



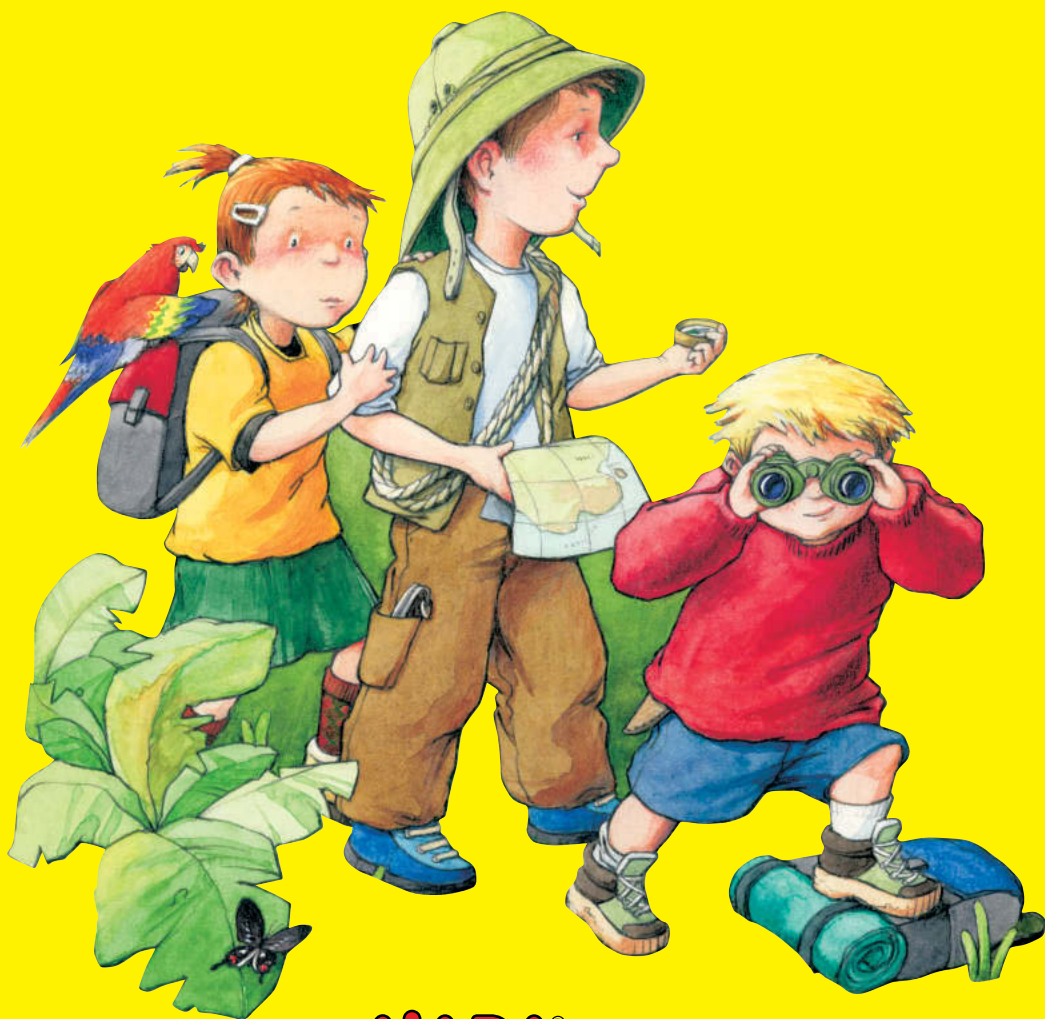
Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4226



# Welt der Abenteuer

A world of adventures • Le monde de l'aventure • Een wereld vol avontuur



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2004

# Welt der Abenteurer

Eine Spielesammlung für 2 - 4 Abenteurer von 4 - 99 Jahren.

**Spielideen:** Markus Nikisch & Wolfgang Dirscherl

**Illustration:** Aleš Vrtal

**Spieldauer:** je Spiel ca. 5 - 10 Minuten

Vier spannende Abenteuer warten auf euch. Mut und Geschick, List und auch etwas Glück benötigt ihr für eure große Reise.

Wollt ihr zuerst ins ewige Eis aufbrechen? Oder das unwegsame Vulkanien durchqueren? Ihr habt die Wahl – wer möchte, kann sich auch zuerst durch den Dschungel oder über die gefährliche Hängebrücke wagen.

- Die Spiele „Dschungelreise“ und „Quer durch Vulkanien“ sind etwas einfacher, die „Antarktisexpedition“ und „Hoch über der Schlucht“ ein wenig anspruchsvoller.
- Die vier Spiele sind jedes für sich oder aber alle zusammen als „Großes Abenteuer“ spielbar.

## Spielinhalt:

---

4 Abenteurer

1 Spielplan „**Dschungelreise**“

1 Orakel mit zwei Farbwürfeln

3 Affen

12 Orakelkarten

1 Spielplan „**Antarktisexpedition**“

1 Pinguin

10 runde Karten

1 Spielplan „**Hoch über der Schlucht**“

1 mehrteilige Hängebrücke

1 Brückenwächter

10 Brückenbohlen

1 Augwürfel

1 Spielplan „**Quer durch Vulkanien**“

1 Vulkan

1 Katapult

2 Wassertropfen

1 Spielanleitung



# Spiel 1: Die Dschungelreise

---

Ein Farb- und Reaktionsspiel für schnelle Abenteurer.

Quer durch den Dschungel Südamerikas führt euch dieses Spiel. Dort sind Reste von Tempeln und Städten der Inka erhalten. Die Inka lebten vor mehr als 4.000 Jahren.

## Benötigtes Spielmaterial:

- 2 - 4 Abenteurer (einer je Spieler)
- 1 Spielplan „Dschungelreise“
- 1 Orakel mit zwei Farbwürfeln
- 3 Affen
- 12 Orakelkarten

## Spielziel

---

Mit Reaktionsschnelligkeit und etwas Glück kannst du das Orakel überlisten und dir als Erstes einen Weg durch den dichten Dschungel bahnen.

## Spielvorbereitung

---

Jeder Spieler nimmt sich einen Abenteurer.

Bestimmt, von welchem Eckfeld (= Camp) aus ihr starten möchtet. Stellt eure Abenteurer darauf. Das andere Eckfeld ist das Ziel.

Stellt das Orakel auf das gekennzeichnete Tempelfeld des Spielplans. Die drei Affen werden auf den drei Säulenfeldern platziert.

Jeder Abenteurer bekommt drei Orakelkarten (je eine mit einem grünen, einem roten und einem gelben Affen).

## Spielablauf

---

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

Gleich darf er das Orakel vom Spielplan nehmen und kräftig schütteln.

Doch zuerst versuchen alle Spieler vorherzusagen, was die Würfel gleich anzeigen werden. Dazu wählt jeder, auch der „Schüttler“, zwei seiner Orakelkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab.

Jetzt wird das Orakel kräftig geschüttelt und vor den Spielplan gestellt.

Dabei ist es wichtig, dass das Orakel schnell und gut sichtbar für alle Spieler zurückgestellt wird. Denn gleich kann es turbulent werden.

*Abenteurer auf  
Eckfeld,  
Orakel auf Tempel,  
Affen auf Säulen*

*zwei Orakelkarten  
verdeckt ablegen*

*Orakel schütteln*

*Zwei gleiche Farben?  
passenden Affen  
schnappen*

*Keine gleichen  
Farben?  
mit Orakelkarten ver-  
gleichen*

## Welche farbigen Affen wurden gewürfelt?

- **Sind es zwei gleichfarbige Affen?**

Jetzt müsst ihr schnell sein. Der Spieler, der sich zuerst den farblich passenden Affen vom Spielplan schnappt, darf seinen Abenteurer zwei Felder weiter ziehen. Alle anderen waren zu langsam und müssen stehen bleiben.

- **Zeigt das Orakel zwei verschiedenfarbige Affen?**

Alle Spieler decken ihre Orakelkarten auf und vergleichen sie mit den gewürfelten Farben.

- Ist eine Farbe richtig, darf man seinen Abenteurer ein Feld vorwärts ziehen.
- Sind sogar beide Farben richtig, darf man seinen Abenteurer drei Felder nach vorne bewegen.

Danach legt jeder wieder zwei Orakelkarten verdeckt ab und der nächste Spieler schüttelt das Orakel.

Achtung: Wer nach einem Affen geschnappt hat, obwohl keine zwei gleichfarbigen Affen gewürfelt wurden, darf in dieser Runde nicht mit seiner Figur ziehen.

## Spielende

*Zielfeld erreicht =  
Sieg*

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler das Ziel (=Dschungelcamp) erreicht und somit das Spiel gewinnt.

Erreichen mehrere Abenteurer gleichzeitig das Ziel, gewinnen sie gemeinsam.

# Spiel 2: Die Antarktisexpedition

---

Ein eiskaltes Gedächtnisspiel für wagemutige Abenteurer.

Am südlichsten Punkt der Erde liegt die Antarktis. Wissenschaftler aus der ganzen Welt kommen hierher, um die Natur, die Tier- und die Pflanzenwelt zu erforschen, aber auch um Abenteuer zu erleben. Auch ihr dürft dabei sein ...

## Benötigtes Spielmaterial:

- 2 - 4 Abenteurer (einer je Spieler)
- 1 Spielplan „Antarktisexpedition“
- 1 Pinguin
- 10 runde Karten

## Spielziel

---

Welcher Abenteurer schafft es mit etwas Glück und einem guten Gedächtnis zuerst, den langen Weg durch die unwegsame Eiswüste zu finden?

## Spielvorbereitung

---

Jeder Spieler nimmt sich einen Abenteurer.

Bestimmt, von welchem Eckfeld (= Iglu) aus ihr starten möchtet.

Stellt eure Abenteurer und auch den Pinguin darauf. Das andere Eckfeld ist das Ziel.

