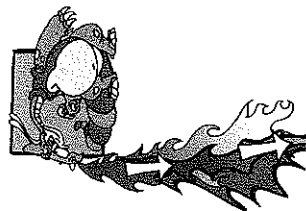


### La corona del mondo ("Krone der Welt")

Cosa fare ora? È vero che sei sfuggito a PipaPo, ma la strada sulle montagne ti ha allontanato ancora di più da LISI. Ritorna indietro sul sentiero, segui il sentiero indicato dalle frecce e vai nella casella in cui potrai chiedere consiglio.



### La Signora "Mahlzahn" che sputa fuoco

Non potrai evitare questa perfida dragonessa. Torna indietro seguendo il fuoco.



### "Kummerland"

Non osi entrare da solo in "Kummerland". In due avresti meno paura. Chiedi ad un altro giocatore di venire sulla tua casella.

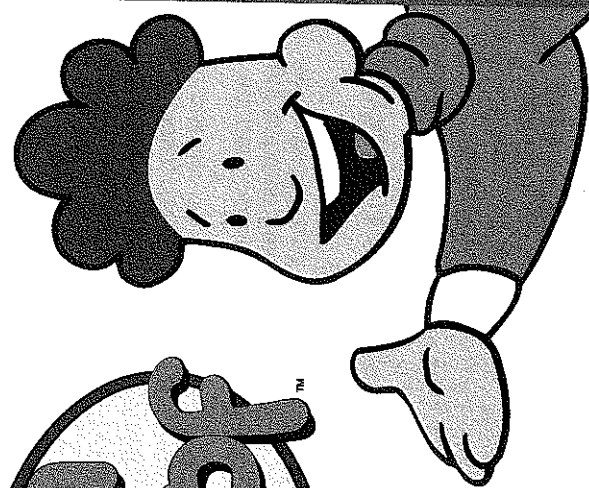
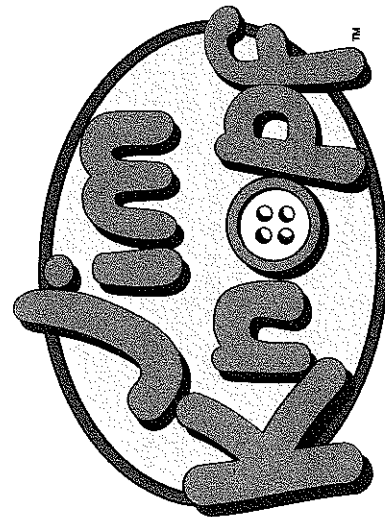


### Il traguardo

Se arrivi qui e hai Emma con te, sarai il vincitore della partita. Non serve che tiri il numero preciso con il dado.

# Jim Knopf's

# Abenteuerspiel



TM and © 1999 Saban Entertainment Inc., Saban International N.V., Saban International Paris, Animation Ciné-Gruppe J.B., Inc. and TF1. Based on animated television series co-produced by Saban and EM.  
Underlying property owned by K.Thienemanns. All Rights Reserved.  
Lizenz durch EM.TV & Merchandising AG

D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.  
F Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.  
I Giocattolo non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi per le sue stesse caratteristiche.

© 1999 Jumbo International, Amsterdam.  
<http://www.jumbo.nl>

<http://www.jumbo-spiele.de>

Spielregeln \* Règles du jeu  
Regolamento

00295



## JIM KNOPF'S ABENTEUERSPIEL

D

### Inhalt:

4 Spielfiguren und 4 Halter in verschiedenen Farben (rot, gelb, grün und blau), 1 Würfel, 1 Spielbrett, 1 Spielfigur „Lokomotive Emma“ und 1 Halter (grün)

### Spielziel:

Du gehst mit Jim, Lukas und Emma auf große Fahrt und versuchst, als Erster die Prinzessin LiSi zu befreien! Dabei musst du aber gut aufpassen, dass du die Lokomotive Emma nicht verlierst. Befindet sich Emma einmal nicht in deinem Besitz, musst du über das Zielfeld zurückgehen und sie einem anderen Spieler abnehmen. Denn nur zusammen mit Emma kannst du das Spiel zu Ende spielen und gewinnen.

