

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



The Treasure of the 13 Islands • Autour des îles
13 eilanden • El tesoro de las 13 islas • Il tesoro delle 13 isole

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2015

Der Schatz der 13 Inseln

Ein waghalsiges Abenteuer für 2 - 4 geschickte Schatzjäger von 6 - 99 Jahren.

Autoren: Marco Teubner

Illustration: Adam Stower

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Bist du mutig und geschickt genug, um den Schatz der 13 Inseln zu entdecken? Dann ab in die Lüfte und setz Kurs auf das spannende Abenteuer! Lenk dein Luftschiff um Klippen, Vulkane und direkt durch den dichten Nebel. Sammle auf den Inseln seltene Artefakte und geheimnisvolle Objekte. Nur so erhältst du von einer Gruppe Forscher wichtige Hinweise auf den sagenhaften Schatz. Doch die Zeit drängt! Denn andere Piloten haben sich ebenfalls auf die Suche nach dem Schatz gemacht und sind dir dicht auf den Fersen. Wer entschlüsselt zuerst das Geheimnis der 13 Inseln und holt sich den sagenhaften Schatz?

Spielinhalt

1 runder Spielplan (9-teilig), 4 Charakter-Plättchen, 4 Spielsteine (+ Aufkleber), 1 großer Schatz (= Karte), 1 Navigationsmaske, 30 Plättchen mit Forschungsobjekten, 35 Karten (5 Schatzhinweiskarten, 15 Schadenskarten, 15 Auftragskarten), 1 Spielanleitung

30 Plättchen mit Forschungsobjekten

1 Navigationsmaske



4 Charakter-Plättchen



1 großer Schatz =Karte



4 Spielsteine (+ Aufkleber)



1 runder Spielplan (9-teilig)



5 verschiedene Schatzhinweiskarten



5 x 3 verschiedene Schadenskarten



15 verschiedene Auftragskarten



Vorbemerkung

Achtung! Bitte drückt das Spielmaterial vor dem ersten Spiel vorsichtig aus dem Tableau! Die restlichen Teile des Tableaus könnt ihr gleich wegwerfen. Klebt außerdem je einen Aufkleber auf den farblich passenden Spielstein.

Spielvorbereitung

„Der Schatz der 13 Inseln“ ist ganz leicht aufgebaut. Ihr müsst nur:

- als erstes den Spielplan aus allen Puzzleteilen zusammensetzen.
- euch ein Charakter-Plättchen mit dem passenden Spielstein nehmen. Die Spielsteine sind eure Luftschiffe.
- die Karten in drei Stapel sortieren und verdeckt mischen: Auftragskarten (blaue Rückseite), Schadenskarten (rote Rückseite) und Schatzhinweiskarten (braune Rückseite).
- den Stapel der Schadenskarten verdeckt neben den Spielplan legen.
- den großen Schatz neben den Spielplan legen.
- verdeckt drei Schatzhinweiskarten ziehen. Legt sie vor den großen Schatz neben den Spielplan. Die restlichen Schatzkarten legt ihr unbesehen zurück in die Schachtel.
- den Stapel der Auftragskarten neben den Spielplan legen. Jeder Spieler zieht einen Auftrag und legt ihn offen vor sich ab. Bei 2 Spielern sortiert ihr die Karten mit der blauen Markierung aus.
- die Forschungsobjekte verdeckt mischen und sie verdeckt auf den 13 Inseln verteilen:
Die 3 Inseln mit den Schadenssymbolen (= Reparaturinseln) erhalten keine Forschungsobjekte.
Bei 3 - 4 Spielern legt ihr auf jede Insel 3 Plättchen mit Forschungsobjekten.
Bei 2 Spielern sortiert ihr die Plättchen mit der blauen Markierung aus. Von den restlichen Plättchen legt ihr auf jede Insel 2 Plättchen.
- die Navigationsmaske bereithalten
- nun eure Luftschifffiguren auf die Startfelder setzen. Auf jedem Startfeld darf immer nur eine Figur stehen.



Startfeld

Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und benennt eine Insel, zu der er fliegen möchte. Bei allen weiteren Zügen hast du zwei verschiedene Möglichkeiten:

- Du kannst eine Insel ansteuern, um dort ein Objekt zu erforschen.
- Du kannst auch auf einer Insel bleiben, um dort ein weiteres Objekt zu erforschen.

Dann ist der nächste Spieler am Zug.

So wird geflogen – Ehrenkodex für Luftschiffkapitäne

Du startest immer an der Stelle, wo sich deine Figur gerade befindet. Bewegt euer Luftschiff immer nur mit einem Finger auf der Figur! Ihr dürft sie niemals mit zwei Fingern an den Seiten festhalten. Wenn dein Zeigefinger auf deinem Luftschiff liegt, musst du dir die Navigationsmaske vor das Gesicht halten. Du darfst während deines Zuges nicht sehen, wo sich deine Figur gerade befindet oder wohin du sie bewegst. Nun bewegst du dein Luftschiff mit einem Finger „blind“ über den Spielplan. Erreicht ein Kapitän eine Insel, ohne vorher in ein Hindernis zu geraten, gebietet es die Fairness unter den Kapitänen, dass die anderen ihm Bescheid sagen. Eine Insel gilt dann als erreicht, wenn du mit deiner Luftschifffigur irgendeinen Teil der Insel (Strand, Küste) berührst. Du kannst natürlich auch nur soweit fahren, wie du möchtest, und deinen Zug beenden, bevor du eine Insel erreichst. Dann würdest du in der nächsten Runde genau an dieser Stelle die Fahrt fortsetzen.





Felsen, Strand und Palmen – die 13 Inseln

Wenn du – ohne auf ein Hindernis (siehe **Vulkandampf und Wolkenfelder – die Hindernisse**) zu treffen – auf einer Insel ankommst, kannst du dort ein Forschungsobjekt untersuchen (siehe **Antike Artefakte und seltene Pflanzen – die Aufträge**). Decke eines der Plättchen auf. Passt dieses Plättchen zu deiner Auftragskarte, darfst du es zu dir nehmen. Wenn das Symbol auf dem Plättchen nicht zu deinem Auftrag passt, drehst du es wieder um.

Bist du mit deinem letzten Zug schon auf einer Insel angekommen, hast du zwei Möglichkeiten. Du kannst entweder ein weiteres Objekt auf der Insel erforschen oder eine neue Insel ansteuern, um dort ein Objekt zu erforschen. Dazu bestimmst du ein neues Ziel, legst deinen Finger auf dein Luftschiff, hältst dir wieder die Navigationsmaske vor das Gesicht und fliegst los. Plättchen, die eventuell in der Flugbahn liegen, kannst du vorher leicht beiseiteschieben.

Vulkandampf und Wolkenfelder – die Hindernisse

Die Aussparungen auf dem Spielplan zeigen dir die verschiedenen Hindernisse auf deinem Weg an. Wenn du mit deiner Figur in eine der Aussparungen rutschst, ist dein Zug sofort beendet. Dein Luftschiff kann nicht mehr weiterfliegen. Ziehe sofort eine Schadenskarte und lege sie vor dir ab.

Deinen nächsten Zug beginnst du an der Stelle, an der du zuvor „gestrandet“ bist. Setze deine Figur neben die Aussparung, bevor du startest.

