

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



Furchtlose Flieger



Plucky Pilots
Cap sur Habanabi! • Piloten zonder vrees
Voladores intrépidos • Intrepidi piloti

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

Furchtlose Flieger

Ein turbulentes Würfelspiel für 2 - 4 unerschrockene Co-Piloten von 6 - 99 Jahren.

Autor: Gerhard Piaskowy
Illustration: Thies Schwarz
Spieldauer: ca. 15-20 Minuten

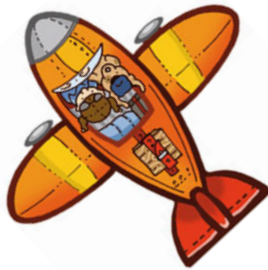
In den Gewässern um die Vulkaninsel Habanabi liegt laut einer alten Sage ein versunkenes, mit Gold beladenes Schiff. Jetzt scheint das Meer seine Beute preiszugeben: Überall werden plötzlich Goldmünzen an Land gespült! Jeder möchte sie haben, aber keiner traut sich in das berüchtigte Bermuda-Viereck, in dem immer wieder Schiffe spurlos verschwinden. Nur der mutige Pilot Pit versucht sein Glück: Mit seinem Flugzeug nimmt er Kurs auf Habanabi und kämpft sich Insel um Insel seinem Ziel näher.

Ihr seid Pits Co-Piloten und zusammen mit ihm und seinem Hund Pepper hinter dem Schatz her! Dazu müsst ihr je nach Flugroute die richtige Farbe würfeln. Je näher ihr der Vulkaninsel kommt, desto mehr Goldmünzen könnt ihr einsammeln, doch aufgepasst: Auch in der Luft droht im Bermuda-Viereck Gefahr und mit zu viel Übermut riskiert ihr schnell eine Bruchlandung sowie den Verlust eurer Münzen!

Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Goldmünzen zu haben.

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Flugzeug
- 1 Glücksbringer-Amulett
- 4 farbige Zählsteine
- 4 Würfelstäbe
- 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Auf den abgebildeten Kompass legt ihr das Glücksbringer-Amulett. Das Flugzeug kommt auf seinen Startplatz. Jeder Spieler erhält einen Zählstein und setzt ihn auf das erste Feld der Goldzählleiste. Überzählige Zählsteine werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück. Haltet die Würfelstäbe bereit.





Vor Spielbeginn seht euch den Spielplan genau an: Zwischen dem Startplatz des Flugzeugs und der Vulkaninsel Habanabi sind viele kleine Inseln im Meer verstreut. Wie viel Gold ihr auf welcher Insel ergattern könnt, seht ihr an der jeweils abgebildeten Anzahl Münzen. Je näher ihr Habanabi kommt, desto mehr Goldmünzen gibt es. Die bunten Pfeile zwischen den Inseln stellen die Flugrouten dar, die ihr würfeln müsst, um weiterfliegen zu können.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt mit einem Flugzeug geflogen ist, beginnt und würfelt mit allen vier Würfelstäben.

Was hast du gewürfelt?

- **Mindestens eine Farbe, die als Flugroute zu einer der nächsten Inseln führt**

Super! Nimm das Flugzeug und fliege damit auf dieser Route in Pfeilrichtung zur nächsten Insel. Stehen dir durch deinen Wurf mehrere Flugrouten zur Auswahl, darfst du dir eine aussuchen. Immer, wenn du mit dem Flugzeug eine neue Insel erreichst, musst du dich entscheiden ob du den Flug beenden oder weiter fliegen möchtest.

- **Flug beenden**

Zähle die Goldmünzen auf der Insel, die du mit dem Flugzeug erreicht hast, und setze deinen Zählstein entsprechend viele Felder auf der Goldzählleist vor.

Piloten-Tipp: Alternativ kannst du die Anzahl der Felder auch am rechten Spielplanrand ablesen: Dort steht jeweils zwischen zwei dünnen weißen Linien (den Breitengraden) eine Zahl. Sie entspricht der Menge Goldmünzen, die ihr auf den Inseln in diesem Bereich einsammeln könnt.

- **Weiter fliegen**

Würfle erneut und versuche eine der nächsten Inseln zu erreichen.

Piloten-Hinweis: Bist du auf einer Insel mit Kanister gelandet, wird dein Treibstoff knapp und du musst auftanken! Lege dazu einen Würfelstab auf den abgebildeten Kanister. Würfelst du weiter, steht dir nun ein Würfelstab weniger zur Verfügung.

- **Keine Farbe, die als Flugroute zu einer der nächsten Inseln führt**

Oh je, das war leider eine Bruchlandung! Dein Spielzug ist sofort beendet. Du erhältst kein Gold und darfst deinen Zählstein nicht weiter ziehen.