### Spielvorbereitungen:

Löse die Spielfiguren vorsichtig aus dem Rahmen und stecke sie in die Halter. Jeder wählt eine Farbe und setzt seine Spielfigur auf Lummerland. Dort befindet sich das Startfeld. Die Lokomotive Emma wird neben das Spielbrett gestellt. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.

### Spielverlauf:

Wirf den Würfel und setze deine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl vorwärts. Auf einem Feld dürfen mehrere Figuren zu stehen kommen. Kommst du auf ein Feld zu einem Spieler, der gerade die Lokomotive Emma besitzt, darfst du sie ihm abnehmen. Du bist der neue Besitzer und stellst die Lok vor dir ab.

Einige Felder auf dem Spielplan fordern dich auf, einen Mitspieler einzuladen, mit seiner Spielfigur auf dein Feld zu kommen. In diesem Fall bleibt die Lokomotive Emma aber weiter bei dir und wechselt nicht den Besitzer.

### Spielende:

Du kannst die Prinzessin LiSi nur befreien, wenn du die Lokomotive Emma bei dir hast. Dabei ist es nicht wichtig, dass du nach deinem letzten Wurf mit dem Würfel direkt auf dem Zielfeld landest.



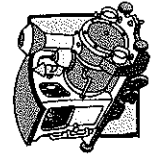
### Zielfeld

Wenn du kurz vor dem Zielfeld angekommen bist, aber leider die Lokomotive Emma nicht besitzt, gilt folgendes:

- Die geworfene Augenzahl auf dem Würfel würde dich genau auf das Zielfeld bringen. Ohne Emma geht dies jedoch nicht, also bleibst du stehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Die geworfene Augenzahl auf dem Würfel würde dich über das Zielfeld hinaus bringen. Ohne Emma kannst du jedoch das Spiel noch nicht gewinnen. Du führst deine Figur daher bis auf das Zielfeld und gehst dann die überzähligen Schritte rückwärts auf dem Spielfeld. Kommst du dabei auf das Feld eines Mitspielers, dem die Lokomotive Emma im Moment gehört, darfst du sie ihm abnehmen.

In der nächsten Runde kannst du erneut versuchen, das Zielfeld zu erreichen.

## Die Bedeutung der besonderen Spielfelder:



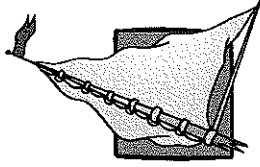
### Emma

Der erste Spieler, der auf ein Feld mit der Illustration „Lokomotive Emma“ kommt, nimmt die Spielfigur der kleinen Lokomotive und stellt sie vor sich hin. Während des Spiels fährt Emma dann zwischen den Spielern hin und her. Wichtig ist, dass die Spieler nur zusammen mit Emma das Zielfeld erreichen und das Spiel gewinnen können.



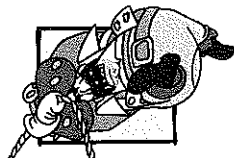
### Prinzessin LiSi

Du möchtest so schnell wie möglich zu LiSi gelangen, um sie zu retten. Noch 1 x würfeln.



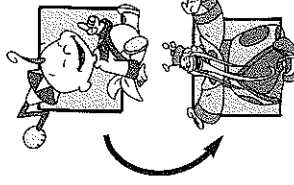
### Emma's Segel

Emma's Segel ist gerissen. Lukas versucht, ein neues zu bekommen. Das braucht Zeit. 1 x aussetzen.



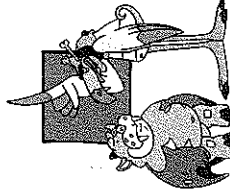
### Piraten der Wilden 13

Du wirst von den Piraten der Wilden 13 gefangengenommen und musst am Seil heruntersteigen.



