



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



Hetzen nach Schätzen

Pirate Treasure Dash • Tous au coffre !

Schatjagers • Ansia de tesoros • Caccia ai tesori



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

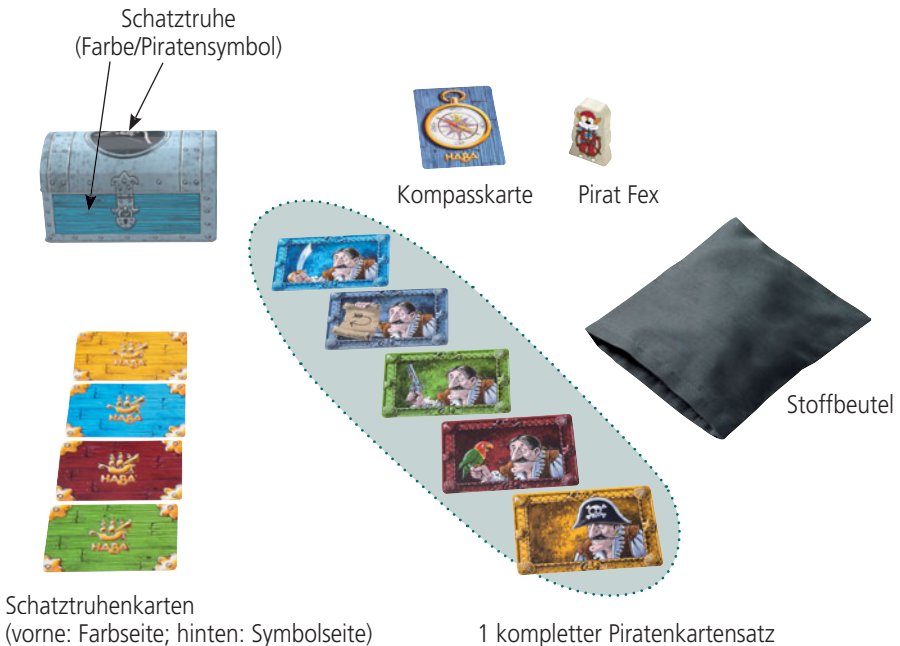
Hetzen nach Schätzen

Ein turbulentes Aktionsspiel für 2 - 4 wagemutige Piraten von 7 - 99 Jahren.
Plus „Fex-Effekt“ zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades.

Autoren: Treo Game Designers
Fachliche Beratung: Laura Walk und Wiebke Evers, ZNL
Illustration: Peter Pfeiffer
Illustration „Fex-Figur“: Sonja Hansen
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Spielinhalt

4 farbige Schatztruhen, 4 Piratenkartensätze zu je 5 Karten, 4 Schatztruhenkarten,
1 Kompasskarte (= Kompass), 4 Stoffbeutel, 1 Pirat Fex, 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Jeder nimmt sich einen Satz Piratenkarten und einen Beutel. Steckt den Kartensatz in den Beutel. Überzählige Piratenkartensätze werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

Legt nun in jede Schatztruhe eine Schatztruhenkarte mit der Farbseite nach oben, wobei sich die Farben von Truhe und Karte unterscheiden müssen. Danach schließt ihr die Truhen und verteilt sie mit möglichst viel Abstand zueinander im Raum. Wählt dabei Plätze aus, die jeder gut erreichen kann: z. B. auf dem Boden, im Regal, auf der Fensterbank usw. Es ist wichtig, dass jeder Spieler weiß, wo welche Schatztruhe steht! Zum Schluss legt ihr den Kompass in der Raummitte auf den Boden und stellt Pirat Fex darauf.

Tipp:

Noch interessanter wird die Schatzjagd, wenn ihr den Spielraum vergrößert und statt in einem Raum, innerhalb der ganzen Wohnung, des Hauses oder auch im Garten spielt!



Spielablauf

Ihr spielt alle gleichzeitig. Stellt jeweils eine Fußspitze an den Kompass und gebt gemeinsam das Startkommando „Wir werden Fex-Piraten, fertig, los!“. Jetzt rennt jeder mit seinem Stoffbeutel so schnell wie möglich zu einer beliebigen Schatztruhe.

Öffne sie und sieh hinein. Die Farbe der Schatztruhenkarte zeigt dir, zu welcher farbigen Schatztruhe du als nächstes laufen musst. Vorher holst du eine beliebige Piratenkarte aus deinem Stoffbeutel und legst sie auf die Schatztruhenkarte. Schließe die Truhe wieder und stelle sie zurück an ihren Platz.

Sobald eine Piratenkarte in einer Schatztruhe liegt, ist nicht mehr die Farbe der Schatztruhenkarte wegweisend, sondern immer die Farbe der obersten Piratenkarte.

Beispiel:

Nach dem Startkommando rennt Jonas zur roten Schatztruhe und öffnet sie. Die darin liegende Schatztruhenkarte ist gelb. Er holt die blaue Piratenkarte aus seinem Beutel und legt sie auf die gelbe Schatztruhenkarte. Dann schließt er die Truhe, stellt sie zurück und läuft schnell zur gelben Schatztruhe. Der nächste Spieler, der die rote Schatztruhe öffnet, muss im Anschluss zur blauen Schatztruhe laufen.

Wichtige Piratenregeln:

- Hat die oberste Piratenkarte die gleiche Farbe wie die Schatztruhe, darfst du dir aussuchen, zu welcher anderen Schatztruhe du als nächstes läufst.

Tipp: Lege selbst nie eine gleichfarbige Piratenkarte in die Truhe, sonst machst du es deinen Mitspielern leichter!

- Zeigt die oben liegende Piratenkarte den Umkehrpfeil, musst du zu der Schatztruhe zurücklaufen, von der du gerade gekommen bist.
- Laufen mehrere Spieler zur gleichen Schatztruhe, müsst ihr die Truhe nacheinander in der Reihenfolge eurer Ankunft öffnen.



Wichtig:

Vergiss auch in diesen Fällen nie, zuerst eine deiner Piratenkarten in die Truhe zu legen, bevor du wieder losläufst!

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine fünfte und letzte Karte in eine Schatztruhe gelegt hat und sich anschließend als Erster Pirat Fex von dem Kompass schnappt. Piratenstark! Du darfst ab sofort mit Käpt'n Säbelzahn über die sieben Weltmeere segeln!

Piratenehre

Piraten sind ehrbare Männer und Frauen! Deshalb versteht es sich von selbst, dass sie sich an alle Regeln halten. Sollte aber am Spielende doch einmal der Verdacht bestehen, dass sich der Gewinner zum Sieg gemogelt hat und nicht immer zur richtigen Schatztruhe gelaufen ist, könnt ihr dies leicht nachprüfen: Lauft von der Startschatztruhe alle Schatztruhen ab und kontrolliert seine Piratenkarten und die Karten darunter. So fällt sofort auf, ob er zu Recht gewonnen hat oder ein schwarzer Pirat ist. Aber wie gesagt, es ist eigentlich Ehrensache, dass nicht geschummelt wird!

Spielvariante „Große Verwirrung“

Wenn ihr das Grundspiel einige Male gespielt habt, stellt euch Käpt'n Säbelzahn vor eine neue Herausforderung: die Piratensymbole!

Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Legt die Schatztruhenkarten mit der Symbolseite nach oben in die Schatztruhen.
- Entscheidend ist nun nicht mehr die Farbe der oben liegenden Karte, sondern das darauf abgebildete Symbol: Ihr müsst als nächstes zu der Schatztruhe mit diesem Symbol auf dem Deckel laufen!



Fex-Effekt:

Jetzt wird es noch rasanter, denn nun kommt Pirat Fex ins Spiel! Fex stellt eure Flexibilität, Impulskontrolle und euer Arbeitsgedächtnis auf die Probe – denn diese drei Dinge braucht ihr, um Kapitän Säbelzahns Schatzjagd zu gewinnen. Hier gilt es, schnell und vorausschauend zu handeln, aber auch fix umzudenken und spontan neue Richtungen einzuschlagen. Also aufgepasst, bei den turbulenten Fex-Varianten von Hetzen nach Schätzen sind ein kühler Kopf und schnelle Sohlen gefragt!

Spielvariante „Pirat Fex funkt dazwischen!“

Jetzt geht Käpt'n Säbelzahn aufs Ganze und schickt Pirat Fex mit auf Schatzjagd! Entscheidet selbst, ob ihr mit den Farben oder den Piratensymbolen spielen wollt. Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Stellt zu Beginn Pirat Fex neben eine beliebige Schatztruhe.
- Legt eine Fex-Aktion fest: z. B. dreimal in die Hände klatschen, zuerst fünf Kniebeugen machen, krabbelnd zur nächsten Truhe laufen usw.
- Gelangt ihr im Spielverlauf zu der Truhe, neben der Pirat Fex steht, müsst ihr zuerst die festgelegte Fex-Aktion ausführen.
- Nachdem ihr eure Piratenkarte in die Truhe gelegt habt, nehmt ihr Pirat Fex mit zur nächsten Truhe und stellt ihn daneben. Jetzt muss der Spieler, der nach euch zu dieser Truhe kommt, zuerst die Fex-Aktion ausführen, eine Karte in die Truhe legen, Pirat Fex mitnehmen usw.
- Es gewinnt, wer nach dem Verteilen seiner Piratenkarten als Erster den Kompass berührt. Gelingt dies mehreren Spielern gleichzeitig, gewinnen sie gemeinsam.

Tipp: Wenn ihr euer Gedächtnis trainieren wollt, könnt ihr von Spiel zu Spiel die Deckel der Schatztruhen vertauschen. So müsst ihr euch immer wieder aufs Neue merken, welches Symbol zu welcher Truhe gehört!

Spielvariante: „Die große Meuterei!“

Diese Variante ist für Piratenprofis, die die beiden anderen Varianten schon häufig gespielt haben. Es gelten die Regeln des Grundspieles und der beiden Spielvarianten mit folgenden Änderungen:

- Ihr spielt abwechselnd mit den Farben und den Piratensymbolen. Ihr beginnt mit den Farben.
- Kommt ihr zu einer Truhe bei der Pirat Fex steht, müsst ihr mit der Fex-Figur zum Kompass laufen und laut „Symbol-Meuterei!“ rufen, so dass jeder Spieler es hören kann. Jetzt sind nicht mehr die Farben, sondern die Piratensymbole wichtig. Dann nehmt ihr die Figur mit zur nächsten Truhe.
- Kommt jetzt ein Spieler zur Fex-Figur, muss er erst wieder zum Kompass laufen und „Farben-Meuterei!“ rufen. Jetzt wird wieder nach den Farben gespielt usw.

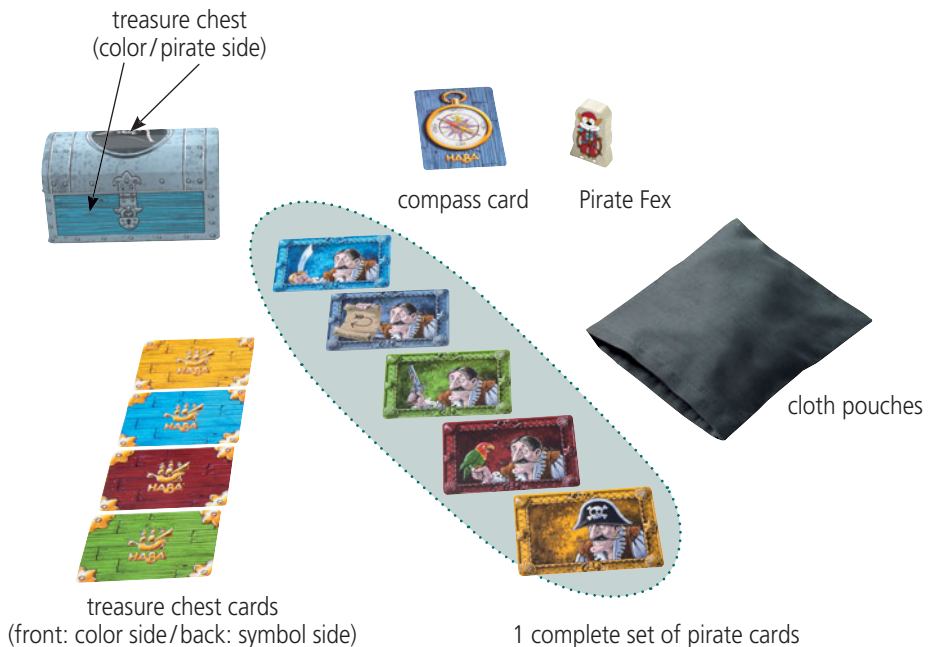
Pirate Treasure Dash

A rambunctious action game for 2 to 4 daring pirates ages 7 to 99.
Includes the "Fex effect" to increase the level of difficulty.

Authors: Treo Game Designers
Technical consultant: Laura Walk and Wiebke Evers, ZNL
Illustrations: Peter Pfeiffer
"Fex figure" illustration: Sonja Hansen
Length of the game: 10 to 15 minutes

Contents

4 colored treasure chests, 4 sets of 5 pirate cards, 4 treasure chest cards,
1 compass card, 4 cloth pouches, 1 Pirate Fex, 1 set of game instructions



Preparation

Each player receives a set of the 5 pirate cards and a pouch. Place the set of cards in the pouch. Return any extra pirate card sets to the game box.

Now place a treasure chest card in each treasure chest with the color face up.

The color of the treasure chest card should not match the color of the treasure chest.

Next, close the treasure chests and spread them out as far as possible from each other.

Choose locations that everyone can reach, such as on the floor, on a shelf, on a window ledge, etc. It is important that every player knows the location of the different treasure chests. As the final step, place the compass on the floor in the center of the room and set Pirate Fex on top of it.

Tip:

The treasure hunt gets even more interesting when you expand the game area and play in the entire apartment, house or garden, instead of in one room!

How to Play

Everyone plays at the same time. Place the front end of one foot on the compass and say the start command together: "Future Fex pirates, ready, go!"

Now everyone runs with their pouches as quickly as possible to one of the treasure chests.

Open it and look inside. The color of the treasure chest card will tell you what colored treasure chest you have to run to next. Before you leave, take a pirate card out of your pouch and place it on the treasure chest card. Close the chest and put it back where you found it.

As soon as a pirate card is placed in a treasure chest, the color of the treasure chest card no longer takes precedent; instead the color of the topmost pirate card does.

