

## Consegue a bandeiral

PT

**Idade:** A partir dos 3 anos

**Número de jogadores:** de 2 a 4

**Duração do jogo:** 15 minutos

**Conteúdo:** Tabuleiro puzzle de 8 peças, tabuleiro interior, montanha, 4 personagens, 1 bandeira e 3 dados de madeira.

**Objetivo do jogo:** Ser o primeiro a chegar ao topo da montanha e conquistar a bandeira.

**Preparação do jogo:** Montar o quadro puzzle e preparar o jogo de acordo com as instruções de montagem.

**Como jogar:** Cada jogador escolhe uma personagem e coloca-a na casa de partida. O jogo é jogado à vez. Existem três secções diferentes no percurso: rio, floresta e montanha, e é utilizado um dado diferente em cada uma delas. Quando um jogador completa uma secção, deixa a sua personagem à frente do caminho seguinte, em cima da seta correspondente, e na sua próxima vez, avança utilizando o dado correspondente à nova secção.

**1: Atravessar o rio:** Dado de cores. Lança-se o dado e avança-se para a pedra seguinte da cor correspondente. Em seguida, é a vez do jogador seguinte.

**2: Atravessar a floresta:** Dado de pontos. O dado é lançado e avança-se o número de casas correspondente. Em seguida, é a vez do jogador seguinte.

- Se sair o lado branco, não se avança nenhuma casa.
- Se um jogador calhar na casa da entrada da caverna, levará a sua personagem para o outro lado. Se calhar na casa de saída da caverna, não tem de voltar atrás.
- Se calhar na casa com o dado de pontos, pode voltar a lançá-lo e continuar a avançar.
- Ao chegar ao fim do caminho, deixa-se a personagem à frente da escada. Não é necessário chegar com o número exato. Mesmo que se chegue com um número mais alto, a personagem é deixada no fim da escada. Depois, é a vez do jogador seguinte.

**3: Subir a montanha:** Dados de formas geométricas. Lança-se o dado e avança-se para a casa seguinte com a forma correspondente. Depois, é a vez do jogador seguinte. A última casa é a que fica no cimo da montanha.

Pode haver duas ou mais personagens na mesma casa.

**Fim do jogo:** O jogo termina quando um jogador chega ao topo da montanha e conquista a bandeira.

Guarda as instruções para referência futura.

## Aconsegueix la banderal

CA

**Edat:** A partir de 3 anys

**Nº de jugadors:** de 2 a 4

**Duració del joc:** 15 minuts

**Contingut:** Tauler-puzle de 8 peces, safata interior, muntanya, 4 personatges, 1 bandera i 3 daus de fusta.

**Objectiu del joc:** Ser el primer que arriba al cim de la muntanya i aconseguir la bandera.

**Preparació del joc:** Muntar el tauler-puzle i preparar el joc seguint les instruccions de muntatge.

**Com s'hi juga:** Cada jugador tria un personatge i el col·loca a la casella d'inici. S'hi juga per torns. Al recorregut hi ha tres trams diferents: riu, bosc i muntanya, i a cadascun d'ells s'utilitza un dau diferent. Quan un jugador completa un tram, deixa el seu personatge davant del següent camí, damunt la fletxa corresponent, i, al següent torn, avançarà fent servir el dau que correspongui al tram nou.

**1: Creuar el riu:** Dau de colors. Es tira el dau i s'avança fins a la següent pedra del color corresponent. Després, el torn passa al jugador següent.

**2: Travessar el bosc:** Dau de punts. Es tira el dau i s'avança el nombre de caselles corresponent. Després, el torn passa al jugador següent.

- Si al dau surt la cara blanca, no s'avança cap casella.
- Si un jugador cau a la casella de l'entrada de la cova, portarà el seu personatge fins a l'altra banda. Si cau a la casella de la sortida de la cova, no haurà de tornar enrere.
- Si cau a la casella amb el dau de punts, podrà tornar-lo a tirar i seguir avançant.
- Quan s'arriba al final del camí es deixa el personatge davant de l'escala. No és necessari arribar amb el número exacte. Si s'arriba amb un número més alt, també es deixa el personatge al final de l'escala. Després, passa el torn al següent jugador.

