

Der schwarze Pirat

4232

Großes Spiel

Ein Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren
Spielidee & Illustration: Guido Hoffmann

Spielidee: Wer sammelt mit viel Geschick die meisten Goldmünzen ein?

Spielinhalt: 1 vierteiliger Spielplan, 1 Blasebalg, 1 Piratenschiff, 4 farbige Schiffe, 36 Goldmünzen, 1 weißer Fahnwürfel, 1 naturfarbener Windwürfel, 4 Säckchen, 1 Spielanleitung

Spieldauer: ca. 15 - 20 Minuten

Vorbereitung:

- Den Spielplan zusammenpuzzeln und in die Mitte legen
- Hellere Felder = Hafen; Inseln mit Hafen = Schatzinseln
- Auf jede Schatzinsel eine Goldmünze legen
- Piratenschiff in die Piratenbucht stellen (Insel mit Piratenflagge)
- Je Spieler ein Säckchen und ein farbiges Schiff nehmen
- Schiff auf die farblich passende Abbildung in der Mitte stellen

Spielablauf: Mit beiden Würfeln würfeln

• Immer zuerst den Fahnwürfel, dann den Windwürfel ausführen

Fahnwürfel:

- 1 Fahne = eine Goldmünze aus dem Vorrat auf die Insel der entsprechenden Fahnfarbe legen
- 2 Fahnen = Je eine Münze auf die beiden entsprechenden Inseln legen

Windwürfel:

- das Schiff und eine Zahl = eigenes Schiff mit dem Blasebalg bewegen: Blasebalg so oft drücken, wie die Zahl vorgibt.
 - Freien Hafen erreicht = alle Goldmünzen ins eigene Säckchen legen
- den Piraten und die Zahl Drei = schwarzes Piratenschiff mit dem Blasebalg bewegen: Blasebalg drei Mal drücken.
 - Freien Hafen erreicht = alle Goldmünzen ins eigene Säckchen legen
 - Anderes Schiff berührt = plündern: Der Besitzer des Schiffes nimmt drei Münzen aus seinem Säckchen und verteilt sie beliebig in seinen Händen. Der schwarze Pirat tippt auf eine Hand und bekommt alle darin liegenden Goldmünzen. Nach der Plünderung: Piratenschiff zurück in die Piratenbucht.

Spielende: Das Spiel endet, wenn alle Goldmünzen vom Spielplan eingesammelt wurden und auch der Vorrat aufgebraucht ist. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Goldmünzen einsammeln konnte.

Tipps und Besonderheiten:

- fördert die Auge-Hand-Koordination sowie vorausschauendes Denken



10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

ab