Example:

After the start command is given, John runs to the red treasure chest and opens it.

The treasure chest card inside is yellow. John takes the blue pirate card out of his pouch and places it on top of the yellow treasure chest card. He then closes the chest, returns it to its place and quickly runs to the yellow treasure chest. The next player to open the red treasure chest must then run to the blue treasure chest.

Important pirate rules:

- If the topmost pirate card is the same color as the treasure chest, you may choose any treasure chest to run to next.
Tip: Never place a pirate card in the treasure chest if it matches the color of the chest, since this makes the game easier for your opponents!
- If the top pirate card shows a reverse arrow, you will have to return to the last treasure chest you visited.
- If several players run to the same treasure chest, they will have to take turns opening it based on the order in which they arrived.



Important:

Even in this situation, never forget to place one of your pirate cards in the chest before leaving!

End of the Game

The game ends as soon as a player has placed his fifth and last card in a treasure chest and is then the first to pick up Pirate Fex from the compass. What a fine pirate you'll make! You can immediately join Cap'n Sabertooth as he sails the seven seas!

Pirate code of honor

Pirates are respectable men and women! It therefore goes without saying that they would follow all the rules. However, at the end of the game if there is any suspicion that the winner cheated his way to victory and didn't always open the right treasure chest, you can easily verify this by running from the initial treasure chest to all the other treasure chests and check the pirate cards and cards underneath them. This will make it immediately obvious if the player won fair and square or if he is a cheating pirate. But, as already stated, it is actually a matter of honor that no one has cheated.

“Major Mix-up” game variation

After you have played the basic game a few times, Cap'n Sabertooth will give you a new challenge using the pirate symbols!

Follow the basic rules, but with the following changes:

- Place the treasure chest cards in the treasure chests with the symbol side up.
- Now the symbol, not the color, of the top card determines where to go next; you have to run to the treasure chest with the matching symbol on the lid.

**Fex effect:**

Now the pace gets even faster because Fex the pirate comes into play! Fex puts your flexibility, impulse control and your working memory to the test – because these are the three things you need to win captain Sabertooth’s treasure hunt. For this, you’ll need to react quickly and with anticipation of what will happen next, but you’ll also need to rethink your strategy and pursue new directions on the spot. So pay attention: The turbulent Fex variations of “On the Hunt for Treasure” require you to keep a cool head and stay light on your feet!

“Meddling Pirate Fex” game variation

Now Cap’n Sabertooth has decided to go all out and send Pirate Fex with you on the treasure hunt! You decide whether you want to play based on the color or pirate symbol. Follow the basic rules, but with the following changes:

- First place Pirate Fex next to a treasure chest.
- Define a Fex action: for instance, clap your hands three times, bend your knees five times first, crawl to the next chest, etc.
- When you reach the chest that Pirate Fex is standing next to during the game, you will have to perform the Fex action first.
- After placing your pirate card in the chest, take Pirate Fex with you to the next chest and set him down next to it. Now the player who comes to this chest next will have to perform the Fex action first, then place a card in the chest, take Pirate Fex with him, and so forth.
- The player who touches the compass first after getting rid of his or her pirate cards wins the game. If more than one player touches the compass at the same time, these players win the game.

Tip: If you want to exercise your memory, you can switch the lids of the treasure chests between games. Then you will always have to remember which symbol goes with which treasure chest!

Play variation: “The Great Mutiny!”

This variation is for pirate pros who have already played the other two variations many times. The same rules of the basic game apply, and the two game variations have the following modifications:

- You alternate play between the colors and pirate symbols. You begin with the colors.
- If you find a chest next to which pirate Fex is standing, you need to use the Fex figure to run to the compass and yell “Mutiny Symbol!” so that every player can hear you. Now the pirate symbols are important instead of the colors. Then you take the figure with you to the next chest.
- Now when a player looks for the Fex figure, he has to go to the compass again first and yell “Color Mutiny!” Now you play according to color again, and so on.

Tous au coffre !

Un jeu d'action trépidant pour 2 à 4 pirates audacieux de 7 à 99 ans.
Avec « Effet Fex » pour augmenter le degré de difficulté.

Auteurs : Treo Game Designers
Conseillère technique : Laura Walk et Wiebke Evers, ZNL
Illustration : Peter Pfeiffer
Illustration « personnage Fex » : Sonja Hansen
Durée de la partie : de 10 à 15 minutes

Contenu du jeu

4 coffres au trésor colorés, 4 jeux de 5 cartes de pirate, 4 cartes de coffre au trésor, 1 carte boussole (= boussole), 4 sacs, 1 Pirate Fex, 1 règle du jeu

coffre au trésor
(couleur/symbole du pirate)



carte boussole

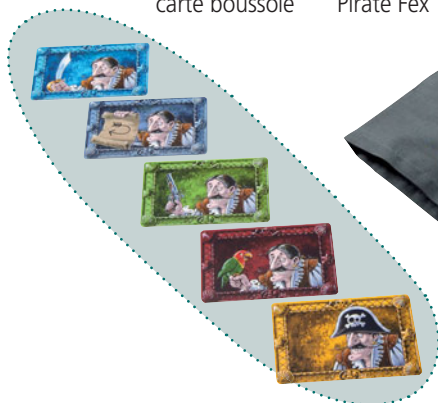


Pirate Fex



cartes de coffre au trésor

(avant : face couleur/arrière : face symbole) 1 jeu complet de cartes de pirates



sacs

Préparatifs

Chaque joueur choisit un jeu de cartes de pirate et un sac. Mettez le jeu de cartes dans le sac. Remettez dans la boîte les jeux de cartes de pirate non utilisés.

Placez dans chaque coffre une carte de coffre au trésor (face couleur visible); les couleurs du coffre et de la carte devant être différentes. Fermez ensuite les coffres et placez-les dans la pièce en les éloignant le plus possible les uns des autres. Choisissez des endroits facilement accessibles par tous les joueurs : p. ex., sur le sol, sur une étagère, sur un rebord de fenêtre, etc. Il est important que chaque joueur sache où les coffres au trésor se trouvent !

Finalement, posez la boussole sur le sol au milieu de la pièce et posez Pirate Fex dessus.

Conseil :

la chasse au trésor est d'autant plus intéressante que l'espace de jeu est grand; vous pouvez jouer dans tout l'appartement, dans la maison ou même dans le jardin, plutôt que dans une seule pièce !



Déroulement de la partie

Les joueurs jouent tous en même temps. Posez chacun une pointe de pied à côté de la boussole et donnez ensemble le signal de départ « Nous deviendrons des Pirates Fex. À vos marques ! Prêts ? Partez ! »

Chaque joueur court alors aussi vite qu'il peut avec son sac vers un coffre au trésor. Une fois devant le coffre, tu dois l'ouvrir et regarder dedans. La couleur de la carte de coffre au trésor t'indique la couleur du coffre vers lequel tu dois te diriger après. Tu sors d'abord une carte de pirate de ton sac et tu la poses sur la carte de coffre au trésor. Referme ensuite le coffre et remets-le à sa place.

Dès qu'une carte de pirate est posée dans un coffre, ce n'est plus la carte de coffre au trésor qui indique la couleur, mais la carte de pirate qui se trouve au-dessus.