Auf der Vorderseite der runden Karten ist ein Ausschnitt des Eismeeres abgebildet. Auf der Rückseite sind Motive zu sehen, die auch auf den Eisschollen des Spielplanes abgebildet sind. Dreht die Karten so herum, dass die Motive verdeckt sind. Mischt sie und legt sie auf die Wasserflächen zwischen den Eisschollen.

## Spielablauf

---

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler darf beginnen.

Drehe eine beliebige Karte um: Du musst immer das Motiv finden, das auf der nächsten, freien Eisscholle vor dem Pinguin zu sehen ist.

### • Ist ein anderes Motiv auf der Karte abgebildet?

Schade, dein Spielzug ist beendet und dein Abenteurer muss stehen bleiben. Drehe die aufgedeckte Karte wieder um und gib den Pinguin an den nächsten Spieler weiter. Dieser stellt den Pinguin auf das Feld seines Abenteurers und ist mit Aufdecken an der Reihe.

*Abenteurer und Pinguin auf Eckfeld, runde Karten verdeckt auf Wasserfläche*

*Karte umdrehen*

*Keine Übereinstimmung? nächster Spieler*

Übereinstimmung?

Zug beenden

oder  
weitere Karte  
umdrehen

- **Ist das Motiv zu sehen, das auf der gesuchten Eisscholle abgebildet ist?**

Prima, du darfst den Pinguin auf die gefundene Eisscholle stellen. Nun musst du dich entscheiden:

- **Willst du keine weitere Karte aufdecken?**  
Rücke deinen Abenteurer bis zum Pinguin vorwärts. Drehe dann die aufgedeckte(n) Karte(n) wieder um und gib den Pinguin an den nächsten Spieler weiter. Dieser stellt den Pinguin auf das Feld, auf dem sein Abenteurer steht und deckt die gesuchte Karte auf.
- **Hast du noch genügend Mut, um das neue Motiv vor dem Pinguin zu suchen?**  
Decke eine weitere Karte auf.

### Wichtig!

- Kommst du in einem späteren Spielzug auf eine Scholle, deren Motiv bereits aufgedeckt ist, endet dein Spielzug auf jeden Fall.
- Durch andere Abenteurer besetzte Eisschollen überspringt der Pinguin (und später auch dein Abenteurer). Das Motiv dieser Eisscholle musst du nicht aufdecken.

## Spielende

---

Zielfeld erreicht =  
Sieg

Das Spiel endet, sobald der erste Abenteurer das Ziel (= Iglu) erreicht und somit das Spiel gewinnt.

## Spielvariante für Jüngere

---

Bei Spielbeginn werden bereits eines oder mehrere Motive offen neben den Spielplan gelegt. Das Motiv dieser Karte(n) müssen die Spieler nicht mehr finden: Sie können sofort auf diese Karte ziehen!

# Spiel 3: Hoch über der Schlucht

---

Ein wackeliges Würfelspiel für furchtlose Abenteurer.

Eine Schlucht entsteht, wenn das fließende Wasser eines Flußes über Jahrtausende hinweg eine tiefe Furche in Gesteinsschichten gräbt. Eine der größten Schluchten der Welt ist der Grand Canyon in Nordamerika.

## Benötigtes Spielmaterial:

- 2 - 4 Abenteurer (einer je Spieler)
- 1 Spielplan „Hoch über der Schlucht“
- 1 mehrteilige Hängebrücke
- 1 Brückenwächter
- 10 Brückenbohlen
- 1 Augenzwürfel

## Spielziel

---

Welcher Abenteurer überlistet den wachsamen Brückenwächter, überquert die wackelige Hängebrücke und erreicht das Zeltlager auf der anderen Seite als Erster?

## Spielvorbereitung

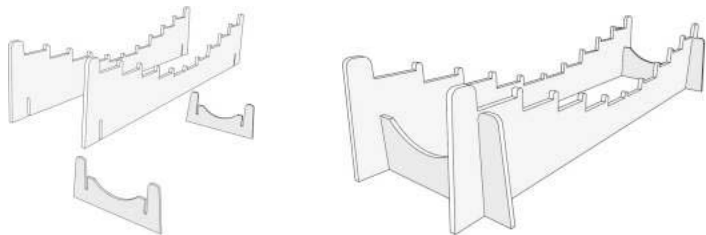
---

Jeder Spieler nimmt sich einen Abenteurer.

Bestimmt, von welchem Eckfeld (= Zeltlager) aus ihr starten möchten.

Stellt eure Abenteurer darauf. Das andere Eckfeld ist das Ziel.

Baut die Hängebrücke auf.



*Abenteurer auf  
Eckfeld*

*Brücke aufbauen*

*Bohlen und Wächter  
auf Brücke*

Legt die Brückenbohlen mit der kaputten Seite nach oben und platziert sie auf die Aussparungen der Brücke. Stellt den Brückenwächter auf die hinterste Bohle der Brücke. Er schaut auf die Brücke.

Er hält bereits Ausschau nach den Abenteurern und wird euch gleich den Weg über die Hängebrücke erschweren ...

## Spielablauf

1 x würfeln

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der größte Spieler beginnt und würfelt einmal.

schwarze Zahl:

Was zeigt der Würfel?

- **Eine schwarze Augenzahl.**

Zähle entsprechend viele Felder vorwärts: Auf welchem Feld würde dein Abenteurer landen?

- **Auf einem normalen Wegfeld.**

Ziehe deinen Abenteurer auf das Feld. Dein Zug ist beendet.

- **Auf einer kaputten Bohle.**

Repariere die kaputte Bohle, indem du sie umdrehst. Die Reparatur hat deinen Abenteurer erschöpft: Er bleibt stehen. Dein Zug ist beendet. Von nun an dürfen alle Abenteurer die reparierte Bohle betreten.

- **Auf einer reparierten Bohle.**

Ziehe deinen Abenteurer auf das Feld. Dein Zug ist beendet.

- **Auf dem Feld, auf dem der Brückenwächter gerade steht.**

Dein Abenteurer bleibt stehen. Würfele ein zweites Mal.

Abenteurer landet  
auf normalen Feld =  
Figur ziehen,  
kaputter Bohle =  
Bohle reparieren

reparierter Bohle =  
Figur bewegen,  
Feld des Brücken-  
wächters =  
erneut würfeln

**Wichtig:** Es dürfen mehrere Abenteurer auf einem normalen Feld oder einer Bohle stehen.

grüne Zahl:  
Wächter

- **Eine grüne Augenzahl.**

Ziehe den Wächter entsprechend viele Felder vorwärts.

Der Brückenwächter darf alle Bohlen betreten (kaputte und reparierte). Landet der Brückenwächter auf einer Bohle, auf der ein oder mehrere Abenteurer stehen, so wirft er diese von der Brücke. Setze die betreffenden Abenteurer auf das Feld direkt vor der Brücke.

Wenn du möchtest, kannst du dabei sagen: „Hohoho, ich bin der Brückenwächter – an mir kommt niemand vorbei!“

Ziehe den Wächter immer vorwärts in seine aktuelle Blickrichtung und wende ihn auf der letzten Brückenbohle, damit er wieder in die andere Richtung laufen kann.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Er landet auf Bohle  
mit Abenteurer?  
Abenteurer zurück  
auf Feld vor der  
Brücke

## Spielende

Zeltlager erreicht =  
Sieg

Das Spiel endet, sobald der erste Abenteurer das Ziel (= Zeltlager) erreicht und somit das Spiel gewinnt.

## Spielvariante für Jüngere

Es wird ohne den Brückenwächter gespielt. Wer eine grüne Augenzahl würfelt, bewegt die eigene Spielfigur um die entsprechende Augenzahl vorwärts.



# Spiel 4: Quer durch Vulkanien

Ein Geschicklichkeitsspiel für fingerfertige Abenteurer.

Vulkane sind Berge, die Feuer und heißes Gestein, die so genannte Lava, herauspucken können. Besonders viele Vulkane gibt es in Japan und auf Sumatra.

## Benötigtes Spielmaterial:

- 2 - 4 Abenteurer (einer je Spieler)
- 1 Spielplan „Quer durch Vulkanien“
- 1 Vulkan
- 1 Katapult
- 2 Wassertropfen

## Spielziel

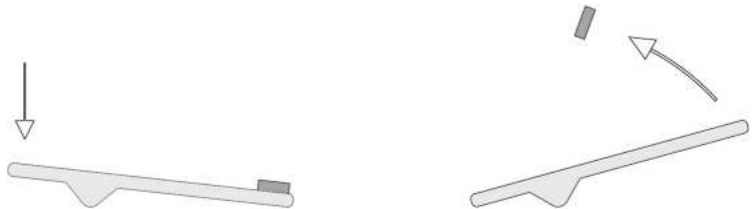
Welcher Abenteurer schafft es, viele Wassertropfen nahe an oder sogar in den Vulkan zu schleudern und kommt besonders schnell durch das gefährliche Land Vulkanien?

**Tipp:** Übt die Handhabung des Katapultes und versucht schon vorher ein paar Mal, die Wassertropfen zu schleudern. Stellt das Katapult dazu an einen beliebigen Platz neben den Spielplan. Legt einen Wassertropfen auf das eine Ende des Katapultes und drückt das andere Ende schwungvoll nach unten.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich einen Abenteurer.  
Bestimmt, von welchem Eckfeld (= Zeltlager) aus ihr starten möchtet.  
Stellt eure Abenteurer darauf. Das andere Eckfeld ist das Ziel.  
Stellt den Vulkan an seinen Platz in der Spielplanmitte.  
Legt das Katapult und die Wassertropfen bereit.

*Abenteurer auf  
Eckfeld, Vulkan in  
Spielplanmitte,  
Katapult und Tropfen  
bereit*



## Spielablauf:

*Katapult platzieren,  
einen Tropfen darauf,  
1 Versuch je Tropfen*

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der kleinste Spieler beginnt. Nimm das Katapult und stelle es an einer beliebigen Stelle außerhalb des Spielplanes auf. Lege einen Wassertropfen auf das eine Ende. Du hast einen Versuch je Tropfen. Versuche, den Wassertropfen möglichst nah an oder sogar in den Vulkan zu schleudern.