Hast du eine Schadenskarte gezogen, die schon einmal vor dir liegt, ist dein Luftschiff schwer beschädigt. Setze deine Figur sofort auf die Reparaturinsel mit dem entsprechenden Symbol der doppelten Schadenskarten, um dein Luftschiff dort reparieren zu lassen. Die beiden Karten mischst du wieder unter den Stapel der anderen Schadenskarten. Deine nächste Fahrt beginnst du von dieser Insel aus.

Antike Artefakte und seltene Pflanzen – die Aufträge

Auf jeder Auftragskarte sind zwei Forschungsobjekte abgebildet, die du auf den Inseln finden musst. Wenn du die zwei Objekte entdecken kannst, ist dieser Auftrag erledigt und du darfst dir zur Belohnung sofort eine der Hinweiskarten beim großen Schatz ansehen. Merke dir den darauf abgebildeten Hinweis gut und lege die Karte danach wieder verdeckt zurück. Ziehe nun eine neue Auftragskarte.

Edles Gold und funkelnde Perlen – der Schatz der 13 Inseln

Wenn du die 3 Hinweiskarten angesehen hast, musst du die Hinweise miteinander verbinden. Es gibt immer nur eine Insel, auf die die 3 Hinweise zutreffen und auf der der legendäre Schatz versteckt ist. Um den Schatz zu bergen, musst du die entsprechende Insel ansteuern und erreichen. Dies geht aber nur, wenn du dich in diesem Zug noch nicht bewegt oder noch kein Forschungsobjekt umgedreht hast. Andernfalls musst du bis zu deinem nächsten Zug warten.

Spielende:

Wenn du die Schatzinsel erreicht hast, musst du deinen Mitspielern verkünden, dass du jetzt das Geheimnis um den Schatz der 13 Inseln gelöst hast. Schau dir die 3 Hinweiskarten noch einmal an und kontrolliere, ob du die richtige Insel angesteuert hast.

Passen die Landschaftsmerkmale der Hinweiskarten nicht zu der von dir angesteuerten Insel, verlierst du das Spiel. Lege die Karten wieder verdeckt zum großen Schatz. Die anderen Spieler dürfen dann weiter spielen und ihrerseits versuchen, die richtige Insel mit dem Schatz zu finden. Wenn du die richtige Insel angesteuert hast, hast du das Spiel gewonnen. Zeige den Mitspielern die 3 Hinweiskarten und nimm dir den großen Schatz. Du bist der wagemutige Abenteurer, der den sagenhaften Schatz der 13 Inseln gefunden hat!

Tipp: Wenn ihr wollt, könnt ihr anstelle der Karte mit dem großen Schatz eine mit einer Überraschung gefüllte kleine Box neben den Spielplan stellen. Dann wird die Jagd nach dem Schatz der 13 Inseln noch ein wenig spannender.



ERKLÄR-VIDEO



Noch Fragen?
Hier findest du
ein Regelvideo.

Der Autor:



Marco Teubner ist Kulturwissenschaftler und arbeitet seit 15 Jahren hauptberuflich als Spieleautor. Er lebt mit seiner Frau und seinen drei Kindern in Oberbayern. Die Begeisterung in den Augen spielender Kinder ist sein Antrieb, immer wieder neue Spielwelten zu erfinden und sie gemeinsam mit Kindern mit Leben zu füllen. Für ihn müssen Spiele emotional sein. Sie müssen sich gut anfühlen und uns mitreißen – sie müssen uns hineinziehen in eine Welt jenseits des Alltags. So begegnen wir uns im Spielen auf eine ganz direkte und zutiefst menschliche Weise. Spiele sind für Marco Teubner Abenteuerplätze der menschlichen Seele.

„Lasst uns spielen und Spaß haben!“

Der Illustrator:



Adam Stower wurde 1969 in England geboren. Seit seiner Kindheit liebt er es zu zeichnen. Er hat an der Norwich School of Art studiert und einen Abschluss in Illustration gemacht. Anschließend ging er nach Brighton, um dort seinen Master in narrativer Illustration zu machen. Adam Stower liebt es am Meer zu leben und ist deshalb in Brighton geblieben, wo er seit 20 Jahren als selbstständiger Illustrator arbeitet. Neben Illustrationen für Jugendbücher und Magazine schreibt und illustriert er eigene Bilderbücher, die im In- und Ausland ausgezeichnet wurden. Das ist das erste Spiel, das er illustriert hat.

„Für meinen älteren Bruder Matthew, mit dem ich viele Spiele gespielt habe. Gelegentlich hat er mich gewinnen lassen“.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

¡Los niños son descubridores del mundo!


Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA®

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

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

The Treasure of the 13 Islands

A daring adventure game for 2 to 4 treasure hunters between 6 and 99 years old.

Author: Marco Teubner

Illustrator: Adam Stower

Length of the game: Approx. 20 minutes

Are you brave and strategic enough to discover the treasure of the 13 islands? Then fly into the air and set a course for an exciting adventure! Steer your airship around cliffs, volcanoes and make your way through the dense fog. Collect rare artifacts and mysterious objects on the island. A group of researchers will provide important clues to help you find the legendary treasure. But time is running out! Because other pilots have also been searching for the treasure and they're close on your heels. Who will be the first to unravel the mystery of the 13 islands and earn the legendary treasure?

Contents

1 round board (9 pieces), 4 character tiles, 4 playing pieces (+ stickers), 1 grand treasure (= card), 1 pilot's mask, 30 tiles with research objects, 35 cards (5 treasure clue cards, 15 damage cards, 15 mission cards), 1 set of instructions



Preliminary remark

Watch out! Please carefully remove all of the game material from the panel before starting the first game! You can throw away the remaining part of the cardboard. Attach the stickers to the matching color tokens.



Preparation

„Treasure of the 13 Islands“ is simple to set up. You just have to:

- assemble the board by removing all of the puzzle pieces
- then select a character tile and the matching token. The tokens are your airships.
- sort the cards into three piles, shuffle and place in face down decks: mission cards (blue back), damage cards (red backs) and treasure clue cards (brown back).
- place the deck of damage cards face down next to the board
- place the grand treasure next to the board
- draw three treasure clue cards face down. Place the grand treasure next to the board. Place the remaining treasure cards back in the box without looking at them.
- place the stack of mission cards next to the board. Each player draws a mission and places it face up in front of them. In a two-player game, discard the cards with a blue mark on them.
- shuffle the research objects face down and distribute them face down onto the 13 islands: The 3 islands with the damage symbol (= repair islands) do not receive any research objects. In a 3-4 player game, place 3 tiles with research objects on each island. In a two-player game, discard the tiles with a blue mark on them. Place two tiles from the remaining tiles on each island.
- get the pilot's mask ready
- place your airship figures on the start spaces. Only one figure can be on each start space.



start space

How to play:

Play in a clockwise direction. The youngest player begins and says out loud which island they'd like to visit. There are two options for all other turns:

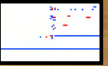
- You can steer towards an island, in order to investigate an object on that island.
- You can also remain on an island, in order to investigate a further object on that island.

Then the next player takes their turn.

