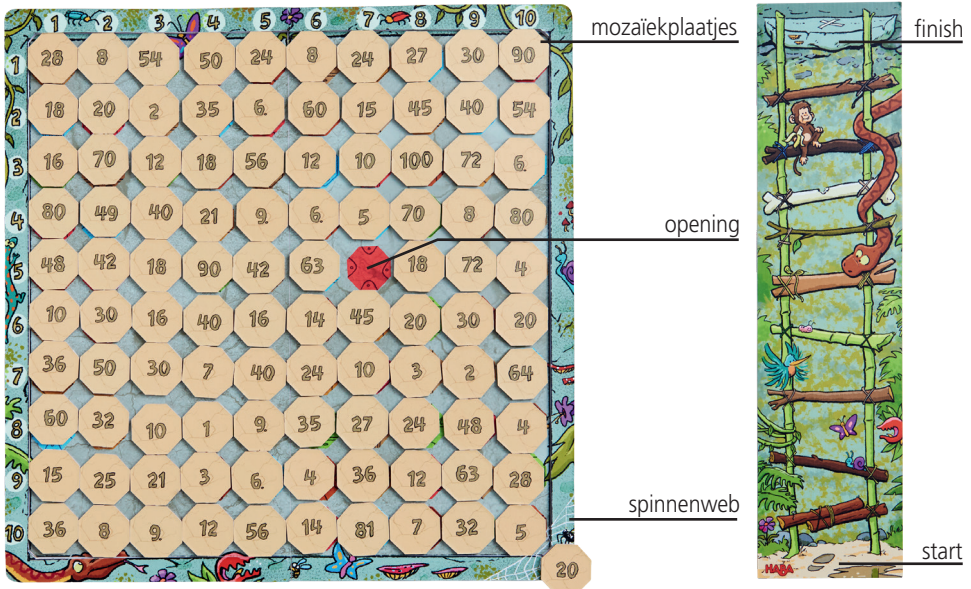
Druk de 100 mozaïekplaatjes voorzichtig uit het karton. Het overtollige karton heb je niet meer nodig en mag je weggooien.



Spelvoorbereiding voor alle spelvarianten

Leg het grote spelbord (raadselwand) opengeklapt midden op de tafel.

Meng de 100 mozaïekplaatjes en leg ze met de lichtgekleurde zijde naar boven, in willekeurige volgorde in de raadselwand. Hierbij zouden alle getallen in dezelfde leesrichting gesorteerd moeten zijn.



NEDERLANDS

Neem een willekeurig mozaïekplaatje uit de raadselwand en leg het met de lichtgekleurde zijde naar boven op het spinnenweb in de hoek, rechtsonder van de raadselwand, zodat er een opening ontstaat.

Afhankelijk van de spelvariant zijn ook het loopparcours, de spelfiguren, de speelkaarten en de zandloper nodig.

Opmerking voor alle spelvarianten

- Als een bepaalde speler aan de beurt is, mag hij het spelbord altijd zo draaien, dat hij de getallen goed kan lezen.
- Er zijn ook meerdere mozaïekplaatjes met hetzelfde getal. In dat geval mag de speler er een willekeurig van uitzoeken.
- Het is mogelijk dat het mozaïekplaatje dat op het spinnenweb ligt, later weer nodig is. De speler die aan de beurt is, pakt dit en legt het in de raadselwand. Hij kiest vervolgens een ander mozaïekplaatje dat nog met de lichtgekleurde zijde naar boven op het spelbord ligt, pakt dit en legt het op het spinnenweb. Zo ontstaat er een nieuwe opening.

Basisspel – wedstrijd op de schatladder voor 2 - 4 spelers

Benodigd spelmateriaal:

- 1 raadselwand (groot spelbord)
- 1 loopparcours (klein spelbord)
- 100 mozaïekplaatjes
- 23 speelkaarten
- 4 avonturier-spelfiguren

Vorbereiding van het spel

Zie „Spelvoorbereiding voor alle spelvarianten“.

Leg ook het loopparcours naast het spelbord. Elke speler kiest een avonturier en zet hem op het onderste startveld van de ladder. Overtollige avonturiers keren terug naar de doos en zijn niet nodig.

Schud de 23 speelkaarten en leg deze omgekeerd als stapel naast het spelbord. Elke speler trekt vervolgens drie speelkaarten en neemt ze onzichtbaar voor de anderen in de hand. De rest blijft als stapel om bij te trekken, naast het spelbord liggen.

Verloop van het spel

Jullie spelen met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint:

Bekijk het open veld in de raadselwand en bereken welk getal op deze positie past. Hiervoor moeten twee getallen met elkaar vermenigvuldigd worden: het getal dat bovenaan de kolom staat en het getal dat links aan het begin van de regel staat.

Heb je het uitgerekend? Zoek dan in de raadselwand naar een mozaïekplaatje met het berekende getal. Haal het betreffende mozaïekplaatje uit de raadselwand en draai het om, zodat het kleursymbool op de achterzijde met dat van het open veld vergeleken kan worden.

Heeft het mozaïekplaatje dezelfde kleur als het open veld in de wand?

Super, goed uitgerekend! Je mag met jouw avonturier op de ladder een trede naar boven klimmen. Leg het mozaïekplaatje met de kleur naar boven in de opening. Daarmee is jouw beurt voorbij.

Heeft het mozaïekplaatje niet dezelfde kleur als het open veld in de wand?