*Tropfen landet ...*

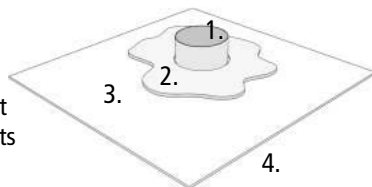
**In welchem Bereich landet der Wassertropfen?**

*... im Vulkan =  
4 Felder vorwärts*

• **Im Vulkan. (1)**  
Gut gemacht! Du darfst deinen Abenteurer vier Felder vorwärts setzen.

*... auf Lava =  
2 Felder vorwärts*

• **Ganz in der Nähe des Vulkans, auf der erhöhten Lavaschicht. (2)**  
Das war auch nicht schlecht! Du darfst deinen Abenteurer zwei Felder vorwärts ziehen.



*... an anderer Stelle  
des Planes =  
1 Feld vorwärts,  
... neben dem  
Spielplan =  
nicht vorwärts*

• **An irgendeiner anderen Stelle des Spielplanes. (3)**  
Das kannst du bestimmt noch besser! Du darfst deinen Abenteurer ein Feld vorwärts setzen.

• **An irgendeiner Stelle neben dem Spielplan. (4)**  
Oh, da musst du noch etwas üben. Du darfst deinen Abenteurer leider nicht vorwärts ziehen.

Berührt ein Wassertropfen zwei Bereiche gleichzeitig, darf dein Abenteurer die höhere Felderanzahl weit vorrücken.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Spielende:

*Zielfeld erreicht =  
Sieg*

Das Spiel endet, sobald der erste Abenteurer das Ziel (= Zeltlager) erreicht und somit das Spiel gewinnt. Er hat seine Geschicklichkeit bewiesen und konnte den Vulkan besonders gut besänftigen.

## Spielvariante mit unterschiedlich geschickten Spielern

Die ungeübteren Spieler müssen ihren Abenteurer nur bis zum Zielfeld ziehen.

Geübtere Spieler drehen ihren Abenteurer dort um und spielen weiter, bis die eigene Spielfigur wieder auf dem Startfeld angekommen ist.

# Spiel 5: Das Große Abenteuer

---

Wer die einzelnen Spiele schon gut beherrscht, kann sich an das „Große Abenteuer“ wagen.

**Spieldauer:** ca. 30 Minuten

**Benötigtes Spielmaterial:**

2 - 4 Abenteuer (einen je Mitspieler) und das komplette Spielmaterial.

## Spielziel

---

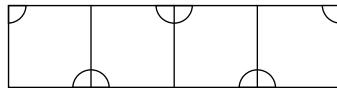
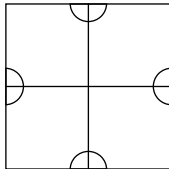
Wer bewältigt zuerst alle vier Abenteuer und beendet die Reise als größter Abenteuerer aller Zeiten?

## Spielvorbereitung

---

*alle 4 Spiele auf-  
bauen*

Ihr spielt am besten auf dem Fußboden, denn ihr müsst alle vier Spielpläne nebeneinander legen können. Zum Beispiel so:



**Wichtig:** Die Eckfelder müssen nebeneinander liegen, damit eure Abenteuerer z. B. vom Dschungel direkt in die Antarktis laufen können.

**Wir schlagen die folgende Reihenfolge vor:**

1. Dschungelreise
2. Antarktisexpedition
3. Hoch über der Schlucht
4. Quer durch Vulkanien

**Tipp:**

Natürlich könnt ihr die vier Spiele auch in anderer Reihenfolge spielen oder nur zwei oder drei Abenteuer aneinander reihen. Wollt ihr mit dem Dschungelabenteuer spielen, sollte es immer am Anfang eurer Reise stehen.

Bereitet die Reise so wie in den einzelnen Spielen beschrieben vor. Stellt die Abenteuerer auf das Eckfeld des ersten Spielplanes. Das ist euer Startfeld.

## Spielablauf

---

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der abenteuerlustigste Spieler beginnt.

*Regeln =  
Regel aus den  
einzelnen Spielen*

Es gelten die Grundregeln aller vier Spiele.

Bei der "Antarktisexpedition" gilt diese Zusatzregel:

Jeder Spieler, dessen Figur bereits auf dem Zielfeld angekommen ist, deckt ein Motiv auf und legt die Karte offen neben den Spielplan. Das Motiv dieser Karte(n) müssen die Spieler nicht mehr finden: Sie können sofort auf die passende Eisscholle ziehen, wenn sie in ihrem Spielverlauf vor dieser Eisscholle stehen.

Hat ein Spieler ein Abenteuer abgeschlossen, rückt er seinen Abenteurer sofort auf das angrenzende Startfeld des nächsten Spieles vor.

Es kann vorkommen, dass einige Abenteurer z.B. noch im Dschungel unterwegs sind, während andere bereits die Schlucht überqueren. Aber das kann sich ziemlich schnell ändern.

## Spielende

---

*Zielfeld des  
4. Abenteurers  
erreicht = Sieg*

Das Spiel endet, sobald der erste Abenteurer auf dem vierten und letzten Zielfeld ankommt. Er ist der größte Abenteurer aller Zeiten und gewinnt das Spiel.

**Bis zum nächsten Abenteurer!**



# A world of adventures

A collection of games, for 2 to 4 adventurers ages 4 - 99.

**Authors:** Markus Nikisch & Wolfgang Dirscherl

**Illustrations:** Aleš Vrtal

**Length of the game:** each game approx. 5 - 10 minutes

Four exciting adventures await you. Courage and dexterity, slyness and a bit of luck are needed for the great journey.

What do you want to do first? Get going and set out across the never ending ice? Or pass through the rough volcanic territories? You have the choice – whoever wants, can also dare to cross the jungle first or cross the dangerous hanging bridge.

- The games "Journey through the Jungle" and "Across the Volcanoes" are a little easier, "Expedition to the Antarctic" and "High above the Ravine" a little more demanding.
- The four games can be played on their own or all together as "The Great Adventure".

## Contents

---

- 4 adventurers
- 1 "Journey through the Jungle" game board
- 1 oracle with two color dice
- 3 monkeys
- 12 oracle cards
- 1 "Expedition to the Antarctic" game board
- 1 penguin
- 10 round cards
- 1 "High above the Ravine" game board
- 1 hanging bridge consisting of various parts
- 1 bridge guardian
- 10 thick planks
- 1 die with dots
- 1 game board "Across the Volcanoes"
- 1 volcano
- 1 catapult
- 2 water-drops
- 1 set of game instructions



# Game 1: Journey through the Jungle

---

A reaction game about colors for quick adventurers.

This game will lead you across South America. There are conserved Inca temples and towns. The Inca lived more than 4,000 years ago.

## Game material needed:

- 2 to 4 adventurers (one per player)
- 1 game board "Journey through the Jungle"
- 1 oracle with two color dice
- 3 monkeys
- 12 oracle cards

## Aim of the game

---

With quick reactions and luck you can outwit the oracle and be the first to make your way through the dense jungle.

## Preparation

---

Each player takes an adventurer.

Determine from which corner square (= camp) you want to start and put your adventurers on it. The other corner square is the target.

Place the oracle on the marked temple square of the game board. The three monkeys are placed on the squares with the columns.

Each player gets three oracle cards (with a green, a red and a yellow monkey).

## How to play

---

Play in a clockwise direction. The youngest player starts, by taking the oracle from the game board and shaking it vigorously.

But first the other players try to predict what will appear on the dice. To do so, each one including the player who will shake the dice, chooses two of their oracle cards and places them face down in front of them.

Now the oracle is well shaken and placed next to the game board. It is important that the oracle is placed back quickly and that it is clearly visible for all the players, as the game can suddenly get very turbulent.

*adventurer on corner  
square,  
oracle on temple,  
monkeys on squares  
with columns*

*two oracle cards  
face down*

*shake oracle*

*Two identical colors?  
catch corresponding  
monkey*

*Colors not identical?  
compare with oracle  
cards*

*target reached =  
victory*

### **Which colored monkeys appear on the dice?**

- **Two identical colors?**

Now you have to be quick. The player who grabs the monkey of the corresponding color first from the game board, can move their adventurer two squares. The other players were too slow, so their adventurers stay where they are.

- **The oracle shows two monkeys of different colors?**

All players uncover their oracle cards and compare them with the colors shown on the dice.

- 、 If one color matches, they can move their adventurer forward a square.
- 、 If both colors match, they can move the adventurer three squares.

Then everybody places both oracle cards face down again in front of them and it's the next player's turn to shake the oracle.

Important! Whoever grabs for a monkey although two different colored monkeys appear on the dice, can not move their monkey in this round.

## **End of the game**

---

The game ends as soon as a player has reached the camp at the other side thereby winning the game.



## Game 2: Expedition to the Antarctic

---

An ice-cold memory game for daring adventurers.

At the extreme south of the globe is the Antarctic. Scientists from all over the world travel there in order to explore the nature, the different flora and fauna, and to live new adventures. You can also join in ...

### Game material needed:

- 2 to 4 adventurers (one per player)
- 1 game board "Expedition to the Antarctic"
- 1 penguin
- 10 round cards

## Aim of the game

---

Who will be the first adventurer, with a bit of luck and a good memory, to find the long way across the arduous ice desert?

## Preparation

---

Each player takes an adventurer.

Determine from which corner square (= igloo) you want to start. Put the adventurers and the penguin there. The opposite corner square is the target.

One side of the round cards shows a section of the ice sea, on the other side there are the same pictures as the ones depicted on the ice floes of the game board. Turn the card with the pictures face down. Shuffle them and spread them over the water surface between the floes.

## How to play

---

Play in a clockwise direction. The oldest player may start.

Turn around any card. Object is to find the same picture as shown on next free ice floe in front of the penguin.