Rules of the sky - Code of Ethics for Airship Captains

You always start at the point where your character is currently based. Move your airship with just one finger on the figure! You are not allowed to use two fingers to move it on both sides. If your index finger is on your airship, the pilot's mask must also be in front of your face. You are not allowed to see where your character is currently located or where you are moving to during your turn. Now move your airship with one finger „blind“ on the board. If a captain reaches an island without facing an obstacle, the other captains will debate the fairness of this, and let them know. An island is considered to be reached when you touch any part of the island (beach, shore) with your airship figure. Of course you can also just travel as far as you like, and end your turn before you reach an island. Then you would continue your journey at exactly this point in the next round.





Rocks, beach, and palm trees - the 13 islands

If you reach an island without overcoming an obstacle (see **volcanic steam and thunderstorms - the obstacles**), then you can investigate a research object there (see **ancient artifacts and rare plants - the missions**). Turn over one of the tiles. If this tile matches your mission card, then you can take it. If the symbol does not match your mission, then turn it over again.

If you reach an island on your last turn, you have two options. You can either explore another object on the island or head to a new island to explore an object there. In order to do so, choose a new destination, put your finger on your airship, place the pilot's mask over your head and off you go. You can push away any tiles that may be in the flight path before you set off.

Volcanic steam and thunderstorms - the obstacles

The holes on the board present the different obstacles along your way. If your character falls into one of the holes, then your turn is over immediately as your airship is unable to continue flying. Draw a damage card immediately and place it in front of you. Your next turn will start at the point where you were „stranded“. Place your character next to the hole before you start your turn.

If you draw a damage card that is already in front of you, your airship will then become severely damaged. Place your character on the repair island immediately with the appropriate symbol of the double damage cards, so that your airship can be repaired. Mix up the two cards and place them back at the bottom of the damage cards pile. Your next turn will start from this island.

Ancient artifacts and rare plants - the missions

Two research objects are shown on each mission card, it's up to you to find these objects across the islands. Once you've found the two objects, your mission is completed and you may immediately take a clue card as a reward to help you find the grand treasure. Memorize the clue on the card well, and put the card back face down. Now draw a new mission card.

Noble gold and sparkling beads - the treasure of the 13 islands

Once you have looked at 3 clue cards, it's time to connect the clues together. There is only one island that corresponds to the 3 clues, and it's on this island that the legendary treasure is hidden. In order to recover the treasure, you must steer to the right island and reach it. This will only work if you have not yet moved in this turn or if you haven't turned over any research objects. Otherwise you have to wait until your next turn.

End of the game:

When you reach the Treasure Island, you have to announce to your fellow players that you have now solved the mystery of the Treasure of the 13 Islands. Look at the 3 clue cards again and check if you navigated to the right island.

If the landscape features of clue cards do not match the island you reached, then you have lost the game. Place the cards face down again to obscure the grand treasure. The other players may then continue to play on and try to find the right island with the treasure.

If you have reached the right island, you've won the game. Show the players the 3 clue cards and collect the grand treasure. You're the daring adventurer who has found the legendary Treasure of the 13 Islands!

Tip: If you want, instead of using the cards, you could place a small box next to the board and fill it with your own surprises instead of the card with the grand treasure. Then the hunt for the Treasure of the 13 Islands is even a little more exciting.





Author:



Marco Teubner is a cultural scientist and has worked as a game author for 15 years. He lives with his wife and three children in Upper Bavaria. The sight of children thoroughly absorbed in play, motivates the author to create fresh, new game worlds and populate them with children's enthusiasm. For him Mr. Teubner, games must be sensual experiences. They have to feel good and carry us away into a world beyond the everyday routine. Game playing is where we come together in a direct and deeply human manner. For Marco Teubner, games are adventurous playgrounds for the human spirit.

"Let's play together and have fun!"

Illustrator:



Adam Stower was born in 1969 in England. He has loved drawing ever since he was a boy. He studied at the Norwich School of Art, achieving a first class degree in Illustration. He then travelled to Brighton to complete a Masters degree in Narrative illustration. Adam loves living by the sea, and has stayed in Brighton ever since, working as a professional illustrator for over 20 years. Besides his fiction and editorial work, Adam also writes and illustrates his own picture books that have won awards both at home and abroad. This is the first game he has illustrated.

„For my older brother Matthew, with whom I have played many games. Occasionally, he lets me win.“

Autour des îles

Une aventure périlleuse pour 2 à 4 chasseurs de trésor futés de 6 à 99 ans.

Auteur : Marco Teubner

Illustration : Adam Stower

Durée du jeu : env. 20 minutes

Sauras-tu faire preuve de l'audace et de l'habileté nécessaires pour trouver le trésor caché parmi ces 13 îles ? Alors qu'attends-tu pour décoller ? Cap sur une aventure palpitante à la Jules Verne ! Avec ton dirigeable, contournes les falaises et les volcans pour traverser les épais nuages qui cachent les îles ! En chemin, collecte les objets rares et mystérieux sur les différentes îles. Ils te permettront d'obtenir des indices sur le fabuleux trésor. Mais le temps presse ! D'autres pilotes sont eux aussi en quête du trésor et te suivent de très près... Qui saura voler correctement autour des 13 îles pour en décrypter le premier leur secret et ainsi mettre la main sur le fabuleux trésor ?

Contenu du jeu

1 plateau de jeu rond (9 pièces), 4 plaquettes de personnages, 4 pions (+ autocollants), 1 grand trésor (= carte), 1 masque de pilote, 30 plaquettes avec des objets à collecter, 35 cartes (5 cartes d'indices sur le trésor, 15 cartes de problème technique, 15 cartes de mission), 1 règle du jeu

30 plaquettes avec des objets à collecter

1 masque de pilote



4 plaquettes de personnages



1 grand trésor (carte)



4 pions (+ autocollants)



1 plateau de jeu rond (9 pièces)

5 cartes d'indices sur le trésor



5 x 3 cartes de problème technique



15 cartes de mission



Remarque préliminaire

Attention ! Détachez soigneusement toutes les pièces de leur support avant la première utilisation ! Vous pouvez jeter à la poubelle le cadre inutile en carton. Collez l'autocollant correspondant sur chaque jeton.

Préparation du jeu

« Autour des îles » est facile à installer. Marche à suivre :

- Assembler le plateau de jeu à partir de toutes les pièces du puzzle.
- Prendre une plaquette de personnage et le pion correspondant. Les jetons représentent vos dirigeables.
- Triez les cartes en trois piles et mélangez-les faces cachées : cartes de mission (verso bleu), cartes de problème technique (verso rouge) et cartes d'indices sur le trésor (verso marron).
- Placez la pile des cartes de problème technique faces cachées à côté du plateau de jeu.
- Déposez le grand trésor à côté du plateau de jeu.
- Tirez trois cartes d'indices sur le trésor sans les retourner. Déposez-les devant le grand trésor à côté du plateau de jeu. Remettez les cartes de trésor restantes dans la boîte sans les regarder.
- Placez la pile des cartes de mission faces cachées à côté du plateau de jeu. Chaque joueur tire une mission et la place face visible devant lui.
- Mélangez les objets à collecter faces cachées et répartissez-les sur les 13 îles comme suit :
Aucun objet sur les 3 îles avec les symboles de problème technique (= îles de réparation).
S'il y a 3 ou 4 joueurs, mettez 3 plaquettes avec un objet à collecter sur chaque île.
S'il n'y a que 2 joueurs, n'utilisez pas les plaquettes avec les marques bleues. Mettez 2 des plaquettes restantes sur chaque île.

