

**Rätsel Lösungen:**

1. Ball	11. Tisch	21. Sofa
2. Wasser	12. Bürste/Besen	22. Bett
3. Tasche	13. Eimer	23. Teppich
4. Auto	14. Fahrrad	24. Haarbürste
5. Türe	15. Schuhe	25. Vorhang/Rollo
6. Zahnpasta	16. Telefon	26. Spiegel
7. Sessel/Stuhl	17. Lampe	27. Zaun
8. Blumen	18. Fernseher	28. Schubkarre
9. Treppe	19. Kissen	29. Spaten
10. Baustein	20. Spülbecken	30. GartenSchlauch



**Und zuletzt:**

Geeignet für Spieler im Alter von 3 bis 8 Jahren, 1 oder mehrere Spieler  
 Gotrovo ist eine lebhaftes Spiel und muss unter Aufsicht einer erwachsenen Person  
 gespielt werden. Wir raten dringend davon ab, eine Spur zu legen, bei der die Spieler  
 über Möbel klettern oder in oder nahe bei Umgebungen spielen müssen, welche  
 nicht sicher für sie sein könnten.



**Achtung! Erstickungsgefahr Kleinteile**



**Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren**

**Entspricht den Sicherheits -Vorschriften von EN71, CSPC und ASTM F963**

Diese Anleitung enthält wichtige Informationen und sollte für zukünftige  
 Verwendung aufbewahrt werden.

Um diese Anleitung in Französisch, Englisch oder Spanisch Besuch [www.gotrovo.uk](http://www.gotrovo.uk)  
 downloaden

**Kein Teil von GOTROVO darf kopiert oder nachgebildet werden ohne die ausdrückliche  
 Genehmigung der Urheber.**

Willkommen bei Gotrovo, dem Schatzsuche-Familienspiel. Wir hoffen, dass dieses  
 Spiel Ihnen viele Stunden Spass bringen wird!

Das Ziel des Spiels ist einfach: man folgt der Spur der Hinweise, um am Schluss zum  
 Schatz zu gelangen und unterwegs Goldmünzen zu sammeln.

**Zielsetzung:** Die Spieler folgen einer Spur von Hinweisen in Bild, Wort, Rätsel oder  
 Rollenspiel. Sobald sie eine Hinweiskarte gefunden haben, heften sie diese an die  
 Schatzkarte. Gleichzeitig sammeln sie Goldmünzen für die Beutetasche. Das Spiel  
 endet, wenn einer oder mehrere Spieler den Schatz-Barren am Ende der Spur  
 gefunden haben.

**Inhalt:**

- Schatzkarte (doppelseitig), sowie Blatt mit Klebe-Punkten
- 100 Hinweiskarten
- Beutetasche mit 10 Goldmünzen.
- Goldener Schatz-Barren

**Aufbau:** Vor dem ersten Spiel müssen die 20 Klebe-Punkte des **kleinen Blatts** den  
 Kreisen der beiden Seiten der Schatzkarte bei den Punkten 1-10  
 aufgeklebt werden.

Die Punkte des **grossen Blatts** müssen auf die Rückseite aller  
 Hinweiskarten geklebt werden, wie auf dem Diagramm gezeigt:



Created4Kids Limited.  
 Company No. 8263253

Corby Enterprise Centre, London Road,  
 Corby, NN17 5EU, United Kingdom.



[info@gotrovo.uk](mailto:info@gotrovo.uk)  
[www.gotrovo.com](http://www.gotrovo.com)



**Batch No. MAY2015-GO3CH**

### Farbkennzeichnung:

Gotrovo kann drinnen oder draussen durch einen oder mehrere Personen gespielt werden. Die Rückseiten der Hinweiskarten sind durch Farben gekennzeichnet, um die jeweilige Verwendung anzugeben. Rot: Spur draussen; blau: Spur drinnen; grün: Spur drinnen und draussen; Gold: für Rollenspiele/leere Karten zur Verwendung von eigenen Spuren.

