



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4174



Piraten-Pitt

Pete the Pirate • Pat le pirate • Piet Piraat



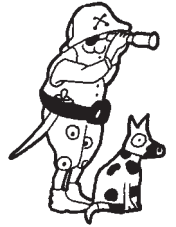
Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2000

Piraten-Pitt

Ein spannendes Gedächtnisspiel für **2 – 4 Matrosen von 6 – 99 Jahren.**



Spielidee: Wolfgang Kramer
Illustration: Renate Seelig
Spieldauer: ca. 15 - 20 Minuten

Der gefährliche Piraten-Pitt hat seine Schätze auf einer einsamen Insel versteckt. Vier mutige Matrosen machen sich auf den Weg, um sie zu finden und auf ihr Schiff zu bringen. Doch nur wer ein gutes Gedächtnis hat, kann die Schatzkiste mit der wertvollen Beute unbemerkt am plötzlich auftauchenden Piraten-Pitt vorbeischmuggeln ...

Spielinhalt:

- 1 Piraten-Pitt
- 4 Matrosen
- 4 Schatzkisten (mit je zwei Fächern)
- 20 Edelsteine = Schätze (5 Edelsteine je Farbe)
- 1 Spielplan
- 1 Sonderwürfel (Augenwürfel mit Piratensymbolen)

Spielziel:

Jeder Matrose versucht, so schnell wie möglich zu den Verstecken zu gelangen, die dort liegenden Schätze der eigenen Farbe einzusammeln und sicher zum Schiff zu bringen.

Aufgepasst:

Im Spiel müssen die Kinder gewitzt die Rollen wechseln:

- **Zeigt der Würfel Punkte**, so sind sie ein Matrose, der versucht, Schätze der eigenen Farbe einzusammeln, sie vor Piraten-Pitt zu verstecken und sie zum Schiff zu bringen.
- **Zeigt der Würfel ein Piratensymbol**, so sind sie Piraten-Pitt. Er verfolgt die Matrosen und versucht, sie am Einsammeln der Schätze zu hindern.

Spielvorbereitung:

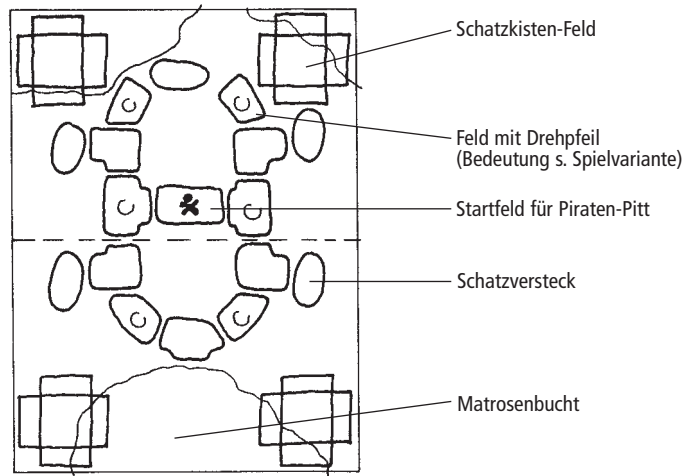
Wählt je eine **Matrosenfigur** aus und nehmt euch die **farblich passenden Edelsteine** und die entsprechende **Schatzkiste**. Verschließt eure Schatzkiste mit dem passenden Schiebedeckel. Spielen weniger als vier Kinder, so bleiben überzählige Matrosen, Kisten und Schätze in der Schachtel.

Kurzanleitung:
Schätze zum Schiff bringen

Matrosen, Schätze und Kiste auswählen

Wenn ihr den Deckel der eigenen Kiste aufschiebt, seht ihr, dass sie **zwei Fächer** hat. Diese Fächer werden euch später helfen, die Schätze an Piraten-Pitt vorbeizuschmuggeln.

Seht euch nun den Spielplan an:



Matrosen in die Bucht, Schätze auf Schatzverstecke, Pirat auf Mittelfeld, Schatzkisten platzieren

In der großen **Bucht** liegt das Schiff der Matrosen. Stellt eure **Matrosen** darauf. Die Bucht ist **Start- und Zielfeld** für die Matrosen. Verteilt die **Schätze** auf die Schatzverstecke: Legt einen eurer Edelsteine auf jedes der fünf Schatzverstecke. Setzt **Piraten-Pitt** auf das mit einem Piratensymbol gekennzeichnete **mittlere Lauffeld** – dieses Feld ist sein Startfeld. Schließt die eigene **Schatzkiste** und stellt sie auf eines der in den Spielplanecken abgebildeten **Schatzkisten-Felder**. Wählt das Schatzkisten-Feld, das eurem Sitzplatz jeweils am nächsten ist.

Achtung:

Auf einigen Wegfeldern sind **Drehpfeile** zu sehen: Diese Drehpfeile sind nur für die Spielvariante von Bedeutung – im Grundspiel werden sie nicht beachtet.

Würfel

Legt den **Würfel** bereit.

1 x würfeln:

Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und würfelt je einmal. Das jüngste Kind beginnt.

Würfel zeigt Punkte = Matrosen ziehen

Der **Würfel** zeigt **Punkte** (1, 2, 3, 4) oder das **Piratensymbol**. Er bestimmt,

Piratensymbol= Piraten ziehen

... ob du deinen Matrosen ziehen darfst, um die Schätze deiner Farbe einzusammeln (Punkte), oder ...

... ob du Piraten-Pitt spielst, um die anderen Matrosen am Einsammeln ihrer Schätze zu hindern (Piratensymbol).

Was erscheint auf dem Würfel?

Augenzahl gewürfelt: Matrose ziehen

Erscheint eine Anzahl Punkte auf dem Würfel?

Bewege deinen Matrosen in eine beliebige Richtung um die gewürfelte Anzahl. Du kannst dich jedoch auch entscheiden, Würfelpunkte verfallen zu lassen, ...

... z. B. um auf einem Schatzversteck stehen zu bleiben und den dort liegenden Schatz deiner Farbe einzusammeln.

Es gilt:

- Auf allen Feldern dürfen **mehrere Matrosen** gleichzeitig stehen.

- **Achtung:**

Auf und über das Feld, auf dem der **Pirat** steht, darfst du nicht ziehen!

Im Spielverlauf kann es vorkommen, dass der Pirat genau vor dem Schatzversteck steht, auf dem du dich befindest. Du bist nun solange eingeschlossen, bis das Piratensymbol gewürfelt wird und Piraten-Pitt weiterzieht.

- Auch das mittlere Feld (Startfeld des Piraten) dürfen die Matrosen betreten – natürlich nur, wenn Piraten-Pitt nicht dort steht.

