

HABA

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

GAME MEETS PUZZLE



Ocean Treasure Hunt
Chasse au trésor en mer
Schatzoeken in de
ocean
Tesoro Marino
Caccia al tesoro
nell'oceano

Schatzsuche im Ozean





GAME MEETS PUZZLE

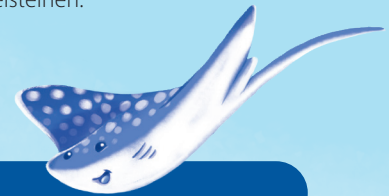
Schatzsuche im Ozean

Ein spannendes Puzzle-Memospiel für 2-4 Kinder ab 4 Jahren.

Autorin: Kristin Dittmann
Illustration: Monica Pierazzi Mitri
Redaktion: Imke Storch
Spieldauer: 10-15 Minuten

Tief im Ozean liegt ein altes Wrack auf dem Meeresgrund. Das Schiff ist schon vor langer Zeit untergegangen, doch an Bord befand sich eine Truhe gefüllt mit Gold, Schmuck und Edelsteinen. Wo ist der Schatz geblieben?

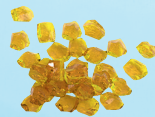
Wer die passenden Puzzleplättchen aufdeckt und dabei die meisten Glitzernuggets ergattert, gewinnt das Spiel.



DAS IST DRIN:



35 Puzzleplättchen



30 Glitzernuggets



1 Bildvorlage

BEVOR ES LOSGEHT:

Dreht alle Puzzleplättchen mit der Rückseite nach oben. Sucht das Plättchen mit dem Seestern auf der Rückseite heraus. Dreht es um und legt es als Startplättchen in die Tischmitte. Verteilt alle übrigen Teile verdeckt und mit genügend Abstand um das Startplättchen herum. Legt die Bildvorlage als Orientierungshilfe für alle sichtbar daneben und die Glitzernuggets als allgemeinen Vorrat bereit.





JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat schon einmal einen echten Seestern gesehen?
Du beginnst und deckst ein beliebiges Plättchen auf.

Achtung: Die Puzzleplättchen mit einer Muschel auf der Rückseite gehören zum inneren Bereich des Motivs.
Die Plättchen ohne Muschel bilden den äußeren Rand.

Sieh dir das aufgedeckte Puzzleplättchen genau an.

Kannst du es passend an das Startplättchen bzw. eines der bereits angelegten Plättchen anlegen?

- **Nein?**
Schade! Verdecke das Plättchen wieder.
- **Ja?**
Prima! Lege dein Plättchen passend an.



Wichtig!

Sind auf der Vorderseite des angelegten Plättchens ein oder zwei Goldnuggets abgebildet, nimm dir entsprechend viele Glitzernuggets aus dem Vorrat und sammle sie vor dir.



Plättchen anlegen und
Glitzernugget(s) bekommen

Tipp:

Wenn ihr unsicher seid, ob das aufgedeckte Puzzleplättchen passt, orientiert euch an der Bildvorlage und vergleicht den Ausschnitt eures Plättchens mit dem Motiv.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.



WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet, sobald ein Kind das letzte Puzzleplättchen aufgedeckt und angelegt hat. Zählt nun eure Glitzernuggets. Wer die meisten Nuggets hat, gewinnt. Wenn ihr noch nicht so weit zählen könnt, legt eure Glitzernuggets in Reihen direkt untereinander aus. Wer die längste Reihe hat, gewinnt.

Liebe HABA Spiele-Fans,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile könnt ihr ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.





GAME MEETS PUZZLE

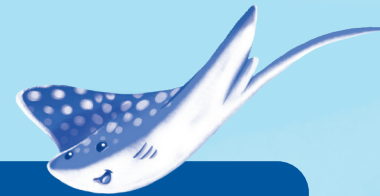
Ocean Treasure Hunt

An exciting puzzle and memory game for 2 to 4 children aged 4 years and older.

Game Designer: Kristin Dittmann
Illustrator: Monica Pierazzi Mitri
Game Developer: Imke Storch
Length of the game: 10-15 minutes

Deep at the bottom of the ocean lies an old shipwreck. The ship sank long ago, but there was a chest full of gold, jewels, and precious stones on board. Where has the treasure gone?

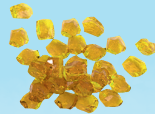
The player who turns over the right puzzle pieces and wins the most gold nuggets wins the game.