Helaas. Leg het mozaïekplaatje dan met de lichtgekleurde zijde naar boven terug op de plek waar je het hebt weggehaald. Daarmee is jouw beurt voorbij.



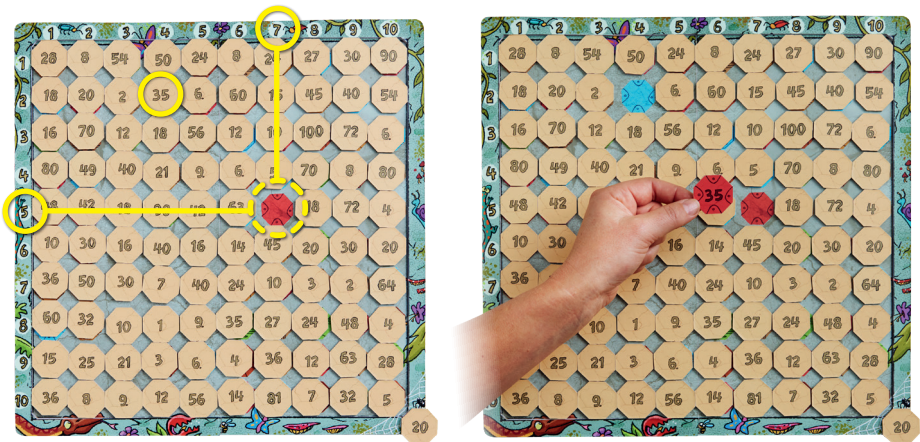
Controleer na elke beurt jullie speelkaarten. Als een van de getallen die op jullie speelkaarten te vinden is, correct in de wand is geplaatst, mag de speler de betreffende kaart voor zich leggen en op de ladder een trede naar boven klimmen – ook als een medespeler het getal juist geplaatst heeft. Voor elke neergelegde speelkaart moet een kaart van de stapel worden bijgetrokken – zolang de voorraad strekt.

Als een speler een kaart van de stapel heeft getrokken, waarvan het cijfer al op de juiste plek op het spelbord ligt, mag hij die ook voor zich neerleggen en op de ladder een trede naar boven klimmen. Aansluitend dient hij weer een kaart van de stapel te trekken.

Voorbeeld:

Anton is aan de beurt. De opening op het spelbord is in de kolom met het cijfer 7 op de bovenrand en in de regel met het cijfer 5 op de linkerrand. Anton vermenigvuldigt de twee cijfers met elkaar en krijgt als resultaat 35. Hij zoekt vervolgens naar een mozaïekplaatje met het getal 35, haalt dit van het spelbord, draait het om en controleert het kleursymbool met dat van de opening. Aansluitend mag hij het correct berekende mozaïekplaatje met de gekleurde symboolzijde naar boven in de opening leggen en met zijn avonturier op de ladder één trede naar boven klimmen.

NEDERLANDS



Emiel controleert zijn speelkaarten en mag de kaart met het getal 35 voor zich neerleggen. Ook hij mag met zijn avonturier op de ladder één trede naar boven klimmen. Aansluitend dient hij een nieuwe kaart van de stapel te trekken. Op de kaart staat het getal 10. Deze is op het spelbord nog niet op de juiste plek neergelegd en daarom mag hij deze speelkaart nog niet wegleggen.

Op het spelbord is een nieuwe opening in de kolom met het cijfer 4 op de bovenrand en in de regel met het cijfer 2 op de linkerrand ontstaan. Nu is Paula aan de beurt. Zij draait het spelbord en begint te rekenen.

Einde van het spel

Als een speler met zijn avonturier de laatste sport op de ladder heeft bereikt, wordt de begonnen ronde nog uitgespeeld. Als een speler alleen de laatste trede van de ladder heeft bereikt, wint hij het spel en krijgt hij de kostbare schatten in de metershoge torens, die hij vanaf het platform al kan zien.

Als aan het eind van een ronde twee of meer spelers bovenaan de ladder zijn aangekomen, dan wint degene die het minste aantal speelkaarten voor zich heeft liggen. Het is hem gelukt om het doel te bereiken met uitstekende rekenvaardigheid.

Als meerdere spelers hetzelfde aantal kaarten voor zich heeft, winnen de betreffende spelers gezamenlijk.

Spelvariant: tafels- vermenigvuldiging-sprint voor 2 - 4 ervaren avonturiers

Benodigd speelmateriaal:

- 1 raadselwand (groot spelbord)
- 1 loopparcours (klein spelbord)
- 100 mozaïekplaatjes
- 23 speelkaarten
- 1 zandloper
- 4 avonturiers

Vorbereiding van het spel

zie „Spelvoorbereiding voor alle spelvarianten“, maar pak nog geen mozaïekplaatjes uit de raadselwand.

Leg ook het loopparcours naast het spelbord. Elke speler kiest een avonturier en zet hem op het onderste startveld van de ladder. Overtollige avonturiers keren terug naar de doos en zijn niet nodig. Houd de zandloper en de speelkaarten gereed.

Verloop van het spel

Jullie spelen met de wijzers van de klok mee. De oudste speler begint.