Nachdem du deinen Flug freiwillig beendet oder eine Bruchlandung hingelegt hast, stellst du das Flugzeug wieder auf seinen Startplatz zurück. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Glücksbringer-Amulett

Würfelst du in einem Wurf viermal die gleiche Farbe oder vier unterschiedliche Farben, erhältst du zusätzlich das Glücksbringer-Amulett. Erreichst du in deinem Zug die Vulkaninsel, erhältst du es ebenfalls. Nimm es vom Spielplan und lege es vor dich. Befindet es sich im Besitz eines Mitspielers, darfst du es ihm wegnehmen.

So setzt du das Glücksbringer-Amulett ein: Nach einer Bruchlandung kannst du den Würfelwurf noch einmal wiederholen. Anschließend legst du das Amulett auf den Kompass zurück.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen Zählstein auf oder über das letzte Feld der Goldzählleiste zieht und damit als bester Co-Pilot gewinnt.

Der Autor



Gerhard Piaskowy geboren 1943 in Lyck/Ostpreußen und in Westberlin aufgewachsen, war Maschinenschlosser und der erste deutsche Berufsboxer, der eine Europameisterschaft in Italien gewann. Als frischgebackener Rentner kann der dreifache Vater und Opa endlich die ein Leben lang gesammelten Spielideen verwirklichen. „Furchtlose Flieger“ ist sein erstes Spiel bei HABA.

Der Illustrator



Thies Schwarz reiste nach einer Jugend in Schleswig-Holstein zum Studieren (Visuelle Kommunikation) nach Hannover. Dort lebt und arbeitet er noch immer als freier Illustrator für Verlage, Agenturen, Filmproduktionen und natürlich für HABA.

Plucky Pilots

A turbulent die game for 2-4 dauntless co-pilots ages 6-99.

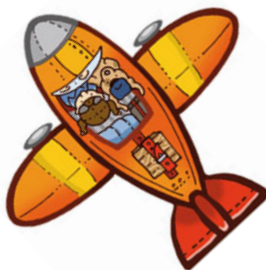
Author: Gerhard Piaskowy
Illustrations: Thies Schwarz
Length of the game: approx. 15-20 minutes

According to an old legend around the volcano island Habanabi, there lies deep beneath the sea a shipwreck full of gold. The time has come, it seems, for the sea to give away its bounty. Suddenly, gold coins are flushed all over the shore! Everybody wants them but nobody dares to approach the notorious Bermuda Quadrangle where ships, over and over again, disappear without trace. Only Pit, the brave pilot, takes his chance and sets off for Habanabi. Island by island, he makes his way to the target.

You are Pit's co-pilots, hunting with him and his dog Pepper for the treasure! Depending on the air route in front of you, you have to roll the right color. The closer you get to the volcano island the more gold coins you can collect. But beware! The sky above the Bermuda Quadrangle also holds many dangers and if your spirits are too high, you risk crash-landing and losing all your coins! The aim of the game is to have the most gold coins at the end.

Contents

- 1 game board
- 1 airplane
- 1 lucky charm
- 4 colored ranking counters
- 4 die rods
- 1 set of game instructions



Preparation

Spread the game board out in the center of the table. Place the lucky charm on the compass and the airplane on its starting point. Each player receives a ranking counter and places it on the first square of the gold counting strip. Extra ranking counters are not needed and are returned to the game box. Get the die rods ready.





Please have a close look at the game board before starting to play. You will see a lot of small islands scattered in the sea between the airplane's starting point and the volcano island. There are different numbers of coins shown on each island. The closer an island lies to Habanabi, the more gold coins you can collect. The colored arrows between the islands represent the air routes you have to roll with the die in order to fly further on.

How to Play

Play in a clockwise direction. The player who has most recently been travelling by airplane starts and rolls the four die rods.

On the rods appear:

- **At least one color of an air route leading to one of the adjacent islands**
Great! Take the airplane and take the route indicated by the arrow to reach the next island. If, according to the colors on the rods, you can choose between various different routes, you decide which one to take. As you reach an island you have to decide if you want to stop or prefer to fly further on.
 - **Stopping the flight**
Count the gold coins on the island you reached and move your ranking counter the corresponding number of squares on the gold counting strip.
Hint for pilots: You can also refer to the numbers printed on the right-hand side of the game board to know the number of gold coins. The number between the fine white lines (lines of latitude) corresponds to the number of gold coins that can be collected on the island of this latitude.
 - **Continuing to fly**
Roll the die rods again and try to reach one of the now adjacent islands.
Hint for pilots: If you landed on an island showing a canister, you are short of fuel and have to fill up! Place one of the die rods on the canister. If you carry on rolling, you will have one less rod at your disposal.
- **No color that matches an air route leading to one of the adjacent islands**
Oh dear! You've crash-landed! Your turn is immediately over. You don't receive any gold and also cannot move your ranking counter.