WHAT'S IN THE BOX:



35 puzzle pieces



30 gold nuggets



1 picture template

BEFORE YOU START:

Place all the puzzle pieces face-down. Find the puzzle piece with the starfish on the back. Turn this over and place it in the center of the table. This is the starting piece. Spread the other pieces face-down around the starting piece, leaving plenty of space. Place the picture template next to the puzzle pieces as a guide so that all the players can see it and have the gold nuggets ready as a general stockpile.





LET'S GET STARTED!

Take turns playing in a clockwise direction. Who has seen a real starfish? You go first and turn over any puzzle piece you like.

Important: The puzzle pieces with a shell on the back belong on the inside of the picture. The puzzle pieces without a shell form the outer edge.

Look closely at the puzzle piece you have turned over.

Can you join it to the starting piece or a puzzle piece already placed?

- **No?**
Oh well! Turn the puzzle piece over again.
- **Yes?**
That's great! Place your puzzle piece.





Important!

If one or two gold nuggets are shown on the front of the puzzle piece you place, take this number of gold nuggets from the stockpile and place them in front of you.



Tip:

If you're not sure whether the puzzle piece you've turned over fits, use the picture template to help you by comparing your puzzle piece with the picture shown.

Then it's the next child's turn.



WHEN DOES THE GAME END?

The game ends as soon as a child has turned over and placed the last puzzle piece. Count your gold nuggets. The player with the most gold nuggets wins. If you can't count that high yet, just lay your gold nuggets in rows next to each other. The player with the longest row wins.

Dear Players,
At www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.



GAME MEETS PUZZLE

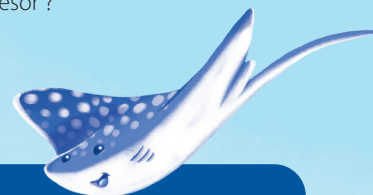
Chasse au trésor en mer

Un jeu de mémo et puzzle captivant pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Autrice : Kristin Dittmann
Illustration : Monica Pierazzi Mitri
Rédaction : Imke Storch
Durée de jeu : de 10 à 15 minutes

Au fond de l'océan gît une vieille épave. Ce navire, qui a sombré il y a bien longtemps, transportait à son bord un coffre rempli d'or, de bijoux et de pierres précieuses. Mais où se cache ce trésor ?

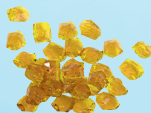
Celui qui retourne les bonnes pièces de puzzle en réunissant un maximum de pépites scintillantes remporte la partie.



CONTENU DU JEU :



35 pièces de puzzle



30 pépites scintillantes



1 modèle

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

Retourne toutes les pièces de puzzle sur le recto. Cherche la pièce avec une étoile de mer au verso et retourne-la de nouveau : c'est la pièce de départ, que tu places au milieu de la table. Étale ensuite toutes les autres pièces en les espaçant suffisamment autour de la pièce de départ. Expose le modèle pour que tous les joueurs puissent bien le voir en cas de besoin. Formez une réserve collective de pépites scintillantes.





C'EST PARTI

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui a déjà vu une véritable étoile de mer ? Tu commences et retournes la pièce de ton choix.

Attention : les pièces de puzzle avec un coquillage au verso trouveront place à l'intérieur du puzzle. Les pièces sans coquillage formeront la bordure extérieure.

Observe attentivement la pièce de puzzle que tu as retournée.

Peux-tu la poser à sa place contre la pièce de départ ou une autre pièce déjà posée ?

- **Non ?**
Dommage. Retourne la pièce à sa place.
- **Oui ?**
Super ! Pose cette nouvelle pièce à sa place.



Important !

Si le recto de la pièce retournée représente une ou deux pépites en or, prends le nombre correspondant de pépites scintillantes dans la réserve et pose-les devant toi.



On pose une pièce et on reçoit une ou plusieurs pépites scintillantes

Astuce :

Tu ne sais pas si la pièce de puzzle retournée convient ? Consulte le modèle pour comparer l'illustration de ta pièce avec celle du modèle.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.



FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève dès qu'un enfant a retourné la dernière pièce de puzzle et l'a posée. Maintenant, comptez vos pépites scintillantes. Celui qui a le plus de pépites gagne la partie. Si vous ne savez pas encore très bien compter, formez des rangées avec vos pépites scintillantes côte à côte. Celui qui a la plus longue rangée remporte la partie.