Jouw linker medespeler pakt een willekeurig mozaïekplaatje, dat met de lichtgekleurde zijde naar boven in de raadselwand ligt, legt het op het spinnenweb en draait direct de zandloper om. Nu is het zaak om zo snel mogelijk te vermenigvuldigen. Bekijk de vrije plek in de raadselwand en bereken welk getal op deze positie past. Hiervoor moet je de twee getallen op de randen van het spelbord met elkaar vermenigvuldigen (zie basisspel). Heb je het getal uitgerekend? Zoek vervolgens in de raadselwand naar het mozaïekplaatje met het berekende getal. Haal het betreffende mozaïekplaatje uit de raadselwand en draai het om, zodat het kleursymbool op de achterzijde met dat van het open veld vergeleken kan worden.



Heeft het mozaïekplaatje dezelfde kleur als het open veld in de wand?

Super, goed uitgerekend! Je medespeler mag jouw avonturier op de ladder een trede naar boven laten klimmen. Leg het mozaïekplaatje met de kleur naar boven in de opening. Als de zandloper nog niet is doorgelopen, mag je direct het volgende mozaïekplaatje zoeken.

Heeft het mozaïekplaatje niet dezelfde kleur als het open veld in de wand?

Helaas. Leg het mozaïekplaatje dan met de lichtgekleurde zijde naar boven terug op de plek waar je het hebt weggehaald. Als de zandloper nog niet is doorgelopen, mag je het direct nog eens proberen.

Je kunt net zo lang doorzoeken, tot de zandloper is doorgelopen en jouw medespeler „Stop!“ roept. Hoe vaak je je vergist, speelt geen rol. Hiervoor worden geen punten afgetrokken. Nadat de zandloper is doorgelopen, mag je het mozaïekplaatje dat op het spinnenweb ligt, weer met de lichtgekleurde zijde naar boven op de open plek op het spelbord leggen.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

Belangrijk: Als een speler met een spelfiguur bovenaan de ladder eindigt, begint hij weer van voren af aan bij start en krijgt hij een speelkaart als beloning. Leg de beloningskaarten verdekt voor je neer.

Einde van het spel

Als een speler met zijn avonturier voor de tweede keer de bovenkant van de ladder bereikt en daarmee zijn tweede beloningskaart ontvangt, speelt hij nog door tot de zandloper is doorgelopen. Daarna mogen de andere spelers de begonnen ronde nog ten einde spelen. Heeft een enkele speler twee beloningskaarten? Dan wint hij het spel en wint hij de schatten in de metershoge torens.

Als er aan het eind van de laatste ronde twee of meer spelers twee beloningskaarten in bezit hebben, dan wint degene die na de laatste beklimming van de ladder weer het hoogst is geëindigd.

Als het dan nog steeds gelijk staat, winnen de betreffende spelers gezamenlijk.

Een coöperatieve variant voor een expeditieteam en een solovariant voor eenzame avonturiers

Jullie hebben alleen de raadselwand en de mozaïekplaatjes nodig. Het loopparcours en de speelkaarten worden niet gebruikt.

Doel is om (gezamenlijk) alle mozaïekplaatjes correct in de wand te plaatsen. Als jullie willen, kunnen jullie hierbij ook de totale tijd opnemen en telkens weer proberen om jullie eigen resultaat te verbeteren.

La Aventura de las Tablas



Una emocionante aventura de tablas de multiplicar para 1 a 4 jugadores a partir de los 7 años.

Autor: Wolfgang Borkner
Ilustraciones: Tobias Dahmen
Duración de una partida: aprox. 20 minutos

Idea de juego

En lo más profundo de la impenetrable selva tropical se levanta una legendaria ciudad de oro. Muchos aventureros han intentado alcanzar esas enormes riquezas de la ciudad que yacen en el interior de sus altas torres. Sin embargo, todos ellos tuvieron que desistir de su empeño. ¡Vuestra expedición casi lo ha conseguido! Sólo tenéis que superar un último obstáculo: la entrada a la ciudad está cerrada con una imponente puerta que sólo puede abrirse después de cálculos enigmáticos. Sólo si conseguís solucionar el enigma con ayuda de las tablas de multiplicar y colocáis el mayor número de fichas del muro en su lugar original, se abrirá la puerta para vosotros y tendréis acceso a los valiosísimos tesoros.

Contenido del juego

- 1 muro de las incógnitas (tablero grande de juego)
- 1 recorrido (tablero pequeño de juego)
- 100 fichas de mosaico
- 23 cartas
- 1 reloj de arena
- 4 aventureros
- 1 instrucciones del juego

Antes de jugar por primera vez

Desprender con cuidado las 100 fichas de mosaico de los marcos. A continuación podéis tirar los marcos.