Pirat = Hindernis

Matrose eingeschlossen

Wo landet dein Matrose?

- Auf einem **normalen Wegfeld**? Hier passiert nichts – gib den Würfel an das nächste Kind weiter.

- Auf einem **Schatzversteck**? Du darfst den dort liegenden **Schatz der eigenen Farbe** einsammeln und in deiner **Schatzkiste** verstauen. Öffne dazu **ein Fach** deiner Schatzkiste: Schiebe den Deckel so weit zur Seite, bis ein Fach offen ist.

Du darfst **nur ein Fach** öffnen und musst den eingesammelten Schatz sofort hineinlegen.

Liegt kein passender Schatz mehr auf dem Schatzfeld, kannst du leider nichts einsammeln.

Achtung:

Merke dir immer genau, in **welches Fach** du den Schatz legst, damit du ein **leeres Fach** zeigen kannst, wenn dir Piraten-Pitt begegnet (siehe „Piratensymbol“)!

Matrose auf Schatzversteck? Schatz nehmen, in 1 Fach der Kiste legen

Fach gut merken!

Schatz zur Matrosenbucht bringen oder weitersammeln?

Du darfst während des Spiels **jederzeit** zum Schiff in der **Bucht** zurücklaufen (überzählige Würfelpunkte verfallen). Ist dein Matrose dort angekommen, so öffnest du beide Fächer deiner Kiste, nimmst alle Schätze heraus und legst sie vor dir ab. Schließe die Kiste wieder. In der nächsten Runde kannst du dann erneut losziehen, um weitere Schätze einzusammeln.



Piratensymbol gewürfelt:
Pirat läuft 1, 2 oder 3 Felder

Pirat trifft fremden Matrosen:

1. Schatzkiste drehen

2. befragen

Schatzkiste öffnen:

leer = Glück

Tipp:

- Hast du aus Versehen in **beide Fächer** Edelsteine gelegt? Dann solltest du erst einmal zur **Matrosenbucht** zurücklaufen und deine Schätze in Sicherheit bringen, bevor Piraten-Pitt dich erwischt.

Erscheint das Piratensymbol auf dem Würfel?

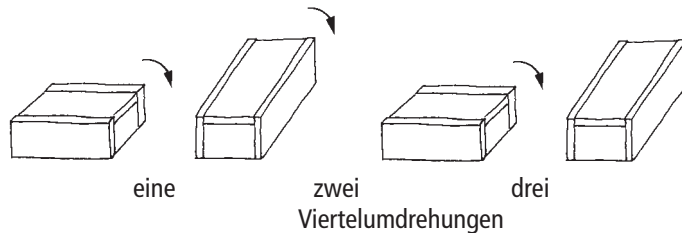
Du bewegst Piraten-Pitt. Wähle aus, ob du ihn **ein, zwei oder drei** Felder in eine beliebige Richtung setzen möchtest.

Es gilt:

- Piraten-Pitt darf **alle** Felder außer der Matrosenbucht betreten.
- Immer wenn er auf ein Feld zieht, auf dem sich ein oder mehrere Matrosen befinden, bleibt er stehen.

Trifft Piraten-Pitt am Ende des Zuges auf einen fremden Matrosen?

- Wenn du auf ein Feld ziehst, auf dem der Matrose eines anderen Kindes steht, schlüpfst du in die Rolle des Piraten, der auf seine Schätze aufpassen will:
- Zuerst **drehst** du die Schatzkiste des Kindes, dem der Matrose gehört, **langsam** um eine bis drei Viertelumdrehungen in eine Richtung. (Sieh dir dazu die Markierungen auf dem Spielplan an: Dort ist zu sehen, wie die Kiste platziert und gedreht werden muss.)



- **Achtung!** Beim Drehen müssen einige Dinge beachtet werden: Die Kiste muss **auf dem Spielplan** stehen bleiben. Sie darf nicht hochgenommen werden! Achte auch darauf, dass der Schiebedeckel **geschlossen** bleibt.

Durch das Drehen der Kiste versuchst du, ihre Besitzer/ihren Besitzer zu verwirren, denn sie/er muss sich das Fach merken, in dem der eigene Schatz versteckt ist!

Dann fragst du:

- „Hey, Matrose, hast du meinen Schatz gestohlen?“
Das befragte Kind **muss** jetzt die eigene **Schatzkiste öffnen**. Es schiebt den Deckel bis in die Mitte der Kiste und zeigt dir **ein Fach**. Es darf sich aussuchen, welches Fach es dir zeigt.
- **Ist das Fach leer?**
Das Kind hat Glück gehabt – es behält den gut versteckten Schatz weiterhin.

voll = Schätze zurückgeben

Pirat trifft eigenen Matrosen?

Pirat trifft mehrere Matrosen?

Drehpfeilfeld: Kiste drehen

Kiste drehen ... und auf den Kopf stellen

• Sind Schätze in dem Fach?

Das Kind hat leider Pech gehabt: Piraten-Pitt nimmt ihm die Schätze wieder ab. Nimm die Edelsteine, suche dir Schatzverstecke aus, auf denen kein Edelstein dieser Farbe mehr liegt und platziere sie dort.

Achtung: Auf jedem Schatzversteck darf nur ein Schatz jeder Farbe liegen.

Trifft Piraten-Pitt auf seinen eigenen Matrosen?

In diesem Fall geschieht nichts – das nächste Kind ist an der Reihe und würfelt.

Hält Piraten-Pitt auf einem Feld, auf dem mehrere Matrosen stehen?

Ist sein eigener Matrose unter diesen, so geschieht ihm nichts. Allen fremden Matrosen jedoch darfst du zuerst die Schatzkisten verdrehen und sie anschließend wie oben beschrieben befragen.

Spielende:

Wer als Erste/r alle fünf eigenen Schätze gesammelt und mit dem eigenen Matrosen in die große Bucht gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Spielvarianten:

Die Schatzsuche kann für ältere Kinder mit folgenden Regeln schwieriger gestaltet werden:

1. Landet ein Matrose auf einem Feld mit einem **Drehpfeil**, so darf er sofort die Kiste eines beliebigen Mitspielers **drehen** (eine bis drei Viertelumdrehungen, s. Spielplanmarkierungen).

oder

2. Ein Matrose, der auf einem **Drehpfeilfeld** landet, darf die Kiste eines Mitspielenden nicht nur drehen, sondern auch **auf den Kopf** stellen (= umdrehen). Die Kiste bleibt solange umgedreht stehen, bis ...
... sie erneut gedreht werden soll. Dann muss sie zuerst wieder richtig herum gedreht werden.
... das Kind, dem sie gehört, auf einem Schatzversteck landet, die Kiste wendet, den Schatz in eines der Fächer legt und die Kiste anschließend wieder richtig herum auf dem Schatzkisten-Feld platziert.

