



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



Mummy's Treasure • Trésor de la momie
Schat van de mummie • El tesoro de la momia
Il tesoro della mummia

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2009

Schatz der Mumie

Ein abenteuerliches Würfelspiel für 2 - 4 Schatzjäger von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Marco Teubner
Illustration: Ulrike Fischer
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Irgendwo in Ägypten ist der wertvolle „Schatz der Mumie“ vergraben! Schatzjäger aus aller Welt sind auf der Suche nach den goldenen Münzen, den wertvollen Vasen und den einzigartigen Kunstwerken des berühmten Pharaos Teubnerus. Doch nur der mutigste und schlaueste Schatzjäger wird mit etwas Würfelglück am Ende der größte Schatzsucher aller Zeiten.

Spielinhalt

- 4 Ausgrabungsplätze
- 48 Schatzplättchen
(in sechs verschiedenen Formen)
- 5 Würfel
- 1 Bogen mit Aufklebern
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Die Spieler sind Schatzjäger. Ist ein Spieler an der Reihe, würfelt er bis zu dreimal mit allen fünf Würfeln. Anschließend tauscht er die Würfel gegen Schatzplättchen ein und legt diese auf seinen Ausgrabungsplatz. Je mehr passende Symbole ein Spieler würfelt, umso größer und wertvoller ist das gewonnene Schatzplättchen. Aber Vorsicht: Die Schatzplättchen haben verschiedene Formen. Deshalb müsst ihr die Plättchen möglichst geschickt auf euren Ausgrabungsplatz legen, damit keine Lücken entstehen. Das Ziel des Spiels ist es, seinen Ausgrabungsplatz als erster komplett mit Schatzplättchen zu belegen.

Vor dem ersten Spiel

Zuerst müsst ihr die Würfel bekleben. Es gibt sechs verschiedene Symbole. Auf jeden Würfel klebt ihr jedes Symbol genau einmal. Am Ende bleibt von jedem Symbol ein Ersatzaufkleber übrig!

Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich einen Ausgrabungsplatz und legt ihn vor sich. Sortiert und stapelt die Schatzplättchen getrennt nach ihren sechs Formen in der Tischmitte.

Haltet die fünf Würfel bereit. Bei zwei und drei Spielern kommen die überzähligen Ausgrabungsplätze in die Schachtel zurück.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der mutigste Spieler beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt mit allen Würfeln.

Vergleiche deinen Würfelwurf mit den jeweils obersten Schatzplättchen in der Tischmitte. Auf jedem Plättchen sind ein bis vier Symbole abgebildet. Um ein Plättchen zu bekommen, müssen deine Würfel die entsprechenden Symbole zeigen.

Wichtige Würfelregeln:

- Du darfst in deinem Spielzug bis zu dreimal würfeln.
- Zuerst würfelst du immer mit allen fünf Würfeln.
- Im zweiten und dritten Würfelwurf darfst du beliebig viele Würfel neu würfeln.
- Lege alle Würfel zur Seite, die du nach dem Wurf sammeln möchtest.
- Du kannst im dritten Würfelwurf auch wieder Würfel neu würfeln, die du bereits zur Seite gelegt hattest.
- Wenn du bereits nach dem ersten oder zweiten Wurf ein wertvolles Schatzplättchen erwürfelt hast, kannst du natürlich auf weitere Würfe verzichten und sofort aufhören.
- Spätestens nach dem dritten Würfelwurf darfst du die Würfel gegen genau ein Schatzplättchen eintauschen.
- Du bekommst ein Plättchen nur, wenn du alle dafür notwendigen Symbole erwürfelt hast.
- Wenn du nach dem dritten Würfelwurf für kein Schatzplättchen die notwendigen Symbole hast, darfst du leider auch kein Plättchen nehmen.

Lege anschließend das erhaltene Schatzplättchen auf deinen Ausgrabungsplatz.