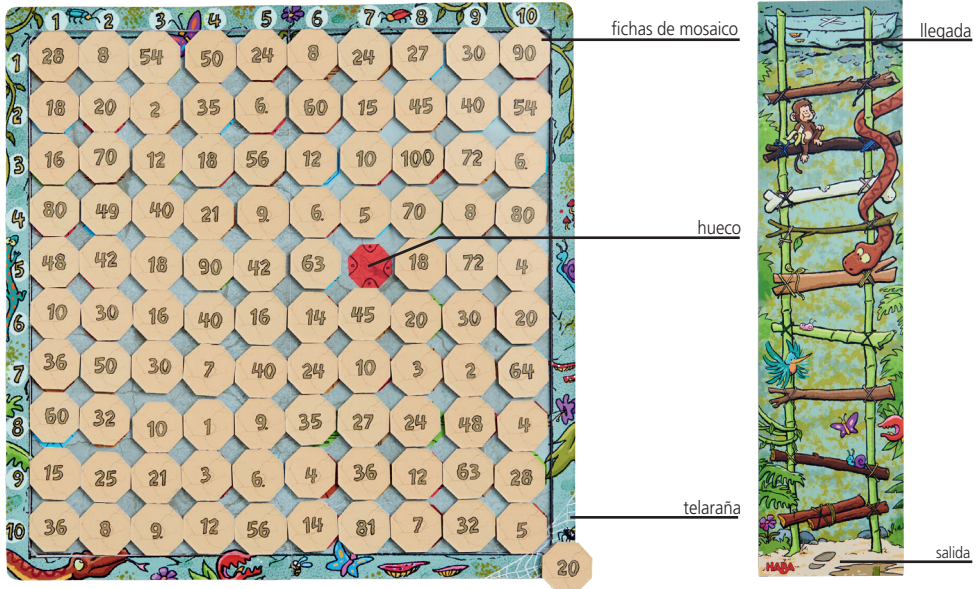


ESPAÑOL



Preparativos para todas las variantes del juego

Colocad el tablero grande de juego (muro de las incógnitas) abierto en el centro de la mesa. Mezclad las 100 fichas de mosaico y colocadlas con la cara de color claro boca arriba en el muro de las incógnitas. No importa el orden, pero sí tienen que estar colocados todos los números en el mismo sentido de lectura.



Coged una ficha de mosaico cualquiera del muro de las incógnitas y colocadla con la cara de color claro boca arriba encima de la telaraña situada en la esquina inferior derecha del muro de las incógnitas, de modo que se origina un hueco en el mosaico.

Dependiendo de la variante del juego necesitaréis asimismo el recorrido, las figuritas, las cartas y el reloj de arena.



ESPAÑOL

Indicaciones para todas las variantes del juego:

- Cuando le toque el turno a un jugador, éste podrá girar el tablero de juego de manera que pueda leer bien los números.
- Hay varias fichas de mosaico con el mismo número. En ese caso, el jugador podrá elegir una cualquiera de ellas.
- Es posible que se necesite posteriormente la ficha de mosaico que está en la telaraña. El jugador en posesión del turno la cogerá y la pondrá en el muro de las incógnitas. A continuación se decidirá simplemente por una nueva ficha que todavía esté con la cara de color claro boca arriba en el tablero de juego; la sacará y la pondrá encima de la telaraña. De esta manera se originará un nuevo hueco.

Juego básico: Carrera por la escalera del tesoro, para 2 - 4 jugadores

Material de juego necesario:

- 1 muro de las incógnitas (tablero grande de juego)
- 1 recorrido (tablero pequeño de juego)
- 100 fichas de mosaico
- 23 cartas
- 4 figuritas de aventurero

Preparativos

Véase «Preparativos para todas las variantes del juego»

Colocad el recorrido junto al tablero de juego. Cada jugador elige una figurita de aventurero y la coloca en la casilla de salida, por debajo del último peldaño de la escalera. Se devolverán a la caja los aventureros sobrantes porque no se van a emplear.

Mezclad las 23 cartas y ponedlas formando un mazo con las cartas boca abajo junto al tablero de juego. Ahora, cada jugador cogerá tres cartas y las mantendrá en la mano sin que se las vea nadie. El resto de las cartas permanecerá en el mazo junto al tablero de juego.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más pequeño:

Mira la casilla libre en el muro de las incógnitas y calcula qué número encaja en esa posición. Para ello tendrás que multiplicar el número en la parte superior de esa columna por el número del extremo izquierdo de la fila que corresponde a esa casilla.

¿Has calculado el resultado? Entonces busca en el muro de las incógnitas una ficha de mosaico con el número resultante de la multiplicación. Coge la correspondiente ficha del muro de las incógnitas y dale la vuelta para comparar el símbolo de color del dorso con el de la casilla libre.

La ficha, ¿muestra el mismo símbolo de color que la casilla libre en el muro?

¡Bravo, has multiplicado bien! Sube un peldaño de la escalera con tu aventurero. Coloca la ficha con la cara del símbolo de color boca arriba. Tu jugada acaba aquí.

La ficha, ¿no muestra el mismo símbolo de color que la casilla libre en el muro?

¡Mala suerte! Devuelve la ficha, con la cara de color claro boca arriba, al lugar del que la has sacado. Se ha acabado tu jugada.