- **The card shows another picture?**

Pity! Your turn is over and your adventurer has to stay put. Cover the card again and pass the penguin on to the next player who places it on the square where their adventurer is at that moment and uncovers a new card.

*adventurers and  
penguin on starting  
square*

*round cards face  
down on water  
surface*

*turn around card*

*No match?  
next player*

*Match?*

- **Is it the same picture as shown on the ice floe your penguin wants to step on?**

Fine, now you can place the penguin on the found ice floe. Then you have to decide:

*finish turn*

- **You don't want to uncover another card?**

Move your adventurer up to the penguin. Then place the turned around card(s) again face down and pass the penguin on to the next player who puts the penguin on the square with their adventurer and uncovers the card searched for.

*or*

*turn round  
other card*

- **Do you have the courage to search for the picture now in front of the penguin?**

Uncover a card.

### **Important!**

- If later during the game you reach a floe of which the picture lies uncovered, your turn is immediately over.
- The penguin (and your adventurer afterwards) may jump over squares which are occupied by adventurers, and you don't have to uncover the picture of this floe.

## **End of the game**

---

*target reached =  
victory*

The game ends as soon as an adventurer reaches the target (= igloo) thereby winning the game.

## **Variation for younger players**

---

Already at the beginning of the game one or various pictures are placed face up next to the game board. These pictures don't have to be looked for - the players can move their adventurer immediately on to the corresponding floes.

## Game 3: High above the Ravine

---

A wobbly dice game for intrepid adventurers.

A ravine is formed when over thousands of years the running river water wears away a deep furrow in the layers of stone. One of the biggest ravines of the world is the Grand Canyon in North America.

### Game material needed:

- 1 to 4 adventurers (one per player)
- 1 game board "ravine"
- 1 hanging bridge consisting of various parts
- 1 bridge guardian
- 10 planks
- 1 die with dots

## Aim of the game

---

Who will be the first adventurer to outwit the attentive guardian, cross the wobbly hanging bridge and reach the camp on the other side?

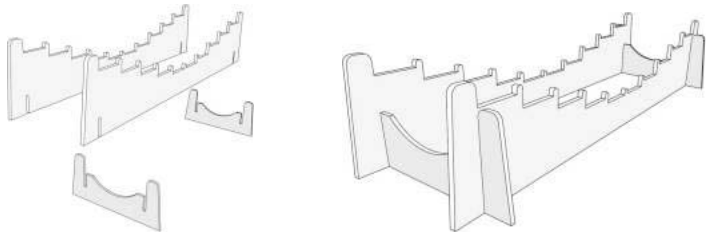
## Preparation

---

Each player gets an adventurer.

Determine from which corner square (= camp) you want to start and place the adventurers there. The other corner square is the target.

Assemble the hanging bridge.



*adventurers on starting square*

*assemble bridge*

*boards and guardian on bridge*

Turn the planks with the damaged side face up and place them on the slots of the bridge. Put the guardian on the last plank of the bridge looking towards the bridge.

He keeps a look-out for the adventurers and will make it difficult for them to pass the bridge ...

## How to play

*roll dice 1x*

Play in a clockwise direction. The oldest player starts and rolls the dice. What appears on the dice?

*black number of dots:*

- **A number of black dots?**  
Count as many squares ahead. On what kind of plank would your adventurer land?

*adventurer lands on normal square = move counter, damaged plank = repair board*

- **On a normal square?**  
Move your adventurer there. Your turn is over.
- **On a damaged board?**  
Repair the plank by turning it around.  
The repair work has exhausted your adventurer, who therefore doesn't move.  
Your turn is over. And from now on all the adventurers can step on the repaired plank.
- **A repaired plank?**  
Move your adventurer onto the plank. Your turn is over.
- **A square with the guardian on it?**  
Your adventurer stays where he is. Roll the dice a second time.

*repaired plank = move game piece square of guardian = repeat rolling the dice*

**Important!** Various adventurers can be on a normal square or plank at the same time.

*green number of dots:*

- **A number of green dots?**  
Move the guardian the corresponding number of squares.  
The guardian may step on all planks (damaged and repaired ones).  
If he lands on a plank with one or more adventurers on it, he throws them off the bridge! Place the adventurers on the square in front of the bridge.  
If you want, you can chant: "Hohoho, I'm the guardian of the bridge – nobody gets passed me."  
Always move the guardian ahead in the direction he is facing and turn him around once he has arrived at the last plank so that he walks back in the other direction.

*Guardian lands on square with adventurer? adventurer back on square in front of bridge*

Then it's the turn of the next player.

## End of the game

*camp reached = victory*

The game ends as soon as an adventurer has reached the target (=camp) thereby winning the game.

## Varition for younger players

Play without the guardian. Whoever rolls a number of green dots moves their game piece the corresponding number of dots on the die.

## Game 4: Across the Volcanoes

---

A game of skill for dexterous adventurers.

Volcanoes are mountains which can spit fire or hot rocks, also known as lava. A particularly large number of volcanoes are located in Japan and Sumatra.

### Game material needed:

- 2 to 4 adventurers (one per player)
- 1 game board "Across the volcanoes"
- 1 volcano
- 1 catapult
- 2 water-drops

## Aim of the game

---

Who will be the adventurer to hurl as many water-drops as close as possible or even into the volcano thus quickly crossing the dangerous land of volcanoes?

**Hint:** Practice the handling of the catapult and try slinging the water-drops beforehand. Place the catapult anywhere next to the game board. Put a drop on one end of it and vigorously push down the other end.

## Preparation

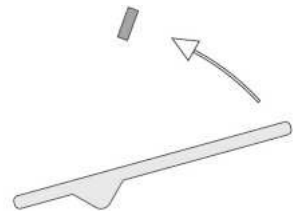
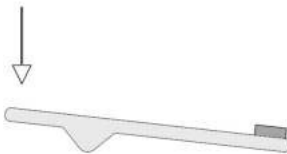
---

Each player gets an adventurer.

Determine from which corner square (= camp) you want to start and place your adventurer there. The opposite corner square is the target. Place the volcano in its place in the center.

Get the catapult and the water-drops ready.

*adventurer on  
starting square,  
volcano into the  
center,  
get catapult and  
drops ready*



## How to play

Play in a clockwise direction. The youngest player starts.

Take the catapult and place it somewhere outside the game board.

Put a drop on one end.

You have one try per drop, so try to hurl the drop as close as possible or even into the volcano.

### Where does the drop land?

- **Inside the volcano? (1.)**

Well done! Move your adventurer four squares ahead.

- **Near the volcano on the raised layer of lava? (2.)**

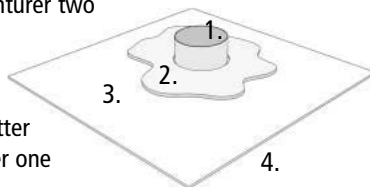
Not bad at all! Move your adventurer two squares.

- **At any other spot on the game board? (3.)**

Without a doubt you will do better next time! Move your adventurer one square.

- **At any spot outside the game board? (4.)**

You still have to practice a little. Unfortunately you can not move your adventurer.



*position catapult  
with one drop ,  
1 try per drop*

*drop lands ...*

*inside volcano =  
4 squares ahead,  
... on lava =  
2 squares ahead*

*... on any other spot  
of game board =  
1 square ahead*

*... outside the game  
board = no move*

Watch out! If the water drop touches two areas at the same time, your adventurer may move the higher number of squares.

Then it's the turn of the next player.

## End of the game

The game ends as soon as the first adventurer has reached the target (= camp) thereby winning the game. They have proved their ability and were able to quieten the volcano the best.

## Variation for differently skilled players

Inexperienced adventurers only have to move their adventurer up to the target square.

The more skilled players turn their adventurers around at the target and continue until they get back to the starting square.

*target reached =  
victory*

# Game 5: The Great Adventure

---

The players who already have some practice with the individual games, can dare to go on the "Great Adventure".

**Length of the game:** approx. 30minutes

**Game material needed:**

2 - 4 adventurers (one per player) and the complete game material

## Aim of the game

---

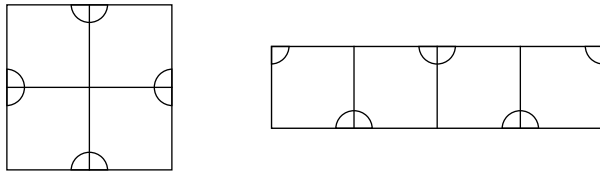
Who will cope first with all four adventures and finish the game as the greatest adventurer of all times?

## Preparation

---

*spread all 4 games*

It is best to play on the floor as you will have to spread out all four game boards next to each other. Like this for example:



**Important:** The corner squares have to be adjacent so that the adventurers can pass, for example, directly from the Jungle to the Antarctic.

**We propose the following order:**

1. Journey through the Jungle
2. Expedition to the Antarctic
3. High above the Ravine
4. Across the Volcanoes

Hint: Of course you can play the four games in another order or play only one or two games in a row. If you want to include the jungle variation, it should be the first stage of your journey.

Prepare the journey as described for every individual game. Place the adventurers on the corner square of the first game board. That is the starting square for every player.

## How to play

---

Play in a clockwise direction. The most adventurous player starts.

*rules = rules of individual games*

The basic rules of all four games apply. When you come to "Expedition to Antarctic", the following complementary rule applies:

The players whose adventurers reach the target uncover a picture and put the card face up next to the game board. So these pictures don't have to be uncovered by the players still left in the game. They can move their adventurers immediately on to the corresponding floes.

Once a player has finished one adventure, their adventurer immediately passes on to the adjacent starting square of the next game board.

So it can happen that some adventurers are still in the jungle for example while others already cross the ravine, but this can of course change quickly.

## End of the game

---

*target reached = victory*

The game ends as soon as the first adventurer reaches the fourth and last target square, thereby becoming the greatest adventurer of all times and winning the game.

**See you for the next adventure!**





# Le monde de l'aventure

Une collection de jeux pour 2 à 4 aventuriers de 4 à 99 ans.