Dabei gelten folgende Legeregeln:

- Du darfst das Schatzplättchen vor dem Ablegen beliebig drehen.
- Du musst das Schatzplättchen immer entsprechend der Kästchen des Ausgrabungsplatzes ablegen.
- Die Schatzplättchen darfst du nie auf andere Plättchen oder auf den Rand legen.
- Einmal gelegte Schatzplättchen darfst du nicht mehr verschieben.
- Hast du für ein Schatzplättchen nicht mehr genug Platz, kannst du es nicht nehmen.

Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Felder seines Ausgrabungsplatzes mit Schatzplättchen belegt hat und somit gewinnt. Er ist der größte Schatzjäger aller Zeiten!

Tipp:

Das Spiel wird einfacher wenn man das Verschieben der Schatzplättchen erlaubt.

Der Autor



Marco Teubner ist Kulturwissenschaftler und arbeitet seit 2001 als freier Spieleautor. 2003 erhielt er das Spieleautoren-Stipendium der Jury „Spiel des Jahres“. Nach *Zoff im Hühnerhof*, das 2006 den Preis der Wiener Spiele Akademie „Spielehits für Kinder“ gewonnen hat, *Schneller Becher* und *Würfelmöfje* ist dieses sein viertes Kinderspiel für HABA.

Er lebt heute mit seiner Familie in Antdorf, Oberbayern.

Die Illustratorin



Ulrike Fischer wurde 1974 in Coburg geboren. In Ihrer Kindheit spielte sie am liebsten mit Schnitzmesser, Stift und Papier und noch heute geht sie nie ohne Malkasten ins Bett.

Sie hat Kommunikationsdesign studiert und arbeitet seitdem als Grafikerin und Illustratorin.

Für HABA hat sie bereits mehrere Spiele illustriert, unter anderem *Burg-Ritter* (als „Kinderspiel des Jahres 2007“ nominiert) sowie die Spiele *Marrakesch* und *Schatzjagd*. Darüber hinaus hat sie für den Großteil der erfolgreichen *HABA-Dosenspielreihe* den Pinsel geschwungen.

Mummy's Treasure



An adventurous dice game for 2 - 4 treasure hunters, ages 5 - 99.

Author: Marco Teubner
Illustrations: Ulrike Fischer
Length of the game: approx. 10 minutes

The precious mummy's treasure lies buried somewhere in Egypt! Treasure hunters from all over the world are searching for gold coins, valuable vases and other unique artifacts of the famous Pharaoh Teubernus.

In the end only the most daring and clever treasure hunter, helped by some lucky dice, will be the greatest treasure hunter of all times.

Contents

- 4 excavation sites
- 48 treasure tiles
(of six different sizes)
- 5 dice
- 1 sheet with stickers
- Set of game instructions



Game idea

The players are the treasure hunters. During his turn, a player rolls the five dice up to three times; then swaps the dice for treasure tiles that he places on his excavation site. The more matching symbols that appear on the dice, the bigger and more valuable the treasure tile he receives.

But watch out: treasure tiles come in different sizes. So you must keep your wits about you and place the tiles on your excavation site making sure that no gaps remain. The aim of the game is to be the first to have covered one's excavation site completely with tiles.

Before playing for the first time

First you must place the stickers onto the dice. Six different symbol stickers are included. Stick one of each symbol on each single face of a die. An extra sticker for each symbol will be left over!

Preparation of the game

Each player takes an excavation site and places it in front of him. Sort and pile the treasure tiles according to their sizes (six in all) in the center of the table.

Get the dice ready. If there are only two or three players the remaining excavation sites are returned to the game box.



How to Play

Play in a clockwise direction. The boldest player starts. If you cannot agree, the youngest player starts and rolls all the dice.

Compare the symbols on the dice with the treasure tile on top of each pile in the center of the table. Each tile shows one to four symbols. In order to receive a tile, your dice must show the corresponding symbols.