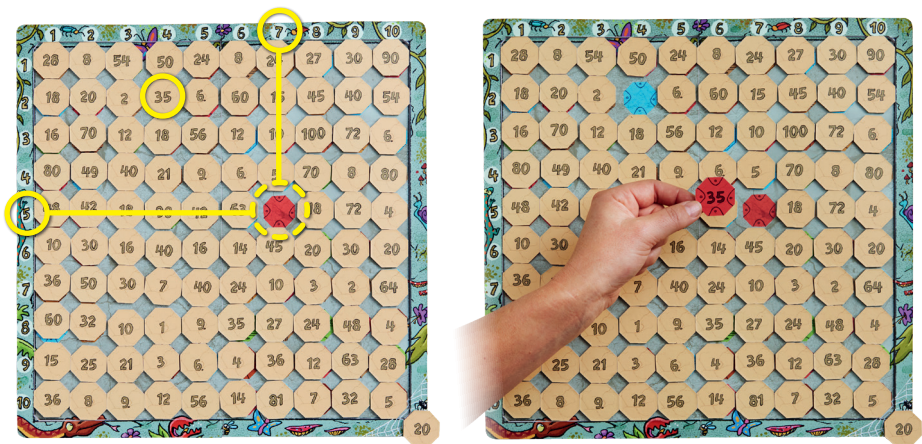
ESPAÑOL



Examinad vuestras cartas después de cada jugada. Si un número fue colocado correctamente en el muro y ese número puede verse también en vuestras cartas, podréis colocaros esa carta delante de vosotros, boca arriba, y subir un peldaño en la escalera aunque haya sido un compañero de juego quien haya colocado correctamente el número. Por cada carta depositada, cogeréis una carta del mazo, siempre y cuando queden cartas en él. Si un jugador saca una carta del mazo, cuya cifra ya está en la posición correcta del tablero de juego, también podrá colocársela delante y subir un peldaño de la escalera. A continuación cogerá otra carta del mazo.

Ejemplo:

Es el turno de Antonio. El hueco en el tablero de juego está en la columna del número 7 (margen superior) y la línea del número 5 (margen izquierdo). Antonio multiplica los dos números y obtiene el resultado de 35. Ahora buscará una ficha de mosaico con el número 35, la sacará del tablero de juego, le dará la vuelta y comprobará el símbolo de color con el color del agujero. Acto seguido pondrá la ficha acertada correctamente en el hueco con la cara del color boca arriba y subirá un peldaño en la escalera.



ESPAÑOL

Emilio examina sus cartas y puede colocarse delante la carta que tiene con el número 35. También él puede subir un peldaño en la escalera con su aventurero. A continuación cogerá otra carta del mazo. Esta carta muestra el número 10. Este número todavía no ha sido colocado correctamente en el tablero de juego; por este motivo no puede depositar esta carta.

En el tablero de juego ha surgido un hueco nuevo en la columna del número 4 (margen superior) la línea del número 2 (margen izquierdo). Ahora es el turno de Paula. Girará el tablero de juego para ver bien los números y comenzará con el cálculo.

Final del juego

Cuando un jugador alcanza el último peldaño de la escalera, se jugará la ronda iniciada hasta el final. Si un jugador alcanza en solitario el último peldaño, entonces ganará la partida y se pondrá contento con los valiosos tesoros que contienen las altas torres que ya puede ver desde esa plataforma.

Si al acabar la ronda se encontraran dos o más jugadores en el final de la escalera, ganará aquel jugador con el menor número de cartas cumplidas que tenga delante. Será quien haya conseguido llegar a la meta exhibiendo las mejores artes calculatorias.

Si todavía persistiera el empate, entonces habrán ganado juntos los jugadores correspondientes.

Variante del juego: Sprint de multiplicaciones, para 2 - 4 aventureros expertos

Material de juego necesario:

- 1 muro de las incógnitas (tablero grande de juego)
- 1 recorrido (tablero pequeño de juego)
- 100 fichas de mosaico
- 23 cartas
- 1 reloj de arena
- 4 aventureros

Preparativos

Véase «Preparativos para todas las variantes del juego», pero no cojáis todavía ninguna ficha de mosaico del muro de las incógnitas. Colocad el recorrido al lado del tablero de juego. Cada jugador elige un aventurero y lo coloca en la casilla de salida, por debajo del último peldaño de la escalera. Se devolverán a la caja los aventureros sobrantes porque no se van a utilizar. Tened a mano el reloj de arena y las cartas.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más mayor:

El jugador que está a tu izquierda coge una ficha cualquiera que esté con la cara de color claro boca arriba en el muro de las incógnitas, lo coloca encima de la telaraña y da la vuelta de inmediato al reloj de arena. Ahora lo que hay que hacer es multiplicar a toda pastilla. Fíjate en la posición libre en el muro de las incógnitas y calcula qué número encaja en esa posición. Para ello tendrás que multiplicar ambas cifras de los márgenes del tablero de juego (columna por fila, véanse las instrucciones del juego básico). ¿Has calculado el número resultante? Entonces busca en el muro de las incógnitas la ficha de mosaico con ese número obtenido en el cálculo. Coge la correspondiente ficha del muro de las incógnitas y dale la vuelta para comparar el símbolo de color del dorso con el color del hueco.



La ficha, ¿muestra el mismo símbolo de color que la casilla libre en el muro?

¡Estupendo, has multiplicado correctamente! Tu compañero de juego tiene que subir un peldaño a tu aventurero en la escalera. Coloca la ficha con la cara del símbolo de color boca arriba en el hueco. Si todavía no se ha agotado la arena del reloj, puedes buscar de inmediato la siguiente ficha.

La ficha, ¿no muestra el mismo símbolo de color que la casilla libre en el muro?

¡Mala suerte! Vuelve a colocar la ficha, con la cara de color claro boca arriba, en el sitio de donde la sacaste. Si todavía no se ha agotado la arena del reloj, puedes volver a intentarlo otra vez.

Puedes seguir intentándolo hasta que la arena del reloj se agote y tu compañero exclame: «¡Alto!». No importa las veces que te equivoques. No se te quitará ningún punto. Después de que se haya agotado la arena del reloj, pon de nuevo la ficha de mosaico que está encima de la telaraña en el hueco libre del tablero de juego con la cara de color claro boca arriba.

Ahora es el turno del siguiente jugador.

Importante: Si un jugador consigue llegar al final de la escalera con su figurita, comenzará de nuevo en la casilla de salida y recibirá una carta de premio. Guardad estas cartas de premio boca abajo y colocadlas delante de vosotros.