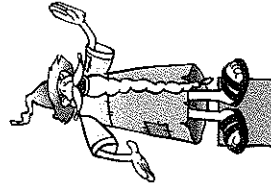
### Ping Pong

Ping Pong hilft, wo er kann und Jim und Lukas begegnen dem Kaiser Pung Ging. Sie sind so begeistert, dass sie noch einen Mitspieler einladen, dazuzukommen. Ein beliebiger Spieler darf mit seiner Spielfigur auf das Feld mit Pung Ging mitgehen.



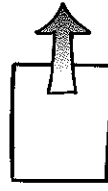
### Rataglok und Acrapuk

Die Helfer-Drachen von Frau Mahizahn haben dich gesehen. Du versuchst dich zu verstecken und setzt eine Runde aus.



### Tur Tur

Zu zweit geht alles besser. Das findet auch Herr Tur Tur. Du kannst einen Mitspieler nach deiner Wahl einladen, mit seiner Spielfigur auf dein Feld zu kommen.



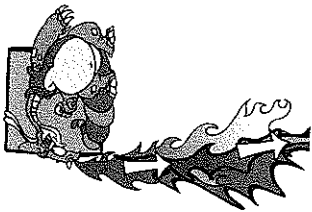
### Krone der Welt

Was jetzt! Die Idee von Pi Pa Po über die „Krone der Welt“ zu gehen, bringt dich LiSi kein Stück näher. Folge den Pfeilen und geh den Weg wieder zurück.



### Eingang nach Kummerland

Du hast Angst so ganz allein Kummerland zu betreten. Bitte einen Mitspieler dich zu begleiten und mit seiner Spielfigur auf dein Feld zu kommen.



**Frau Mahlzahn spielt Feuer**  
An Frau Mahlzahn kommt so niemand vorbei. Folge den Pfeilen und geh zurück.



**Zielfeld**  
Wer hier zusammen mit Emma ankommt, hat das Spiel gewonnen. Ohne Emma musst du noch weiter spielen und es erneut versuchen.



## JIM BOUTON - JEU D'AVENTURES

### Contenu :

4 figurines et 4 petits supports de différentes couleurs (rouge, jaune, vert et bleu), 1 dé, 1 plateau de jeu, 1 locomotive EMMA et un support vert

### But du jeu

A toi maintenant de vivre les aventures de Jim Bouton et d'essayer de libérer en premier la princesse LISI ! Fais bien attention toutefois d'avoir à ce moment-là la locomotive Emma en ta possession. Si tu n'as pas Emma avec toi, tu devras alors reculer sur le plateau de jeu et essayer de prendre Emma à un autre joueur. Car c'est seulement avec Emma que tu pourras terminer la partie et la gagner.

### Avant de commencer

Retire délicatement les figurines du cadre et place-les dans les supports. Chacun choisit une couleur et place sa figurine sur "Lummerland". C'est la case de départ. Place la locomotive Emma à côté du plateau de jeu. Le joueur le plus jeune peut commencer.

### Déroulement du jeu

Lance le dé et déplace ton pion du nombre de cases indiqué par le dé. Si tu obtiens un six, tu peux relancer encore une fois le dé. On a le droit d'être à plusieurs sur la même case. Si tu tombes sur la case d'un joueur qui possède Emma, tu lui prends alors la locomotive. Le joueur qui détient Emma place la locomotive devant lui, à côté du plateau de jeu. Sur différentes cases, tu peux demander à un autre joueur de se mettre à côté de toi. Dans ces cas-là, Emma ne change pas de propriétaire et la locomotive continue donc d'appartenir au joueur qui l'avait déjà.

### Fin du jeu

Tu ne peux libérer la princesse LISI que si tu as Emma avec toi. Il n'est alors pas nécessaire que tu arrives exactement sur la case d'arrivée.

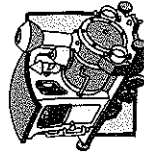


**Case d'arrivée Jim, Luc et LISI fous de joie**  
Si tu te trouves sur les dernières cases et que tu n'as PAS Emma, alors il te faut appliquer les 2 règles suivantes :

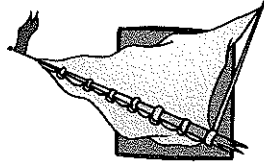
- Si tu obtiens le nombre exact qui te permet d'arriver directement à la fête, tu restes là où tu es et ton tour est fini.
- Si tu obtiens un chiffre plus élevé, rends-toi d'abord à la case d'arrivée et puis continues de compter en reculant. Si tu arrives à côté de quelqu'un qui possède Emma, tu la lui prends. Si tu tombes sur la case Emma, tu prends alors la locomotive au joueur qui la possède à ce moment-là.