In both cases, either stopping flying or crash-landing, you have to place the airplane back on its starting point. Then it's the turn of the next player.

The Lucky Charm

If you roll four matching colors or four different colors in one throw, you receive the lucky charm. You also receive it if you reach the volcano island.

Take it off the game board and place it in front of you. If the lucky charm is with another player, you receive it from this player.

How to employ the lucky charm: When you crash-land, you can roll the rods once again. After that, you have to return the lucky charm to the compass.

End of the Game

The game ends as soon as a player has moved his ranking counter on or past the last square of the gold counting strip and wins the game as best co-pilot.

The author



Gerhard Piaskowy was born in 1943 in Lyck/East Prusia and grew up in Berlin. He worked as an engine fitter and was the first German professional boxer to win the European Championship in Italy. Recently retired, a father of three children and a grandfather, he can now finally materialize all the game ideas he has collected over the years. "Plucky Pilots" is his first game for HABA.

The illustrator



Thies Schwarz spent his childhood in Schleswig-Holstein and later moved to Hannover to study Visual communication. He still lives there as a free-lance illustrator, working for editorials, agencies, film productions and of course for HABA.

Cap sur Habanabi !

Un turbulent jeu de dés pour 2 à 4 copilotes de 6 à 99 ans.

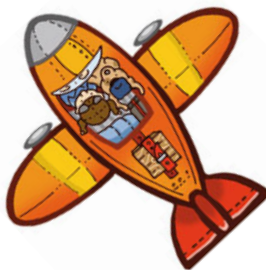
Auteur : Gerhard Piaskowy
Illustration : Thies Schwarz
Durée de la partie : env. 15 à 20 minutes

Selon une ancienne légende, un bateau chargé d'or aurait fait naufrage dans les environs de l'île au volcan de Habanabi. La mer semble maintenant redonner son butin : on trouve partout des d'or amenées par les vagues. Chacun aimerait les récupérer mais personne n'ose s'aventurer près du triangle des Bermudes, endroit bien connu où les bateaux disparaissent sans laisser de traces. Seul le courageux pilote Pit tente sa chance : avec son avion, il se dirige vers Habanabi et, d'île en île, essaye de se rapprocher de son but.

Vous êtes les copilotes de Pit et, tous ensemble avec lui et son chien Pepper, vous cherchez le trésor ! Pour cela, il faut que vous obteniez sur les dés la bonne couleur correspondant à l'itinéraire aérien. Plus vous vous rapprochez de l'île au volcan, plus vous pouvez récupérer de pièces d'or, mais attention : dans les airs aussi, le danger du triangle des Bermudes menace et si vous êtes trop audacieux, vous risquez d'atterrir en catastrophe et de perdre vos pièces d'or récupérées ! Le but du jeu est d'avoir le plus de pièces d'or à la fin de la partie.

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 avion
- 1 amulette porte-bonheur
- 4 pions en couleur
- 4 dés-bâtons
- 1 règle du jeu



Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Posez l'amulette porte-bonheur sur la boussole illustrée. L'avion est mis sur son point de départ. Chaque joueur prend un pion et le pose sur la première case de la barre de comptage de l'or. Les pions en trop sont remis dans la boîte. Préparez les dés-bâtons.

FRANÇAIS



Avant de jouer, regardez bien le plateau de jeu : entre le point de départ de l'avion et l'île au volcan Habanabi, il y a beaucoup de petites îles dispersées dans la mer. La quantité de butin que l'on peut récupérer sur chacune de ces îles est indiquée par le nombre de pièces qui est dessiné dessus. Plus vous vous rapprochez de Habanabi, plus il y a de pièces d'or à récupérer. Les flèches en couleur entre les îles représentent l'itinéraire aérien à suivre, qui doit être obtenu en lançant les dés afin de pouvoir poursuivre votre vol.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a pris l'avion en dernier commence en lançant les quatre dés-bâtons.

Qu'as-tu obtenu ?

- **Au moins une couleur qui te conduit à une des prochaines îles de l'itinéraire aérien ?** Super ! Prends l'avion et fais-le voler dans le sens de la flèche pour aller vers l'île suivante de l'itinéraire aérien. Si, avec les couleurs obtenues, tu as plusieurs directions possibles, tu as le droit d'en choisir une. A chaque fois que tu arrives sur une nouvelle île avec l'avion, tu dois te décider soit de terminer le vol soit de le poursuivre.

- **Terminer le vol**

Compte les pièces d'or représentées sur l'île sur laquelle tu viens d'atterrir et avance ton pion du nombre correspondant de cases sur la barre de comptage d'or.