Important dice rolling rules:

- During your turn you can roll the dice up to three times.
- First you roll all five dice.
- The second and third times you roll as many dice as you wish.
- After rolling the dice, put aside any dice you want to reserve.
- When rolling the third time you can recuperate any dice you may have set aside.
- If, on the first or second turn rolling the dice, the symbols necessary for the treasure tile you want already appear, you can stop from rolling the dice again.
- After finally rolling the dice for a third time you must swap the dice for a treasure tile.
- You only get a tile if you have rolled all the symbols on it.
- If after rolling three times you still have not got the symbols needed, unfortunately you don't receive a tile.

Then place the tile you earned on your excavation site

The rules for the placement of tiles:

- Before placing the treasure tile, you can turn it any way you want.
- You always have to place the tile following the grid of the excavation site.
- You may not place treasure tiles on top of each other or on the edge.
- Once you have placed tiles, you cannot later change their position.
- If there is not enough space for a treasure tile on your excavation site, you may not take it.

Then it's the turn of the next player to roll the dice.

End of the Game

The game ends as soon as a player has covered all the squares of his excavation site with treasure tiles thus winning the game and being the biggest treasure hunter of all times!

Hint:

The game is easier if you are allowed to move the tiles after they have been positioned.



The author



Marco Teubner has a degree in cultural studies and has worked since 2001 as free-lance author of games. In 2003 he received the game author scholarship allocated by the "Game of the Year" jury. This is his fourth HABA game, after Chicken Squabble which was awarded the "Spielehit für Kinder" prize (games' hit for children) by the Vienna Games Academy in 2006, Speedy Sundae and Hungry Wolves.

Marco Teubner lives with his family in Antdorf, Upper Bavaria.

The illustrator



Ulrike Fischer was born 1974 in Coburg. In her childhood she enjoyed playing most of all with woodcarving knives, pencil and paper. Even today she never goes to bed without her paintbox. After graduating in communication design she now works as an illustrator and graphic designer. Ulrike Fischer has illustrated a number of games for HABA, such as Castle Knights (nominated for the award "Best Children's Game of the Year 2007") and the games Marrakesh and Treasure Hunting. She has also wielded the brush for most of the very successful HABA games in a tin series.

Trésor de la momie



Un jeu de dé plein d'aventures pour 2 à 4 chasseurs de trésors de 5 à 99 ans.

Idée : Marco Teubner
Illustration : Ulrike Fischer
Durée de la partie : env. 10 minutes

FRANÇAIS

Quelque part en Egypte est enfoui le précieux « trésor de la momie » ! Des chasseurs de trésors du monde entier sont à la recherche des pièces d'or, des vases précieux et des chefs-d'œuvre uniques du célèbre pharaon Teubnerus. Seul le chasseur de trésors le plus courageux et le plus rusé, s'il a un peu de chance en lançant les dés, deviendra le chasseur de trésors de tous les temps.

Contenu du jeu

- 4 sites de fouilles
- 48 plaquettes-trésors (de six tailles différentes)
- 5 dés
- 1 feuille avec autocollants
- 1 règle du jeu



Idée

Les joueurs sont des chasseurs de trésors. Quand c'est son tour, le joueur a droit jusqu'à trois lancers de dés. Ensuite, il échange les dés contre des plaquettes-trésors et pose celles-ci sur son site de fouilles. Plus il obtiendra des symboles correspondants avec les dés, plus la plaquette-trésor récupérée aura de la valeur.

Mais prudence : les plaquettes-trésors sont de différentes tailles et il faut donc les poser sur le site de fouilles avec le plus de tactique possible afin qu'il n'y ait pas d'espace vide. Le but du jeu est de compléter en premier un site de fouilles.

FRANÇAIS

Avant la première partie

Tout d'abord coller les symboles sur les dés. Il y en a en tout six symboles différents. Coller chaque symbole une fois sur chaque dé. A la fin, il restera un autocollant de chaque symbole.

Préparatifs

Chaque joueur prend un site de fouilles et le pose devant lui. Trier les plaquettes-trésors et en faire six piles correspondant à leurs tailles. Poser les piles au milieu de la table.

Préparer les cinq dés. Quand on joue à deux ou trois, on remet les sites de fouilles en trop dans la boîte.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus courageux commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant tous les dés.