Lois de ton prochain tour, tu pourras essayer de terminer le jeu.

### Signification des différentes cases :



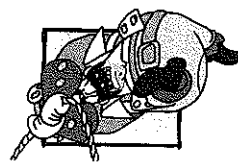
**Emma**  
Prends la locomotive Emma et place-la devant toi. Pendant la partie, Emma passe donc d'un joueur à l'autre. Tout l'art consiste à arriver avec Emma à la fête des fiançailles.



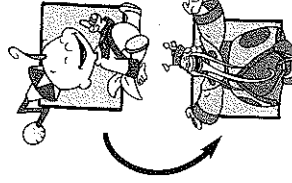
**La bâche d'Emma**  
À cause de la tempête, Emma a perdu la bâche. Luc en fabrique une nouvelle mais cela te coûte un tour.



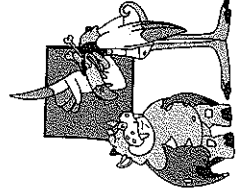
**Princesse LISI**  
Tu veux libérer LISI le plus vite possible. Lance le dé encore 1 fois.



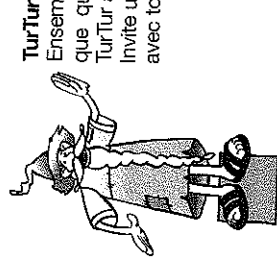
**Les 13 pirates**  
Tu es fait prisonnier par les pirates. Pendant ce même tour, tu dois reculer le long de la corde.



**Ping Pong**  
Ping Pong t'aide à rencontrer l'empereur de "Mandala" Ping Ging. Tu es tellement heureux que tu demandes à un autre joueur de t'accompagner. Ensemble, vous pouvez aller sur la case avec l'illustration de Ping Ging.



**Fataglok et Acrapuk**  
Les valets du dragon Madame "Mahlzahn" t'ont vu. Tu te caches et tu restes invisible jusqu'au prochain tour inclus.



**TurTur**  
Ensemble c'est plus sympathique que tout seul. Et monsieur TurTur adore avoir de la visite. Invite un autre joueur à venir avec toi sur cette case.

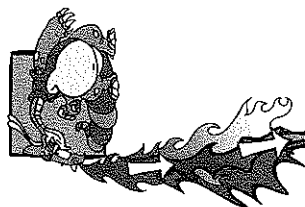
### "Krone der Welt"

Que faire maintenant ? Tu as bien sûr échappé à PAPAo, mais le chemin au-dessus des montagnes n'a fait que t'éloigner davantage de LiSi. Fais demi-tour, suis le chemin indiqué par les flèches et rejoins la case où tu peux demander conseil.



### "Kummerland"

Tu n'oses pas rentrer dans "Kummerland" tout seul. À deux, tu as moins peur. Demande à un autre joueur de te rejoindre sur cette case.



### Madame "Mahzahn" crachant du feu

Tu ne peux pas passer devant ce méchant dragon. Fais demi-tour, suis le chemin indiqué par les flèches et réessaye encore une fois.



### Case d'arrivée Jim, Luc et LiSi fous de joie

Si tu tombes dessus (tu n'as pas besoin de tomber exactement dessus avec le résultat du dé), et si tu as Emma avec toi, alors tu as gagné la partie.



## JIM BOTTONE - GIOCO D'AVVENTURA

### Contenuto:

4 figure-pedina e 4 supporti di diverso colore: rosso, giallo, verde e blu, 1 dado, 1 tabellone, La locomotiva EMMA col relativo supporto verde

### Scopo del gioco:

Vivi le avventure di Jim Bottone e prova a liberare per primo la principessa LiSi. In quel momento devi tuttavia avere la locomotiva Emma. Se non ce l'hai, devi tornare indietro sul piano di gioco e provare a portarla via agli altri giocatori. Solamente insieme ad Emma potrai terminare il gioco e vincere.