Exemple :

Au signal de départ, Max court jusqu'au coffre au trésor rouge et l'ouvre. La carte de coffre au trésor qui s'y trouve est jaune. Il sort la carte de pirate bleue de son sac et la pose sur la carte de coffre au trésor jaune. Il ferme ensuite le coffre, le remet à sa place et court vite vers le coffre au trésor jaune. Le joueur suivant qui ouvre le coffre au trésor rouge doit ensuite courir jusqu'au coffre bleu.

Règles de pirates importantes :

- Si la carte de pirate du dessus est de la même couleur que le coffre au trésor, tu peux choisir vers quel autre coffre au trésor tu courras ensuite.
Conseil : ne pose jamais dans le coffre une carte de pirate de sa couleur, sinon tu aideras les autres joueurs !
- Si la carte de pirate du dessus montre une flèche de demi-tour, tu dois retourner en courant au coffre au trésor d'où tu viens.
- Si plusieurs joueurs courent vers le même coffre au trésor, ils doivent ouvrir le coffre l'un après l'autre selon leur ordre d'arrivée.



Important :

N'oublie jamais dans ces cas-là de déposer ta carte de pirate dans le coffre avant de repartir !

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a posé sa cinquième et dernière carte dans un coffre au trésor et qu'il attrape Pirate Fex posé sur la boussole. Parole de pirate ! Tu peux partir tout de suite avec le capitaine Dent-de-sabre sillonner les sept mers du monde !

Honneur de pirate

Les pirates sont des femmes et des hommes honnêtes ! Cela va donc de soi qu'ils respectent toutes les règles. Mais, si, à la fin de la partie, vous soupçonnez que le gagnant a triché et n'a pas toujours couru vers le bon coffre, vous pouvez facilement le vérifier : allez de coffre en coffre, en commençant par le coffre de départ, et contrôlez ses cartes de pirate et les cartes en dessous. Vous verrez immédiatement s'il a gagné sans tricher ou s'il est un pirate malhonnête.

Mais comme on l'a dit, c'est vraiment une question d'honneur de ne pas tricher !

Variante du jeu « Grand méli-mélo »

Si vous avez déjà joué plusieurs fois au jeu de base, le capitaine Dent-de-sabre vous propose un nouveau défi : les symboles de pirate !

Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :

- Posez les cartes de coffre au trésor, face symbole visible, dans les coffres au trésor.
- Ce n'est plus la couleur de la carte du dessus qui est déterminante, mais le symbole qu'elle représente : au tour suivant, vous devez courir jusqu'au coffre au trésor présentant ce symbole sur son couvercle.



Effet Fex :

Le jeu est encore plus trépidant, car Pirate Fex entre ici en scène ! Il met à l'épreuve votre flexibilité, votre capacité de contrôler vos impulsions et votre mémoire de travail, trois qualités dont vous devez faire preuve pour remporter la chasse au trésor du capitaine Dent-de-sabre. Vous devez agir avec rapidité et perspicacité, mais aussi savoir réagir et changer de direction sans hésiter.

Et attention : les variantes Fex trépidantes du jeu « Tous au coffre ! » nécessitent de garder son sang-froid et de se déplacer rapidement !

Variante du jeu « Pirate Fex à la rescousse ! »

Le capitaine Dent-de-sabre risque maintenant le tout pour le tout et envoie Pirate Fex chasser le trésor ! Décidez si vous voulez jouer avec les couleurs ou avec les symboles de pirate. Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :

- Pour commencer, posez Pirate Fex près d'un coffre au trésor.
- Déterminez une action Fex : p. ex., taper trois fois dans les mains, commencer par faire cinq révérences, se rendre à quatre pattes jusqu'au coffre suivant, etc.
- Si, au cours de la partie, vous allez jusqu'au coffre à côté duquel Pirate Fex se trouve, vous devez d'abord accomplir l'action Fex.
- Une fois que vous avez placé votre carte de pirate dans le coffre, emmenez Pirate Fex jusqu'au coffre suivant et posez-le à côté. Le joueur qui atteint ce coffre après vous doit d'abord réaliser l'action Fex, poser une carte dans le coffre, emmener Pirate Fex, etc.
- Le premier qui touche la boussole après avoir posé toutes ses cartes de pirate gagne. Si plusieurs joueurs y parviennent en même temps, ils gagnent tous.

Conseil : Si vous voulez stimuler votre mémoire, vous pouvez intervertir les couvercles des coffres au trésor de partie en partie. Vous devez alors chaque fois retenir quel symbole appartient à quel coffre !

Variante du jeu : « La grande mutinerie ! »

Cette variante s'adresse aux pirates expérimentés qui ont déjà souvent joué aux deux autres variantes. Les règles sont celles du jeu de base et de ses deux variantes avec les changements suivants :

- Vous jouerez en alternance avec les couleurs et les symboles de pirate. Vous commencez par les couleurs.
- Si vous allez jusqu'au coffre à côté duquel Pirate Fex se trouve, vous devez courir avec ce dernier jusqu'à la boussole et dire à voix haute « Mutinerie ! Aux symboles ! » de sorte que tous les joueurs puissent vous entendre. Ce ne sont alors plus les couleurs qui sont importantes, mais les symboles de pirate. Emmenez ensuite Pirate Fex jusqu'au coffre suivant.
- Le joueur qui atteint ensuite Pirate Fex doit courir jusqu'à la boussole et dire à voix haute « Mutinerie ! Aux couleurs ! ». Vous jouez alors de nouveau avec les couleurs, et ainsi de suite.

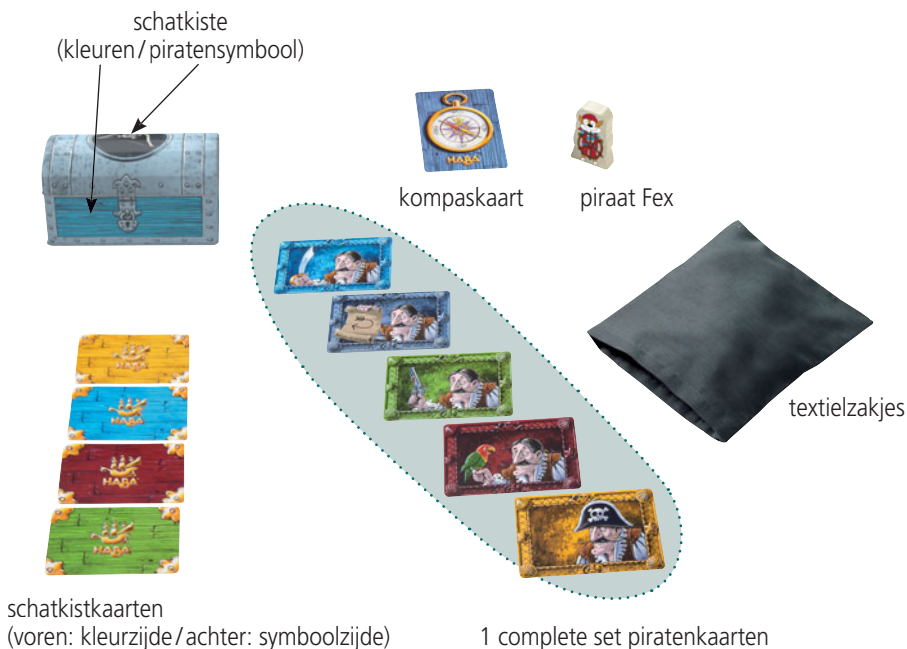
Schatjagers

Een wervelend actiespel voor 2 tot 4 onverschrokken piraten van 7 tot 99 jaar.
Plus 'Fex-effect' om het nog iets moeilijker te maken.