Compare les symboles des dés avec chacune des plaquettes-trésors des six piles posées au milieu de la table. Chaque plaquette représente un à quatre symboles. Pour récupérer une plaquette, les dés doivent indiquer les symboles correspondants.

Règles importantes pour lancer les dés :

- Pendant ton tour, tu as droit jusqu'à trois lancers de dés.
- La première fois, tu lances toujours les cinq dés.
- Aux deuxième et troisième lancers, tu as le droit de choisir le nombre de dés que tu veux jeter.
- Mets les dés de côté que tu veux garder.
- Pour le troisième lancer, tu peux reprendre des dés que tu avais déjà mis de côté.
- Si dès le premier ou le deuxième lancer, tu peux déjà récupérer une plaquette de grande valeur, tu peux bien sûr décider d'arrêter de jouer.
- Tu échanges les dés contre une plaquette-trésor au plus tard après le troisième lancer.
- Tu ne récupères une plaquette que si tu as tous les symboles nécessaires sur les dés.
- Si, après le troisième lancer, tu n'as pas obtenu les symboles nécessaires pour récupérer une plaquette, tu ne récupères rien.



Pose la plaquette récupérée sur ton site de fouilles.

Règles pour poser les plaquettes :

- Avant de poser la plaquette-trésor, tu as le droit de la tourner comme tu veux.
- Tu dois toujours poser la plaquette-trésor de manière à correspondre aux cases du site de fouilles.
- Tu n'as pas le droit de poser les plaquettes-trésors sur d'autres plaquettes ni sur le bord du site de fouilles.
- Tu n'as pas le droit de déplacer des plaquettes déjà posées.
- Si tu n'as plus suffisamment de place pour poser une plaquette-trésor, tu ne la prends pas.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a complété toutes les cases de son site de fouille avec des plaquettes-trésors. C'est le plus grand chasseur de trésors de tous les temps !

Conseil:

Le jeu sera plus facile s'il est permis de déplacer les plaquettes-trésors.

L'auteur



Marco Teubner est chargé de mission culturelle et travaille depuis 2001 en tant qu'auteur de jeux free-lance. En 2003, il a obtenu la bourse attribuée aux auteurs de jeux par le jury « Jeu de l'année ». Après la sortie du jeu *Gare au renard*, qui a obtenu le prix de l'Académie des jeux de Vienne en 2006, des jeux *Des glaces à gogo* et *Meilleur chien de berger*, c'est le quatrième jeu pour enfant qu'il réalise pour HABA.

Il vit actuellement avec sa famille à Antdorf en Haute-Bavière.



L'illustratrice



Ulrike Fischer est née en 1974 à Coburg. Dans son enfance, ses jouets favoris étaient les couteaux pour sculpter le bois, les crayons de papier, les crayons de couleur ainsi que les feuilles de papier, et aujourd'hui encore, elle ne va jamais au lit sans emporter avec elle une boîte de peinture. Elle a fait des études en « Design de la communication » et travaille depuis lors comme graphiste et illustratrice. Pour HABA, elle a déjà illustré plusieurs jeux, entre autres *Les chevaliers de la tour - L'union fait la force* (désigné « Jeu pour enfant de l'année 2007 ») ainsi que les jeux *Marrakech* et *Le trésor des pirates*. Elle a en outre réalisé les illustrations d'une grande partie de la série des *jeux dans la boîte de HABA*, qui remportent un grand succès.

Schat van de mummie



Een avontuurlijk dobbelspel voor 2 - 4 schatzoekers van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Marco Teubner
Illustraties: Ulrike Fischer
Speelduur: ca. 10 minuten

Ergens in Egypte ligt de kostbare „schat van de mummie“ begraven! Schatzoekers uit de hele wereld zijn op zoek naar gouden munten, kostbare vazen en bijzondere kunstwerken van de beruchte farao Teubnerus. Maar alleen de dapperste en slimste schatzoeker wordt met een beetje geluk bij het dobbelen de grootste schatzoeker aller tijden.