Préparez le masque de navigateur. Posez le pion de votre dirigeable sur la case départ. Un seul pion figurine sur chaque case départ.



case départ

Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et annonce l'île sur laquelle il souhaite se rendre. Pour tous les autres tours, tu as deux possibilités :

- Tu peux mettre le cap sur une autre île pour y découvrir un objet.
- Tu peux également rester sur une île pour y découvrir un autre objet.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer.

Règles de vol – le code d'honneur des pilotes

Tu t'envoles toujours de là où ton pion est situé. Tu déplaces toujours ton dirigeable avec un seul doigt. Il est interdit de le tenir sur les côtés avec les deux doigts ! Lorsque ton index repose sur ton dirigeable, mets le masque de pilote devant ton visage. Pendant que tu joues, tu n'as pas le droit de voir où se trouve ton pion ni vers où tu le pilotes. Tu dois ensuite le déplacer « à l'aveugle » sur le plateau de jeu. Si le pilote réussit à atterrir sur une île sans rencontrer d'obstacle, le fair-play entre pilotes leur impose de le lui dire. Un pilote atterrit sur une île lorsque son avion effleure une partie de l'île, quelle qu'elle soit (plage, côte). Tu peux bien sûr voler aussi loin que tu le souhaites et terminer ton tour avant d'atteindre une île. Au prochain tour, tu poursuis ton chemin là où tu t'étais arrêté.



Falaises, plage et palmiers – les 13 îles

Si tu réussis à atterrir sur une île sans rencontrer d'obstacle (voir **les fumées volcaniques et les bancs de nuages – les obstacles**), tu peux découvrir un objet de collecte (voir **les objets anciens et les plantes rares – les missions**). Retourne l'une des plaquettes objets. Si elle correspond à ta carte de mission, tu as le droit de la prendre. Si le symbole sur la plaquette ne correspond pas à ta mission, retourne-la.

Si, lors de ton dernier tour, tu as atterri sur une île, tu as deux possibilités : soit étudier le deuxième objet sur la même île, soit mettre le cap sur une autre île pour y étudier un autre objet. Pour cela, annonce une nouvelle destination, pose ton doigt sur ton dirigeable, tiens le masque de pilote devant le visage et envole-toi ! Tu as le droit d'écarter légèrement toute plaquette située sur ta piste de décollage.

Les fumées volcaniques et les bancs de nuages – les obstacles

Les parties évidées du plateau de jeu symbolisent les différents obstacles que tu peux rencontrer en vol. Si ton pion glisse dans l'un de ces trous, ton tour est aussitôt terminé. Ton avion ne peut pas continuer à voler. Tire une carte de problème technique et dépose-la devant toi. Lorsque c'est à nouveau à toi de jouer, reprends ton vol de là où tu étais resté coincé. Sors ton avion de la partie évidée avant de redécoller.

Si tu as tiré une carte de problème technique que tu avais déjà devant toi, ton avion est gravement abîmé. Pose directement ta figurine sur l'île de réparation où figure le symbole correspondant à tes deux cartes de problème technique pour y réparer ton dirigeable. Mélange tes deux cartes sous la pile des autres cartes de problème technique. Lorsque c'est à nouveau à toi de jouer, tu t'envoles de cette île.

Les objets anciens et les plantes rares – les missions

Sur chaque carte de mission sont représentés deux objets que tu dois récupérer sur les îles. Si tu réussis à découvrir ces deux objets, ta mission est accomplie et tu as le droit de regarder une carte d'indice qui te permettra de trouver le grand trésor. Mémoire bien l'indice de la carte, puis remets-la face cachée. Tire une nouvelle carte de mission.

De l'or précieux et des perles étincelantes – le trésor des 13 îles

Une fois que tu as vu les trois cartes d'indices, à toi de relier ces indices car une seule île leur correspond. C'est là qu'est caché le fabuleux trésor. Pour trouver le trésor, tu dois te rendre sur l'île en question et y atterrir. Ce n'est possible que si tu n'as pas encore déplacé ton dirigeable ni retourné d'objet pendant ce tour. Sinon, tu dois attendre le tour suivant.

Fin de la partie :

Une fois que tu as atterri sur l'île au trésor, tu dois annoncer aux autres joueurs que tu as résolu le mystère du trésor des 13 îles. Retourne à nouveau les 3 cartes d'indices et vérifie que tu as bien atterri sur la bonne île.

Si les cartes d'indices ne correspondent pas à l'île sur laquelle tu as atterri, tu perds la partie. Remets les cartes faces cachées à côté du grand trésor. Les autres joueurs peuvent continuer à jouer et essayer de trouver l'île où se trouve le trésor.

Si tu as atterri sur la bonne île, tu as gagné la partie. Montre les 3 cartes d'indices aux autres joueurs et prends le grand trésor. Tu es l'aventurier le plus intrépide qui soit !

Conseil : au lieu de placer la carte du grand trésor, vous pouvez mettre une petite boîte avec une surprise à côté du plateau de jeu. De quoi rendre encore plus intéressante cette chasse au trésor autour des 13 îles...



Auteur :



Marco Teubner est scientifique en études culturelles et travaille depuis 15 ans principalement comme auteur de jeux. Il vit en Haute-Bavière avec sa femme et ses trois enfants. L'enthousiasme des enfants pour les jeux est ce qui le pousse et le motive à inventer sans cesse de nouveaux univers ludiques et à leur donner vie en tenant compte de l'avis des enfants. Pour lui, les jeux doivent être émotionnels et on doit se sentir à l'aise en y jouant. Les jeux doivent nous entraîner et nous transporter dans un monde au-delà du quotidien. Jouer, c'est se rencontrer d'une manière directe et profondément humaine. Pour Marco Teubner, les jeux sont des lieux d'aventure de l'âme humaine.

« Venez jouer et avoir du plaisir ! »..

Illustration :



Adam Stower est né en 1969 en Angleterre. Il se passionne pour le dessin depuis son enfance. Il a fait des études à l'école d'art Norwich School of Art où il a obtenu un diplôme d'illustration. Il est ensuite allé à Brighton et y a obtenu un master en « narrative illustration ». Adam Stower aime vivre au bord de la mer et il est donc resté à Brighton depuis lors où il travaille comme illustrateur indépendant depuis 20 ans. Outre les illustrations pour des livres de la jeunesse et des magazines, il écrit et illustre ses propres livres d'images qui ont été primés aussi bien en Angleterre qu'à l'étranger. C'est le premier jeu qu'il vient d'illustrer.

« Pour mon frère aîné Matthew avec qui j'ai beaucoup joué à des jeux et qui m'a laissé gagner de temps en temps ».



13 eilanden

Een gewaagd avontuur voor 2 - 4 handige schattenzoekers van 6 - 99 jaar.

Auteur: Marco Teubner

Illustraties: Adam Stower

Duur van het spel: ca. 20 minuten

Ben je moedig en behendig genoeg om de schat der 13 eilanden te ontdekken? Zet dan alle zeilen bij en wend de steven naar een spannend avontuur! Stuur je luchtschip rond klippen, vulkanen en door dichte mist. Verzamel op de eilanden zeldzame voorwerpen en geheimzinnige objecten. Enkel zo krijg je van een groep onderzoekers belangrijke tips over de legendarische schat. Maar de tijd dringt! Ook andere piloten zijn een zoektocht naar de schat gestart en zitten je op de hielen. Wie ontcijfert als eerste het geheim van de 13 eilanden en ontdekt de mythische schat?