### Spielvariationen

- o Alter 3+: Eine Spur mit Bilder-Hinweiskarten legen.
- o Alter 4 – 5: Die Text-Hinweiskarten (anstelle der Bilder) hinlegen. Leseanfänger können versuchen den Text zu verstehen und die Antwort anhand des Bildes auf der Rückseite zu kontrollieren.
- o Alter 5+: Eine Spur mit Rätsel-Karten legen (Die Rätsel-Lösungen sind auf der Rückseite dieser Gebrauchsanweisung erwähnt).
- o bei gemischtem Alter: eine Spur mit Rätsel-, Wort- und Bilder-Hinweiskarten legen, damit Teilnehmer verschiedenen Alters zusammen spielen können.
- o Eine eigene Spur erschaffen (siehe „Ideas and Goodies“ Seite von gotrovo.com)

### Rollenspiele:

Für dieses Spiel werden die Gold-Karten verwendet. Davon haben 10 erfundene Schauplätze. Teilnehmer, welche an Rollenspielen Spass haben, werden gerne einer erfundenen Spur folgen. Dieses Spiel sollte mit einer dieser 10 Schauplätzen beginnen und die Teilnehmer sollten ermutigt werden, den Schauplatz zu erraten: irgendwo zu Hause, im Garten oder sogar im Park? Dann sollten das Aussehen und die Töne dieses ausgedachten Schauplatzes entdeckt werden; z.B.: sich vor den Riesen verstecken, den Meerjungfrauen singen, der Prinzessin im Turm zuzurufen. Während der Spieler mit dem Rollenspiel beschäftigt ist, kann der nächste Hinweis in der Nähe versteckt werden. Nachdem ihn der/die Spieler gefunden haben, fängt das Spiel von vorne an. Man kann z.B. den/die Spieler fragen: „ Wo ist Sunset Bay? Wie kommt man dorthin?“ Die Rollenspiele werden fortgesetzt bis zum letzten Spielort, wo der Goldbarren schnell versteckt werden kann.

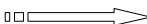

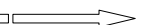




### Leere Karten:

Die leeren goldenen Hinweiskarten können für eigene Hinweise verwendet und auf die übliche Weise auf die Karte angebracht werden. Erfahrene Spieler können mit einem abwaschbaren Markierstift Rätsel oder Zeichnungen auf diesen Karten anbringen. Es kann auch eine Spur mit einem bestimmten Motto kreiert werden, z.B. mit Tieren. Eigene gedruckte Bilder können auch auf die Karten geklebt werden.

### Eine Spur legen:

1. Wählen Sie die Hinweiskarten nach dem Alter und den Fähigkeiten der Spieler und legen Sie die Reihenfolge fest. (10 Karten für eine lange Spur; 6 für eine kurze Spur)
2. Nun wird die erste Hinweiskarte auf die Position 1 der Karte geklebt.
3. Die zweite Hinweiskarte muss zusammen mit einer Goldmünze dort versteckt werden, wohin der erste Hinweis den/die Spieler geleitet hat.
4. Die dritte Hinweiskarte muss zusammen mit einer Goldmünze dort versteckt werden, wohin der zweite Hinweis den/die Spieler geleitet hat.
5. Dieser Ablauf ist bis zur letzten Hinweiskarte zu wiederholen.
6. Der goldene Barren ist bei der letzten Position zu verstecken. Zum Spass kann auch noch ein zusätzlicher Schatz (z.B. ein Spielzeug oder eine Leckerei) versteckt werden.
7. Die Karte mit der ersten Hinweiskarte kann jetzt dem/den Spielern übergeben werden, und das Spiel beginnt!

### Beispiel (kurze Spur):

- |      |                     |   |                                      |
|------|---------------------|---|--------------------------------------|
| I.   | Büchergestell-Karte |    | Karte auf Position 1 kleben          |
| II.  | Lampen-Karte        |    | auf Büchergestell verstecken         |
| III. | Bett-Karte          |    | bei der Lampe verstecken             |
| IV.  | Fenster-Karte       |  | auf dem Bett verstecken              |
| V.   | Fernseher-Karte     |  | beim Fenster/Fensterbrett verstecken |
| VI.  | Garderobe-Karte     |  | beim Fernseher verstecken            |
| VII. | -                   |  | den Goldbarren bei der Garderobe     |

### Unterhaltung für Gruppen oder

### Gesellschaften:

Gotrovo ist perfekt geeignet für Geburtstagfeste. Falls zwei Spuren legen und ein Team Rennen veranstalten wollen, besuchen Sie bitte gotrovo.com, um Informationen über unseren Aufrüstsatz für Partys zu erfahren. Er hat eine zusätzliche Karte, zusätzliche Goldmünzen und einen zusätzlichen Goldbarren.