Spelinhoud

- 4 opgravingsterreinen
- 48 schatkaartjes
(met zes verschillende vormen)
- 5 dobbelstenen
- 1 vel met stickers
spelregels



Spelidee

De spelers zijn schatzoekers. Als een speler aan de beurt is, gooit hij/zij tot maximaal drie keer met alle vijf dobbelstenen. Vervolgens ruilt de speler de dobbelstenen tegen schatkaartjes in en legt deze op zijn/haar opgravingsterrein. Hoe meer bij elkaar passende afbeeldingen een speler gooit, hoe groter en waardevoller het gewonnen schatkaartje.

Maar let op: de schatkaartjes hebben verschillende vormen. Daarom moeten jullie de kaartjes zo handig mogelijk op jullie opgravingsterrein leggen, zodat er geen open plekken ontstaan. Het doel van het spel is om je opgravingsterrein als eerste helemaal met schatkaartjes vol te leggen.

Voor het eerste spel

Als eerste moeten de stickers op de dobbelstenen worden geplakt. Er zijn zes verschillende afbeeldingen. Op iedere dobbelsteen worden zes verschillende afbeeldingen geplakt. Uiteindelijk blijft er van elke afbeelding één reservesticker over!

Spelvoorbereiding

Iedere speler krijgt een opgravingsterrein en legt het voor zich.

Leg de schatplaatjes, gesorteerd per vorm, op zes stapeltjes in het midden van de tafel.

Leg de vijf dobbelstenen klaar. Bij twee en drie spelers gaan de overgebleven opgravingsterreinen terug in de doos.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De dapperste speler begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met alle dobbelstenen tegelijk.

Vergelijk je worp met de bovenste schatkaartjes van de zes stapels in het midden van de tafel. Op ieder plaatje zijn één tot vier afbeeldingen te zien. Om een kaartje te krijgen, moeten de dobbelstenen de bijpassende afbeeldingen vertonen.

Belangrijke regels bij het dobbelen:

- Je mag tijdens je beurt maximaal drie keer gooien.
- Gooi als eerste altijd met alle vijf dobbelstenen.
- Gedurende je tweede en derde worp mag je net zoveel dobbelstenen als je wilt opnieuw gooien.
- Leg alle dobbelstenen opzij die je wilt bewaren.
- Je mag voor je derde worp ook dobbelstenen gebruiken die je eerder opzij hebt gelegd.
- Als je al met je eerste of tweede worp een waardevolle combinatie hebt gegooid, mag je er natuurlijk van afzien om opnieuw te gooien en je beurt beëindigen.
- Uiterlijk na je derde worp mag je de dobbelstenen tegen een schatkaartje omruilen.
- Je krijgt alleen een kaartje als je alle benodigde afbeeldingen hebt gegooid.
- Als je na je derde worp voor geen enkel schatkaartje de benodigde afbeeldingen hebt gegooid, mag je helaas ook geen kaartje pakken.



Leg vervolgens het behaalde schatplaatje op je opgravingsterrein.

Hierbij gelden de volgende regels:

- Als je het schatkaartje neerlegt, mag je het kaartje in elke richting ronddraaien.
- Je moet het schatkaartje altijd precies op de vakjes van het opgravingsterrein leggen.
- De schatkaartjes mogen nooit op andere kaartjes of op de rand van het opgravingsterrein liggen.
- Al eerder neergelegde schatkaartjes mogen niet meer worden verschoven.
- Als er niet genoeg ruimte meer is voor een bepaald schatkaartje, mag je het ook niet pakken.

Daarna is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelstenen te gooien.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers alle velden van zijn/haar opgravingsterrein met schatkaartjes heeft bedekt en zo het spel wint. Hij/zij is de grootste schatzoeker aller tijden!

Tip:

Het spel wordt eenvoudiger als de schatkaartjes verschoven mogen worden.

De auteur



Marco Teubner is cultuurwetenschapper en werkt sinds 2001 als freelance spelauteur. In 2003 ontving hij het spelauteursstipendium van de jury van het „Spel van het jaar“. Na *op stelten*, dat in 2006 de prijs van de Wener Spelacademie „Spelletjeshits voor kinderen“ heeft gewonnen, *Snelle bekers* en *Dobbeldoggen*, is dit zijn vierde kinderspel voor HABA. Hij woont met zijn familie in Antdorf, Opper-Beieren.