**Idées :** Markus Nikisch & Wolfgang Dirscherl

**Illustration:** Aleš Vrtal

**Durée d'une partie :** env. 5 - 10 minutes par jeu

Quatre aventures passionnantes vous attendent, pour lesquelles vous devrez non seulement faire preuve de courage, d'adresse et de ruse, mais avoir aussi un peu de chance.

Est-ce que vous voulez d'abord commencer sur la mer de glace ? Ou bien pour le pays des volcans ? Vous avez le choix : l'aventure peut aussi débiter à travers la jungle ou en empruntant le périlleux pont suspendu.

- Les jeux « Voyage à travers la jungle » et « Au pays des volcans » sont un peu plus faciles que l'« Expédition en Antarctique » et la « Traversée des gorges ».
- On pourra jouer à un seul des jeux ou jouer à la « Grande aventure » en regroupant les quatre jeux.

## Contenu

---

- 4 aventuriers
- 1 plateau de jeu « **Voyage à travers la jungle** »
- 1 boule d'oracle contenant deux dés
- 3 singes
- 12 cartes d'oracle
- 1 plateau de jeu « **Expédition en Antarctique** »
- 1 pingouin
- 10 cartes rondes
- 1 plateau de jeu « **Traversée des gorges** »
- 1 pont suspendu composé de plusieurs pièces
- 1 gardien du pont
- 10 planches
- 1 dé à points
- 1 plateau de jeu « **Au pays des volcans** »
- 1 volcan
- 1 catapulte
- 2 gouttes d'eau
- 1 règle des jeux



# Jeu n° 1 : Le voyage à travers la jungle

---

Jeu où il faut reconnaître les couleurs et réagir rapidement.

Ce jeu va vous emmener dans la jungle d'Amérique du sud. Vous allez y trouver des vestiges de temples et de villes incas. Les Incas vivaient il y a plus de 4000 ans.

## Pour ce jeu , il faut :

- 2 - 4 aventuriers (un par joueur)
- 1 plateau de jeu « Voyage à travers la jungle »
- 1 boule d'oracle avec deux dés
- 3 singes
- 12 cartes d'oracle

## But du jeu

---

En réagissant vite et en ayant un peu de chance, tu pourras tromper l'oracle et te frayer en premier un chemin à travers l'inextricable jungle.

## Préparatifs

---

Chaque joueur prend un aventurier.

Décidez ensemble à partir de quel coin du plateau (= case-camp) vous allez démarrer. Posez vos aventuriers dessus. L'autre coin sera la case-arrivée.

Posez la boule d'oracle sur la case-temple. Posez les trois singes sur les trois cases-colonnes.

Chaque aventurier prend trois cartes d'oracle (une avec un singe vert, une avec un singe rouge et une avec un singe jaune).

## Déroulement du jeu

---

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

Il prend la boule d'oracle posée sur le plateau de jeu et la secoue bien fort.

Mais avant ça, les joueurs doivent tous essayer de deviner sur quelles couleurs les dés vont tomber. Pour cela, chaque joueur, même celui qui va secouer la boule d'oracle, prend deux de ses cartes d'oracle et les pose devant lui, face retournée.

La boule d'oracle est secouée bien fort et reposée à côté du plateau de jeu. Il est important ici de reposer la boule d'oracle très vite et de manière à ce que les dés soient bien visibles pour tous les joueurs, car le jeu va aller alors très vite.

*aventuriers sur case  
de départ,  
boule d'oracle sur  
case-temple,  
singes sur colonnes*

*poser deux cartes  
d'oracle  
face retournée*

*secouer la boule  
d'oracle*

*Deux couleurs identiques ? prendre le singe correspondant*

*Couleurs différentes ? les comparer aux dés de la boule d'oracle*

*case d'arrivée = victoire*

## Sur quelles couleurs de singe les dés sont-ils tombés ?

- **Est-ce que ce sont deux singes de la même couleur ?**

Il faut alors agir vite. Le joueur qui prendra en premier le singe de la couleur correspondante posé sur le plateau de jeu a le droit d'avancer son aventurier de deux cases. Les autres joueurs n'ont pas été assez vite et restent à leur place.

- **Est-ce que les dés de la boule d'oracle indiquent deux singes de couleurs différentes ?**

Tous les joueurs retournent leurs cartes d'oracle et les comparent avec les couleurs des dés.

- ▾ Si une couleur correspond, l'aventurier est avancé d'une case.
- ▾ Si les deux couleurs correspondent, on a le droit d'avancer son aventurier de trois cases.

Ensuite, chacun des joueurs pose à nouveau deux cartes d'oracle face retournée et c'est au joueur suivant de secouer la boule d'oracle.

N.B. : si un joueur a pris un singe alors qu'il y avait deux couleurs différentes dans la boule d'oracle, il ne devra pas avancer son aventurier dans cette ronde.

## Fin de la partie

---

La partie est terminée dès qu'un joueur arrive dans le camp opposé : il gagne la partie.

## Jeu n° 2 : Expédition en Antarctique

---

Un jeu de mémoire pour aventuriers audacieux.

L'Antarctique se trouve au pôle Sud. Des scientifiques du monde entier s'y rendent pour étudier la nature, le monde animal et floral mais aussi pour y vivre l'aventure. Vous aussi, vous allez pouvoir faire partie de l'expédition ...

### Pour ce jeu, il faut :

- 2 - 4 aventuriers (un par joueur)
- 1 plateau de jeu « Expédition en Antarctique »
- 1 pingouin
- 10 cartes rondes

## But du jeu

---

Quel aventurier va réussir, en ayant un peu de chance et une bonne mémoire, à trouver en premier son chemin à travers la mer de glace ?

## Préparatifs

---

Chaque joueur prend un aventurier.

Décidez ensemble à partir de quel coin du plateau (= case-igloo) vous allez démarrer. Posez vos aventuriers et le pingouin sur cette case. L'autre coin sera la case-arrivée.

Sur la face des cartes rondes est illustrée une partie de la mer de glace.

Au dos des cartes, il y a des motifs que l'on retrouve également sur les plaques de glace flottantes illustrées sur le plateau de jeu. Retournez les cartes de manière à cacher ces motifs. Mélangez les cartes et posez-les sur le plan d'eau entre les plaques de glace flottantes.

## Déroulement du jeu

---

Jouez chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence.

Retourne n'importe quelle carte : il faut trouver le motif correspondant à celui illustré sur la prochaine plaque de glace flottante libre située devant le pingouin.

### • Est-ce qu'il y a un autre motif sur la carte ?

Domage, ton tour est fini et tu laisses ton aventurier à sa place. Retourne la carte à nouveau face cachée et donne le pingouin au joueur suivant. Ce joueur pose le pingouin sur la case où se trouve son aventurier et c'est à son tour de retourner une carte.

*aventuriers et pingouins sur case de départ, poser les cartes rondes sur l'eau, face retournée*

*retourner la carte*

*Pas de correspondance ? joueur suivant*

Concordance ?

- **Le motif correspond-t-il à celui illustré sur la plaque de glace recherchée ?**

Super, tu as le droit de poser le pingouin sur la plaque de glace. Maintenant, il faut que tu prennes une décision :

*finir le tour*

- ▾ **Tu veux t'arrêter là et ne plus retourner de cartes ?**  
Avance ton aventurier jusqu'au pingouin. Retourne alors la ou les cartes à nouveau face cachée et donne le pingouin au joueur suivant. Ce joueur pose le pingouin sur la case où se trouve son aventurier et retourne la carte recherchée.

*ou*

*retourner une autre  
carte*

- ▾ **Tu es suffisamment courageux pour chercher un nouveau motif ?**  
Retourne une autre carte.

### **N.B. !**

- Si, pendant un autre tour, tu arrives sur une plaque de glace dont le motif a déjà été trouvé, tu dois passer ton tour.
- Le pingouin (et plus tard aussi ton aventurier) saute par dessus les plaques de glace occupées par d'autres aventuriers. Tu n'auras pas à chercher le motif de cette plaque de glace.

## **Fin de la partie**

---

*case d'arrivée =  
victoire*

La partie est terminée dès qu'un aventurier arrive au but (= igloo) : il gagne la partie.

## **Variante pour joueurs plus jeunes**

---

Au début de la partie, on pose un ou plusieurs motifs à côté du plateau de jeu. Les joueurs n'auront pas à trouver le motif de cette/ces carte(s) : ils pourront avancer tout de suite sur cette carte !

## Jeu n° 3 : Traversée des gorges

---

Un jeu de dé périlleux pour des aventuriers qui n'ont peur de rien. Une gorge est modelée par les eaux d'un fleuve qui, au cours de milliers d'années, ont creusé un profond ravin dans les couches rocheuses. L'une des plus grandes gorges au monde est le Grand Canyon en Amérique du Nord.

### Pour ce jeu, il faut :

- 2 - 4 aventuriers (un par joueur)
- 1 plateau de jeu « Traversée des gorges »
- 1 pont suspendu composé de plusieurs pièces
- 1 gardien du pont
- 10 planches
- 1 dé à points

## But du jeu

---

Quel aventurier va tromper le gardien du pont aux aguets, traverser le pont suspendu bien vacillant et arriver en premier au camp de l'autre côté ?

## Préparatifs

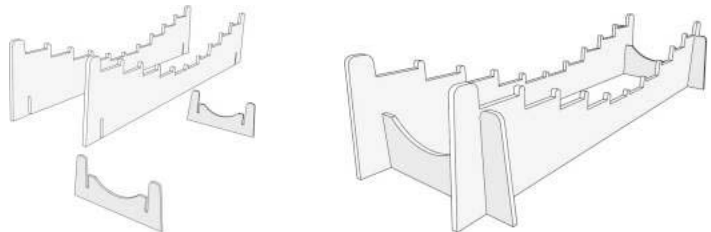
---

Chaque joueur prend un aventurier.

Décidez ensemble de quel coin du plateau (= case-camp) vous voulez démarrer.