**3: Pujar la muntanya:** Dau de formes geomètriques. Es tira el dau i s'avança fins a la següent casella amb la forma corresponent. Després, passa el torn al següent jugador. La darrera casella és la que està al cim de la muntanya.

Dos o més personatges poden coincidir a la mateixa casella.

**Final del joc:** El joc s'acaba quan un jugador arriba al cim de la muntanya i agafa la bandera.

Conservi les instruccions per futures referències.

Preparación del juego • Getting ready to play • Préparation du jeu • Spielvorbereitung  
Voorbereiding van het spel • Preparazione del gioco • Preparação do jogo • Preparació del joc



Inicio • Start • Départ • Start  
Start • Inizio • Inicio • Inici

Espacio para los dados • Space for dice • Case pour les dés  
Feld für Würfel • Ruimte voor dobbelstenen • Spazio per i dadi  
Espaço para os dados • Espai pels daus

© Goula is a registered trademark of Diset, S.A.  
© 2022/2023 Diset, S.A. A Jumbo Group company.  
Diset, S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España)  
**jumboplay.com**

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

# Bear Adventure

Instrucciones de juego Les règles du jeu Playing instructions Spielanleitung  
Spelregels Istruzioni di gioco Instruções de jogo Instruccions de joc



**Jumbo**  
GOULA®

## ¡Consigue la banderal

(ES)

**Nº de jugadores:** de 2 a 4

**Tipo de juego:** Juego de recorrido


**Duración del juego:** 15 minutos


**Contenido:** Tablero - puzzle de 8 piezas, bandeja interior, montaña, 4 personajes, 1 bandera y 3 dados de madera.

**Objetivo del juego:** Ser el primero en llegar a la cima de la montaña y conseguir la bandera.


**Preparación del juego:** Montar el tablero-puzzle y preparar el juego siguiendo la imagen del montaje.

**Cómo jugar:** Cada jugador elige un personaje y lo coloca en la casilla de inicio. Se juega por turnos. En el recorrido hay tres tramos diferentes: río, bosque y montaña y en cada uno se utiliza un dado diferente. Cuando un jugador completa un tramo, deja su personaje frente al siguiente camino, encima de la flecha correspondiente, y en su siguiente turno avanzará utilizando el dado que corresponda al tramo nuevo.


 **1: Cruzar el río:** Dado de colores. Se lanza el dado y se avanza hasta la siguiente piedra del color correspondiente. Después, el turno pasa al siguiente jugador.

 **2: Atravesar el bosque:** Dado de puntos. Se lanza el dado y se avanza el número de casillas correspondiente. Después, se pasa el turno al siguiente jugador.

- Si en el dado sale la cara blanca no se avanza ninguna casilla.



- Si un jugador cae en la casilla de la entrada de la cueva, llevará su personaje hasta el otro lado. Si cae en la casilla de la salida de la cueva, no tendrá que volver atrás.
- Si cae en la casilla con el dado de puntos, podrá volver a lanzarlo y seguir avanzando.
- Cuando se llega al final del camino, se deja el personaje frente a la escalera. No es necesario llegar con el número exacto, si se llega con un número más alto, igualmente se deja el personaje al final de la escalera. Después, se pasa el turno al siguiente jugador.

 **3: Subir la montaña:** Dado de formas geométricas. Se lanza el dado y se avanza hasta la siguiente casilla con la forma correspondiente. Después, se pasa el turno al siguiente jugador. La última casilla es la que está en la cima de la montaña.

Dos o más personajes pueden coincidir en la misma casilla.

**Final del juego:** El juego termina cuando un jugador llega a la cima de la montaña y coge la bandera.

Guarda las instrucciones para futuras referencias.