Auteurs: Treo Game Designers
Vaktechnisch advies: Laura Walk en Wiebke Evers, ZNL
Illustratie: Peter Pfeiffer
Illustratie 'Fex-figuur': Sonja Hansen
Speelduur: 10 - 15 minuten

Spelinhoud

4 schatkisten (in 4 verschillende kleuren), 4 setjes van 5 piratenkaarten, 4 schatkistkaarten, 1 kompaskaart (= kompas), 4 textielzakjes, 1 piraat Fex, 1 handleiding met spelregels



Spelvoorbereiding

Iedere speler neemt een setje piratenkaarten en een zakje. Het setje kaarten wordt in het zakje gestopt. De overgebleven sets piratenkaarten zijn niet nodig en kunnen terug in de doos.

In elke schatkist wordt nu een schatkistkaart gelegd met de kleurzijde naar boven.

De kleuren van de schatkist en van de kaart moeten wel verschillend zijn. Daarna worden de schatkisten gesloten en op een zo groot mogelijke onderlinge afstand op plaatsen in het vertrek verdeeld. De schatkisten moeten natuurlijk wel voor iedereen bereikbaar zijn, bijvoorbeeld één op de grond, één op de vensterbank enz. Het is belangrijk dat elke speler weet waar welke schatkist staat!

Tot slot wordt de kompaskaart in het midden van het vertrek op de grond gelegd en wordt piraat Fex er bovenop gezet.

Tip:

De jacht naar de schat wordt nóg interessanter als jullie de speelruimte groter maken en niet alleen in de kamer, maar in het hele huis of zelfs in de tuin spelen!



Spelverloop

Jullie spelen allemaal gelijktijdig. Alle spelers zetten het puntje van hun voet bij de kompaskaart en samen geven jullie het startcommando "Wij worden Fex-piraten, op de plaats, af!"

Nu rennen jullie met jullie zakje kaarten zo snel mogelijk naar een willekeurige schatkist. Open de schatkist en kijk erin. De kleur van de schatkistkaart geeft aan, naar welke kleur schatkist je als volgende moet rennen. Maar eerst haal je een willekeurige piratenkaart uit jouw zakje en legt het bovenop de schatkistkaart. Sluit de schatkist en zet hem terug op zijn plaats.

Zodra een piratenkaart in de schatkist ligt, geldt niet meer de kleur van de schatkistkaart, maar altijd die van de bovenste piratenkaart.

Voorbeeld:

Na het startcommando rent Jonas naar de rode schatkist en opent die. Daarin ligt een gele schatkistkaart. Hij haalt de blauwe piratenkaart uit zijn zakje en legt die op de gele schatkistkaart. Dan sluit hij de kist, zet hem terug en loopt snel naar de gele schatkist. De volgende speler die de rode schatkist opent, moet daarna dus naar de blauwe schatkist lopen.

Belangrijke piratenregels:

- Als de bovenste piratenkaart dezelfde kleur heeft als de schatkist, mag je zelf kiezen naar welke andere schatkist je vervolgens wilt lopen.
Tip: Leg nooit zelf een zelfde kleur piratenkaart in de kist, want daarmee maak je het gemakkelijker voor de andere spelers!
- Als op de bovenste kaart de omkeerpijl is afgebeeld, moet je teruglopen naar de schatkist waar je net vandaan bent gekomen.
- Als meerdere spelers naar dezelfde schatkist lopen, moeten zij de kist in volgorde van aankomst openen.



Belangrijk!

Vergeet nooit om een van je piratenkaarten in de kist te leggen vóóordat je weer wegloopt!

Einde van het spel

Het spel is uit zodra een speler zijn vijfde en laatste kaart in een schatkist heeft gelegd en vervolgens als eerste piraat Fex van de kompaskaart heeft gepakt. Piratensterk! Vanaf nu mag je met kaptein Sabeltand de zeven wereldzeeën onveilig maken!

Pirateneer

Piraten zijn mannen en vrouwen van eer! Voor hen is het dus vanzelfsprekend dat ze zich aan de regels houden. Als bij het einde van het spel toch stilletjes het vermoeden bestaat dat de winnaar een beetje vals gespeeld heeft en niet elke keer naar de goede schatkist is gelopen, kunnen jullie dat heel gemakkelijk controleren: jullie lopen dan van schatkist naar schatkist en controleren vervolgens zijn piratenkaarten en de kaarten daaronder. Jullie zien dan meteen of hij terecht heeft gewonnen of een zwarte piraat is. Maar, zoals gezegd, onder piraten is het eigenlijk een eerezaak dat er niet vals gespeeld wordt.

Spelvariant 'grote verwarring'

Als jullie het basisspel een paar maal hebben gespeeld, heeft kaptein Sabeltand een nieuwe uitdaging voor jullie: de piratensymbolen!

De regels van het basisspel gelden, met de volgende veranderingen:

- Jullie leggen nu de schatkistkaarten met het symbool naar boven in de schatkisten.
- Nu is dus niet meer de kleur, maar het symbool van de bovenste kaart bepalend. Na het neerleggen van een piratenkaart moeten jullie nu dus naar de schatkist met dit symbool op het deksel lopen!



Fex-effect:

Nu wordt het nóg sneller, want hier komt piraat Fex in het spel! Fex stelt jullie flexibiliteit, impulscontrole en jullie 'werkgeheugen' op de proef – omdat je namelijk deze drie vaardigheden nodig hebt om de jacht op de schat van kaptein Sabeltand te winnen. Je moet dus snel en vooruitziend handelen, maar ook snel omdenken en spontaan een andere richting kiezen. Goed opgelet dus: bij de razendsnelle Fex-varianten van 'Schatjagers' moet je je hoofd koel houden en je benen 'in de versnelling' zetten!

Spelvariant 'Piraat Fex gooit roet in het eten'

Nu zet kaptein Sabeltand alles op alles en stuurt hij piraat Fex mee op jacht! Bij deze variant kiezen jullie zelf of jullie met de kleuren of de symbolen willen spelen.

De regels van het basisspel gelden, met de volgende veranderingen:

- Aan het begin van het spel wordt piraat Fex naast een van de schatkisten gezet.
- Kies samen een Fex-opdracht uit: bijv. driemaal in de handen klappen, eerst vijf kniebuigingen maken, kruipend doorgaan naar de volgende schatkist enz.
- Als je nu tijdens het spel bij de schatkist komt waarnaast Fex staat, moet je eerst de afgesproken Fex-opdracht uitvoeren.
- Nadat je de piratenkaart in de kist hebt gelegd, neem je dan piraat Fex mee naar de volgende kist en zet hem daar naast. Nu moet de speler die na jou bij deze kist komt, eerst de Fex-opdracht uitvoeren, een kaart in de kist leggen, piraat Fex meenemen enz.
- Winnaar is degene die na het verdelen van zijn piratenkaarten als eerste de kompaskaart aanraakt. Als meerdere spelers gelijktijdig aankomen, winnen ze samen.