Posez vos aventuriers dessus. L'autre coin sera la case-arrivée.

Assemblez les pièces du pont.



*aventuriers sur case  
de départ*

*assembler le pont*

*planches et gardien  
sur le pont*

Posez les planches du pont en tournant la face abîmée vers le haut et emboîtez-les dans les découpes du pont. Posez le gardien sur la dernière planche du pont. Son regard est dirigé vers le pont.

Il scrute les alentours pour voir si les aventuriers arrivent et va leur compliquer la traversée du pont suspendu....

## Déroulement du jeu

---

Jouez chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus grand commence en lançant le dé une fois. Sur quoi le dé est tombé ?

*lancer le dé 1x*

*points noirs :*

- **Un nombre de points noirs.**  
Compte le nombre de cases correspondantes : sur quelle case ton aventurier va-t-il arriver ?

*aventurier atterrit sur  
case normale =  
avancer le pion,  
planche abîmée =  
réparer la planche*

- **Sur une case normale.**  
Avance ton aventurier sur cette case. Ton tour est terminé.
- **Sur une planche abîmée.**  
Répare la planche abîmée en la retournant.  
Comme la réparation a épuisé ton aventurier, il n'avance pas. Ton tour est terminé. A partir de maintenant, tous les aventuriers ont le droit de passer sur cette planche.
- **Sur une planche réparée.**  
Avance ton aventurier sur la case. Ton tour est terminé.
- **Sur la case où se trouve le gardien du pont.**  
Ton aventurier n'avance pas. Lance le dé une deuxième fois.

*planche réparée =  
avancer le pion,  
case du gardien =  
relancer le dé*

**N.B. :** plusieurs aventuriers peuvent se trouver sur une case normale ou sur une planche.

*points verts :*

- **Un nombre de points de couleur verte.**  
Avance le gardien du nombre correspondant de cases. Le gardien a le droit de passer sur toutes les planches (sur celles qui sont abîmées et sur celles qui sont réparées).  
Si le gardien arrive sur une planche où se trouve un ou plusieurs aventuriers, il les fait descendre du pont. Posez ces aventuriers sur la case qui se trouve directement devant le pont.  
Si tu veux, tu peux dire en même temps : « Halte-là ! Personne ne passe, car c'est moi le gardien du pont ! ». Avance le gardien toujours dans la direction de son regard et, quand il arrive sur la dernière planche du pont, retourne-le pour qu'il puisse avancer dans l'autre sens.  
Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

*gardien atterrit sur  
une planche occupée  
par un aventurier ?  
reculer l'aventurier  
sur la case face au  
pont*

## Fin de la partie

---

*arrivée au camp =  
victoire*

La partie est terminée dès qu'un aventurier arrive en premier au but (= camp). Il a gagné la partie.

## Variante pour joueurs plus jeunes.

---

On joue sans le gardien. Celui qui a un nombre de points de couleur verte avance son pion du nombre de points correspondants.



## Jeu n° 4 : Au pays des volcans

Un jeu d'adresse pour aventuriers possédant une bonne dextérité.

Les volcans sont des montagnes crachant du feu et des roches, que l'on appelle de la lave. On trouve beaucoup de volcans notamment au Japon et à Sumatra.

**Pour ce jeu, il faut :**

- 2 - 4 aventuriers (un par joueur)
- 1 plateau de jeu « Au pays des volcans »
- 1 volcan
- 1 catapulte
- 2 gouttes d'eau

### But du jeu

Quel aventurier va réussir à catapulter beaucoup de gouttes d'eau pour les faire atterrir à proximité du volcan ou même dans le volcan et pourra arriver très vite au pays des volcans ?

**Conseil :** exercez-vous à manier la catapulte et à éjecter les gouttes d'eau avant de commencer à jouer. Posez la catapulte à n'importe quel endroit à côté du plateau de jeu. Posez les gouttes d'eau sur l'une des extrémités de la catapulte et appuyez bien fort sur l'autre extrémité.

### Préparatifs

Chaque joueur prend un aventurier.

Mettez-vous d'accord pour décider quel coin du plateau (= case-camp) sera la case de départ. Posez-y les aventuriers. L'autre coin sera la case-arrivée.

Posez le volcan au milieu du plateau de jeu.

Préparer la catapulte et les gouttes d'eau.

*aventurier sur case de départ, poser le volcan au milieu du plateau de jeu, préparer la catapulte et les gouttes d'eau*



## Déroulement du jeu

*placer la catapulte,  
y poser une goutte  
d'eau,  
1 essai par goutte*

*la goutte atterrit*

*... dans le volcan =  
avancer de 4 cases,  
... sur les laves =  
avancer de 2 cases*

*... à un autre endroit  
du plateau =  
avancer d'1 case,  
... à côté du plateau  
= ne pas avancer*

Jouez chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus petit commence.

Prends la catapulte et pose-la n'importe où à l'extérieur du plateau de jeu. Pose une goutte d'eau sur l'une des extrémités.

Tu as droit à un essai par goutte d'eau. Essaie de faire atterrir la goutte d'eau le plus près possible du volcan ou même dans le volcan.

### A quel endroit atterrit la goutte d'eau ?

- **Dans le volcan. (1.)**

Bien joué ! Tu avances ton aventurier de quatre cases.

- **Tout près du volcan, sur la couche supérieure de lave. (2.)**

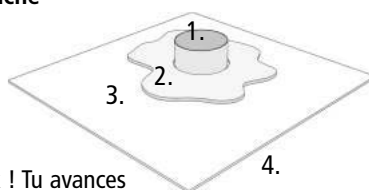
Pas mal non plus ! Tu avances ton aventurier de deux cases.

- **Quelque part sur le plateau de jeu. (3.)**

Tu peux certainement faire mieux ! Tu avances ton aventurier d'une case.

- **Quelque part à côté du plateau de jeu. (4.)**

Alors là, ça demande encore un peu d'entraînement ! Ton aventurier reste malheureusement à la même place.



Attention : si une goutte d'eau est à cheval sur deux endroits différents, tu avanceras ton aventurier du nombre de cases le plus élevé.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

*case d'arrivée =  
victoire*

La partie est terminée dès qu'un aventurier arrive en premier au but (= camp). Il a gagné la partie, a démontré son habileté et a pu apaiser le volcan.

### Variante pour joueurs de différents niveaux d'adresse

Les joueurs moins entraînés emmèneront leur aventurier juste à la case d'arrivée.

Ceux qui sont plus adroits, le retourneront et le feront revenir à la case de départ.

# Jeu n° 5 : La grande aventure

Quand chacun des jeux sera bien maîtrisé, vous pourrez alors vous préparer à la « Grande aventure ».

**Durée d'une partie** : env. 30 minutes

**Il faut :**

2 - 4 aventuriers (un par joueur) et tous les accessoires des jeux.

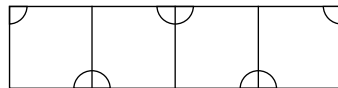
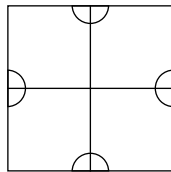
## But du jeu

Qui va accomplir en premier les quatre aventures et terminer le voyage en étant le plus grand aventurier de tous les temps ?

## Préparatifs

*grouper les 4 jeux*

Jouez par terre, car il faut poser les quatre plateaux de jeux les uns à côté des autres. Par exemple, comme montré ici :



**N.B.** : les cases en coin doivent être placées les unes à côté des autres pour que vos aventuriers puissent, p. ex., aller directement de la jungle à l'Antarctique.

**Nous suggérons l'ordre suivant :**

1. Voyage à travers la jungle
2. Expédition en Antarctique
3. Traversée des gorges
4. Au pays des volcans

**Conseil :**

Vous pouvez bien sûr prendre les quatre jeux dans un ordre différent ou ne prendre que deux ou trois jeux en même temps. Si vous décidez de prendre le jeu de la jungle, il faudra toujours le poser en premier.

Préparer le voyage comme décrit pour chacun des jeux.

Poser les aventuriers sur la case en coin du premier plateau de jeu. Ce sera la case de départ.

## Déroulement du jeu

---

Jouer chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus aventureux commence.

*règles = celles de  
chacun des jeux*

Jouer suivant les règles des quatre jeux. Pour « Expédition en Antarctique », suivre aussi la règle supplémentaire : chaque joueur, dont l'aventurier arrive sur la case arrivée d' « Expédition en Antarctique », retourne une carte et la laisse face visible à côté du plateau de jeu. Les joueurs ne devront plus trouver le motif de cette carte. Si au cours du jeu, ils se retrouvent devant la plaque de glace qui a ce motif, ils peuvent poser directement leur aventurier dessus.

Dès qu'un joueur a accompli une aventure, il avance son aventurier tout de suite sur la case de départ du jeu suivant.

Il pourra arriver que certains aventuriers se trouvent p. ex. encore dans la jungle, alors que d'autres auront déjà traversé les gorges. Mais cette situation pourra vite changer.

## Fin de la partie

---

*case d'arrivée du  
4ème jeu = victoire*

La partie est terminée dès qu'un aventurier arrive le premier sur la case d'arrivée du quatrième jeu. Il est le plus grand aventurier de tous les temps et gagne la partie.

**Vive la prochaine aventure !**



# Een wereld vol avontuur

Een spellenverzameling voor 2 – 4 avonturiers van 4 – 99 jaar.

**Spelideeën:** Markus Nikisch & Wolfgang Dirscherl

**Illustraties:** Aleš Vrtal

**Speelduur:** elk spel ca. 5 – 10 minuten

Er staan jullie vier spannende avonturen te wachten. Moed en behendigheid, list en ook wat geluk is wat jullie nodig hebben voor jullie grote reis.

Willen jullie als eerste het eeuwige ijs openbreken? Of door het onbegaanbare Vulkanië trekken? Jullie hebben de keus – wie wil, kan zich eerst in de jungle of op de gevaarlijke hangbrug wagen.