## Capture the flag!

**Age:** 3 years & up

**Number of players:** From 2 to 4

**Duration of the game:** 15 minutes


**Contents:** 8-piece puzzle board, inner tray, mountain, 4 characters, 1 flag and 3 wooden dice.


**Aim of the game:** To be the first to reach the top of the mountain and get the flag.

**Set up:** Assemble the puzzle board and prepare the game by following the assembly instructions.


**How to play:** Each choose a character and place it on the starting space. Players take turns clockwise (to the left). Two or more characters can land on the same space at the same time.

There are three different sections on the path: river, forest and mountain, with a different die used for each section. When you complete a section, leave your character in front of the next path, on top of the corresponding arrow. Then, on your next turn, move forward using the die that corresponds to the new section:

 **1: Crossing the river:** Roll the Coloured die and move to the next stepping stone with the matching colour. End your turn.

 **2. Crossing the forest:** Roll the Dotted die and move the corresponding number of spaces. End your turn.

- If you roll the blank side of the die, do not move forward.
- If you land on the space at the entrance to the cave, move your character to the other side. If you land on the space at the exit of the cave, you do not have to go back.
- If you land on the space with the dotted die, roll again and keep moving forward.
- When you reach the end of the path, leave your character on the arrow in front of the ladder. You don't have to land on this space by exact count: if you roll a higher number, just stop at the foot of the ladder. End your turn.

 **3. Climbing the mountain:** Roll the Geometric die and move to the next space with the matching shape. End your turn. The last space is the one at the top of the mountain.

**Winning the game:** The first player to reach the top of the mountain takes the flag and wins the game!

Please keep this leaflet for future reference.

## Attrape le drapeau !

**Âge :** à partir de 3 ans

**Nombre de joueurs :** 2 à 4

**Duration of the gam :**15 minutes


**Contenu :** plateau (puzzle 8 pièces), plateau intérieur, montagne, 4 personnages, 1 drapeau et 3 dés en bois.


**But du jeu :** être le premier à gravir le sommet de la montagne pour s’emparer du drapeau.

**Avant de commencer :** assemble le plateau puzzle et prépare le jeu en suivant les instructions d’assemblage.


**Comment jouer :** chaque joueur choisit un personnage et le place sur la case de départ. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d’une montre (c’est-à-dire vers la gauche). Il est permis que deux figurines ou plus atterrissent sur la même case en même temps.

Les joueurs parcourent trois sections différentes – rivière, forêt et montagne – en utilisant à chaque fois un dé différent. Lorsque tu as terminé une section, laisse ta figurine devant le chemin suivant, sur la flèche correspondante. Puis, quand c’est de nouveau à ton tour de jouer, avance du nombre de cases indiqué par le dé utilisé pour la nouvelle section :

 **1 : Traverse la rivière :** lance le dé de couleur et avance jusqu’au prochain caillou qui a la couleur indiquée par le dé. Ton tour est maintenant terminé.

 **2. Traverse la forêt :** lance le dé à pois et avance du nombre de cases indiqué par le dé. Ton tour est maintenant terminé.

- Si tu lances la face blanche du dé, tu ne peux pas avancer.
- Si tu tombes sur la case située à l’entrée de la grotte, déplace ta figurine jusqu’à la case située à la sortie de la grotte. Si tu atterris sur la case située à la sortie de la grotte, tu n’as pas besoin de revenir en arrière.
- Si tu atterris sur la case avec le dé à pois, relance le dé et continue à avancer.
- Une fois que tu es arrivé au bout du chemin, laisse ta figurine sur la flèche qui se trouve devant l’échelle. Tu n’es pas obligé d’arriver sur cette case en faisant le nombre exact avec le dé : si tu lances un chiffre plus élevé, arrête-toi simplement au bas de l’échelle. Ton tour est maintenant terminé.

 **3. Escalade la montagne :** lance le dé avec les formes géométriques et avance jusqu’à la prochaine case sur laquelle se trouve la forme indiquée par le dé. Ton tour est maintenant terminé. La case finale est la case située au sommet de la montagne.

**Le vainqueur :** le joueur qui réussit le premier à atteindre le sommet de la montagne s’empare du drapeau et remporte le jeu !

Conserver ces règles de jeu pour toute référence ultérieure.