### Prima di iniziare:

Staccate con attenzione le figure dalla cornice e disponetele nei supporti. Ogni giocatore sceglierà quindi un colore e disporrà la propria figura su "Lummerland". Questo è il punto d'inizio. Mettete la locomotiva Emma accanto al tabellone. Inizia il giocatore più giovane.

### Il gioco

Tira il dado e fai avanzare la tua pedina di un numero di caselle pari a quello indicato dal dado. Se ottieni il numero sei, puoi tirare una seconda volta. 2 o più giocatori possono stare sulla stessa casella. Chi affianca un giocatore in possesso di Emma, gli porta via la locomotiva. Il giocatore in possesso di Emma, mette la locomotiva davanti a sé, accanto al piano di gioco. Su varie caselle hai la possibilità di chiedere ad un altro giocatore di raggiungerli. Attenzione: in questo caso Emma non cambierà proprietario e quindi rimarrà in possesso dello stesso giocatore.

### La fine del gioco

Potrai liberare LiSi solamente se avrai Emma accanto a te. Non avrai bisogno di tirare il numero esatto per arrivare al traguardo.



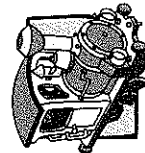
### Il traguardo

Se ti trovi su una delle ultime caselle e NON sei in possesso di Emma, devi attenerti alle 2 regole seguenti:

- se, tirando il dado, ottieni il numero esatto per arrivare alla festa, allora devi rimanerci e il tuo turno termina;
- se tiri un numero più alto, avanzi fino al traguardo per poi indietreggiare contando il resto. Se finisci per affiancarti ad un giocatore in possesso di Emma, puoi portargliela via.

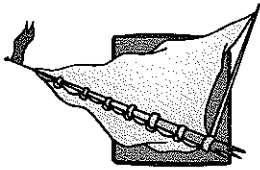
Nel turno successivo potrai provare a portare a termine il gioco.

### Il significato delle diverse caselle:



#### Emma

Prendi la locomotiva Emma e mettila davanti a te. Durante il gioco Emma andrà avanti e indietro tra i giocatori. L'abilità consisterà nell'arrivare alla festa di fidanzamento con Emma.



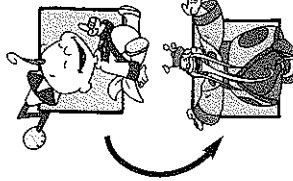
#### La vela di Emma

Durante la tempesta Emma ha perduto la sua vela. Luc ne fa una nuova, ma questo ti costa un giro.



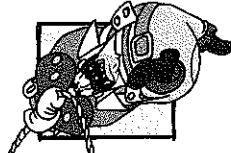
#### Principessa LiSi

Vuoi liberare LiSi il più presto possibile. Tira ancora una volta.



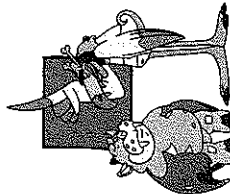
#### Ping Pong

Ping Pong ti aiuterà ad incontrare l'imperatore di "Mandala", Pung Ging. Sei così felice che chiedi ad uno dei giocatori di accompagnarti. Potrete andare insieme nella casella con l'illustrazione di Pung Ging.



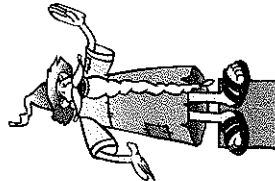
#### I 13 pirati

Vieni catturato dai pirati. Durante questo stesso turno devi tornare indietro camminando sulla fune.



#### Fataglok e Acrapuk

I servitori della dragonessa, Signora "Mahzahn", ti hanno visto. Ti nascondi e rimani invisibile fino al tuo turno successivo.



#### TurTur

Meglio essere in compagnia che da soli. E il signor TurTur trova che sia molto piacevole ricevere visite. Invita un altro giocatore a venire a trovarti su questa casella.