Inhoud van het spel

1 rond spelbord (9-delig), 4 karakterkaartjes, 4 spelstenen (+ stickers), 1 grote schat (= kaart), 1 navigatiemasker, 30 kaartjes met onderzoeksobjecten, 35 kaarten (5 hintkaarten, 15 schadekaarten, 15 opdrachtkaarten), 1 handleiding

30 kaartjes met onderzoeksobjecten

1 navigatiemasker



4 karakterkaartjes



1 grote schat (kaart)



4 spelstenen (+ stickers)



1 rond spelbord (9-delig)



5 hintkaarten



5 x 3 schadekaarten



15 opdrachtkaarten



Voorafgaande opmerking

Opgelet! Druk het spelmateriaal vóór het eerste spel voorzichtig uit het karton. De rest van het karton mag je meteen weggoien. Plak bovendien telkens één sticker op de spelsteen met bijpassende kleur.



Vorbereiding van het spel

De opbouw van het spel '13 eilanden' is erg eenvoudig. Je moet enkel dit doen:

- Stel eerst het spelbord samen met alle puzzelstukken.
- Neem een karakterkaartje met de bijbehorende spelsteen. De spelstenen zijn jullie luchtschepen.
- Verdeel de kaarten in drie stapels en meng ze met de afbeelding naar beneden: opdrachtkaarten (blauwe achterkant), schadekaarten (rode achterkant) en hintkaarten (bruine achterkant).
- Leg de stapel met de schadekaarten met de afbeelding naar beneden naast het spelbord.
- Leg de grote schat naast het spelbord.
- Trek drie hintkaarten met de afbeelding naar beneden. Leg deze voor de grote schat naast het spelbord. De overige hintkaarten leg je terug in de doos zonder ernaar te kijken.
- Leg de stapel met de opdrachtkaarten naast het spelbord. Elke speler neemt een opdracht en legt deze open voor zich. Bij 2 spelers neem je de kaarten met een blauwe aanduiding weg.
- Meng de kaartjes met onderzoeksobjecten met de afbeelding naar beneden en verdeel ze met de afbeelding naar beneden over de 13 eilanden: de 3 eilanden met het shadesymbool (= hersteleilanden) krijgen geen onderzoeksobjecten. Bij 3 - 4 spelers leg je op elk eiland 3 kaartjes met onderzoeksobjecten. Bij 2 spelers neem je de kaarten met een blauwe aanduiding weg. Van de overige kaartjes leg je er 2 op elk eiland.
- Houd het navigatiemasker bij de hand.
- Zet nu de luchtschipfiguren op de startvelden. Op elk startveld mag altijd slechts één figuur staan.



startveld

Verloop van het spel

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint en noemt een eiland, waar hij naartoe wil vliegen.

Bij elke volgende beurt heb je twee verschillende mogelijkheden:

- Je kunt naar een eiland gaan om daar een voorwerp te onderzoeken;
- Je kunt op een eiland blijven om daar een ander voorwerp te onderzoeken.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Zo vlieg je – erecodex voor kapiteins van luchtschepen

Je start altijd op de plaats waar je figuur staat. Beweeg je luchtschip altijd met slechts één vinger op de figuur. Je mag het nooit met twee vingers aan de zijkanten vasthouden. Als je wijsvinger op je luchtschip ligt, houd je het navigatiemasker voor je gezicht. Tijdens je beurt mag je niet zien waar je figuur zich bevindt en naar waar je vliegt. Beweeg nu je luchtschip met één vinger 'blind' over het spelbord. Als een kapitein een eiland bereikt zonder een hindernis tegen te komen, gebiedt de eerlijkheid onder kapiteins dat de anderen hem dat zeggen. Je hebt een eiland bereikt als je met je luchtschipfiguur een deel van het eiland (strand, kust) aanraakt. Je kunt natuurlijk ook slechts vliegen tot waar je wil en je beurt beëindigen voor je een eiland bereikt. In de volgende ronde zet je je vlucht verder vanaf die plaats.





Rotsen, strand en palmbomen – de 13 eilanden

Als je – zonder op een hindernis (zie **Vulkaan en wolkenvelden – de hindernissen**) te stoten – op een eiland aankomt, kun je daar een onderzoeksobject bestuderen (zie **Antieke voorwerpen en zeldzame planten – de opdrachten**). Draai één van de kaartjes om. Als het kaartje bij je opdrachtkaart past, mag je het nemen. Als het symbool op het kaartje niet bij je opdracht past, draai je het kaartje weer om.

Als je bij de vorige beurt al op een eiland aangekomen bent, heb je twee mogelijkheden. Ofwel onderzoek je een volgend voorwerp op het eiland, ofwel ga je naar een ander eiland om daar een object te bestuderen. Daartoe bepaal je een nieuwe bestemming, leg je je vinger op het luchtschip, houd je het navigatiemasker voor je gezicht en begin je te vliegen. Kaartjes die eventueel op je route liggen, mag je voordien wat aan de kant schuiven.

Vulkaan en wolkenvelden – de hindernissen

De openingen op het spelbord tonen je de verschillende hindernissen op je weg. Als je met je figuur in een opening glijdt, is je beurt meteen voorbij. Je luchtschip kan niet meer voortbewegen. Neem onmiddellijk een schadekaart en leg die voor je. Je volgende beurt begint op de plaats waar je voordien gestrand bent. Zet vóór je start je figuur naast de opening.

Als je een schadekaart genomen hebt, die al voor je ligt, is je luchtschip zwaar beschadigd. Zet je figuur meteen op het hersteileiland met het symbool van de twee schadekaarten om je luchtschip daar te laten herstellen. De twee kaarten meng je weer in de stapel met de andere schadekaarten. Je volgende vlucht begint vanop dit eiland.

Antieke voorwerpen en zeldzame planten – de opdrachten

Op elke opdrachtkaart staan twee onderzoeksobjecten, die je op de eilanden moet vinden. Als je de twee voorwerpen kunt ontdekken, is je opdracht volbracht en mag je als beloning meteen één van de hintkaarten bij de grote schat bekijken. Onthoud goed de hint die daarop is afgebeeld en leg de kaart daarna weer terug met de afbeelding naar beneden. Neem nu een nieuwe opdrachtkaart.

Kostbaar goud en schitterende parels – de schat der 13 eilanden

Als je de drie hintkaarten hebt bekeken, moet je de hints met elkaar combineren. Er is altijd slechts één eiland waarvoor de 3 hints gelden en waar de legendarische schat verborgen is. Om de schat te vinden, moet je koers zetten naar dat eiland en het bereiken. Dat lukt echter alleen als je je bij die beurt nog niet bewogen hebt of nog geen onderzoeksobject hebt omgedraaid. Anders moet je tot je volgende beurt wachten.

Einde van het spel

Als je het schatteneiland hebt bereikt, vertel je je medespelers dat je het geheim rond de schat der 13 eilanden hebt opgelost. Bekijk de drie hintkaarten nogmaals en controleer of je het juiste eiland hebt bereikt.

Als het landschap van de hintkaarten niet past bij het eiland waar je naartoe gevlogen bent, verlies je het spel. Leg de kaarten weer omgekeerd bij de grote schat. De andere spelers mogen nu verder spelen en proberen om het juiste eiland met de schat te vinden.