## Erobere die Fahnel

**Alter:** Ab 3 Jahren

**Anzahl Spieler:** 2 bis 4 Spieler

**Spieldauer:** 15 Minuten


**Inhalt:** 8-teiliges Spielbrett, Innenfach, Berg, 4 Spielfiguren, 1 Fahne und 3 Holzwürfel.


**Ziel des Spiels:** Erreiche als Erster den Berggipfel und erobere die Fahne!

**Vor Spielbeginn:** Puzzle-Spielbrett zusammensetzen und das Spiel anhand der Aufbauanleitung vorbereiten.


**Spielverlauf:** Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Dann wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt (nach links). Zwei oder mehr Figuren können gleichzeitig auf demselben Feld landen.

Der Weg zum Gipfel besteht aus drei verschiedenen Abschnitten: Fluss, Wald und Berg, und für jeden Abschnitt wird ein anderer Würfel benutzt. Wenn ein Spieler einen Streckenabschnitt hinter sich hat, bleibt seine Spielfigur vor dem nächsten Abschnitt auf dem Feld mit dem entsprechenden Pfeil stehen. Bei seinem nächsten Spielzug kann der Spieler seine Figur weiterziehen lassen, wobei er mit dem Würfel würfelt, der zu dem neuen Streckenabschnitt gehört:

 **1: Den Fluss überqueren:** Wirf den Würfel mit den verschiedenen Farben und stelle deine Figur auf den Stein mit der gewürfelten Farbe. Beende deinen Spielzug.

 **2. Den Wald durchqueren:** Wirf den gepunkteten Würfel, deine Figur kann um die gewürfelte Anzahl von Feldern vorrücken. Beende deinen Spielzug.

- Wenn du die leere Seite des Würfels wirfst, bleibt deine Figur stehen.
- Wenn deine Figur auf dem Feld beim Eingang der Höhle landet, stellst du sie auf die andere Seite.
- Wenn deine Figur auf dem Feld beim Ausgang der Höhle landet, muss sie nicht zurückgehen.
- Wenn deine Figur auf dem Feld mit dem gepunkteten Würfel landet, darfst du noch einmal würfeln und deine Figur weiter nach vorne bewegen.
- Wenn deine Figur das Ende des Weges erreicht, bleibt sie auf dem Pfeil vor der Leiter stehen. Du musst nicht genau die richtige Zahl würfeln, um auf diesem Feld zu landen, wenn du eine höhere Zahl würfelst, bleibt deine Figur einfach unten vor der Leiter stehen. Beende deinen Spielzug.

 **3. Den Berg besteigen:** Wirf den Würfel mit den geometrischen Formen und stelle deine Figur auf den Stein mit der gewürfelten Form. Beende deinen Spielzug. Das letzte Feld ist das Feld oben auf dem Berg.

**Gewinner des Spiels:** Der Spieler, der als Erster den Berggipfel erreicht, erobert die Fahne und gewinnt das Spiel!

Spielanleitung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

## Pak de vlag

**Leeftijd:** 3+

**Aantal spelers:** 2 tot 4

**Speelduur:** 15 minuten

**Inhoud:** Puzzelbord in 8 delen, bakje, berg, 4 speelfiguren, 1 vlag en 3 houten dobbelstenen.


**Doel van het spel:** Als eerste de top van de berg zien te bereiken en de vlag veroveren.

**Voor je begint:** Leg het puzzelbord aan elkaar en bereid het spel voor aan de hand van de instructies.

**Hoe speel je:** Iedere speler kiest een speelfiguur en zet deze op het beginvak. De spelers spelen om beurten, met de klok mee (naar links). Twee of meer speelfiguren mogen tegelijkertijd op hetzelfde vak staan.

Het pad is in drie trajecten verdeeld – rivier, bos en berg – met elk zijn eigen dobbelsteen. Als je een traject hebt afgelegd, zet je je speelfiguur voor het volgende pad neer, op het bijbehorende pijltje. Bij je volgende beurt zet je het vooruit met behulp van de dobbelsteen die bij het nieuwe traject hoort:

 **1. De rivier oversteken:** Gooi de kleurendobbelsteen en zet je speelfiguur op de volgende stapsteen met de bijbehorende kleur. Je beurt is nu voorbij.