Tip: Als jullie het spel als geheugenspelletje willen spelen, kunnen jullie van spel tot spel de deksels van de schatkisten verwisselen. Op die manier moeten jullie dan steeds goed onthouden, welk symbool bij welke kist hoort!

Spelvariant De grote muiterij!

Deze variant is bedoeld voor professionele piraten die de andere spelvarianten al vaak hebben gespeeld. De regels voor het basisspel en de beide spelvarianten gelden met de volgende veranderingen:

- Er wordt afwisselend gespeeld met de kleuren en de piratensymbolen. Jullie beginnen met de kleuren.
- Wie op een schatkist terechtkomt waar piraat Fex naast staat, moet snel met de Fex-figuur naar het kompas lopen en zo hard "Symbool muiterij!" roepen dat alle spelers het kunnen horen. Nu gaat het spel niet meer om de kleuren, maar om de piratensymbolen. Dan nemen jullie de figuur mee naar de volgende kist.
- Als nu een speler weer bij de Fex-figuur belandt, moet hij eerst weer naar het kompas rennen en "Kleurenmuitelij!" roepen. Nu wordt weer met de kleuren gespeeld enz.

Ansia de tesoros



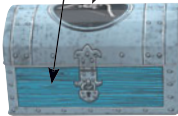
Un bullicioso juego de acción para 2 a 4 osados piratas de 7 a 99 años.
Con "efecto Fex" para aumentar el grado de dificultad.

Autores: Treo Game Designers
Asesoramiento especializado: Laura Walk y Wiebke Evers, ZNL
Ilustraciones: Peter Pfeiffer
Ilustración de la "figura Fex": Sonja Hansen
Duración de una partida: 10 - 15 minutos.

Contenido del juego

4 cofres del tesoro de colores, 4 grupos de cartas de piratas de 5 unidades cada uno,
4 cartas de cofre del tesoro, 1 carta de brújula (= brújula), 4 bolsas de tela, 1 Pirata Fex,
1 manual de instrucciones

cofre del tesoro
(color/símbolo pirata)



carta de brújula



pirata Fex



cartas de cofre del tesoro
(anterior: lado del color/
detrás: lado del símbolo)



1 grupo completo de cartas de pirata



bolsas
de tela

Preparación del juego

Cada jugador coge un grupo de cartas de pirata y una bolsa. Meted el grupo de cartas en la bolsa. Los grupos sobrantes de cartas de pirata no se necesitarán y volvemos a colocarlos en la caja.

Poned ahora en cada cofre del tesoro una carta de cofre del tesoro con la cara coloreada boca arriba, si bien los colores de cofre y carta deben diferenciarse. A continuación, cerrad los cofres y distribuidlos en la habitación a una distancia considerable unos de otros.

Al hacerlo, elegid lugares que cualquiera pueda alcanzar fácilmente, por ejemplo el suelo, la estantería, el alféizar de la ventana, etc. ¡Es importante que todos los jugadores sepan dónde está cada cofre!

Luego poned la carta de brújula sobre el suelo en el centro de la habitación y colocad al Pirata Fex encima.

Pista:

¡La búsqueda del tesoro resulta aún más interesante si se amplía el área de juego y en vez de tener lugar en una habitación se lleva a cabo en todo el piso, la casa o incluso el jardín!

Desarrollo del juego

Jugaréis de forma simultánea. Colocad cada uno la punta de vuestro pie sobre la brújula y pronunciad juntos la señal de inicio: "¡Seamos piratas Fex, listos, ya!" Ahora cada uno deberá correr con su bolsa de tela lo más rápido posible hacia un cofre cualquiera del tesoro.

Ábrelo y mira en su interior. El color de la carta de cofre del tesoro te indica el color del cofre hacia el que debes correr al continuación. Pero antes tienes que coger una carta cualquiera de pirata de tu bolsa y ponerla sobre la carta de cofre del tesoro. Cierra el cofre de nuevo y vuelve a colocarlo en su sitio.

En cuanto haya una carta de pirata en un cofre del tesoro, el color de la carta de cofre del tesoro ya no es determinante, sino siempre el color de la carta de pirata situada encima.

Ejemplo:

Tras la señal de inicio, Marco corre hacia el cofre rojo del tesoro y lo abre. La carta de cofre del tesoro que hay dentro es amarilla. A continuación, saca la carta azul de pirata de su bolsa y la coloca encima de la carta amarilla de cofre del tesoro. Luego cierra el cofre, lo pone de nuevo en su sitio y sale corriendo hacia el cofre amarillo del tesoro. El siguiente jugador, que abre el cofre rojo del tesoro, tiene que correr acto seguido hacia el cofre azul del tesoro.

Importantes reglas piratas:

- Si la carta de pirata superior comparte el mismo color que la carta de cofre del tesoro, entonces puedes elegir hacia qué siguiente cofre del tesoro quieres correr.

Pista: ¡No pongas nunca una carta de pirata del mismo color en el cofre, ya que si lo haces se lo pones fácil a tus contrincantes piratas!

- Si la carta de pirata situada arriba muestra la flecha de retorno,..... entonces tienes que regresar corriendo hacia el cofre del tesoro del que acababas de venir.
- Sin son varios los piratas que corren hacia el mismo cofre del tesoro, tendréis que abrirlo en el orden en el que lleguéis a él.



Importante:

¡Tampoco olvides nunca en estos casos colocar primero una de tus cartas de pirata en el cofre antes volver a echar a correr!

Final del juego

El juego termina en cuanto un jugador ha conseguido poner su quinta y última carta en un cofre del tesoro y se ha apoderado a continuación como primer Pirata Fex de la carta de brújula. ¡Menudo pirata estás hecho! No lo dudes: ¡Ya puedes comenzar a surcar los mares con capitán Diente de Sable y su tripulación!

Honor pirata

¡Los piratas son hombres y mujeres de honor! Por eso es innecesario decir que siempre respetan todas las reglas. Sin embargo, si al final del juego se tuviese la sospecha de que el ganador ha hecho trampas y no ha corrido siempre hacia el cofre del tesoro correcto, tenéis la posibilidad de comprobarlo: recorred desde el cofre del tesoro inicial todos los cofres y controlad sus cartas de pirata y las cartas situadas debajo. Así podréis verificar si ha ganado con honor pirata o es un pirata tramposo.

Pero según lo dicho: ¡Es cuestión de honor pirata atenerse a las reglas y no evitarlas!

Variante de juego “La gran confusión”

Si ya sois expertos piratas en el juego básico, el capitán Diente de Sable os plantea aquí un nuevo desafío: ¡los símbolos piratas!

Rigen las mismas reglas del juego básico con las siguientes variaciones:

- Colocad las cartas de cofre del tesoro con la cara del símbolo boca arriba en los cofres del tesoro.
- En esta modalidad de juego, el color de la carta superior ya no es decisivo, sino el símbolo representado en ella. ¡Tendréis que correr a continuación hacia el cofre del tesoro que tenga ese símbolo en la tapa!



Efecto Fex:

¡Ahora el juego gana en dinamismo con la intervención del Pirata Fex! Fex pondrá a prueba vuestra flexibilidad, control de impulsos y memoria de trabajo, aspectos todos ellos que necesitaréis para ganar la búsqueda del tesoro del Capitán Diente de Sable. En este caso lo que cuenta es reaccionar rápida y previsoramente, pero también reorientarse con agilidad y tomar nuevas direcciones de forma espontánea.