Pete the Pirate

An exciting memory game for **2 – 4 sailors**
ages **6 to 99**.

Author: Wolfgang Kramer
Illustrations: Renate Seelig
Length of the game: approx. 15 - 20 minutes.



Dangerous Pete the Pirate has hidden his treasure on a lonely island. Four brave sailors set off to find it and bring it to their ship. But only the one with a good memory will be able to smuggle the treasure chest with the precious booty back to the ship without being noticed by sneaky Pete the Pirate who always appears.

Contents:

- 1 pirate (Pete)
- 4 sailors
- 4 treasure chests (with two compartments each)
- 20 precious stones = treasure (5 stones of each colour)
- 1 game board
- 1 special die (dots and symbols of pirate)

Aim of the game:

Each sailor tries to get to the different hiding places as quickly as possible in order to collect the treasure of his or her color and take it safely to the ship.

Watch out:

During the game the players have to change roles in a clever way:

- **If dots are shown on the die**, the player is a sailor who tries to collect the precious stones of his or her color, hiding them away from the eyes of the pirate and taking them to his or her ship.
- **If the pirate is shown on the die**, the player becomes the pirate who is chasing the sailors and trying to hinder them from collecting the treasure.

Preparation:

Each player chooses a **sailor**, then takes the **precious stones** and the **treasure chest of the corresponding color**. Close the treasure chest with the corresponding sliding lid.

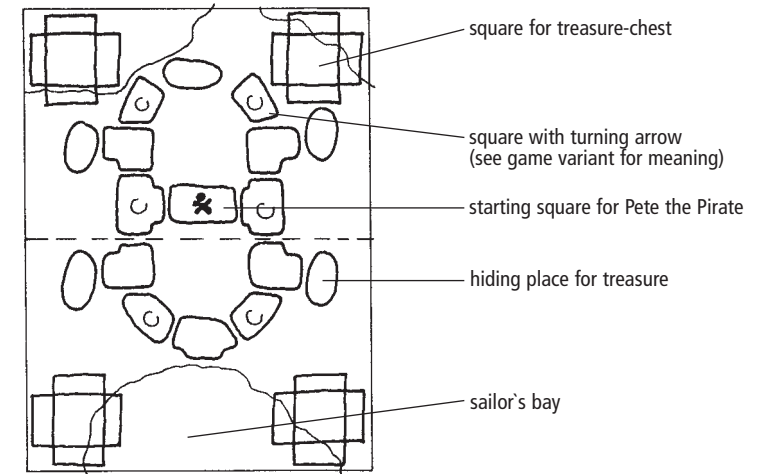
If there are less than four players, the sailors, chests and treasure stones not needed remain in the game box.

Short instructions:
get treasure to ship

choose sailor, precious stones and chest

Sliding open the lid of your chest you will see that there are **two compartments**. Thanks to these compartments you will later be able to smuggle the treasure stones past Pete the Pirate.

Now have a look at the game board:



sailors into bay

distribute precious stones between hiding places, pirate on center square, place treasure chests

The sailors' ship is anchored in the **bay**, put your **sailors** on it. The bay is their **starting and finishing square**.

Distribute the **treasure stones** between the hiding places. Each player places a precious stone on each of the five hiding places.

Place **Pete the Pirate** on the **square in the center** with the symbol of a pirate – this square is his starting square.

Close your **treasure chests** and place each of them on one of the **squares** outlined in the corners of the game board. Each player chooses for his or her chest the square closest to where he or she is sitting.

Note:

On some of the circuit squares you will notice **turning arrows**. These arrows are only used for a more difficult game variation, but not for the standard game.

die

Get the **die** ready.

throw the die

on the die appears:
dots = move sailor
pirate = move pirate

How to play:

The game proceeds in a clockwise direction and each player throws the die once. The youngest player begins.

On the **die** either appears a **number of dots** (1, 2, 3, 4) or the **symbol of the pirate** and thus determines whether ...

... you move your sailor and collect treasure stones of your color (dots on the die), or ...

... you play the role of Pete the Pirate and hinder the other sailors from collecting precious stones (symbol of pirate).

number of dots:
move sailor

pirate =
hindrance,
sailor confined

sailor on hiding
place: take
treasure and put
it in one
compartment of
chest

remember
compartment!

get treasure back
to bay or keep on
collecting?

If on the die appears ...

... a number of dots:

Move your sailor the corresponding number of squares in any direction. You can also decide not to use up the dots ...
... for example, in order to stop on a hiding place for the treasure and collect the precious stone of your color lying there.

The following applies:

- On all squares there can be **more than one sailor** at the same time.
- **Watch out:**
You can not move onto or past the square where the pirate is!
During the game it may happen that Pete stands on the square next to a hiding place on which you are at that moment. This means that you are confined to it until the symbol of the pirate appears again on the dice and the pirate moves on.
- The sailors may also step on the center square (= starting square for Pete) – but only if Pete is not there at the moment.

Where does your sailor land?

- **On an ordinary square?** Nothing happens – pass on the die to the next player.
- **On a hiding place for the treasure?** Then you can pick up the **precious stone of your color** and pack it away in your **treasure chest**. Slide the lid just far enough to open **one compartment** of your chest.
You may only open **one compartment** and put the treasure in there.
If there are no more precious stones of your color on the hiding place you, of course, cannot collect any.
Be careful:
Always remember in **which compartment** you put your precious stone so that you can show an **empty compartment** when you meet Pete (see "symbol of Pete the Pirate")

During the game you can decide to go back to the ship in the bay **at any moment** (once you reach the bay remaining dots of the dice cannot be used up). Once your sailor is there, you open both compartments of the chest, take out the precious stones and put them in front of you. In the next round you can start off again to gather more treasure stones.

Hint:

- If you have accidentally put precious stones in **both compartments**, you should walk back to the **bay** and get your stones to safety before Pete catches you.



die shows
pirate: pirate
moves 1, 2 or 3
squares

pirate meets
sailor of other
player:
1. turn treasure
chest

2. ask player

open chest:

empty = lucky

full = return
treasure

pirate meets his
own sailor

If the die shows the symbol of the pirate:

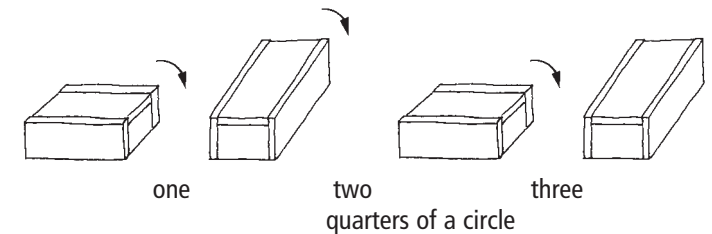
Now you move Pete the Pirate. Decide whether you want to move him **one, two or three** squares in any direction.