*Chers joueurs,
Si vous avez perdu ou cassé une pièce de jeu, vous pouvez demander tout simplement si celle-ci est encore disponible sur www.haba-play.com/fr-fr dans la partie « Pièces de rechange »*



GAME MEETS PUZZLE

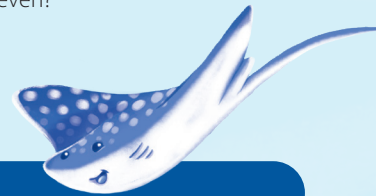
Schatzoeken in de oceaan

Een spannend puzzel- & memospel voor 2-4 spelers vanaf 4 jaar.

Auteur: Kristin Dittmann
Illustraties: Monica Pierazzi Mitri
Redactie: Imke Storch
Spelduur: 10-15 minuten

Diep op de bodem van de oceaan ligt een scheepswrak. Het schip, dat lang geleden is gezonken, had een schatkist vol met goud, juwelen en edelstenen aan boord. Waar is de schat gebleven?

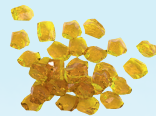
Wie de passende puzzelkaartjes omdraait en daarbij de meeste glitterklompjes verzamelt, wint het spel.



WAT ZIT ER IN DE DOOS?



35 puzzelkaartjes



30 glitterklompjes



1 voorbeeld

VOOR JULLIE BEGINNEN

Draai alle puzzelkaartjes met de achterkant naar boven. Zoek het kaartje met de zeester op de achterkant. Draai dit om en leg het als startkaartje in het midden van de tafel. Verdeel alle overige puzzelstukken verdekt en met genoeg afstand in een kring rondom het startkaartje. Leg het voorbeeld als hulp voor iedereen zichtbaar aan de zijkant en leg de glitterklompjes klaar als algemene voorraad.





NU BEGINT HET

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Wie heeft er wel eens een echte zeester gezien? Jij begint en draait een kaartje naar keuze om.

Let op: De puzzelkaartjes met een mossel op de achterkant vormen de binnenkant van de afbeelding. De kaartjes zonder mossel vormen de rand.

Bekijk het omgedraaide puzzelkaartje goed.

Past het aan het startkaartje of aan een kaartje dat al is aangelegd?

- **Nee?**
Jammer! Draai het kaartje weer om.
- **Ja?**
Top! Leg jouw kaartje aan.



Belangrijk!

Als op de voorkant van het aangelegde kaartje één of twee goudklompjes zijn afgebeeld, neem dan een overeenkomstig aantal glitterklompjes uit de voorraad en leg ze voor je neer.



*Kaartje aanleggen en
glitterklompje(s) nemen.*

Tip:

Als jullie niet zeker weten of het omgedraaide puzzelkaartje past, kijk dan naar het voorbeeld en vergelijk de uitsnede van jullie kaartje met de afbeelding.

Hierna is het volgende kind aan de beurt.



WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Het spel eindigt zodra één van de spelers het laatste kaartje heeft omgedraaid en aangelegd. Tel nu jullie glitterklompjes. Wie de meeste klompjes heeft, wint het spel. Als jullie nog niet zo hoog kunnen tellen, leg jullie glitterklompjes dan in een rij naast elkaar. Wie de langste rij heeft, wint het spel.

Lieve spelers
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunnen jullie heel eenvoudig navragen of
kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.





GAME MEETS PUZZLE

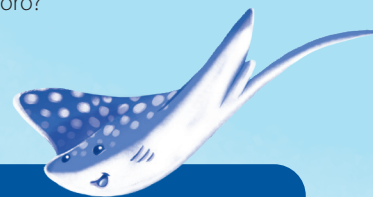
Tesoro Marino

Un emocionante juego de memoria y puzzle para 2-4 niños/as, a partir de 4 años.

Autora: Kristin Dittmann
Ilustración: Monica Pierazzi Mitri
Redacción: Imke Storch
Duración de la partida: 10-15 minutos

En las profundidades del mar yacen los restos de un viejo barco naufragado. El navío se hundió hace mucho tiempo, con un cofre lleno de oro, joyas y piedras preciosas a bordo. ¿Qué ha sido del tesoro?

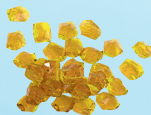
Quien encuentre las piezas que encajan y consiga el mayor número de pepitas de oro gana la partida.



CONTENIDO DEL JUEGO:



35 piezas de puzzle



30 pepitas de oro



1 plantilla

ANTES DE EMPEZAR:

Dad la vuelta a todas las piezas y ponedlas del revés. Coged la ficha con la estrella de mar, giradla y colocadla en el centro de la mesa como pieza de salida. Distribuid en círculo y boca abajo el resto de las piezas, dejando espacio suficiente entre ellas. Al lado, situad la plantilla de modo que se vea bien y os sirva de orientación. Finalmente, colocad las pepitas de oro como provisión.