Astuce de pilote : tu peux aussi lire le nombre de cases sur le bord droit du plateau de jeu : entre deux fines lignes blanches (les degrés de latitude), est inscrit un chiffre qui correspond à la quantité de pièces d'or à récupérer dans la zone où se situe cette île.

- **Continuer le vol**

Lance les dés encore une fois et essaye d'atterrir sur l'île suivante.

Notice de pilote : si tu atterris sur une île avec un bidon, tu dois faire le plein avant de tomber en panne de kérosène ! Pour cela, pose un dé-bâton sur le bidon illustré. Si tu continues de lancer les dés, tu en auras donc un en moins.

- **Aucune couleur qui conduit à une île suivante de l'itinéraire ?**

Oh, ton avion a atterri en catastrophe ! Ton tour se termine tout de suite. Tu ne récupères pas de pièces d'or et n'avances pas ton pion.

Après avoir terminé ton vol volontairement ou atterri en catastrophe, tu remets l'avion sur son point de départ. C'est ensuite au tour du joueur suivant.



L'amulette porte-bonheur

Si, en lançant les dés, tu obtiens quatre fois la même couleur ou quatre couleurs différentes, tu récupères en plus l'amulette porte-bonheur. Quand tu arrives à l'île au volcan, tu récupères aussi l'amulette porte-bonheur. Prends-la et pose-la devant toi. Si un autre joueur l'a déjà devant lui, tu as le droit de la lui prendre.

Comment utiliser l'amulette porte-bonheur : après un atterrissage en catastrophe, tu peux lancer les dés encore une fois. Ensuite, tu remets l'amulette sur la boussole.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur amène son pion sur la dernière case de la barre de comptage de l'or ou s'il la dépasse. Il est le meilleur copilote et le gagnant.

Auteur:



Gerhard Piaskowy est né en 1943 à Lyck/Prusse orientale et a passé son enfance à Berlin Ouest. Il a exercé le métier de mécanicien et a été le premier boxeur professionnel à remporter un championnat d'Europe (en Italie). Retraité depuis peu, père de trois enfants et grand-père de trois petits-enfants, peut enfin réaliser les idées de jeux qu'il a eues tout au long de sa vie. « Cap sur Habanabi ! » est son premier jeu publié chez HABA.

L'illustrateur



Thies Schwarz Après avoir passé sa jeunesse en Schleswig-Holstein, il a suivi des études de « Communication visuelle » à Hanovre où il vit encore actuellement. Il travaille en tant qu'illustrateur freelance pour des maisons d'édition, des agences, des sociétés de production de films et bien sûr pour HABA.

Piloten zonder vrees



Een stormachtig dobbelspel voor 2 - 4 onverschrokken copiloten van 6 - 99 jaar.

Auteur: Gerhard Piaschowy

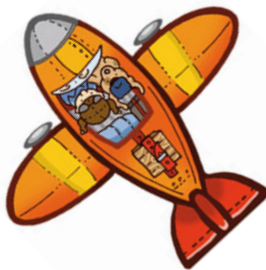
Illustraties: Thies Schwarz

Speelduur: ca. 15-20 minuten

In de wateren rondom het vulkaaneiland Habanabi is volgens de overlevering ooit een met goud beladen schip gezonken. Maar nu lijkt het of de zee zijn buit prijs geeft: overal spoelen plotseling goudstukken aan land! Iedereen wil ze hebben, maar niemand waagt zich in de beruchte Bermudavierhoek waarin telkens opnieuw schepen spoorloos verdwijnen. Alleen de dappere piloot Pit probeert zijn geluk. Met zijn vliegtuig zet hij koers naar Habanabi en baant zich een weg van het ene eiland naar het andere om steeds dichterbij zijn doel te komen. Jullie zijn Pits copiloten en gaan samen met hem en zijn hond Pepper achter de schat aan! Hiervoor moeten jullie al naargelang de vliegroute de juiste kleur gooien. Hoe dichterbij het vulkaaneiland komen, des te meer goudstukken jullie kunnen verzamelen. Maar pas op! Ook in de lucht dreigt het gevaar van de Bermudavierhoek en wie te overmoedig is, riskeert al snel een noodlanding waarbij je al je goudstukken kunt kwijtraken! Het doel van het spel is om aan het eind de meeste goudstukken te hebben.

Spelinhoud

- 1 speelbord
- 1 vliegtuig
- 1 geluksamulet
- 4 gekleurde telstenen
- 4 dobbelstokjes
- 1 spelregels



Bekijk voordat jullie met het spel beginnen het spelbord eens goed: tussen de startplaats van het vliegtuig en het vulkaaneiland Habanabi liggen een heleboel kleine eilanden in de zee verspreid. Hoeveel goud jullie op ieder eiland kunnen buitmaken, is te zien aan het aantal munten dat erop staat afgebeeld. Hoe dichterbij Habanabi je komt, hoe meer goudstukken er zijn. De gekleurde pijlen tussen de eilanden stellen de luchtroutes voor die gegooid moeten worden om verder te kunnen vliegen.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler die het laatst in een vliegtuig heeft gevlogen, begint en gooit met alle vier de dobbelstokjes.