Als je het juiste eiland bereikt hebt, win je het spel. Toon je medespelers de drie hintkaarten en neem de grote schat. Jij bent de moedige avonturier die de legendarische schat der 13 eilanden heeft gevonden!

Tip: Als je wil, kun je in plaats van de kaart met de grote schat naast het spelbord een doos met een verrassing zetten. Dat maakt de zoektocht naar de schat der 13 eilanden nog iets spannender.





Auteur :



Marco Teubner is cultuurwetenschapper en zijn hoofdberoep is al 15 jaar spelauteur. Hij woont met zijn vrouw en drie kinderen in Opper-Beieren. Het enthousiasme in de ogen van spelende kinderen is zijn drijfveer om steeds weer nieuwe speelwerelden te bedenken en deze samen met kinderen tot leven te wekken. Voor hem moeten spellen emotioneel zijn. Ze moeten goed aanvoelen en meeslepend zijn – ze moeten ons meenemen naar een wereld ver weg van het dagelijkse bestaan. Zo gaan wij in spellen op een heel directe en zeer menselijke manier met elkaar om. Spellen zijn voor Marco Teubner avontuurlijke plaatsen voor de menselijke geest.

“Kom, we gaan spelen en plezier maken!”

Illustraties:



Adam Stower is in 1969 in Engeland geboren. Al sinds zijn kinderjaren houdt hij van tekenen. Hij heeft aan de Norwich School of Art gestudeerd en er een diploma illustratie behaald. Daarna ging hij naar Brighton, om er zijn master in de narratieve illustratie te voltooien. Adam Stower woont graag aan zee en is daarom in Brighton gebleven, waar hij nu al 20 jaar als zelfstandig illustrator werkt. Naast zijn werk voor jeugdboeken en magazines schrijft en illustreert hij ook eigen prentenboeken, die in binnen- en buitenland werden bekroond. Dit is het eerste spel dat hij geïllustreerd heeft.

“Voor mijn oudere broer Matthew, met wie ik veel spellen gespeeld heb en die mij af en toe heeft laten winnen.”



El tesoro de las 13 islas

Una arriesgada aventura para 2 - 4 habilidosos cazatesoros, con edades comprendidas entre los 6 y 99 años.

Autor: Marco Teubner

Ilustraciones: Adam Stower

Duración del juego: aprox. 20 minutos

¿Eres suficientemente valiente y habilidoso para descubrir el tesoro de las 13 islas? Si así es, ¡levanta el vuelo y ponte en marcha en esta fascinante aventura! Conduce tu dirigible evitando acantilados y volcanes y a través de la espesa niebla. Recoge artefactos raros y objetos secretos de las islas, pues solo así recibirás de parte del grupo de investigadores indicaciones importantes sobre el legendario tesoro. ¡No hay tiempo que perder! El resto de los pilotos también está buscando el tesoro y te pisa los talones. ¿Quién será el primero en descifrar el secreto de las 13 islas y conseguir el extraordinario tesoro?

Contenido del juego

1 tablero redondo (9 piezas), 4 personajes, 4 fichas (con pegatina), 1 gran tesoro (= carta), 1 máscara de navegación, 30 cartas con objetos de investigación, 35 cartas (5 cartas de indicación del tesoro, 15 cartas de daño, 15 cartas encargo), 1 instrucciones del juego

30 cartas con objetos de investigación

1 máscara de navegación



4 personajes



1 gran tesoro (carta)



4 fichas (con pegatina)



1 tablero redondo (9 piezas)

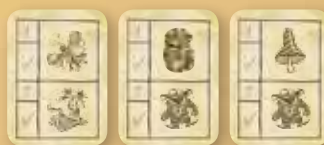
5 cartas de indicación del tesoro



5 x 3 cartas de daños



15 cartas encargo



Aclaración previa

¡Atención! Antes de jugar por primera vez, extraed con cuidado el material de juego y tirad el cartón. Pegad los adhesivos en las fichas del color que corresponda.



Preparación del juego

«El tesoro de las 13 islas» es muy fácil de montar. Debéis:

- Formar el tablero a partir de las diferentes piezas.
- Coger un personaje con la ficha que le corresponda. Estas fichas serán vuestros dirigibles.
- Clasificar las cartas en tres montones y mezclarlas bocabajo: cartas encargo (reverso azul), cartas de daño (reverso rojo) y cartas de indicación (reverso marrón).
- Situar la pila de cartas de daños junto al tablero.
- Situar el gran tesoro junto al tablero.
- Coger bocabajo tres cartas de indicación y colocarlas delante del gran tesoro junto al tablero. El resto de cartas de indicación se devolverán de nuevo a la caja sin ser vistas.
- Colocar el montón de cartas encargo junto al tablero. A continuación, cada jugador coge un encargo y lo sitúa boca arriba delante de él. Si solo sois 2 jugadores, separad las cartas con la marca azul.
- Mezclar los objetos de investigación y repartirlos bocabajo entre las 13 islas:
En las islas con símbolos de daños (islas de reparación) no se colocará ningún objeto de investigación.
Si sois 3 - 4 jugadores, situad en cada isla 3 fichas con objetos de investigación.
Si sois 2 jugadores, separad las fichas con la marca azul y, del resto de fichas, colocad dos en cada isla.
- Preparar la máscara de navegación.
- Colocar por último vuestros dirigibles en la casilla de salida. Sólo debe haber un personaje en cada casilla de salida.



casilla de salida

Desarrollo del juego:

Se jugará en el sentido de las agujas del reloj y empieza el jugador más joven nombrando la isla a la que desea volar. En el resto de los turnos, tendrás dos posibilidades:

- Puedes dirigirte a una isla para investigar un objeto nuevo, o bien,
- puedes permanecer en una isla para investigar otro objeto.

A continuación, es el turno del siguiente jugador.

Volar: el honor de ser capitán

Partirás siempre del lugar en el que se encuentre tu personaje. Debéis mover la ficha siempre con un único dedo, por lo que no podréis cogerla de ambos lados con dos dedos. Cuando tu dedo anular esté sobre tu dirigible, deberás tener la máscara de navegación delante de ti. No puedes ver dónde se sitúa tu personaje ni hacia dónde lo diriges, lo cual quiere decir que moverás el dirigible por el tablero con un solo dedo y a ciegas. Se precisará de la honestidad del resto de capitanes para saber si has alcanzado una isla sin tropezar con ningún obstáculo. Se considerará que has alcanzado una isla cuando toques cualquiera de sus partes (arena, costa, etc.) con tu dirigible. Por supuesto, puedes conducir tu dirigible tanto tiempo como quieras y detenerlo incluso antes de alcanzar una isla. En el próximo turno comenzarás justo en el lugar donde te hayas detenido.





Rocas, arena y palmeras: las 13 islas

Si consigues llegar a una isla sin tropezar con ningún obstáculo (véase **Humo volcánico y borrascas: los obstáculos**), podrás estudiar allí algún objeto de investigación (véase **Artefactos antiguos y plantas exóticas: los encargos**). Levanta una de las fichas. Si la ficha se corresponde con tu carta encargo, puedes cogerla; de lo contrario, tendrás que volver a darle la vuelta y dejarla.