De illustratrice



Ulrike Fischer werd in 1974 in Coburg (Duitsland) geboren. Tijdens haar kinderjaren speelde ze het liefst met een houtsnijmes, stiften en papier en tot op heden gaat ze nooit zonder haar kleurdoos naar bed. Ze heeft communicatiedesign gestudeerd en ze is sindsdien als grafisch kunstenaar en illustratrice werkzaam. Voor HABA heeft ze reeds meerdere spellen geïllustreerd, onder andere *Kasteelridders* (5234) (als „kinderspel van het jaar 2007“ genomineerd) evenals de spellen *Marrakesh* (4437) en *Schattenjacht* (5444). Bovendien heeft ze voor een groot deel van de succesvolle reeks blikjesspellen van HABA haar penseel in de verf gedoopt.

El tesoro de la momia



Un aventurero juego de dados para 2 - 4 cazadores de tesoros de 5 a 99 años.

Autor: Marco Teubner
Ilustraciones: Ulrike Fischer
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

El valioso Tesoro de la Momia está enterrado en algún lugar de Egipto. Cazadores de tesoros de todo el mundo se hallan a la búsqueda de las monedas de oro, de los valiosos jarrones y de las incomparables obras de arte pertenecientes al tristemente célebre faraón Tutansofón. Pero únicamente el cazatesoros más listo y valeroso se convertirá al final -con un poco de suerte- en el mayor cazatesoros de todas las épocas.

Contenido del juego

- 4 lugares de excavaciones
- 48 cartoncitos de tesoros (en seis tamaños diferentes)
- 5 dados
- 1 pliego con adhesivos
- instrucciones del juego



El juego

Los jugadores son cazadores de tesoros. El jugador de quien sea el turno tirará hasta tres veces los cinco dados. A continuación cambiará el resultado de los dados por cartoncitos de tesoros y se los colocará cubriendo las casillas de su lugar de excavación. Cuantos más símbolos saque un jugador en los dados, tanto mejor y más valioso será el cartoncito de tesoros ganada.

Pero ¡cuidado! Los cartoncitos de tesoros tienen diferentes tamaños. Por ello, al cubrir las casillas de vuestros lugares de excavación tenéis que colocar los cartoncitos de la mejor manera posible para que no se creen huecos entre ellos. El objetivo del juego es ser el primero en cubrir por completo las casillas del lugar propio de excavación.

Antes de jugar por primera vez

En primer lugar tendréis que pegar los adhesivos en los dados. Hay seis símbolos diferentes. Tenéis que colocar cada uno de estos seis símbolos sin repetir en cada dado. Al final os quedará un adhesivo de repuesto para cada símbolo.

Preparativos

Cada jugador coge un lugar de excavación y se lo coloca delante.

Clasificad los cartoncitos de tesoros por sus seis tamaños diferentes y apiladlos en el centro de la mesa.

Tened preparados los cinco dados. Si juegan sólo dos o tres jugadores, hay que devolver a la caja los lugares de excavaciones sobrantes.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más valiente de todos. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el jugador más pequeño tirando los cinco dados.

Compara lo que te ha salido en los dados con los cartoncitos de tesoros que están en la parte superior de las seis pilas situadas en el centro de la mesa. En cada cartoncito hay desde uno hasta cuatro símbolos dibujados. Para obtener un cartoncito, tus dados tienen que mostrar los símbolos correspondientes.