Wat heb je gegooid?

- **Ten minste een van de kleuren die als luchtroute naar een volgend eiland leidt.**
Geweldig! Pak het vliegtuig en vlieg via deze route naar het volgende eiland in de richting van de pijl. Als er met je worp meerdere luchtwegen mogelijk zijn, mag je er één uitkiezen. Telkens als je met het vliegtuig een nieuw eiland bereikt, moet je kiezen of je de vlucht wilt beëindigen of verder wilt vliegen.
 - **Vlucht beëindigen**
Tel de goudstukken van het eiland waar je met je vliegtuig bent geland en zet je telsteen net zoveel velden vooruit langs de goudtelrand.
Pilotentip: je kunt ook het aantal velden aan de rechterkant van het spelbord aflezen. Daar staat tussen twee dunne lijnen (de breedtegraden) een getal. Dit komt steeds met de hoeveelheid goudstukken overeen die op de eilanden in deze zone kunnen worden verzameld.
 - **Verder vliegen**
Gooi nog een keer met de dobbelstokjes en probeer een van de volgende eilanden te bereiken.
Aanwijzing voor piloten: als je op een eiland met een jerrycan bent - geland, heb je te weinig brandstof en moet je bijtanken! Daarom leg je een dobbelstokje op de afgebeelde jerrycan. Als je nu opnieuw wilt gooien, heb je een dobbelstokje minder tot je beschikking
- **Geen enkele kleur die als luchtroute naar een van de volgende eilanden leidt.**
O jee, dat was helaas een noodlanding! Je beurt is onmiddellijk voorbij. Je krijgt geen goud en je mag je telsteen niet verplaatsen.

Nadat je je vlucht vrijwillig hebt beëindigd of een noodlanding hebt gemaakt, zet je het vliegtuig weer op de startplaats terug. Daarna is de volgende speler aan de beurt.



De geluksamulet

Als je met een worp vier dezelfde of vier verschillende kleuren gooit, krijg je de geluksamulet. Je krijgt hem ook als je tijdens je beurt het vulkaaneiland bereikt.

Pak hem van het speelbord en leg hem voor je. Als een andere medespeler hem in bezit heeft, mag je hem van hem wegnemen. **Zo gebruik je de geluksamulet:** na een noodlanding mag je je worp nog een keer overdoen. Vervolgens leg je de amulet terug op de windroos.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers zijn telsteen op of over het laatste veld van de goudtelrand zet en dus als beste copiloot het spel wint.

De auteur



Gerhard Piaskowy is geboren in 1943 in Lyck/Oost-Pruisen en opgegroeid in West-Berlijn. Hij was machinebankwerker en de eerste Duitse beroepsbokser die een Europees kampioenschap in Italië won. Als kersvers gepensioneerde kan deze grootvader en vader van drie kinderen eindelijk zijn sinds jaren verzamelde spelideeën realiseren. "Piloten zonder vrees" is zijn eerste spel voor HABA.

De illustrator



Thies Schwarz reisde na zijn jeugd in Sleeswijk-Holstein voor zijn studie (visuele communicatie) naar Hannover.

Daar woont en werkt hij nog steeds als freelance illustrator voor uitgevers, agentschappen, filmproducenten en natuurlijk voor HABA.

Voladores intrépidos



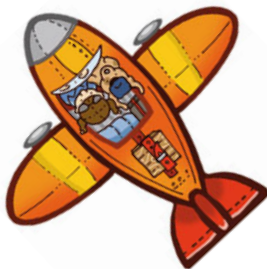
Un juego de dados con muchas turbulencias para 2 - 4 copilotos sin miedo de 6 a 99 años.

Autor: Gerhard Piskowky
Ilustraciones: Thies Schwarz
Duración de una partida: aprox. 15-20 minutos

Según una antigua leyenda, en las aguas que bañan la isla volcánica de Habawái hay un barco hundido cargado de oro. Ahora parece que el mar devuelve su botín: ¡están apareciendo monedas de oro en tierra por todas partes arrojadas desde el mar! A todos les gustaría tenerlas pero nadie se atreve a entrar en el terrible Rectángulo de las Bermudas en el que continuamente desaparecen barcos sin dejar rastro. Solamente el valiente piloto Pit va a tentar su suerte: pone rumbo con su avión en dirección a la isla de Habawái y se va acercando a su destino isla tras isla. ¡Vosotros sois los copilotos de Pit y vais junto a él y a su perro Audaz en pos del tesoro! Tendréis que sacar en el dado el color correcto que se corresponda con la ruta de vuelo. Cuanto más cerca os encontréis de la isla volcánica, más monedas de oro reuniréis; pero ¡ojo!: el peligro del Rectángulo de las Bermudas también se extiende a los aires y si mostráis una actitud demasiado atrevida os arriesgáis a tener que realizar un aterrizaje forzoso y a perder todas vuestras monedas. El objetivo del juego es poseer al final el mayor número de monedas de oro.