Atención por lo tanto: en las turbulentas variantes con Fex de “Ansia de tesoros” se espera de vosotros una cabeza fría y unos pies ligeros.

Variante de juego “¡El pirata Fex se enoja mientras tanto!”

¡Ahora el capitán Diente de Sable se la juega al máximo y envía al pirata Fex a la caza de tesoros! Decidid vosotros mismos si queréis jugar con los colores o los símbolos piratas. Rigen las mismas reglas del juego básico con las siguientes variaciones:

- Poned al principio al pirata Fex junto a un cofre cualquiera del tesoro.
- Seleccionad una acción de Fex: por ejemplo, aplaudir tres veces con las palmas, hacer cinco flexiones de rodillas, correr a gatas hasta el siguiente cofre, etc.
- Si durante el transcurso del juego llegáis hasta el cofre, junto al cual se encuentra Fex, primero tendréis que hacer la acción de Fex seleccionada.
- Después de que hayáis colocado vuestra carta de pirata en el cofre, llevaos al pirata Fex hasta el cofre siguiente y ponedlo al lado. Ahora el jugador que llegue a ese cofre después de vosotros deberá primero realizar la acción de Fex, colocar una carta en el cofre, llevarse a Fex, etc.
- Quien consiga en primer lugar tocar el compás, después de haber repartido sus cartas de pirata, se proclama vencedor. Sin son varios los jugadores que lo consiguen, todos ellos ganan.

Pista: Si queréis entrenar vuestra memoria, podéis intercambiar entre juegos las tapas de los cofres del tesoro. ¡Así tendréis que recordar cada vez qué símbolo corresponde a qué cofre!

Variante de juego: “¡El gran motín!”

Esta variante es para piratas experimentados, que ya han probado a menudo las otras dos variantes. Son aplicables las reglas del juego básico y de las dos variantes mencionadas con las siguientes variaciones:

- Jugaréis por turnos con los colores y símbolos piratas. Comenzaréis con los colores.
- Si llegáis a un cofre junto al cual se encuentra el Pirata Fex, tendréis que correr con la figura de Fex hacia la brújula y gritar “Motín de símbolos”, para que pueda escucharlo cada jugador. En ese momento, cobran importancia los símbolos piratas, y los colores la pierden. Luego lleváis la figura hasta el cofre siguiente.
- Si un jugador se dirige ahora hacia la figura de Fex, tendrá que correr de nuevo hacia la brújula y gritar “Motín de colores”. Ahora se jugará de nuevo según los colores, etc.

Caccia ai tesori

Un movimentato gioco d'azione, per 2-4 temerari pirati da 7 a 99 anni.
In più, l'"effetto Fex" per aumentare il livello di difficoltà.

Autori: Treo Game Designers
Consulenza specifica: Laura Walk i Wiebke Evers, ZNL
Illustrazioni: Peter Pfeiffer
Illustrazioni "figura Fex": Sonja Hansen
Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Dotazione del gioco

4 casse del tesoro colorate, 4 set di carte pirata di 5 carte ciascuna, 4 carte cassa del tesoro, 1 carta bussola (= bussola), 4 sacchetti di stoffa, 1 pirata Fex, 1 istruzioni di gioco

cassa del tesoro
(colore / simbolo dei pirati)



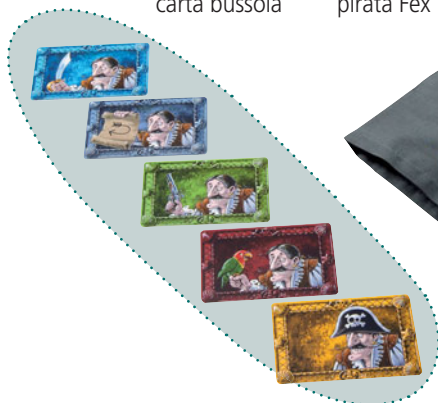
carta bussola



pirata Fex



carte cassa del tesoro
(anteriore: lato del colore /
posteriore: lato del simbolo)



1 set completo di carte pirata



sacchetti
di stoffa

Preparazione del gioco

Ciascun giocatore prende un set di carte pirata e un sacchetto di stoffa. Nascondete il set di carte nel sacchetto. I set di carte in più non vengono utilizzati e vanno rimessi nella confezione.

Poi mettete in ciascuna cassa del tesoro una carta cassa del tesoro con il lato colorato rivolto verso l'alto. Tuttavia, il colore della cassa e della carta devono essere diversi. Quindi richiudete le casse e collocatele nella stanza in cui vi trovate, possibilmente molto distanti una dall'altra. Scegliete preferibilmente dei punti che possano essere raggiunti da tutti: ad esempio, il pavimento, uno scaffale, il davanzale della finestra, ecc. La cosa importante è che ciascun giocatore sappia dove si trovano le casse!

Alla fine collocate la carta bussola sul pavimento al centro della stanza e metteteci sopra il pirata Fex.

Suggerimento:

la caccia al tesoro si fa ancora più interessante se allargate lo spazio di gioco e giocate in tutta la casa, anziché limitarvi a una sola stanza!



Svolgimento del gioco

Giocate tutti contemporaneamente. Avvicinate tutti la punta di un piede alla carta bussola e pronunciate insieme il grido d'inizio: "Diventeremo pirati Fex! Pronti? Via!"

Adesso ciascuno di voi deve correre più velocemente possibile con il suo sacchetto di stoffa verso una cassa del tesoro a scelta.

Aprila e guardaci dentro. Il colore della carta cassa del tesoro ti indica verso quale cassa del tesoro ti dovrai precipitare subito dopo. Prima, però, prendi una carta pirata a scelta dal sacchetto di stoffa e collocala sulla carta cassa del tesoro. Richiudi la cassa e rimettila al suo posto.

Quando nella cassa del tesoro c'è una carta pirata, non è più il colore della carta cassa del tesoro ad essere indicativo, bensì sempre il colore della carta pirata messa più in alto.

Esempio:

Dopo il grido d'inizio, Gianni corre verso la cassa del tesoro rossa e la apre. La carta cassa del tesoro che ci trova all'interno è gialla. Prende la carta pirata blu dal suo sacchetto e la mette sopra la carta cassa del tesoro gialla. Poi richiude la cassa, la rimette a posto e corre verso la cassa del tesoro gialla. Il giocatore successivo che aprirà la cassa rossa dovrà poi correre verso la cassa blu.

Importanti regole del pirata:

- Se la carta pirata più in alto è dello stesso colore della cassa del tesoro, puoi scegliere verso quale cassa correre in seguito.
Suggerimento: non mettere mai nella cassa una carta pirata dello stesso colore, altrimenti renderai le cose più facili agli altri giocatori!
- Se sulla carta pirata più in alto è raffigurata la freccia di ritorno, devi ritornare alla cassa del tesoro che hai appena lasciato.
- Se più giocatori corrono verso la stessa cassa del tesoro, dovete aprire la cassa a turno, in base all'ordine di arrivo.



Importante:

ricordate, anche in questi casi, di mettere una carta pirata nella cassa del tesoro prima di correre via!