En caso de que en tu último turno llegaras a una isla, tendrás dos posibilidades: puedes investigar otro objeto de la misma isla, o bien, puedes comenzar el viaje hacia una isla diferente. Si has decidido alcanzar un nuevo objetivo, coloca el dedo sobre tu dirigible, sostén la máscara de navegación delante de tus ojos y alza el vuelo. Previamente, puedes apartar un poco las fichas que se encuentren en tu ruta.

Humo volcánico y borrascas: los obstáculos

Los huecos del tablero indican los distintos obstáculos que hay en el camino. Si caes en alguno de estos huecos, tu dirigible no podrá seguir volando por lo que tu turno terminará de inmediato. Coge una carta de daño y sitúala delante de ti. Tu próximo turno comenzará en el lugar en el que te encontrabas «aterrizado» anteriormente. Coloca tu personaje junto al hueco antes de empezar.

Si has extraído una carta de daño que ya has tenido con anterioridad, tu dirigible estará gravemente dañado. Para repararlo, sitúa tu personaje inmediatamente en la isla de reparación con un símbolo de dos cartas de daño. Por último, mezcla de nuevo las dos cartas con el resto del montón. Tu próximo viaje comenzará desde esta misma isla.

Artefactos antiguos y plantas exóticas: los encargos

Cada una de las cartas encargo tiene representados dos objetos de investigación que deben encontrarse en las islas. Si has podido descubrir estos dos objetos habrás concluido el encargo y, como recompensa, recibirás de inmediato una carta indicadora. Memoriza bien la pista y suelta la carta de nuevo bocabajo. A continuación, coge una nueva carta encargo.

Oro macizo y perlas preciosas: el tesoro de las 13 islas

Cuando hayas visto las 3 cartas de indicación, podrás relacionar las tres pistas. Solo hay una única isla para la que valen las 3 pistas y en la que se esconde el legendario tesoro. Para encontrar el tesoro, tendrás que dirigirte a la isla correcta y llegar a ella, pero solo lo conseguirás si aún no has utilizado el turno correspondiente para moverte o para destapar un objeto de investigación. De lo contrario, tendrás que esperar hasta el turno siguiente.

Finalización del juego:

Cuando llegues a la isla del tesoro, informa al resto de jugadores de que has resuelto el enigma sobre el tesoro de las 13 islas. Mira de nuevo las 3 cartas de indicación y asegúrate de que has llegado a la isla correcta.

Si las características del paisaje mostradas en la carta no se corresponden con las de la isla, habrás perdido el juego y tendrás que colocar las cartas de nuevo bocabajo al lado del gran tesoro. El resto de jugadores continuará jugando e intentando encontrar la isla del tesoro. Si, por el contrario, has llegado a la isla correcta, muestra a los jugadores las 3 cartas de indicación y hazte con el gran tesoro. ¡Eres el valiente aventurero que ha conseguido el codiciado tesoro de las 13 islas!

Nota: si lo preferís, podéis situar junto al tablero una pequeña caja con una sorpresa en lugar de la carta con el gran tesoro. De esta forma, la caza del tesoro de las 13 islas será un poco más emocionante.





Autor:



Marco Teubner realizó la carrera de Estudios culturales y trabaja desde hace 15 años principalmente como autor de juegos. Vive con su esposa y sus tres hijos en la Alta Baviera. Ver el entusiasmo en los ojos de los niños que juegan es el acicate que lo mueve a inventar constantemente nuevos mundos de juegos y dotarlos de vida juntamente con los niños. En su opinión, los juegos tienen que ser emocionales. Tienen que proporcionar buenas sensaciones y desgarrarnos: tienen que ser capaces de llevarnos a un mundo más allá de la vida cotidiana. Al jugar nos tratamos unos a otros de una manera muy directa y más profundamente humana. Los juegos son, para Marco Teubner, los rincones para la aventura del alma humana.

„ ¡Vamos a jugar y a divertirnos! ”

Ilustrador:



Adam Stower nació en Inglaterra en 1969. Adora dibujar desde que era un niño. Estudió en la «Norwich School of Art» especializándose en ilustración. Después se mudó a Brighton para realizar un máster en ilustración narrativa. A Adam Stower le encanta vivir a orillas del mar y por este motivo se quedó a vivir en Brighton, en donde trabaja desde hace 20 años como ilustrador autónomo. Además de ilustraciones para libros juveniles y revistas, escribe e ilustra sus propios libros de imágenes que han sido galardonados dentro y fuera de su país. Éste es el primer juego que ha ilustrado.

«Para Matthew, mi hermano mayor, con quien he jugado a muchos juegos. Incluso a veces me dejaba ganar.

Il tesoro delle 13 isole

Una temeraria avventura per 2 - 4 abili cacciatori di tesori da 6 a 99 anni.

Autore: Marco Teubner

Illustrazioni: Adam Stower

Durata del gioco: circa 20 minuti

Hai coraggio e abilità da vendere per andare alla scoperta del tesoro delle 13 isole? Allora preparati al decollo e fai rotta verso questa emozionante avventura! Pilota il tuo dirigibile tra scogliere e vulcani, immergiti dentro la fitta nebbia. Collezione i manufatti rari e gli oggetti misteriosi trovati sulle isole. Solo così puoi ottenere da un gruppo di esploratori degli indizi importanti per la caccia al leggendario tesoro. Ma il tempo stringe! Altri piloti si sono infatti messi a loro volta alla ricerca del tesoro e ti stanno oramai alle calcagna. Chi risolve per primo il mistero delle 13 isole e conquista il leggendario tesoro?

Dotazione del gioco

1 tabellone di gioco (in 9 pezzi) rotondo, 4 dischetti personaggi, 4 pedine di gioco (+ etichette adesive), 1 grande tesoro (= carta), 1 maschera di navigazione, 30 dischetti degli oggetti da cercare, 35 carte (5 carte indizio del tesoro, 15 carte danno, 15 carte missione), 1 istruzioni di gioco

30 dischetti degli oggetti da cercare

1 maschera di navigazione



4 dischetti personaggi



1 grande tesoro (carta)



4 pedine di gioco
(+ etichette adesive)



5 carte indizio del tesoro



1 tabellone di gioco (in 9 pezzi)
rotondo



Preparazione del gioco

“Il tesoro delle 13 isole” è molto facile da assemblare. Dovete semplicemente:

- per prima cosa comporre il tabellone di gioco usando tutti i pezzi del puzzle.
- Prendere un dischetto personaggio e la relativa pedina di gioco. Le pedine di gioco rappresentano i vostri dirigibili.
- Formare tre mazzette con le carte e mescolarli coperti: carte missione (dorso blu), carte danno (dorso rosso) e carte indizio del tesoro (dorso marrone).
- Sistemare il mazzetto delle carte danno coperto accanto al tabellone di gioco.
- Sistemare il grande tesoro vicino al tabellone di gioco.
- Pescare tre carte indizio del tesoro coperte e metterle davanti al grande tesoro, accanto al tabellone di gioco. Le carte del tesoro rimanenti vanno riposte nella scatola senza essere guardate.
- Sistemare il mazzetto delle carte missione accanto al tabellone di gioco. Ciascun giocatore pesca una carta missione e la colloca scoperta davanti a sé. Se si gioca in 2, togliete le carte con il contrassegno blu.
- Mescolare gli oggetti da cercare coperti e distribuirli sulle 13 isole senza
Le 3 con i simboli dei danni (= isole della riparazione) non ricevo no alcun oggetto da cercare.
Se si gioca in 3-4, disponete 3 dischetti degli oggetti da cercare su ogni isola.
Se si gioca in 2, togliete i dischetti con il contrassegno blu. Prendete i dischetti rimasti e sistematene 2 su ciascuna isola.
- Tenere pronta la maschera di navigazione.
- Posizionare quindi le figure dei vostri dirigibili sulle caselle di partenza. Su ogni casella di partenza può stare solo una figura.