- De spellen "Op reis door de jungle" en "Dwars door Vulkanië" zijn wat eenvoudiger, "Expeditie in Antarctica" en "Hoog boven de afgrond" zijn iets veeleisender.
- De vier spellen zijn ieder afzonderlijk of alle gezamenlijk als "Groot Avontuur" te spelen.

## Spelinhoud

---

4 avonturiers

1 speelbord "Op reis door de jungle"

1 orakel met twee gekleurde dobbelstenen

3 apen

12 orakelkaarten

1 speelbord "Expeditie in Antarctica"

1 pinguïn

10 ronde kaarten

1 speelbord "Hoog boven de afgrond"

1 meerdelige hangbrug

1 brugwachter

10 brugleggers

1 dobbelsteen

1 speelbord "Dwars door Vulkanië"

1 vulkaan

1 katapult

2 waterdruppels

spelregels



# Spel 1: Op reis door de jungle

---

Een kleuren- en reactiespel voor snelle avonturiers.

Dit spel voert jullie dwars door de jungle van Zuid-Amerika. Daar zijn nog resten van tempels en steden van de Inca's bewaard gebleven. De Inca's leefden meer dan 4000 jaar geleden.

## Benodigd spelmateriaal:

- 2 - 4 avonturiers ( één per speler)
- 1 speelbord " Op reis door de jungle"
- 1 orakel met twee gekleurde dobbelstenen
- 3 apen
- 12 orakelkaarten

## Doel van het spel

---

Met reactiesnelheid en wat geluk kan je het orakel te slim af zijn en je als eerste een weg door de dichtbegroeide jungle banen.

## Spelvoorbereiding

---

Elke speler neemt een avonturier.

Bepaal vanuit welk hoekveld (= kamp) jullie willen beginnen. Zet jullie avonturiers hierop. Het doel is het andere hoekveld.

Zet het orakel op het aangegeven tempelveld van het speelbord. De drie apen worden op de drie zuilenvelden geplaatst.

Elke avonturier ontvangt drie orakelkaarten (ieder met een groene, een rode en een gele aap).

## Spelverloop

---

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. De jongste speler begint.

Zo dadelijk mag hij het orakel van het speelbord pakken en stevig heen en weer schudden.

Maar eerst proberen alle spelers om te voorspellen wat er zo dadelijk op de dobbelstenen zal verschijnen. Hiervoor kiest iedereen, ook de "schudder", twee van zijn orakelkaarten uit en legt deze omgekeerd voor zich neer.

Nu wordt het orakel krachtig heen en weer geschud en voor het speelbord gezet. Daarbij is het van belang, dat het orakel snel en voor alle spelers goed zichtbaar wordt teruggezet. Want zo dadelijk kan het er wild aan toe gaan.

*avonturiers op  
hoekveld,  
orakel op tempel,  
apen op zuilen*

*twee orakelkaarten  
omgedraaid  
neerleggen*

*orakel schudden*

*Twee dezelfde  
kleuren?  
bijbehorende aap  
grijpen*

*Niet dezelfde  
kleuren?  
met orakelkaarten  
vergelijken*

*doelveld bereikt =  
gewonnen*

## Welke gekleurde apen zijn er gegooid?

- **Zijn het twee apen van dezelfde kleur?**

Nu moeten jullie snel zijn. De speler die als eerste de aap van de bijbehorende kleur van het speelbord grijpt, mag zijn avonturier twee velden vooruit zetten. Alle anderen waren te langzaam en moeten blijven staan.

- **Geeft het orakel twee apen van verschillende kleuren aan?**

Alle spelers draaien hun orakelkaarten om en vergelijken deze met de gegooide kleuren.

- 、 Is één van de kleuren juist, dan mag men zijn avonturier een veld vooruit zetten.
- 、 Zijn allebei de kleuren juist, dan mag men zijn avonturier drie velden naar voren zetten.

Daarna legt iedereen opnieuw twee orakelkaarten omgedraaid neer en schud de volgende speler het orakel.

Belangrijk: wie een aap heeft gegrepen, ondanks dat er geen twee van dezelfde kleur zijn gegooid, mag in deze ronde zijn stuk niet meer verzetten.

## Einde van het spel

---

Het spel is afgelopen, zodra een van de spelers het tegenoverliggende jinglekamp bereikt en zodoende het spel wint.



## Spel 2: Expeditie in Antarctica

---

Een ijskoud geheugenspel voor dappere avonturiers.

Aan het zuidelijkste punt van de aarde ligt Antarctica. Wetenschappers uit de hele wereld komen hiernaartoe om de natuur, de dieren- en plantenwereld te bestuderen, maar ook om avonturen te beleven. En ook jullie mogen er aan meedoen ...

### Benodigd spelmateriaal:

- 2 – 4 avonturiers (één per speler)
- 1 speelbord "Expeditie in Antarctica"
- 1 pinguïn
- 10 ronde kaarten

## Doel van het spel

---

Welke avonturier slaagt er met een beetje geluk en een goed geheugen in, om als eerste de lange weg over de onherbergzame ijszee te vinden?

## Spelvoorbereiding

---

Iedere speler neemt een avonturier.

Bepaal vanuit welk hoekveld (= iglo) jullie willen beginnen. Zet jullie avonturiers hierop evenals de pinguïn. Het doel is het andere hoekveld. Op de voorkant van de ronde kaarten staat een stuk van de ijszee afgebeeld. Op de achterkant zijn afbeeldingen te zien, die ook op de ijsschotsen van het speelbord staan afgebeeld. Draai de kaarten om, zodat de afbeeldingen niet te zien zijn. Schud ze en leg ze op de watervlaktes tussen de ijsschotsen.

## Spelverloop

---

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. De oudste speler mag beginnen.

Draai een willekeurige kaart om: je moet steeds de afbeelding vinden, die op de volgende vrije ijsschots voor de pinguïn te zien is.

- **Staat er een andere afbeelding op de kaart afgebeeld?**  
Helaas, jouw speelbeurt is voorbij en je avonturier moet blijven staan. Draai de omgekeerde kaart weer om en geef de pinguïn aan de volgende speler door. Deze zet de pinguïn op het veld van zijn avonturier en mag op zijn beurt een kaart omdraaien.

*avonturiers en pinguïn op hoekveld, ronde kaarten omgekeerd op watervlaktes*

*kaart omdraaien*

*Klopt niet? volgende speler*

*Klopt wel?*

- **Is de afbeelding te zien, die op de gezochte ijsschots staat afgebeeld?**

Goed zo, je mag de pinguïn op de gevonden ijsschots zetten.

Nu moet je een keuze maken:

*beurt beëindigen*

- **Wil je niet nog een andere kaart omdraaien?**

Verzet je avonturier vooruit tot bij de pinguïn. Draai daarna de omgekeerde kaart(en) weer om en geef de pinguïn aan de volgende speler door. Deze zet de pinguïn op het veld waarop zijn avonturier staat en draait de gezochte kaart om.

*of*

*nog een kaart omdraaien*

- **Ben je dapper genoeg om de nieuwe afbeelding voor de pinguïn te zoeken?**

Draai nog een kaart om.

### **Belangrijk!**

- Kom je tijdens een latere speelbeurt op een schots terecht, waarvan de afbeelding al is omgedraaid, dan is je speelbeurt in ieder geval voorbij.
- Ijsschotsen die door andere avonturiers bezet zijn, worden door de pinguïn oversprongen (en later ook door jouw avonturier). De afbeelding van deze ijsschotsen hoeft je niet om te draaien.

## **Einde van het spel**

---

*doelveld bereikt = gewonnen*

Het spel is afgelopen, zodra een van de avonturiers het doel (= iglo) bereikt en zodoende het spel wint.

## **Spelvariant voor jongere kinderen**

---

Bij het begin van het spel worden al een of meerdere afbeeldingen open naast het speelbord gelegd. De afbeelding van deze kaart(en) hoeven de spelers niet meer te vinden: ze kunnen meteen naar deze kaart vergeraan!

## Spel 3: Hoog boven de afgrond

---

Een wankel dobbelspel voor onverschrokken avonturiers.

Een ravijn ontstaat wanneer het stromende water van een rivier gedurende duizenden jaren een diepe groef in het gesteente slijpt. Een van de grootste ravijnen ter wereld is de Grand Canyon in Noord Amerika.

### Benodigd spelmateriaal:

- 2 - 4 avonturiers (één per speler)
- 1 speelbord "Afg rond"
- 1 meerdelige hangbrug
- 1 brugwachter
- 10 brugleggers
- 1 dobbelsteen

## Doel van het spel

---

Welke avonturier is de waakzame brugwachter te slim af, steekt de wankle hangbrug over en bereikt als eerste het tentenkamp aan de overkant?

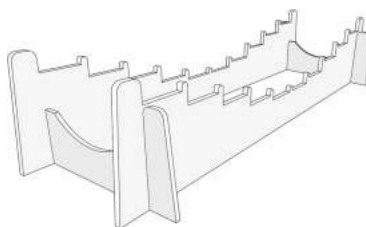
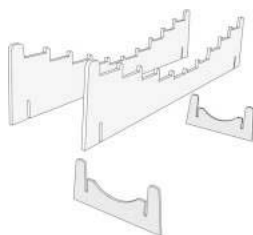
## Spelvoorbereiding

---

Iedere speler neemt een avonturier.

Bepaal vanuit welk hoekveld (= tentenkamp) jullie willen beginnen. Zet jullie avonturiers hierop. Het andere hoekveld is het doel.

Zet de hangbrug in elkaar.



*avonturiers op start*

*brug opbouwen*

*leggers en wachter op de brug*

Leg de brugleggers met hun kapotte kant naar boven en plaats ze tussen de uitsparingen van de brug. Zet de brugwachter op de achterste legger van de brug. Hij kijkt naar de brug.

Hij kijkt al uit naar de avonturiers en zal jullie zo dadelijk de weg over de hangbrug bemoeilijken ...