The following applies:

- Pete the Pirate can step on **all** squares except the bay of the sailors.
- Each time he moves on a square with one or more sailors on it, he stops there.

If Pete meets a sailor of another player by the end of his move,

- you play the role of a pirate who wants to keep a close eye on his treasure:
- You **first** turn the treasure chest of the player to whom this sailor belongs **slowly** a quarter of a turn in one direction (look at the indications on the game board: they show how the chest has to be placed and turned).



- **Watch out:** When turning the chest you have to make sure the chest remains **on the game board**. It should not be lifted! Also make sure that the lid remains **closed**.

By turning the chest you try to confuse its owner because he or she has to remember where the compartment with the treasure is!

• **Then you ask:**

"Hey, sailor, have you stolen my treasure?"

The sailor in question **has to open** his or her treasure chest sliding the lid halfway open and showing you **one compartment**. He or she can decide which compartment to show.

- **If the compartment is empty, ...**
... the player is lucky and keeps the well-hidden treasure.
- **If there are treasure stones in the compartment, ...**
... the player has bad luck and Pete the Pirate takes away the treasure and distributes the precious stones back among the hiding places with no stones of this color.

Note: There can be only one stone per color on each hiding place.

If Pete the Pirate meets 'his own' sailor, ...

... nothing happens – it's the next player's turn to throw the die.

pirate meets
other sailors

If Pete stops on a square with more than one sailor, ...
... including 'his own', nothing will happen to your own sailor. But you can turn around the treasure chest(s) of the other player(s) and question them as described above.

End of the game:

The first player to collect all five precious stones and bring back his or her sailor to the bay, wins the game.

Game Variations:

The search for treasure can be made more difficult for older players in the following way:

1. If a sailor lands on a square with a **turning arrow**, he or she may immediately **turn** the treasure chest of any other player (from one quarter up to three quarters of a circle following the indications of the game board),

or

2. he or she cannot only turn around but also **turn** the treasure chest of any other player **upside down**. The chest stays in this position until ...

... it has to be turned again and so has to be put right side up first,

or

... until its player lands on a treasure hiding place and thus can put it right side up in order to place the collected precious stone in one of the compartments and put the chest back on its square on the game board.

turning arrow:
turn chest

turn chest and
turn it upside
down

Jeu Habermab N° 4174

Pat le pirate



Un captivant jeu de mémoire, pour 2 à 4 joueurs
de 6 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Kramer
Illustration : Renate Seelig
Durée du jeu : env. 15 – 20 minutes

Le dangereux pirate Pat a caché ses trésors sur une île déserte. Quatre courageux matelots se mettent en route pour aller les chercher et les ramener sur leur bateau. Seul celui qui a bonne mémoire pourra faire passer le coffre contenant le précieux butin devant le pirate Pat, qui fait soudain apparition, sans que celui-ci ne s'en aperçoive ...

Contenu du jeu :

- 1 pirate Pat
- 4 matelots
- 4 coffres (avec chacun deux compartiments)
- 20 pierres précieuses = trésors (5 pierres d'une couleur)
- 1 plateau de jeu
- 1 dé (points et symboles du pirate)

But du jeu :

Chaque matelot se dépêche d'aller aux cachettes pour y prendre les trésors de sa couleur et essaie de les ramener au bateau sans rencontrer d'obstacles.

Attention :

Les joueurs doivent inverser leurs rôles au cours du jeu :

- **Si le dé tombe sur les points**, les joueurs sont alors un matelot qui essaie de récupérer les trésors de sa couleur et de les faire passer en cachette devant le pirate Pat pour les amener au bateau.
- **Si le dé tombe sur le symbole du pirate**, les joueurs sont alors le pirate Pat. Celui-ci poursuit les matelots et essaie de les empêcher de récupérer les trésors.

Préparatifs :

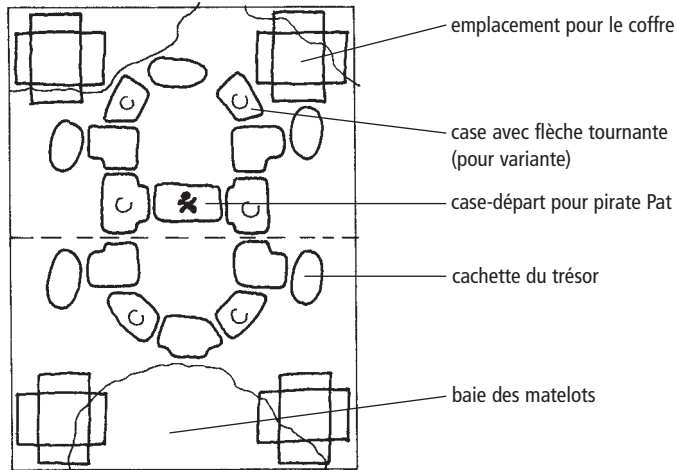
Chacun choisit un **matelot**, les **pierres précieuses de la couleur correspondante** et le **coffre correspondant** et ferme celui-ci. S'il y a moins de quatre joueurs, les matelots, coffres et pierres précieuses en trop restent dans la boîte. En faisant coulisser le couvercle de votre coffre pour l'ouvrir, vous vous

Règle résumée :
amener les
trésors au bateau

choisir un
matelot, les
trésors et le
coffre

apercevrez qu'il y a **deux compartiments**. Ces compartiments vont servir de cachette pour faire passer les trésors devant le pirate Pat sans que celui-ci ne s'en aperçoive.

Regardez bien le plateau de jeu :



matelots dans la baie, trésors posés sur les cachettes, pirate sur case centrale, poser les coffres

Les matelots ont jeté l'ancre dans la grande **baie**. Y poser les **matelots**. La baie est la **case de départ et d'arrivée** des matelots. Répartir les **trésors** sur les cachettes correspondantes. Chaque joueur pose une de ses pierres sur chacune des cinq cachettes. Poser le **pirate Pat** sur la **case centrale** marquée du symbole du pirate : cette case est la case de départ du pirate Pat. Fermer les **coffres** et poser chacun d'eux sur les **emplacements** marqués dans chaque coin du plateau de jeu. Chaque joueur choisit l'emplacement du coffre situé le plus près de la place où il est assis.

Attention :

Sur quelques-unes des cases, il y a une **flèche tournante** : cette flèche concerne seulement la variante et n'a pas d'importance pour le jeu de base.

dé

Préparer le dé.

lancer le dé

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre et lancer le dé une fois. Le joueur le plus jeune commence.