Final del juego

Cuando un jugador consiga llegar por segunda vez con su aventurero al final de la escalera y reciba así su segunda carta de premio, seguirá jugando hasta que se agote la arena del reloj. A continuación, los demás jugadores podrán jugar hasta el final de la ronda iniciada.

¿Sólo hay un jugador con dos cartas de premio? Entonces será el ganador y podrá hacerse con los valiosos tesoros contenidos en las altas torres.

Si tras acabar la última ronda hubiera dos o más jugadores con dos cartas de premio, ganará aquél que tras el último paso por la casilla de salida haya llegado más alto en la escalera.

Si sigue existiendo empate, entonces ganarán conjuntamente los jugadores correspondientes.



ESPAÑOL

Variante cooperativa para una expedición en equipo y una variante en solitario para un aventurero solo

Sólo necesitaréis el muro de las incógnitas y las fichas de mosaico. No se precisan aquí el recorrido ni las cartas.

El objetivo es (conjuntamente) colocar correctamente en el muro las fichas. Si queréis, podéis cronometrar el tiempo total y volver a intentarlo una y otra vez para superar vuestros propios resultados.

Avventura 1x1

Un'impegnativa avventura con le tabelline per 1 - 4 giocatori a partire da 7 anni.

Autore: Wolfgang Borkner

Illustrazioni: Tobias Dahmen

Durata del gioco: ca. 20 minuti

Idea di gioco

Nel cuore dell'impenetrabile foresta pluviale c'è una leggendaria città d'oro. Molti avventurieri hanno già tentato di arrivare fino alle incommensurabili ricchezze della città, che giacciono nascoste nelle torri alte molti metri, ma tutti hanno dovuto desistere con loro grande disappunto. La vostra spedizione è quasi riuscita a farcela! Vi resta ancora da superare solo un ostacolo: l'ingresso in città è bloccato da un'imponente porta con accessi misteriosi. Solo se riuscirete a risolvere l'indovinello mediante le tabelline e a ricollocare nel punto originale il maggior numero di pietre delle mura, per voi si aprirà la porta verso i preziosi tesori.

Contenuto

- 1 parete enigma (tabellone grande)
- 1 percorso di gara (tabellone piccolo)
- 100 tavolette mosaico
- 23 carte da gioco
- 1 clessidra
- 4 avventurieri
- 1 istruzioni di gioco

Prima di cominciare a giocare

Staccate con delicatezza le 100 tavolette mosaico dai pannelli contenuti nella confezione. Potete poi eliminare i pannelli.

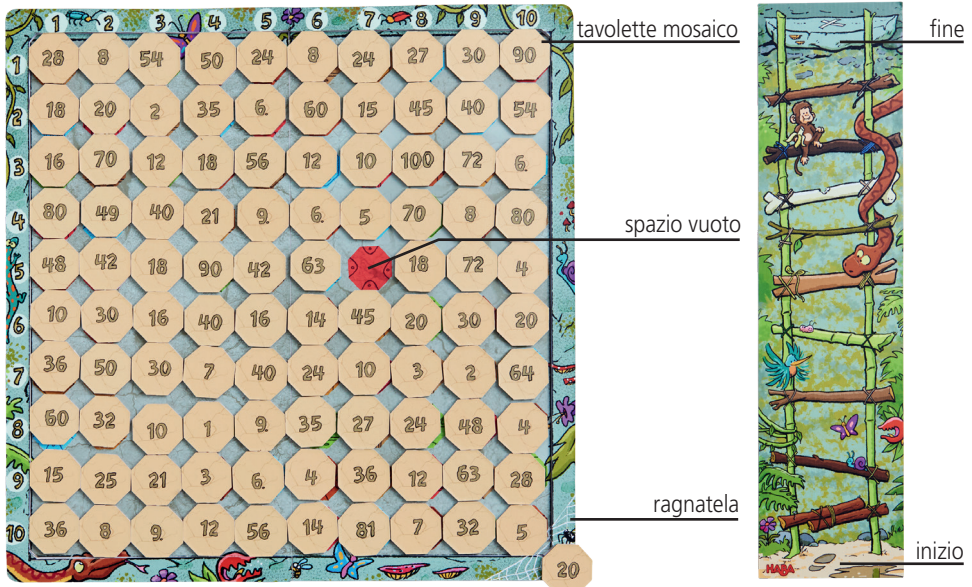


ITALIANO

Preparazione del gioco per tutte le varianti di gioco

Mettete il tabellone grande (parete enigma) aperto al centro del tavolo.

Mescolate le 100 tavolette mosaico e mettetele in sequenza casuale sulla parete enigma con il lato chiaro rivolto verso l'alto. Tutti i numeri devono essere disposti nella stessa direzione di lettura.



Prendete una tavoletta mosaico a piacere dalla parete enigma e mettetela, con il lato chiaro verso l'alto, sulla ragnatela dell'angolo inferiore destro della parete enigma, in modo da creare uno spazio vuoto.

A seconda della variante di gioco vi serviranno anche il percorso di gara, le figure di gioco, le carte da gioco e la clessidra.

Indicazioni per tutte le varianti di gioco

- Il giocatore di turno può sempre girare il tabellone in modo da leggere bene i numeri.

- Ci sono più tavolette mosaico con lo stesso numero. In questo caso il giocatore può sceglierne una a piacere.