## Spelverloop

---

1 x gooien

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. De grootste speler begint en gooit één keer met de dobbelsteen.

zwart aantal:

Wat vertoont de dobbelsteen?

- **Een aantal zwarte ogen.**

Tel het overeenkomstige aantal velden naar voren uit: op welk veld zou je avonturier terecht komen?

- **Op een gewoon wegveld.**

Zet je avonturier op dit veld. Jouw beurt is voorbij.

- **Op een kapotte legger.**

Repareer de kapotte legger door deze om te keren.

De reparatie heeft je avonturier uitgeput: hij blijft staan.

Je beurt is voorbij. Vanaf nu mogen alle avonturiers de gerepareerde legger betreden.

- **Op een gerepareerde legger.**

Zet je avonturier op het veld. Je beurt is voorbij.

- **Op het veld waarop de brugwachter al staat.** Je avonturier blijft staan. Gooi nog een keer met de dobbelsteen.

avonturier komt op  
gewoon veld =  
stuk verzetten,  
kapotte legger =  
legger repareren

gerepareerde legger  
= stuk verzetten,  
veld v/d brugwachter  
= opnieuw gooien

**Belangrijk:** er mogen meerdere avonturiers op een gewoon wegveld of op een bruglegger staan.

groen aantal:

- **Een aantal groene ogen.**

Zet de wachter het overeenkomstige aantal ogen vooruit.

De brugwachter mag alle leggers betreden (kapotte en gerepareerde).

Komt de brugwachter op een legger, waarop één of meerdere avonturiers staan, dan gooit hij hen van de brug. Zet de betreffende avonturiers op het veld direct voor de brug.

Als je wilt, kan je erbij zeggen: "Hohoho, ik ben de brugwachter – en ik laat niemand langs!"

De brugwachter moet altijd verzet worden in de richting waarin hij kijkt en op de laatste bruglegger worden omgekeerd, zodat hij weer de andere kant uit kan lopen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

wachter komt hij op  
legger met avon-  
turiërs? avonturiers  
terug op veld voor  
de brug

## Einde van het spel

---

tentenkamp bereikt  
= gewonnen

Het spel is afgelopen, zodra een van de avonturiers als eerste het doel (= tentenkamp) bereikt en zodoende het spel wint.

## Spelvariant voor jongere kinderen

---

Er wordt zonder brugwachter gespeeld. Wie een aantal groene ogen gooit, verzet zijn eigen speelstuk het overeenkomstige aantal ogen naar voren.

## Spel 4: Dwars door Vulkanië

Een behendigheidsspel voor vingervlugge avonturiers.

Vulkanen zijn bergen die vuur en heet gesteente, de zogenaamde lava, kunnen uitbraken. Er zijn vooral een heleboel vulkanen in Japan en op Sumatra.

### Benodigd spelmateriaal:

- 2 - 4 avonturiers (één per speler)
- 1 speelbord "Dwars door Vulkanië"
- 1 vulkaan
- 1 katapult
- 2 waterdruppels

## Doel van het spel

Welke avonturier slaagt er in om een heleboel waterdruppels vlakbij of zelfs in de vulkaan te schieten en trekt snel door het gevaarlijke land Vulkanië?

**Tip:** oefen het gebruik van de katapult en probeer eerst eens een paar keer om de waterdruppels weg te schieten. Zet hiervoor de katapult op een willekeurige plaats naast het speelbord. Leg een waterdruppel op het ene uiteinde van de katapult en duw het andere uiteinde met een energieke beweging omlaag.

## Spelvoorbereiding:

*avonturiers op start,  
vulkaan in het midden  
van het speelbord,  
katapult en druppels  
klaar*

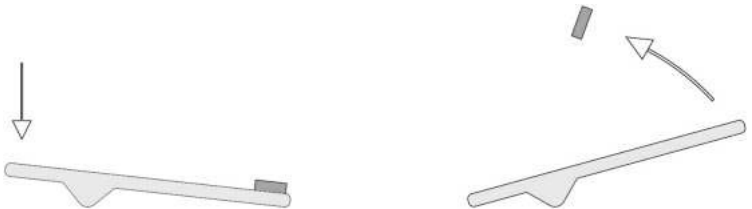
Iedere speler neemt een avonturier.

Bepaal vanuit welk hoekveld (= tentenkamp) jullie willen beginnen.

Zet jullie avonturiers hierop. Het andere hoekveld is het doel.

Zet de vulkaan op zijn plaats in het midden van het speelbord.

Leg de katapult en de waterdruppels klaar.



## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. De kleinste speler begint. Neem de katapult en zet hem op een willekeurige plaats naast het speelbord neer. Leg een waterdruppel op het ene uiteinde.

Je mag per waterdruppel één poging doen. Probeer om de waterdruppel zo dicht mogelijk bij, of zelfs in de vulkaan te schieten.

### In welk gebied komt de waterdruppel terecht?

- **In de vulkaan? (1.)**

Goed zo! Je mag je avonturier vier velden vooruit zetten.

- **Vlakbij de vulkaan op het verhoogde lavageesteente? (2.)**

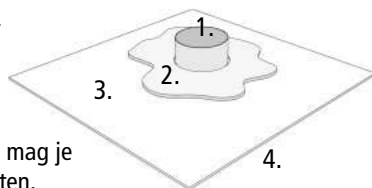
Dat was ook zo slecht nog niet! Je mag je avonturier twee velden vooruit zetten.

- **Op een andere plek van het speelbord? (3.)**

Dat kan je vast wel beter! Je mag je avonturier één veld vooruit zetten.

- **Ergens buiten het speelbord? (4.)**

Oh, dan moet je eerst nog 's wat oefenen. Je mag je avonturier helaas niet vooruit zetten.



Opgelet: als een waterdruppel op twee gebieden tegelijk ligt, dan mag de avonturier het hoogste aantal velden naar voren worden gezet.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra een van de avonturiers als eerste het doel (= tentenkamp) bereikt en zodoende het spel wint. Hij heeft zijn behendigheid bewezen en de vulkaan als beste tot bedaren kunnen brengen.

### Spelvariant met spelers van verschillende behendigheid

De ongeoefende spelers hoeven hun avonturiers slechts naar het doelveld te brengen. De geoefende spelers draaien hun avonturiers daar om en spelen verder, tot hun eigen speelstuk opnieuw op het startveld is aangekomen.

*katapult opstellen,  
een druppel erop,  
per druppel 1 poging*

*druppel komt terecht*

*... in de vulkaan =  
4 velden vooruit*

*... op lava =  
2 velden vooruit*

*... op andere plek v/h  
bord = 1 veld vooruit*

*... naast het  
speelbord =  
niet vooruit*

*doel bereikt =  
gewonnen*

## Spel 5: Het grote avontuur

---

Wie de afzonderlijke spellen al goed onder de knie heeft, kan zich ook aan het "Grote avontuur" wagen.

**Speelduur:** ca. 30 minuten

**Benodigd spelmateriaal:**

2 - 4 avonturiers (één voor elke medespeler) en al het spelmateriaal

### Doel van het spel

---

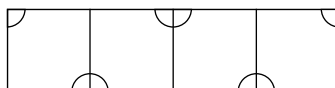
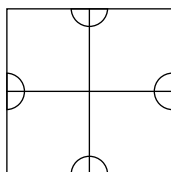
Wie kan als eerste met succes alle vier de avonturen volbrengen en beëindigt de reis als grootste avonturier aller tijden?

### Spelvoorbereiding

---

*alle 4 de spellen  
opbouwen*

Jullie kunnen het best op de vloer spelen, want jullie moeten alle vier de speelborden naast elkaar kunnen leggen. Bijvoorbeeld zo:



**Belangrijk:** de hoekvelden moeten naast elkaar liggen, zodat jullie avonturiers bv. van de jungle direct in de Antarctica kunnen lopen.

**Wij stellen de onderstaande volgorde voor:**

1. Reis door de jungle
2. Expeditie in Antarctica
3. Hoog boven de afgrond
4. Dwars door Vulkanieë

**Tip:**

Natuurlijk kunnen jullie de vier spellen ook in een andere volgorde spelen of slechts twee of drie avonturen achter elkaar beleven. Als jullie het jungleavontuur willen spelen, moet dat altijd het begin van jullie reis vormen.

Bereid de reis net zo voor als beschreven bij de afzonderlijke spellen. Zet de avonturiers op het hoekveld van het eerste speelbord. Dat is jullie startveld.

## Spelverloop

---

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. De avontuurlijkste speler begint.

*regels = regels v/h  
afzonderlijke spel*

Dezelfde basisregels van alle vier de spellen zijn geldig. Bij de "Expeditie in Antarctica" geldt de volgende aanvullende spelregel:  
Iedere speler, wiens speelstuk al op het doelveld is aangekomen, draait een afbeelding om en legt de kaart open naast het speelbord. De afbeelding van deze kaart(en) hoeven de spelers niet meer te vinden: ze kunnen meteen naar de bijbehorende ijsschots verder gaan, als ze tijdens het spel voor deze ijsschots komen te staan.

Als een van de spelers een avontuur heeft afgerond, dan zet hij zijn avonturier meteen op het aangrenzende startveld van het volgende spel neer.

Het kan gebeuren, dat sommige avonturiers bv. nog onderweg in de jungle zijn, terwijl andere al bezig zijn de afgrond over te steken. Maar dat kan snel genoeg veranderen.

## Einde van het spel

---

*doelveld v/h  
4e avontuur bereikt  
= gewonnen*

Het spel is afgelopen, zodra een van de avonturiers op het vierde en laatste doelveld aankomt. Hij is de grootste avonturier aller tijden en heeft het spel gewonnen.

**Tot het volgende avontuur!**



# ***Erfinder für Kinder***

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs*

*Uitvinders voor kinderen*



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*



*Kinderschmuck*

*Children's jewelry*

*Bijoux d'enfants*

*Kindersieraden*




*Kinderzimmer*


*Children's room*


*Chambre d'enfant*


*Kinderkamers*



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de