partenza può

Svolgimento del gioco:

Si gioca in senso orario. Inizia il giocatore più piccolo di età, che annuncia il nome dell'isola dove vuole volare. Tutti i turni successivi prevedono due possibilità:

- puoi fare rotta verso un'isola per cercare uno dei suoi oggetti.
- puoi anche rimanere su un'isola per cercare un altro oggetto.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Istruzioni di volo: codice d'onore per i capitani dei dirigibili

Il decollo avviene sempre dalla posizione in cui si trova la tua pedina. Pilotate i vostri dirigibili spostando la pedina sempre con un solo dito; non potete mai tenerla ai lati con due dita. Una volta posato l'indice sul tuo dirigibile, devi tenere la maschera di navigazione davanti al viso. Durante il tuo turno non puoi guardare dove si trova la tua pedina né in che direzione la stai spostando. Usa adesso il dito per pilotare il tuo dirigibile „alla cieca” sul tabellone di gioco. Se un capitano raggiunge un'isola senza incontrare alcun ostacolo, correttezza impone che gli altri capitani lo avvisino subito. Un'isola si considera raggiunta quando riesci a toccare una sua parte (spiaggia, costa) con la tua pedina dirigibile. Naturalmente sei libero di decidere fino a dove vuoi arrivare, e puoi concludere il turno prima di aver raggiunto un'isola. Quando tocca di nuovo a te potrai proseguire il viaggio partendo esattamente da questo punto.



Le 13 isole: rocce, spiaggia e palme

Se raggiungi un'isola senza incontrare alcun ostacolo (vedi **"Gli ostacoli: vapore vulcanico e banchi di nuvole"**) puoi metterti alla ricerca di un oggetto da cercare (vedi **"Le missioni: manufatti antichi e piante rare"**). Scopri uno dei dischetti. Se il dischetto è adatto alla tua carta missione, puoi prenderlo. Se il simbolo sul dischetto non è presente nella tua carta missione, giralo di nuovo.

Se hai già raggiunto un'isola durante il turno precedente, hai due possibilità. Puoi cercare un altro oggetto sull'isola o fare rotta verso una nuova isola per cercare uno dei suoi oggetti. In questo caso decidi un nuovo obiettivo, metti il dito sul dirigibile, tieni di nuovo la maschera di navigazione davanti al viso e decolla. Scosta prima leggermente eventuali dischetti che si trovino sul tuo tragitto di volo.

Gli ostacoli: vapore vulcanico e banchi di nuvole

Gli avvallamenti del tabellone di gioco mostrano i vari ostacoli che si trovano sul tuo cammino. Se la tua figura scivola in uno di questi avvallamenti, il tuo turno finisce subito. Il tuo dirigibile non può proseguire il volo. Pesca subito una carta danno e mettila davanti a te. Il tuo prossimo turno inizia dal posto in cui sei rimasto „arenato“. Prima di decollare, metti la tua figura vicino all'avvallamento.

Se hai pescato una carta danno uguale a un'altra che hai già davanti, significa che il tuo dirigibile ha subito dei gravi danni. Metti subito la tua pedina sull'isola della riparazione che ha lo stesso simbolo delle due carte danno per far riparare il tuo dirigibile. Rimetti e mescola poi di nuovo entrambe le carte nel mazzetto delle carte danno. Il tuo prossimo volo parte da quest'isola.

Le missioni: manufatti antichi e piante rare

Su ogni carta missione sono raffigurati due oggetti da cercare, che devi trovare sulle isole. Se riesci a trovare i due oggetti, la missione è compiuta e, per ricompensa, puoi guardare subito una delle carte indizio del grande tesoro. Tieni a mente l'indizio raffigurato e rimetti quindi la carta coperta al suo posto. Pesca ora una nuova carta missione.

Il tesoro delle 13 isole: oro pregiato e perle scintillanti

Una volta osservate le 3 carte indizio, devi cercare di collegare gli indizi. I 3 indizi indicano sempre e solo una delle isole: è qui che è nascosto il leggendario tesoro. Per portare alla luce il tesoro, devi fare rotta e raggiungere l'isola corrispondente; puoi farlo però solo se nello stesso turno non hai ancora mosso la pedina né girato alcun oggetto da cercare. In caso contrario, devi attendere il tuo prossimo turno.

Fine del gioco:

Una volta raggiunta l'isola del tesoro, devi annunciare ai tuoi compagni che sei riuscito a risolvere il mistero del tesoro delle 13 isole. Guarda ancora una volta le 3 carte indizio e controlla se hai fatto rotta verso l'isola giusta.

Se le caratteristiche del paesaggio delle carte indizio non corrispondono all'isola raggiunta, hai perso il gioco. Rimetti le carte coperte vicino al grande tesoro. Gli altri giocatori possono ora continuare a giocare e cercare a loro volta di trovare l'isola dove è sepolto il tesoro. Se hai raggiunto l'isola giusta, hai vinto il gioco. Mostra ai tuoi compagni le 3 carte indizio e prenditi il grande tesoro. Sei tu l'audace avventuriero che ha trovato il leggendario tesoro delle 13 isole!

Consiglio: se preferite, invece della carta del grande tesoro potete mettere accanto al tabellone di gioco una scatola con dentro una sorpresa. Così la caccia al tesoro delle 13 isole si fa ancora più avvincente.



L'autore



Marco Teubner è studioso di scienze della cultura e da 15 lavora principalmente come autore di giochi. Vive in Alta Baviera con la moglie e tre figli. L'entusiasmo negli occhi dei bambini che giocano è per lui lo stimolo a inventare sempre nuovi mondi di gioco e a riempirli di vita vivere insieme con i bambini. Secondo lui i giochi devono emozionare. Devono dare una sensazione piacevole e coinvolgerci, trasportarci in un mondo che è al di là del quotidiano. Giocando, ci incontriamo in modo più diretto e umanamente più profondo. Per Marco Teubner i giochi sono spazi di avventura dell'animo umano.

„Lasciateci giocare e divertire!”

L'illustratore



Adam Stower è nato in Inghilterra nel 1969. Fin da bambino gli piace molto disegnare. Ha studiato alla Norwich School of Art, laureandosi in illustrazione. Successivamente si è trasferito a Brighton per frequentare il master in Narrative Illustration (illustrazione per l'editoria). Ad Adam piace molto vivere vicino al mare e da allora è rimasto a Brighton, dove da oltre 20 anni lavora come illustratore professionista. Accanto all'illustrazione di libri per ragazzi e di periodici, scrive e illustra libri, per i quali ha ottenuto riconoscimenti in patria e all'estero. Questo è il primo gioco che ha illustrato.

“Dedicato a mio fratello maggiore Matthew, con il quale ho fatto tanti giochi. Qualche volta mi ha fatto vincere.”