Reglas importantes al tirar los dados:

- Sólo puedes tirar los dados tres veces durante tu turno.
- En la primera tirada debes tirar los cinco dados.
- En la segunda y tercera tirada de dados tú decides con cuántos dados tiras.
- Pon a un lado los dados que vayas a reunir después de cada tirada.
- Para la tercera tirada puedes coger también los dados que retiraste anteriormente a un lado.
- Si ya en la primera o en la segunda tirada sacaste los símbolos de un valioso cartoncito de tesoros, puedes renunciar a seguir tirando los dados y terminar tu turno.
- Debes cambiar los dados por un cartoncito de tesoros lo más tardar tras la tercera tirada.
- Sólo obtendrás un cartoncito si sacas en los dados los símbolos indicados en él.
- Si tras la tercera tirada no has sacado los símbolos indicados de ninguno de los cartoncitos, no podrás llevarte ninguno.



A continuación coloca el cartoncito de tesoros obtenido sobre las casillas de tu lugar de excavación.

Las reglas para colocar los cartoncitos de los tesoros:

- Puedes mover a tu aire los cartoncitos obtenidos antes de colocarlos.
- Tienes que colocar los cartoncitos de manera que cuadren sobre las casillas de tu lugar de excavación.
- No está permitido colocar los cartoncitos sobre otros ya colocados o sobre el borde de tu lugar de excavación.
- Los cartoncitos que ya están colocados no puedes volver a desplazarlos.
- Si no tienes suficiente espacio para un cartoncito, no podrás llevártelo.

A continuación es el turno del siguiente jugador para tirar los dados.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador haya cubierto todas las casillas de su lugar de excavación, convirtiéndose de esta manera en el ganador y en el cazatesoros más grande de todas las épocas!

ESPAÑOL

Consejo:

El juego se vuelve más fácil si se permite desplazar los cartoncitos ya colocados.

El autor



Marco Teubner se dedica a los estudios culturales y trabaja desde el año 2001 como creador autónomo de juegos. En el 2003 recibió la beca para creadores de juegos otorgado por el jurado "Juego del año". Tras *Correteos en el corral* (laureado en el año 2006 con el premio "Los mejores juegos para niños" otorgado por la Academia Vienesa de Juegos), *El helado veloz* y *Dados Lobos*, éste es su cuarto juego infantil para la casa HABA. En la actualidad vive con su familia en la localidad de Antdorf, en la Alta Baviera.

La ilustradora



Ulrike Fischer nació en Coburg (Alemania) en 1974. De niña le encantaba jugar con cuchillos para tallar, lapicero y papel y aún hoy no se acuesta sin su caja de pinturas. Ha estudiado diseño especializado en comunicación y desde entonces trabaja como grafista e ilustradora. Para HABA ha ilustrado ya varios juegos, entre ellos *Los caballeros del castillo* (nominado a "Juego infantil del año 2007") así como *Marrakech* y *La búsqueda del tesoro*. Además ha diseñado gran parte de la exitosa colección HABA de juegos en lata.

Il tesoro della mummia



Un avventuroso gioco ai dadi per 2 - 4 cacciatori da 5 a 99 anni.

Ideazione: Marco Teubner
Illustrazioni: Ulrike Fischer
Durata del gioco: 10 minuti circa

In un qualche punto sperduto dell'Egitto è sepolto il prezioso „Tesoro della mummia“! Cacciatori di tesori di tutto il mondo sono impegnati nella ricerca delle monete d'oro, dei preziosi vasi e delle straordinarie opere d'arte del famigerato faraone Teosaurus. Solo il cacciatore più coraggioso e astuto con un po' di fortuna ai dadi si coronerà alla fine supercacciatore!

Contenuto del gioco

- 4 siti archeologici
- 48 cartoncini del tesoro
(in sei diverse grandezze)
- 5 dadi
- Foglio con autoadesivi
- Istruzioni per giocare



Ideazione

Il giocatore di turno tira fino a tre volte tutti i 5 dadi. Scambia poi i dadi con cartoncini del tesoro e li mette sul suo sito archeologico.

Quanto più numerosi sono i simboli corretti che il giocatore ottiene con i dadi, tanto più grande e prezioso è il cartoncino del tesoro.

Attenzione, però: I cartoncini del tesoro hanno diverse dimensioni: dovrete pertanto collocare con destrezza i cartoncini sul vostro sito archeologico in modo che non si formino spazi vuoti.

