

TUOTE: 095406 Karuba junior

Jännittävä viidakkoseikkailu 1-4:lle yli 4-vuotiaalle pelaajalle.

Oletko kuullut salaperäisestä Karuba -saaresta? Tarina kertoo, että syvälle viidakkoon on piilotettu arvokas aarre. Siksi kolme rohkeaa seikkailijaa etsivät tiensä viidakon läpi, löytääkseen aarrearkun täynnä kultaa ja kallisarvoisia kiviä. Voitko auttaa heitä löytämään aarteet?

Sinulla ei ole paljon aikaa. Merirosvojen laiva siintää jo horisontissa ja heidän tavoitteenaan on varastaa aarre. Ole varovainen, viidakossa vaanii tiikereitä, jotka tukkivat polkuja. Onnistutko löytämään kolme aarrearkkia ennen kuin merirosvojen laiva on saapunut saarelle?

Tässä pelissä pitää tehdä yhteistyötä. Peli voitetaan tai hävitään yhdessä. Auttakaa toisianne kesken pelin, keskustelkaa siirroista ja antakaa vinkkejä toisillenne. Yhteistyö on ainoa tapa voittaa ilkeät merirosvot!

Sisältö:

- 28 pelilaattaa
- 2 pelilaudan osaa
- 3 seikkailijaa
- 1 merirosvolaiva
- ohjeet

Pelin valmistelut

Keksikää ensin kolmelle seikkailijalle nimet. Kootkaa pelilauta ja asettakaa se keskelle pöytää. Asettakaa seikkailijat rannalle. Rannalta lähtee neljä polkua viidakkoon.

Asettakaa merirosvolaiva ensimmäiselle laivan paikalle eli kauimmas rannalta. Sekoittakaa laatat ja jakakaa ne kuvapuoli alaspäin pelilaudan ympärille. Jättäkää rannan ympärille tilaa, jotta polkupalat voidaan sijoittaa sinne.

Pelaaminen

Pelatkaa myötöpäivään. Nuorin pelaaja saa aloittaa. Hän valitsee yhden laatan ja kääntää sen ympäri. Mitä siinä on?

Polku:

Hienoa! Löysit viidakkoon vievän polun. Jatka valitsemaasi polkua uudella laattalla. Voit kääntää laattaa miten päin haluat. Polut voivat myös päättyä viereiseen laattaan (kts.kuva).

Tiikeri:

Voi ei, vaarallinen tiikeri! Sinun pitää asettaa laatta jonkun polun päätteeksi. Tähän päättyy se polku eli tätä polkua ei voi enää jatkaa.

Aarre:

Hienoa, löysit aarteen! Aseta tämä laatta valitsemasi polun päätteeksi ja siirrä seikkailija aarrearkun päälle. Mutta varo! Seikkailija pääsee aarrearkulle vain, jos sinne johtaa katkeamaton polku! Huomioi myös, että tätä polkua ei voi enää jatkaa.

TUOTE: 095406 Karuba junior

Merirosvolaiva:

Voi ei, merirosvoja! Siirrä merirosvolaiva lähemmäs rantaa niin monta askelta kuin laatassa on laivoja. Laatan voit tämän jälkeen siirtää sivuun pelilaatikkoon.

On seuraavan pelaajan vuoro.

Pelin päättyminen

Voitatte jännittävän seikkailun, jos löydätte kaikki aarteet! Saitko rakennettua aarrearkkujen ja rannan väliin katkeamattoman polun? Seisooko jokaisen aarteen kohdalla seikkailija? Hienoa! Pelastitte aarteen merirosvojen kynsistä!

Häviätte jännittävän seikkailun jos:

- eksytte viidakkoon. Tällöin ette voi jatkaa polkua enää uusilla laatoilla ja hävisitte pelin. Koettakaa heti uudestaan!
- merirosvot hyökkäsivät saarelle. Merirosvojen laiva ehti viimeiselle laiva-alueelle eli lähimmäs rantaa ennen kuin löysitte kaikki kolme aarretta. Silloin merirosvot voittivat! Olkaa seuraavalla kerralla nopeampia!