Selon si le **dé** tombe sur les **points** (1, 2, 3, 4) ou sur le **pirate**, cela détermine

... si tu as le droit d'avancer ton matelot pour aller chercher les trésors de ta couleur (points) ou ...

... si tu joues le rôle du pirate Pat pour empêcher les autres matelots de récupérer leurs trésors (symbole du pirate).

Sur quelle face le dé est-il tombé ?

points :
avancer le
matelot

Sur les points ?

Avance ton matelot du nombre de points correspondants dans le sens que tu veux. Tu peux aussi avancer d'un nombre de points inférieur à celui sur lequel le dé est tombé

... p. ex. pour rester sur une case-cachette et récupérer le trésor de ta couleur qui est dessus.

N.B.

- **Plusieurs matelots** ont le droit d'être en même temps sur une case.

- **Attention :**

Tu n'as pas le droit d'aller sur une case où se trouve le **pirate** ni de passer par-dessus cette case.

Pendant le jeu, il pourra arriver que le pirate soit juste devant la cachette du trésor où tu te trouves. Tu devras rester enfermé dans cette case jusqu'à ce que le dé tombe à nouveau sur le symbole du pirate et que celui-ci soit déplacé.

- Les matelots ont aussi le droit d'aller sur la case du milieu (case-départ du pirate), mais seulement s'il n'y est pas lui-même.

pirate = obstacle

matelot enfermé

Sur quelle case se retrouve ton matelot ?

- Sur une **case normale** ? Il ne se passe rien. Donne le dé au joueur suivant.

- Sur une **case-cachette** ? Tu as le droit d'y prendre le **trésor de ta couleur** et de le mettre dans ton **coffre**. Pour cela, ouvre **un compartiment** de ton coffre : fais glisser le couvercle jusqu'à ce qu'un compartiment soit ouvert.

Tu ne dois ouvrir **qu'un seul compartiment**. Deposés-y le trésor que tu viens de récupérer.

S'il n'y a plus de trésor de ta couleur sur la case, tu ne peux malheureusement rien récupérer.

Attention :

Remarque bien dans **quel compartiment** tu as mis le trésor pour pouvoir montrer le **compartiment vide** au pirate Pat si tu devais le rencontrer (voir « symbole du pirate »).

matelot sur la case-cachette : prendre le trésor, le mettre dans un compartiment du coffre

Bien remarquer le compartiment !

Amener le trésor à la baie des matelots ou continuer la course aux trésors ?

Pendant le jeu, tu as le droit de revenir à **n'importe quel moment** à la baie où le bateau est ancré (les points en trop sont alors perdus). Une fois que ton matelot est arrivé au bateau, ouvre les deux compartiments de ton coffre, retire tous les trésors et pose-les devant toi. Referme le coffre. Quand ce sera à nouveau ton tour, tu pourras repartir à la recherche d'autres trésors.

Conseil :

- Si, par inadvertance, tu as mis des pierres précieuses dans les **deux compartiments**, retourne à la **baie des matelots** pour y mettre tes pierres en sûreté avant que le pirate Pat ne te rencontre.

Piet Piraat

Een spannend geheugenspel voor 2 – 4 matrozen van 6 – 99 jaar.

Spelidee: Wolfgang Kramer

Illustraties: Renate Seelig

Speelduur: ca. 15 - 20 minuten



De vervaarlijke Piet Piraat heeft zijn schatten op een onbewoond eiland verstopt. Vier dappere matrozen begeven zich op pad om ze te vinden en naar hun schip te brengen. Maar alleen wie over een goed geheugen beschikt, slaagt er in om de schatkist met de waardevolle buit ongemerkt langs de plotseling opduikende Piet Piraat te smokkelen...

Spelinhoud:

- 1 Piet Piraat
- 4 matrozen
- 4 schatkisten (elk met twee vakjes)
- 20 edelstenen = schatten (5 edelstenen per kleur)
- 1 spelbord
- 1 speciale dobbelsteen (met ogen en piratentekens)
- 1 spelhandleiding

Doel van het spel:

Elke matroos probeert om zo snel mogelijk bij de schatbergplaatsen te komen en de daar aanwezige schatten van zijn eigen kleur te verzamelen en veilig naar het schip te brengen.

Opgelet:

Tijdens het spel moeten de kinderen gewiekst van rol verwisselen:

- **Vertoont de dobbelsteen ogen**, dan zijn ze een matroos die probeert om de schatten van zijn eigen kleur te verzamelen, ze voor Piet Piraat te verstoppen en ze naar het schip te brengen.
- **Vertoont de dobbelsteen een piratenteken**, dan zijn ze Piet Piraat. Hij achtervolgt de matrozen en probeert ze dwars te zitten bij het veroveren van de schatten.

Spelvoorbereiding:

Iedereen kiest een **matroos** uit, samen met de **edelstenen van dezelfde kleur** en de bijbehorende **schatkist**. Sluit de schatkist met het bijbehorende schuifdeksel.

Doen er minder dan vier kinderen mee, dan blijven de overgebleven matrozen, kisten en schatten in de doos.

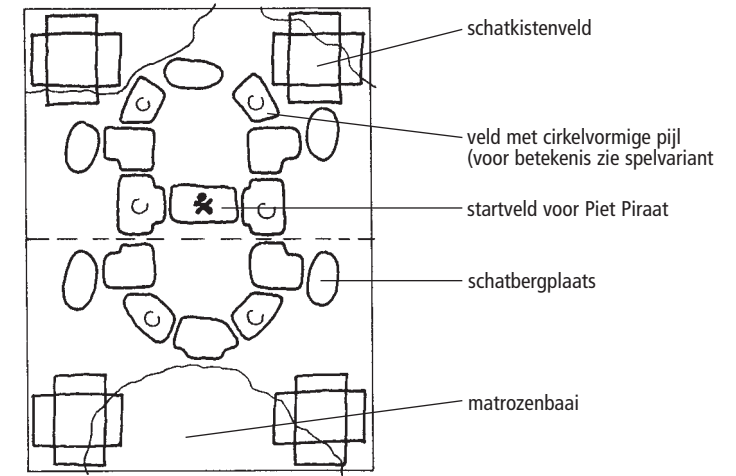
Als jullie het deksel van je eigen schatkist openschuiven, dan zien jullie dat

**Korte inleiding:
schaten naar het
schip brengen**

**Matrozen,
schaten en kist
uitkiezen**

deze **twee vakken** heeft. Deze vakken dienen straks om de schatten langs Piet Piraat te smokkelen.