- E' possibile che la tavoletta mosaico che si trova sulla ragnatela sia di nuovo necessaria durante il gioco. Il giocatore di turno la prende e la mette sulla parete enigma. Poi sceglie semplicemente una nuova tavoletta mosaico che si trova ancora sul tabellone con il lato chiaro rivolto verso l'alto, la prende e la mette sulla ragnatela. In questo modo si crea un altro spazio vuoto.



ITALIANO

Gioco principale - Gara sulla scala del tesoro per 2 - 4 giocatori

Materiale necessario:

- 1 parete enigma (tabellone grande)
- 1 percorso di gara (tabellone piccolo)
- 100 tavolette mosaico
- 23 carte da gioco
- 4 figure di gioco avventurieri

Prima di cominciare

vedi "Preparazione del gioco per tutte le varianti di gioco"

Mettete il percorso di gara accanto al tabellone. Ciascun giocatore sceglie un avventuriero e lo piazza sulla casella di partenza ai piedi della scala. Rimettete nella scatola gli avventurieri in eccesso, non necessari.

Mescolate le 23 carte da gioco e mettetele in un mazzo coperto vicino al tabellone. Ora ciascun giocatore prende tre carte e le tiene in mano coperte. Le carte restanti formano il mazzo di pesca posizionato accanto al tabellone.

Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Comincia il giocatore più piccolo di età:

Osserva la casella libera sulla parete enigma e calcola il numero giusto per quella posizione. Per ottenerlo devi moltiplicare tra loro due numeri: il numero in alto in cima alla colonna e il numero a sinistra all'inizio della riga.

Hai fatto il calcolo? Allora cerca sulla parete enigma una tavoletta mosaico con il numero che risulta dal calcolo. Prendi dalla parete enigma la tavoletta mosaico corrispondente e girala, per confrontare il simbolo-colore del retro con quello della casella libera.

La tavoletta mosaico ha lo stesso simbolo-colore dello spazio vuoto sulla parete?

Perfetto, moltiplicazione esatta! Con il tuo avventuriero puoi salire di un gradino sulla scala. Metti nello spazio vuoto la tavoletta mosaico con il lato del simbolo-colore rivolto verso l'alto. A questo punto il tuo turno è terminato.

La tavoletta mosaico non è dello stesso simbolo-colore dello spazio vuoto sulla parete?

Purtroppo hai avuto sfortuna. Rimetti la tavoletta mosaico con il lato chiaro verso l'alto nel posto da cui l'hai presa. A questo punto il tuo turno è terminato.

ITALIANO

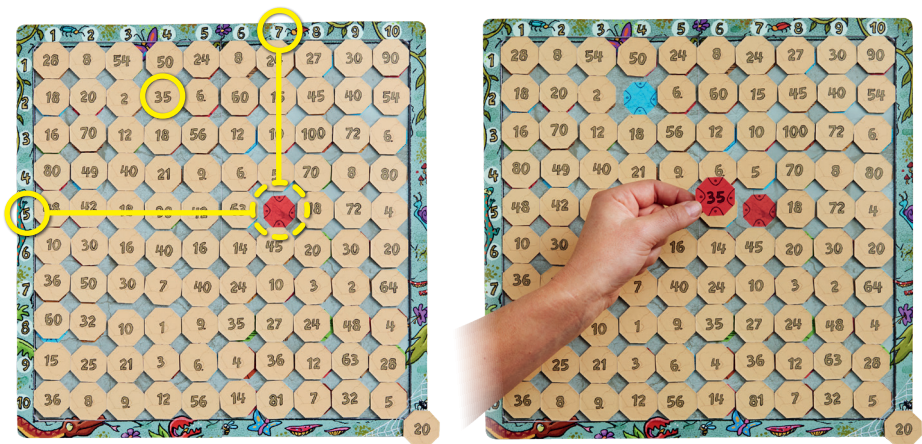


Dopo ogni turno tutti controllano le proprie carte. Chi ha sulle proprie carte il numero che è stato appena collocato correttamente sulla parete può mettere davanti a sé la carta scoperta e salire di un gradino sulla scala, anche quando è stato un compagno di gioco ad aver collocato correttamente il numero. Per ogni carta da gioco messa sul tavolo prendetene un'altra dal mazzo di pesca, finché ce ne sono a disposizione.

Se un giocatore ha pescato una carta dal mazzo di pesca il cui numero si trova già nel posto giusto del tabellone, anche in questo caso può metterla davanti a sé e salire di un gradino sulla scala. Poi pesca ancora una carta dal mazzo di pesca.

Esempio:

E' il turno di Antonio. Lo spazio vuoto del tabellone è nella colonna con il numero 7 in alto e nella riga contrassegnata dal numero 5 sul bordo sinistro. Antonio moltiplica i due numeri e ottiene 35. Ora cerca una tavoletta mosaico con il numero 35, la prende dal tabellone, la gira e confronta il simbolo-colore con quello dello spazio vuoto. Poi può mettere la tavoletta mosaico del risultato esatto, con il lato del simbolo-colore rivolto verso l'alto, nel posto vuoto e con il proprio avventuriero può salire di un gradino sulla scala.



Emilio controlla le sue carte da gioco e può mettere davanti a sé la carta con il numero 35. Ora anche lui con il suo avventuriero può salire di un gradino sulla scala. Poi prende un'altra carta dal mazzo di pesca. La carta mostra il numero 10. Questo numero non è ancora stato collocato nel posto giusto del tabellone, quindi Emilio non può ancora mettere davanti a sé questa carta da gioco.