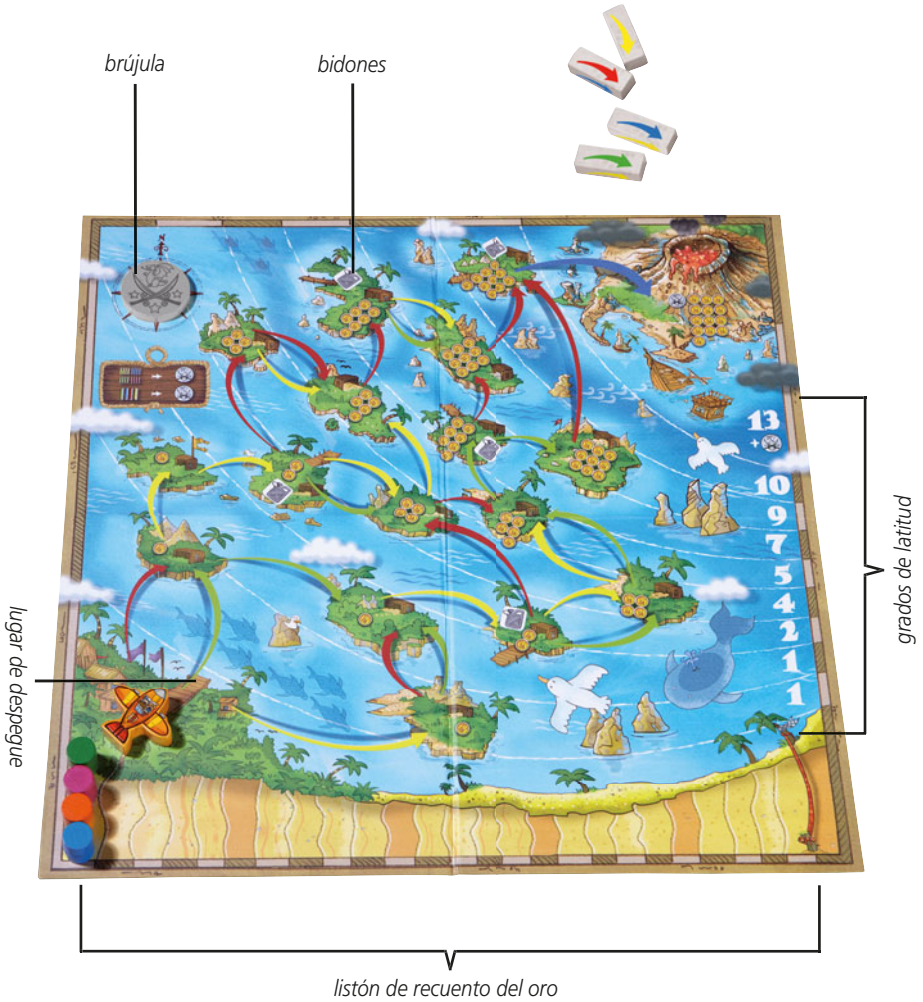
Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 1 avión
- 1 amuleto de la suerte
- 4 fichas de colores
- 4 barritas-dado
- 1 instrucciones del juego



Preparativos

Poned el tablero de juego en el centro de la mesa. Colocad el amuleto de la suerte sobre el dibujo de la brújula. El avión va a su puesto de despegue. Cada jugador recibe una ficha y la coloca en la primera casilla del listón de recuento del oro. Las fichas sobrantes no se necesitan y van a parar a la caja. Tened las barritas-dado preparadas.



Antes de poneros a jugar mirad el tablero de juego con atención: entre el punto de despegue del avión y la isla volcánica de Habawái hay muchas islas pequeñas diseminadas por el mar. Podéis ver en las monedas dibujadas en cada una de ellas la cantidad de oro que podéis obtener cada vez. Cuanto más os acerquéis a Habawái, más monedas de oro veréis. Las flechas de colores entre las islas representan las rutas de avión que tenéis que sacar en los dados para poder seguir volando.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando las cuatro barritas-dado el jugador que más recientemente haya volado en un avión.

¿Qué te ha salido en las barritas-dado?