Bekijken jullie nu eerst eens het spelbord:



Matrozen in de baai, schatten op schatbergplaatsen, piraat in het midden, schatkisten neerzetten

In de grote **baai** ligt het schip van de matrozen. Zet jullie **matrozen** hierop neer. Dit is het **begin- en eindpunt** voor de matrozen.

Verdeel de **schaten** over de schatbergplaatsen: ieder legt op elk van de vijf schatbergplaatsen een edelsteen.

Zet **Piet Piraat** op het met een piratenteken gemerkte **vak in het midden**. Dit veld is zijn startveld.

Doe je eigen **schatkist** dicht en plaats hem op één van de op het spelbord in de hoeken afgebeelde **schatkistenvelden**. Kies steeds het schatkistenveld dat het dichtst bij je zitplaats ligt.

Opgelet:

Er zijn een aantal velden, waarop een **cirkelvormige pijl** is te zien. Deze velden zijn alleen bij de spelvariant van betekenis; in het basisspel hoeft er geen rekening mee gehouden te worden.

Leg de **dobbelsteen** klaar.

Dobbelsteen

1 x gooien:

Ogen = matrozen verplaatsen

Piratenteken = piraat verplaatsen

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld en iedereen gooit telkens eenmaal met de dobbelsteen. De jongste mag beginnen.

De **dobbelsteen** geeft **ogen** (1, 2, 3, 4) aan, of het **piratenteken**. Hij bepaalt:

... of je je matroos mag verplaatsen en zo de schatten van jouw kleur kunt verzamelen (ogen)...

... of dat je voor piraat speelt en zo de andere matrozen bij het verzamelen van hun schatten probeert dwars te zitten (piratenteken).

Ogen gegooid:
matroos
verplaatsen

Piraat = hindernis

Matroos
opgesloten

Matroos op
schatbergplaats:
schat pakken, in
1 vak v/d kist
doen

Vak goed
onthouden!

Schat naar
matrozenbaai
brengen of verder
zoeken?

Wat vertoont de dobbelsteen?

Vertoont de dobbelsteen een aantal ogen?

Verplaats je matroos overeenkomstig het aantal gegooide ogen in een richting naar keuze. Je mag echter ook besluiten om een aantal ogen te laten vervallen ...

... b.v. om op een schatbergplaats te blijven staan en de daar aanwezige schat van jouw kleur binnen te halen.

Er geldt:

- Op alle velden mogen zich **meerdere matrozen** tegelijk bevinden.
- **Opgelet:**
Je mag niet op het veld waarop de piraat staat, terechtkomen of er overheen springen!
In de loop van het spel kan het gebeuren, dat de piraat zich precies voor de schatbergplaats bevindt, waar jij op staat. Dan zit jij net zolang opgesloten, tot het piratenteken wordt gegooid en Piet Piraat weer vertrekt.
- De matrozen mogen ook over het middelste veld (startveld van de piraat) heen lopen, maar natuurlijk alleen, als Piet Piraat daar niet staat.

Waar komt je matroos terecht?

- Op een **gewoon veld**? Dan gebeurt er niets; geef de dobbelsteen door aan het volgende kind.
- Op een **schatbergplaats**? Dan mag je de daar aanwezige **schat van je eigen kleur** oppakken en in je schatkist stoppen. Je maakt **één** van de **vakjes** van je **schatkist** open door het deksel tot aan het midden van de kist uit te schuiven zodat het vakje zichtbaar wordt. Je mag maar **één vakje** openmaken en je moet je zojuist veroverde schat er meteen in leggen.
Ligt er geen schat van jouw kleur meer in de schatbergplaats, dan kan je helaas ook niets verzamelen.

Opgelet:

Je moet steeds goed onthouden in **welk vak** je de schat legt, zodat je een leeg vak kan laten zien als je Piet Piraat tegenkomt (zie "piratenteken").

Gedurende het spel mag je **op elk ogenblik** naar het schip in de **baai** teruggaan (overgebleven ogen vervallen). Als je matroos daar is aangekomen, maak je allebei de vakken van je kist open, haal je alle schatten tevoorschijn en leg je deze voor je neer. Doe de kist weer dicht. Bij de volgende ronde kan je dan opnieuw eropuit trekken om nieuwe schatten te veroveren.

Tip:

- Heb je per ongeluk in **beide vakken** edelstenen gelegd? Dan kan je beter eerst naar de **matrozenbaai** teruggaan en je schatten in veiligheid brengen, voordat Piet Piraat je te pakken krijgt.



Piratenteken
gegooid: piraat
gaat 1, 2, 3
velden vooruit

Piraat komt
andere matroos
tegen:

1. schatkist
draaien

2. ondervragen

Schatkist
openen:

Leeg = geluk

Vol = schat
teruggeven

Vertoont de dobbelsteen het piratenteken?

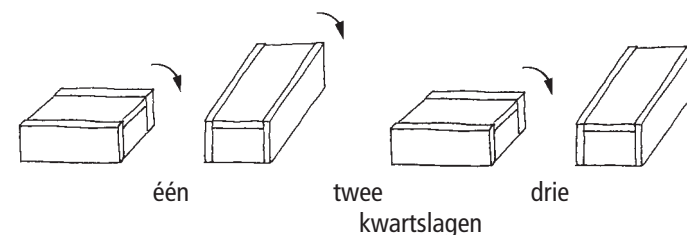
Dan speel je met Piet Piraat. Je mag kiezen of je hem **één, twee of drie** velden in willekeurige richting gaat verzetten.

Er geldt:

- Piet Piraat mag **alle** velden behalve de baai van de matrozen betreden.
- Wanneer hij langs een veld komt waar zich één of meerdere matrozen bevinden, blijft hij daar staan.

Komt Piet Piraat tijdens zijn beurt een matroos van één van de andere kinderen tegen?

- Als je op een veld terechtkomt, waar een matroos van een ander kind staat, kruip je in de huid van de piraat, die op zijn schatten wil passen:
- Om te beginnen **draai** je de schatkist van het kind aan wie de matroos behoort, **langzaam** één tot drie kwartslagen in het rond (volg hiervoor de aanwijzingen op het spelbord: daar is aangegeven hoe de kist moet worden neergezet en rondgedraaid).



- **Opgelet:** Bij het draaien moet er op een paar dingen worden gelet: De kist moet **op het spelbord** blijven staan. Hij mag niet worden opgetild! Let er ook op, dat het deksel van de kist **gesloten** blijft.

Door de kist rond te draaien, probeer je z'n eigena(a)r(es) in de war te brengen, want hij/zij moet zich het vak zien te herinneren waarin de schat verstopt zit!

- **Vervolgens vraag je:**

"Zeg matroos, heb jij mijn schat gestolen?"