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando un giocatore colloca la sua quinta e ultima carta in una cassa del tesoro e per primo afferra il pirata Fex dalla carta bussola. Tutti a bordo! Ora puoi unirti a Capitan Dentiaguzzi e navigare insieme a lui per i sette mari!

Onore piratesco

I pirati sono uomini e donne d'onore! Perciò è ovvio che tutti debbano attenersi alle regole. Se al termine del gioco avete il sospetto che il vincitore abbia barato e che non abbia sempre raggiunto la cassa del tesoro giusta, potete verificarlo in questo modo: partendo dalla cassa del tesoro iniziale, ispezionate tutte le casse del tesoro e controllate le sue carte pirata e le carte che stanno sotto. In questo modo si capisce subito se ha vinto con onore oppure se è un pirata mascazone.

Ma, come è già stato detto, è una questione d'onore giocare senza barare!

Variante "Grande pastrocchio"

Dopo aver giocato al gioco di base per alcune volte, Capitan Dentiaguzzi vi propone una nuova sfida: i simboli dei pirati!

Valgono le regole del gioco di base, con alcune variazioni:

- Collocate le carte cassa del tesoro, ciascuna con il lato del simbolo rivolto verso l'alto, nelle casse del tesoro.
- Non conta più il colore, ma il simbolo raffigurato sulla carta che si trova più in alto: la successiva cassa del tesoro verso la quale dovrete correre è quella che ha questo simbolo sul coperchio!



Effetto Fex:

Ora le cose si fanno ancora più divertenti perché entra in gioco il pirata Fex! Fex mette alla prova la vostra flessibilità, capacità di controllo e memoria, le tre cose necessarie per vincere la caccia al tesoro di Capitan Dentiaguzzi. In questo caso bisogna essere previdenti e rapidi, ma anche saper cambiare prospettiva e puntare nuovi obiettivi. Fate attenzione: nell'animata variante Fex di "Caccia ai tesori" serve avere mente fredda e passo lesto!

Variante "Il pirata Fex ci mette lo zampino!"

Adesso Capitan Dentiaguzzi fa sul serio e porta con sé il pirata Fex alla ricerca di tesori! Decidete voi se volete giocare con i colori o con i simboli dei pirati.

Valgono le regole del gioco di base, con alcune variazioni:

- Per cominciare, collocate il pirata Fex accanto a una cassa del tesoro a scelta.
- Stabilite una mossa Fex: ad esempio: battere le mani tre volte, fare all'inizio cinque piegamenti con le ginocchia, correre a quattro zampe verso la cassa del tesoro successiva, ecc.
- Se durante il gioco riuscite a raggiungere la cassa che si trova vicino al pirata Fex, dovete eseguire prima la mossa Fex stabilita.
- Dopo aver collocato una delle vostre carte pirata nella cassa del tesoro, prendete il pirata Fex, portatelo con voi fino alla prossima cassa e mettetelo accanto a essa. Il giocatore che raggiungerà questa cassa dopo di voi dovrà eseguire la mossa Fex, mettere una carta nella cassa del tesoro, prendere con sé il pirata Fex e così via.
- Vince chi, dopo aver distribuito le proprie carte pirata, tocca per primo la bussola. Se ciò succede a più giocatori, si avrà una vittoria a pari merito.

Suggerimento: se volete allenare la memoria, potete scambiare di partita in partita i coperchi delle casse del tesoro. In questo modo dovete ricordarvi di volta in volta quale simbolo appartiene a quale cassa del tesoro!

Variante: "Il grande ammutinamento"

Questa variante è per pirati esperti, che hanno giocato spesso alle altre due varianti. Valgono le regole del gioco di base e delle due varianti, con alcune variazioni:

- Giocate a turno con i colori e i simboli dei pirati. Iniziate con i colori.
- Se arrivate a una cassa vicino alla quale c'è il pirata Fex, dovete correre verso la bussola con la figura di Fex e gridare forte "Ammutinamento dei simboli!" in modo che tutti i giocatori lo sentano. Da adesso contano i simboli dei pirati e non più i colori. Poi portate con voi la figura fino alla cassa successiva.
- Se poi un giocatore arriva alla figura di Fex, egli deve correre di nuovo verso la bussola gridando "Ammutinamento dei colori!". Adesso si gioca di nuovo con i colori, e così via.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



Fex - Fit fürs Lernen

Fex - Fit for learning


Fex - Prêts à apprendre! · Fex - Fit om te leren!


Fex – ¡En forma para aprender! · Fex – In forma per imparare!


Fit fürs Lernen





Förderung
exekutiver
Funktionen


 Die Fex-Spiele wurden von HABA in Zusammenarbeit mit dem Transfer Zentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL) an der Universität Ulm entwickelt. Sie fördern die exekutiven Funktionen der Kinder. Exekutive Funktionen steuern unser Denken und Verhalten und sind damit eine wichtige Voraussetzung für erfolgreiches Lernen und den kontrollierten Umgang mit den eigenen Emotionen. So werden Kinder mit viel Spaß und Spannung fit fürs Lernen!

 The Fex games have been developed by HABA in co-operation with the Transfer Center for Neuroscience and Learning (ZNL) at the University of Ulm. These games foster children's executive functions. Executive functions control our thinking and behavior and are therefore vital for successful learning and the controlling of one's emotions. In this sense, having lots of fun and excitement makes children fit for learning!

 Les jeux Fex ont été développés par HABA en coopération avec le centre de transfert pour neuro-sciences et apprentissage éducatif ZNL (Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen) de l'université d'Ulm (Allemagne). Ils contribuent à favoriser les fonctions exécutives des enfants. Les fonctions exécutives régissent notre pensée et notre comportement et sont donc une condition essentielle pour apprendre avec succès et contrôler ses propres émotions. Les enfants sont ainsi préparés à leur apprentissage éducatif à l'aide de moyens ludiques et divertissants !

 De Fex-spellen van HABA worden in samenwerking met het Transfercentrum voor neurowetenschappen en leren (ZNL) aan de universiteit van Ulm ontwikkeld. Ze bevorderen de executieve functies van de kinderen. Executieve functies sturen ons denken en gedrag en zijn daarmee een belangrijke voorwaarde voor een succesvol leerproces en het gecontroleerd omgaan met eigen emoties. Zo worden kinderen met veel plezier en spanning fit om te leren!

 Los juegos Fex (Funciones ejecutivas) fueron desarrollados por HABA en colaboración con el Centro de Transferencias para las Ciencias Neurológicas y del Aprendizaje (ZNL) de la Universidad de Ulm. Fomentan las funciones ejecutivas de los niños. Las funciones ejecutivas gobiernan nuestro pensamiento y nuestra conducta y son, por tanto, una condición previa importante para el aprendizaje exitoso y para el manejo controlado de las emociones propias. De esta manera, los niños se mantienen en forma para aprender con mucha diversión e interés.

 I giochi Fex sono stati creati da HABA in collaborazione con il Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL) (Centro di transfert per le neuroscienze e per l'apprendimento) dell'Università di Ulm. Questi giochi incentivano le funzioni esecutive dei bambini. Il nostro pensiero e le nostre azioni sono regolate da funzioni esecutive che sono pertanto un'importante premessa per un processo di apprendimento efficace e per un approccio controllato con le proprie emozioni. In tal modo i bambini, divertiti e incuriositi, saranno in perfetta forma per imparare!

HABA[®]

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