- **Al menos un color que lleva como ruta de avión a una de las islas próximas**

¡Fantástico! Coge el avión y vuela con él sobre esa ruta en la dirección de la flecha hasta la siguiente isla. Si en tu tirada tienes varias opciones de ruta, tendrás que decidirte por una. Siempre que alcances con el avión una isla nueva, tendrás que decidir si te plantas y terminas tu vuelo o si quieres seguir volando.

- **Terminar el vuelo**

Cuenta las monedas de oro de la isla a la que has llegado con el avión, y mueve tu ficha el número correspondiente de casillas en el listón de recuento del oro.

Consejo para pilotos: También puedes leer de manera alternativa el número de casillas en el margen derecho del tablero de juego: allí, entre dos líneas finas de color blanco (los grados de latitud) está escrita una cifra que se corresponde con la cantidad de monedas de oro que podéis reunir en las islas en ese sector.

- **Seguir volando**

Vuelve a tirar los dados e intenta alcanzar una de las islas próximas.

Indicación para los pilotos: si aterrizas en una isla con bidones, eso significa que se te está acabando el combustible y tienes que repostar. Pon una barrita-dado sobre el bidón dibujado. Si continúas tirando, tendrás una barrita-dado menos a tu disposición.

- **Ningún color que te lleve como ruta de vuelo a una de las islas próximas**

¡Qué mala suerte! ¡Eso significa "aterrizaje forzoso"! Tu turno termina en el acto. No recibes ninguna moneda de oro y no puedes seguir moviendo tu ficha.

Después de que hayas acabado tu vuelo, ya sea voluntariamente o por un aterrizaje forzoso, vuelve a colocar el avión en su lugar de despegue. A continuación es el turno del siguiente jugador.



El amuleto de la suerte

Si al tirar las barritas-dado te salen las cuatro del mismo color o todas de colores diferentes, recibirás, además, el amuleto de la suerte. También lo obtendrás si en tu tirada alcanzas la isla volcánica.

Cógelolo del tablero de juego y colócatelo delante. Si lo posee otro jugador, te estará permitiendo quitárselo.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador llega con su ficha a la última casilla del listón de recuento del oro o cuando la rebasa. Será proclamado entonces como el mejor copiloto de las islas y ganará la partida.

Autor:



Gerhard Piaskowy nacido en Lyck (antigua Prusia Oriental) en 1943 y criado en Berlín Occidental, fue mecánico y el primer boxeador profesional alemán que ganó un campeonato europeo en Italia. Como flamante jubilado, este padre de tres hijos y abuelo puede dedicarse por fin a poner en práctica los proyectos de juegos reunidos durante toda una vida. "Voladores intrépidos" es su primer juego para HABA.

El ilustrador



Thies Schwarz creció en Schleswig-Holstein y estudió Artes Visuales en Hanóver, donde vive y trabaja como ilustrador para editoriales, agencias, producciones cinematográficas y naturalmente para HABA.

Intrepidi piloti

Un turbolento gioco con dadi per 2 - 4 impavidi copiloti da 6 a 99 anni.

Autore: Gerhard Piaskowy

Illustrazioni: Thies Schwarz

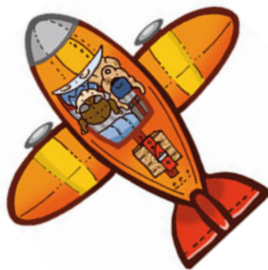
Durata del gioco: circa 15-20 minuti

Un'antica leggenda narra che le acque che circondano l'isola vulcanica Habanabi nascondono il relitto di una nave carica d'oro. Il mare ora sembra rivelare il suo bottino. Improvvisamente, le onde rovesciano a riva monete d'oro! Tutti vorrebbero impossessarsene, ma nessuno osa entrare nel famigerato quadrato delle Bermuda, nel quale continuano a scomparire navi senza lasciare tracce. Solo il coraggioso pilota Pit tenta la fortuna: con il suo aereo fa rotta su Habanabi e, isola dopo isola, si inoltra sempre più vicino alla sua meta.

Siete i copiloti di Pit e siete sulle tracce del tesoro insieme a lui ed al suo cane Pepper! Dovete ottenere con i dadi il colore giusto, a seconda della rotta di volo. Più vi avvicinate all'isola vulcanica, maggiore è il numero di monete d'oro che potete raccogliere. Attenzione, però: il pericolo del quadrato delle Bermuda incombe anche in aria e, se vi esponete troppo, rischiate di dover fare un atterraggio di fortuna e per di più rischiate di perdere le vostre monete! Scopo del gioco è possedere alla fine il maggior numero di monete d'oro

Dotazione del gioco

- 1 tabellone
- 1 aereo
- 1 amuleto portafortuna
- 4 pedine colorate
- 4 dadi bacchetta
- 1 istruzioni di gioco



Preparazione del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Sulla figura della bussola mettete l'amuleto portafortuna. Collocate l'aereo sul posto di partenza. Ogni giocatore riceve una pedina e la mette sulla prima casella del percorso di conteggio dell'oro. Le pedine in soprannumero non si utilizzano e si rimettono nella scatola. Preparate i dadi bacchetta.