Het ondervraagde kind is nu verplicht om zijn **schatkist open te maken**.

Het schuift het deksel open tot aan het midden van de kist en laat jou **één van** de vakken zien. Het mag zelf bepalen, welk vak het laat zien.

- **Is het vak leeg?**

Het kind heeft geluk gehad. Het mag de goed verstopte schat houden.

- **Zitten er schatten in het vak?**

Het kind heeft helaas pech gehad. Piet Piraat neemt het de schatten weer af. Haal de edelstenen tevoorschijn en kies voor

elke steen een schatbergplaats uit, waar geen edelsteen van die kleur meer ligt. Leg hem daar neer.

Opgelet: Op elke schatbergplaats mag van iedere kleur maar één schat liggen.

Piraat komt eigen matroos tegen?

Komt Piet Piraat zijn eigen matroos tegen?

In dat geval gebeurt er niets; het volgende kind is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Piraat komt meerdere matrozen tegen?

Houdt Piet Piraat halt op een veld waar meerdere matrozen staan?

Zit je eigen matroos daartussen, dan gebeurt hem niets. Van alle andere matrozen mag je echter eerst al hun schatkisten verdraaien en hen vervolgens zoals boven beschreven ondervragen.

Einde van het spel:

Wie als eerste z'n vijf eigen schatten heeft veroverd en z'n eigen matroos naar de grote baai heeft teruggebracht, heeft gewonnen.

Spelvarianten:

Het schatzoeken kan voor al wat grotere kinderen met de volgende regels wat moeilijker worden gemaakt:

1. Komt een matroos op een veld terecht met een **cirkelvormige pijl**? Dan mag hij vervolgens de kist van een medespeler naar keuze **verdraaien** (één tot drie kwartslagen, zie merktekens op het spelbord).

of

2. Een matroos die op een **pijlveld** terechtkomt, mag de kist van een zijn medespelers niet alleen ronddraaien, maar ook nog eens **op z'n kop zetten** (= omkeren). De kist blijft net zolang omgekeerd staan, totdat...

... deze opnieuw moet worden verdraaid. Dan moet hij eerst weer in zijn juiste stand worden geplaatst.

...de eigenaar van de kist op een schatbergplaats terechtkomt, de kist omkeert en de schat in één van de vakken doet, waarna de kist opnieuw met het deksel naar boven op het schatkistveld wordt neergezet.

Cirkelvormige pijl: kist draaien

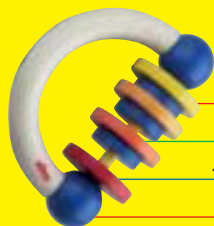
Kist draaien en op z'n kop zetten

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken





Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden





Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers



 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, accessories to delight, jewelry, gifts and much more. Because diminutive explorers need big ideas.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

HABA®

Habermaab GmbH • Erfinder für Kinder • Postfach 11 07 • 96473 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 31787



Instrucciones de juego • Istruzioni per il gioco •
Instrução de jogo • Spillevejledning

4174

Piraten-Pitt



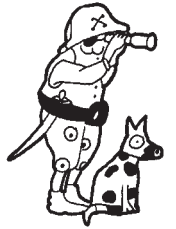
Pedro el Pirata • Piero il pirata •
Pirata Pitt • Piraten Pitt



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2000

Pedro el Pirata

Un juego apasionante que fomenta la memoria para
2 - 4 marineros a partir de 6 años.



Concepto del Juego: Wolfgang Kramer

Ilustraciones: Renate Seelig

Duración del Juego: de 15 a 20 minutos

El peligroso Pirata Pedro ha escondido sus tesoros en una isla solitaria. Cuatro marineros valientes se han puesto en camino para encontrarlos y llevárselos al barco. Pero atención, porque sólo aquel que tenga buena memoria podrá coger los valiosos tesoros sin que Pedro el Pirata lo vea...

Contenido el Juego:

- 1 Pedro Pirata
- 4 marineros
- 4 cofres (cada uno con dos compartimentos)
- 20 piedras preciosas = tesoros (5 de cada color)
- 1 tablero
- 1 dado especial (con símbolos de pirata)

Objetivo del Juego:

Cada marinero debe intentar entrar en los distintos escondites lo más rápido posible para poder acceder al tesoro de su color y llevarlo al barco.

Atención:

Durante el desarrollo del juego los jugadores deben intercambiar papeles astutamente:

- **Si tiras el dado y te salen puntos** intentarás recoger todos los tesoros de tu color, esconderlos de Pedro el Pirata y llevarlos al barco.
- **Si tiras el dado y sale el símbolo del pirata** ¡te conviertes en Pedro el Pirata y perseguirás a los marineros y intentarás que no cojan el tesoro!

Preparación del Juego:

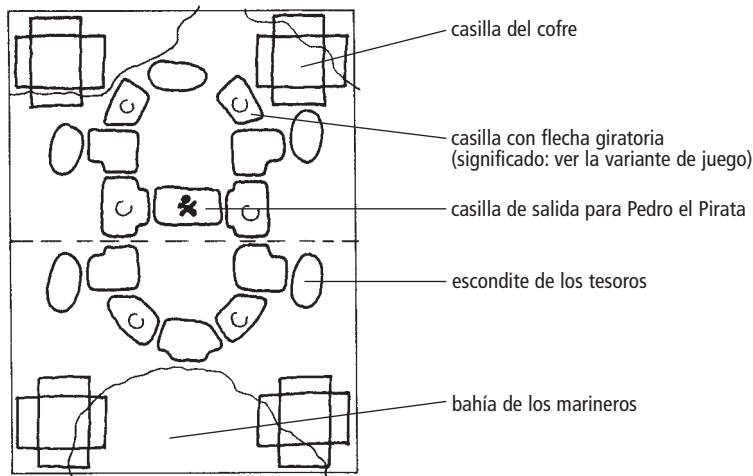
Cada niño escoge un **marinero** con sus **5 piedras preciosas del mismo color** y un **cofre**. Cerrar el cofre con la correspondiente tapa deslizante. Si juegan menos de cuatro niños, recoged los cofres y tesoros restantes y ponédlos en la caja del juego.

Instrucciones breves: llevar los tesoros al barco

elegir marinero, tesoros y caja

Cuando empujéis la tapa de vuestro cofre, veréis que tienen **dos compartimentos**. Estos compartimentos os ayudarán más tarde a que Pedro el Pirata no los vea.