Sul tabellone c'è un nuovo spazio vuoto nella colonna con il numero 4 in alto e nella riga contrassegnata dal numero 2 sul bordo sinistro. Ora il turno passa a Paola, che gira il tabellone verso di sé e comincia a moltiplicare.



ITALIANO

Conclusione del gioco

Quando un giocatore raggiunge con il suo avventuriero l'ultimo gradino della scala, si termina il giro già iniziato, in modo che tutti alla fine abbiano avuto a disposizione lo stesso numero di turni. Se al termine del giro il giocatore ha raggiunto da solo l'ultimo gradino, vince il gioco e può esultare per i preziosi tesori racchiusi nelle torri alte molti metri, che può già vedere dalla piattaforma.

Se al termine della partita due o più giocatori sono arrivati in cima alla scala, vince chi ha davanti a sé il minor numero di carte da gioco con un numero già presente sul tabellone. Grazie alle sue ottime capacità di calcolo è riuscito a raggiungere il traguardo. In caso di parità tutti i giocatori in questione vincono a pari merito.

Variante di gioco - Sprint delle tabelline per 2 - 4 avventurieri esperti

Materiale necessario:

- 1 parete enigma (tabellone grande)
- 1 percorso di gara (tabellone piccolo)
- 100 tavolette mosaico
- 23 carte da gioco
- 1 clessidra
- 4 avventurieri

Prima di cominciare

vedi "Preparazione del gioco per tutte le varianti di gioco", ma senza togliere alcuna tavoletta mosaico dalla parete enigma.

Mettete il percorso di gara accanto al tabellone. Ciascun giocatore sceglie un avventuriero e lo mette sulla casella di partenza ai piedi della scala. Rimettete nella scatola gli avventurieri in eccesso, non necessari.

Tenete pronta la clessidra e le carte da gioco.

Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Comincia il giocatore più grande di età.

Il compagno di gioco alla tua sinistra prende una tavoletta mosaico a piacere, che si trova sulla parete enigma con il lato chiaro rivolto verso l'alto, la mette sulla ragnatela e gira subito la clessidra. Ora bisogna calcolare con la massima prontezza. Osserva la casella libera sulla parete enigma e calcola il numero adatto a quella posizione. Per riuscirci devi moltiplicare tra loro i due numeri sul bordo dello spazio di gioco (vedi gioco principale). Hai fatto il calcolo? Allora cerca sulla parete enigma la tavoletta mosaico con il numero che risulta dal calcolo. Prendi dalla parete enigma la tavoletta mosaico corrispondente e girala, per confrontare il simbolo-colore del retro con quello della casella vuota.



La tavoletta mosaico ha lo stesso simbolo-colore dello spazio vuoto sulla parete?

Perfetto, moltiplicazione esatta! Il tuo compagno di gioco fa salire il tuo avventuriero di un gradino sulla scala. Metti nello spazio vuoto la tavoletta mosaico con il lato del simbolo-colore rivolto verso l'alto. Se il tempo della clessidra non è ancora terminato, puoi subito cercare la prossima tavoletta mosaico.

La tavoletta mosaico non ha lo stesso simbolo-colore dello spazio vuoto sulla parete?

Purtroppo hai avuto sfortuna. Rimetti la tavoletta mosaico con il lato chiaro verso l'alto nel posto da cui l'hai presa. Se il tempo della clessidra non è ancora terminato, puoi riprovare subito.

Puoi continuare a provare finché tutta la sabbia non sarà passata dal foro della clessidra e fino a quando il tuo compagno di gioco dirà "Alt!" Non importa quante volte sbagli. Non ti verranno sottratti punti. Una volta trascorso il tempo della clessidra, puoi rimettere nello spazio vuoto del tabellone la tavoletta mosaico che si trova sulla ragnatela, con il lato chiaro verso l'alto.

Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco.

Importante: Se un giocatore arriva in cima alla scala con il suo avventuriero, ricomincia dalla partenza e riceve in premio una carta da gioco. Raccogliete davanti a voi queste carte premio tenendole coperte.

Conclusione del gioco

Quando un giocatore arriva con il suo avventuriero per la seconda volta in cima alla scala, ottenendo così una seconda carta premio, continua a giocare fino al termine del tempo della clessidra. Poi anche gli altri giocatori possono terminare il giro iniziato.

Un giocatore ha da solo due carte premio? Allora vince il gioco e può esultare per i preziosi tesori nascosti nelle torri alte molti metri.

Se dopo la fine dell'ultima partita due o più giocatori hanno due carte premio, vince chi dopo l'ultimo superamento della scala, è arrivato più in alto.

In caso di parità tutti i giocatori in questione vincono a pari merito.

Variante cooperativa per una squadra in spedizione e Variante solo per avventurieri solitari

Vi servono soltanto la parete enigma e le tavolette mosaico. Il percorso di gara e le carte da gioco non occorrono.

L'obiettivo è inserire (insieme) correttamente nella parete tutte le tavolette mosaico. Volendo potreste anche cronometrare il tempo totale e provare ogni volta a migliorare il vostro risultato.



ITALIANO

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



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
kundenservice@haba.de

Art. Nr.: 10303717001
TL A115566 1/24

© HABA-Spiele Bad Rodach 2018