 **2. Het bos doorkruisen:** Gooi de getallendobbelsteen en verplaats je speelfiguur het gegooid aantal vakjes vooruit. Je beurt is nu voorbij.

- Gooi je de blanco kant van de dobbelsteen, dan blijf je staan.
- Kom je op het vakje bij de ingang van de grot, dan verplaats je je speelfiguur naar het vakje van de uitgang. Kom je op het vakje bij de uitgang van de grot, dan hoef je niet terug te gaan.
- Kom je op het vakje met de vormendobbelsteen, dan mag je nog een keer gooien en verdergaan.
- Kom je aan het eind van het pad, dan laat je je speelfiguur staan op de pijl voor de ladder. Je hoeft niet zoveel te gooien dat je precies op dit vakje uitkomt: als je hoger hebt gegooid, dan stop je gewoon bij de voet van de ladder. Je beurt is nu voorbij.

 **3. De berg beklimmen:** Gooi de vormendobbelsteen en zet je speelfiguur op het volgende vakje met de bijbehorende vorm. Je beurt is nu voorbij. Het vakje boven op de berg is het laatste vakje.

**Wie wint het spel:** De speler die als eerste de top van de berg weet te bereiken, pakt de vlag en is de winnaar!

Bewaar de spelregels voor raadpleging in de toekomst.

## Cattura la bandiera

**Età:** a partire dai 3 anni

**N. di giocatori:** da 2 a 4


**Durata del gioco:** 15 minuti


**Contenuto:** tabellone-puzzle da 8 pezzi, vassoio interno, montagna, 4 personaggi, 1 bandiera e 3 dadi in legno.

**Obiettivo del gioco:** raggiungi per primo la cima della montagna e prendi la bandiera.


**Preparazione del gioco:** assemblare il tabellone-puzzle e preparare il gioco seguendo le istruzioni di montaggio.

**Come si gioca:** ogni giocatore sceglie un personaggio e lo posiziona sulla casella iniziale. Il gioco si svolge a turni. Nel percorso ci sono tre diverse sezioni: fiume, foresta e montagna e per ognuna di esse si utilizza un dado diverso. Quando un giocatore completa una sezione, lascia il suo personaggio all'inizio della sezione successiva, sopra la freccia corrispondente, e al prossimo turno avanzerà usando il dado corrispondente alla nuova sezione.


 **1: Attraversamento del fiume:** dado a colori. Si lancia il dado e si avanza alla pietra successiva del colore corrispondente. Quindi, il turno passa al giocatore successivo.

 **2: Attraversamento della foresta:** dado a punti. Si lancia il dado e si avanza del numero corrispondente di caselle. Quindi, il turno passa al giocatore successivo.

- Se dopo il lancio il dado mostra la faccia bianca, il giocatore non avanza di nessuna casella.
- Se un giocatore capita sulla casella all'ingresso della grotta, porta il suo personaggio dall'altra parte. Se si capita sulla casella all'uscita della grotta, non è necessario tornare indietro.



- Se si capita sulla casella con il dado a punti, si può rilanciare il dado e continuare ad avanzare.
- Quando si raggiunge la fine del percorso, si lascia il personaggio davanti alla scala. Non è necessario arrivare con il numero esatto, se si arriva con un numero più alto si lascia comunque il personaggio in fondo alla scala. Poi, il turno passa al giocatore successivo.

 **3: Scalata della montagna:** dado con forme geometriche. Si lancia il dado e si avanza alla casella successiva con la forma corrispondente. Poi, il turno passa al giocatore successivo. L'ultima casella è quella in cima alla montagna.

Due o più personaggi possono sovrapporsi sulla stessa casella.

**Fine del gioco:** la partita termina quando un giocatore raggiunge la cima della montagna e prende la bandiera.

Conservare le istruzioni per riferimenti futuri.

(IT)