Scopo del gioco è completare per primi con i cartoncini del tesoro il proprio sito archeologico.

Prima di iniziare a giocare

In primo luogo dovrete rivestire i dadi con gli adesivi. Ci sono 6 diversi simboli. Incollate ogni simbolo su ognuno dei dadi. Alla fine resterà un adesivo di riserva per ogni simbolo!

Preparativi del gioco

Ogni giocatore prende un sito archeologico e lo mette davanti a sé. Ordinate e amucchiate i cartoncini del tesoro al centro del tavolo secondo i loro sei formati.

Preparate i cinque dadi. Se giocate in due o tre, i siti archeologici eccedenti tornano nella scatola.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il giocatore più coraggioso. Se non riuscite ad accordarvi inizia il più piccolo e tira tutti i dadi.

Confronta il risultato dei dadi con i cartoncini del tesoro dei 6 mucchietti al centro del tavolo. Su ogni cartoncino sono raffigurati da 1 a 4 simboli. Per ricevere un cartoncino i tuoi dadi devono mostrare i simboli corrispondenti.

Importanti regole:

- Durante la tua mossa puoi tirare fino a tre volte.
- Al primo tiro si usano tutti i 5 dadi.
- Per il secondo e terzo tiro puoi tirare un numero di dadi a tuo piacere.
- Metti da parte tutti i dadi che vuoi raccogliere dopo il tiro.
- Per il terzo tiro puoi usare ancora i dadi che hai già messo da parte.
- Se al primo o secondo tiro entri già in possesso di un prezioso cartoncino del tesoro, puoi naturalmente rinunciare ai rimanenti tiri e sospendere la tua mossa.
- Al più tardi dopo il terzo tiro al dado puoi scambiare i dadi con un cartoncino del tesoro.
- Avrai un cartoncino solo se sui tuoi dadi compaiono tutti i simboli necessari.
- Se anche dopo il terzo tiro non hai i simboli necessari per ricevere il cartoncino, non potrai neppure prenderne uno.

Colloca poi il cartoncino del tesoro sul tuo sito archeologico.

Queste sono le regole da seguire:

- Prima di collocarlo, puoi girare a piacere il cartoncino del tesoro.
- Colloca il cartoncino sempre in corrispondenza con la casella del sito archeologico.
- Non devi mai collocare il cartoncino su altri o sul margine del sito archeologico.
- Non puoi spostare cartoncini già collocati.
- Se non hai più posto sufficiente per un cartoncino, non potrai prenderlo.

Il turno per il lancio dei dadi passa poi al seguente giocatore.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha coperto il suo sito archeologico con i cartoncini del tesoro: vince ed è nominato il più grande cacciatore di tesori di ogni tempo!

Consiglio:

Il gioco si semplifica se si consente di spostare i cartoncini del tesoro.

L'autore



Marco Teubner si occupa di scienze della cultura e dal 2001 lavora come autore free lance di giochi. Nel 2003 ha ricevuto la borsa di studio per gli autori di giochi assegnato dalla giuria "Gioco dell'anno". Questo è il suo quarto gioco per HABA dopo *Terrore nel pollaio* (premiato nel 2006 con il "Top dei giochi per bambini" assegnato dall'Accademia dei giochi di Vienna) *Coppa gelato baleno* e *Al lupo!*. Vive con la sua famiglia a Andorf, Alta Baviera.

L'illustratrice



Ulrike Fischer è nata a Coburg nel 1974 (Germania). Da bambina i suoi giochi preferiti erano un temperino, carta e penna e ancor oggi va a letto sempre con la scatola dei colori. Ha studiato communications design e lavora come grafica e illustratrice. Per HABA ha illustrato numerosi giochi, tra l'altro *Cavalieri del castello* (nominato "Gioco per bambini del 2007), nonché i giochi *Marrakesch* e *Caccia al tesoro*. Ha inoltre creato le illustrazioni per gran parte della serie di *giochi in confezione di latta di HABA*, che ha avuto molto successo.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindere 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



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini





 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.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

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