COMENZAMOS:

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha visto alguna vez una estrella de mar? Empiezas tú destapando la pieza que desees.

Atención: Las piezas con conchas en el reverso se colocan en el centro del dibujo. Por el contrario, las piezas sin concha forman el marco.

Fijaos bien en las piezas que destapáis.

¿Encaja con la pieza de salida o con alguna de las piezas colocadas?

- **¿No?**
¡Lástima! Vuelve a darle la vuelta.
- **¿Sí?**
¡Genial! Colócala en su lugar.





¡Importante!

Si en el anverso de la pieza que has colocado aparecen una o dos pepitas de oro, coge el número de pepitas que corresponda de la provisión y colócalas delante de ti.



Colocar las piezas y recoger las pepitas

Nota:

Cuando no sepáis si la pieza destapada encaja en el puzzle, fijaos en la plantilla de ejemplo y comparad el fragmento de vuestra pieza con el dibujo.

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.



FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA:

La partida termina cuando un niño/a destape y coloque la última pieza. A continuación, debéis contar vuestras pepitas. Gana quien tenga el mayor número. En caso de que aún no sepáis contar, colocad las pepitas en filas, una al lado de otra. Gana quien consiga la fila más larga.

Queridas familias:
en www.haba-play.com/Ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.



GAME MEETS PUZZLE

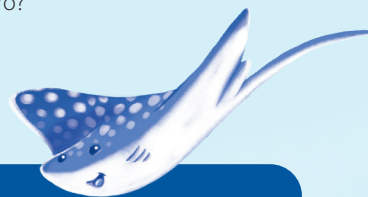
Caccia al tesoro nell'oceano

Un avvincente gioco di memoria con puzzle, per 2-4 bambini a partire da 4 anni.

Autrice: Kristin Dittmann
Illustrazioni: Monica Pierazzi Mitri
Testo: Imke Storch
Durata del gioco: 10-15 minutes

Sul fondo dell'oceano è stato rinvenuto un antico relitto. La nave, affondata oramai da tempo, conteneva un forziere traboccante d'oro, di gioielli e di pietre preziose. Dov'è finito il tesoro?

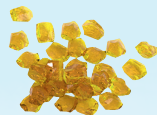
Vince il gioco chi scopre le tessere puzzle adatte e raccoglie così il maggior numero di pepite luccicanti.



CONTENUTO



35 tessere puzzle



30 pepite luccicanti



1 scenario

PRIMA DI COMINCIARE

Girate tutte le tessere puzzle dal lato posteriore. Cercate la tessera con raffigurata la stella marina sul lato posteriore, giratela e sistematela al centro del tavolo: questa è la vostra tessera iniziale. Distribuite, coperte e leggermente distanziate, le tessere rimaste intorno alla tessera iniziale. Sistematevi accanto, in modo che sia visibile a tutti, lo scenario, che vi aiuterà ad orientarvi, e tenete pronte le pepite luccicanti nella scorta generale.





ORA SI COMINCIA

Giocate a turno in senso orario. Chi di voi ha mai visto una vera stella marina inizia e scopre una tessera a piacere.

Attenzione: le tessere puzzle con raffigurata una conchiglia sul lato posteriore formano il corpo del puzzle. Le tessere senza conchiglia appartengono alla cornice esterna

Osserva attentamente la tessera puzzle che hai scoperto.

Combacia con la tessera iniziale o con una delle tessere già attaccate?

- **No?**
Peccato! Copri di nuovo la tessera.
- **Si?**
Ottimo! Attacca la tessera a quella corrispondente.

Importante!

Se sul lato anteriore della tessera che hai attaccato sono raffigurate una o due pepite d'oro, prendine un numero corrispondente dalla scorta e raccoglile davanti a te.



Consiglio:

Se non siete sicuri che la tessera scoperta sia adatta, aiutatevi con lo scenario e confrontate la sagoma della vostra tessera con l'immagine

Il turno passa quindi al giocatore successivo.



QUANDO FINISCE IL GIOCO?

Il gioco finisce non appena un bambino ha scoperto e attaccato l'ultima tessera. Contate ora le vostre pepite luccicanti. Vince chi ne ha raccolte di più. Se non siete ancora bravi a contare, formate, una sotto l'altra, una fila di pepite luccicanti per ogni giocatore. Vince chi ha la fila più lunga.

*Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.*



HABA

© HABA-Spiele Bad Rodach 2024



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

Art. Nr.: 2011723001

 **WARNING:
CHOKING HAZARD -**

Small parts. Not for children
under 3 years.