Prima di iniziare a giocare, osservate con attenzione il tabellone: tra la linea di partenza dell'aereo e l'isola vulcanica Habanabi vi sono molte isolette disseminate nel mare. Il numero di monete d'oro raffigurato sulle varie isole vi indica la quantità d'oro di cui potete impadronirvi. Più vi avvicinate ad Habanabi, maggiore è la quantità di monete d'oro. Le frecce colorate tra le isole rappresentano le rotte di volo, che dovete ottenere con il vostro lancio dei dadi per poter continuare a volare.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia, e lancia i 4 dadi bacchetta, il giocatore che per ultimo ha viaggiato in aereo.

Che cosa è uscito sui dadi?

- **Almeno un colore che, in base alla rotta di volo, porti all'isola successiva.**

Fantastico! Prendi l'aereo e vola su questa rotta, seguendo la direzione della freccia, fino all'isola successiva. Se dal tuo lancio dei dadi risultano più possibilità di rotte di volo, puoi sceglierne una. Ogni volta che raggiungi una nuova isola con l'aereo, devi decidere se interrompere il volo oppure se continuare a volare.

- **Interrompere il volo**

Conta le monete d'oro sull'isola che hai raggiunto con l'aeroplano e fai avanzare, sul percorso di conteggio, la tua pedina di un numero corrispondente di caselle.

Suggerimento per i piloti. In alternativa, puoi trovare il numero di caselle anche sul bordo destro del tabellone, dove ci sono dei numeri scritti tra due sottili linee bianche (i gradi di latitudine). Ogni numero corrisponde alla quantità di monete d'oro che potete raccogliere sulle isole presenti in questa zona.

- **Continuare a volare**

Lancia di nuovo i dadi e cerca di raggiungere una delle isole successive.

Indicazione per i piloti. Se atterri su un'isola con tanica, il tuo carburante sta finendo e devi fare il pieno! Metti un dado bacchetta sulla figura della tanica. Se continui a tirare i dadi, disponi di un dado bacchetta in meno.

- **Nessun colore che, in base alla rotta di volo, porti fino ad una delle isole successive.**

Peccato! Hai fatto un atterraggio di fortuna! Il tuo turno di gioco finisce. Non ricevi oro e non puoi far avanzare la tua pedina.

Dopo avere interrotto volontariamente il volo oppure dopo aver eseguito un atterraggio di fortuna, rimetti l'aereo al punto di partenza. Il turno passa al giocatore successivo.



L'amuleto portafortuna

Se in un lancio esce sui dadi quattro volte lo stesso colore oppure se escono quattro colori diversi, ricevi l'amuleto portafortuna. Lo ricevi anche quando con la tua mossa hai raggiunto l'isola del vulcano. Prendi l'amuleto dal tabellone e mettilo davanti a te. Se l'amuleto è in possesso di un tuo compagno di gioco, glielo puoi sottrarre.

Come utilizzare l'amuleto portafortuna: dopo un atterraggio di fortuna, puoi ripetere il tiro con i dadi. Rimetti poi l'amuleto sulla bussola.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore, con la sua pedina, raggiunge o supera l'ultima casella del percorso di conteggio dell'oro e perciò, essendo stato il migliore copilota, vince il gioco.

Autore:



Gerhard Piaskowy è nato nel 1943 a Lyck nella Prussia orientale ed è cresciuto a Berlino Ovest. Ha lavorato come meccanico specializzato ed è stato il primo pugile professionista tedesco che, in Italia, ha vinto un campionato europeo. Raggiunta da poco l'età della pensione, Gerhard Piaskowy, padre di tre figli e nonno, può dedicarsi alla realizzazione delle idee di giochi che ha raccolto nell'arco della sua vita. "Intrepidi piloti" è il primo gioco che pubblica presso HABA.

Der Illustrator



Thies Schwarz E' cresciuto in Schleswig-Holstein ed ha studiato Arti Visuali ad Hannover, dove vive e lavora come illustratore per case editrici, agenzie di stampa, produzioni cinematografiche e naturalmente per HABA.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte. Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

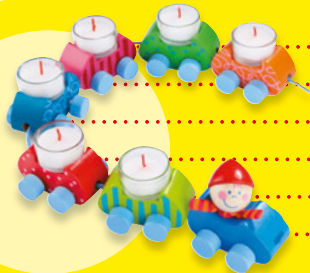
Infant Toys

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 mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront 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 kinderoogen 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[®]

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