Fijaos ahora bien en el tablero:



¡En la gran **bahía** se encuentran anclados los barcos de los marineros. Colocad vuestros marineros en los barcos. La bahía es la **casilla de salida y de llegada** para los marineros. Distribuid los **tesoros** por los distintos escondites: Poned una de vuestras piedras preciosas en cada uno de los cinco escondites de los tesoros. Situad al **Pedro el Pirata** sobre la casilla marcada con el símbolo pirata en la **casilla central del recorrido** – ésta es su casilla de salida.

Cerrad vuestros **cofres del tesoro** y colocadlos en una de las **casillas** señacadas en las esquinas del tablero. Escoged las casillas más próximas de donde estéis sentados.

Atención:

En algunas casillas veréis unas **flechas giratorias**: son solo importantes para la variante del juego – en el juego base no se utilizan.

Preparar el **dado**.

Desarrollo del Juego:

Los turnos serán en el sentido de las agujas del reloj. El /la más pequeño /a comienza.

El **dado** marca **puntos** (1, 2, 3, 4) o el **símbolo del pirata**.

- Si te salen puntos avanzas con el marinero, para recoger los tesoros de tu color.
- Si te sale el símbolo del pirata te pones en el papel de Pedro el Pirata e intentas impedir a los marineros que descubran y se lleven las piedras preciosas.

marineros a la bahía, tesoros a los escondites, pirata a la casilla central, cofres en sus casillas

dado

tirar el dado una vez, el dado indica puntos = los marineros avanzan, símbolo del pirata = el pirata avanza

número en el dado = marineros avanzan

pirata= obstáculo

marinero encerrado

¿Marinero en busca de un escondite del tesoro? Coge el tesoro y colócalo en un compartimento de la caja del tesoro

recuerda bien el compartimento

llevar el tesoro a la bahía de los marineros o seguir buscando

¿Qué aparece en el dado?

Si sale un número en el dado

- Avanza con el marinero en cualquier dirección tantas casillas como puntos obtenidos. También puedes decidir usar o usar no todos los puntos ...

... por ejemplo para poder entrar a un escondite y recoger el tesoro de tu color allí depositado.

Se considerará válido:

- Que en las casillas estén **varios marineros** a la vez.
- **Atención:**

No puedes mover tu marinero ni adelante ni atrás respecto a la casilla donde se encuentra Pedro el Pirata.

En el transcurso del juego puede suceder que el pirata se sitúe delante del escondite del tesoro, en el que tú te encuentras en esos momentos. En tal caso no podrás salir hasta que vuelva a salir el símbolo de pirata y se mueva hacia otra casilla.

- La casilla central (casilla de salida de Pedro el Pirata) también puede ser usada por los marineros – siempre y cuando no esté Pedro el Pirata en ella.

¿A qué casilla ha llegado tu marinero?

- **¿A una casilla normal en el camino?** No sucede nada, pásale el dado a tu compañero.

- **¿A un escondite del tesoro?** Podrás recoger una piedra preciosa de tu **propio color** y guardarlo en tu **cofre**. Para ello abrirás un **compartimento**: empuja la tapa hacia un lado hasta que el compartimento se abra.

¡Podrás abrir **sólo un compartimento** y pondrás la piedra dentro inmediatamente.

En el caso de que no haya ninguna piedra de tu color en el escondite, lamentablemente, no podrás coger nada.

Atención:

¡Recuerda bien, en **qué compartimento** has guardado los tesoros, para que así puedas mostrar el **compartimento vacío** cuando te encuentres con Pedro el Pirata (ver símbolo del pirata)!

¡En **cualquier momento** del juego podrás regresar al barco anclado en la **bahía** (los puntos del dado no usados se pierden). Al llegar al barco, abrirás la tapa del cofre de tesoros de ambos compartimentos, sacarás todos los tesoros y los pondrás delante tuyo. Vuelve a cerrar la caja. En la siguiente ronda podrás salir nuevamente a recoger nuevos tesoros.



sacado símbolo del pirata: pirata avanza 1, 2 ó 3 casillas

pirata se encuentra con marinero de otro jugador:
1. girar la caja de los tesoros

2. preguntar
abrir la caja de los tesoros

¡Consejo:

- ¿Te has equivocado y colocado piedras preciosas en **ambos compartimentos**? Entonces deberías regresar a la **bahía de los marineros** y poner a salvo los tesoros reunidos, antes de que Pedro el Pirata te descubra.

¿Sale el símbolo del pirata en el dado?

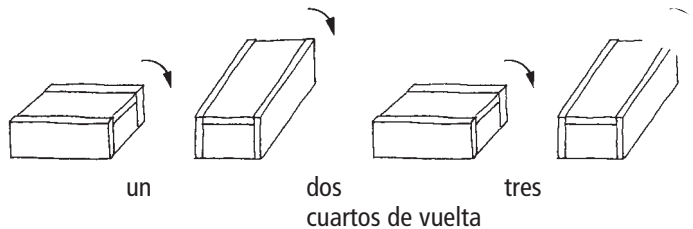
- Te conviertes en Pedro el Pirata. Escoge si deseas desplazarlo **una, dos o tres** casillas en cualquier dirección.

Ten en cuenta:

- Pedro el Pirata tiene acceso a **todas** las casillas excepto a la bahía de los marineros.
- Cada vez que Pedro el Pirata avance una casilla, donde se encuentren uno o más marineros, se queda en esa casilla.

¿Se encuentra Pedro con un marinero de otro jugador al finalizar su avance?

- Pasas a jugar el papel del pirata que ha de cuidar de sus tesoros:
- Primero, giras lentamente el cofre del jugador a quien pertenezca ese marinero, tres cuartos de un círculo en una misma dirección. (Fíjate en las señales del tablero: Allí están marcadas las posiciones del cofre y cómo se ha de mover.)



- **Atención:** Al girar hay que tener varias cosas en cuenta: El cofre ha de permanecer **sobre el tablero**. ¡No podrá ser levantado! Asegúrate también que la tapa permanezca **cerrada**.

Mediante el giro de la caja intentarás despistar a su dueño, ya que él/ella tiene que recordar en qué compartimento está escondido el tesoro.

- **Después debes preguntar:**

“¡Oye marinero! ¿me has robado el tesoro?”

El marinero en cuestión debe abrir su cofre deslizando la tapa de manera que quede medio abierta y mostrarte sólo uno de los dos compartimentos del cofre. El o ella puede decidir qué compartimiento desea enseñarte.

vacío = suerte

lleno = devolver los tesoros

¿Pirata se encuentra con marinero propio?

¿Pirata se encuentra con varios marineros?

casilla con flecha giratoria = girar la caja

girar la caja y colocarla bocabajo

- **¿Está vacío el compartimento?**

El jugador acaba de tener suerte – puede conservar el tesoro.

- **¿Hay algún tesoro en el compartimento abierto?**

El jugador ha tenido mala suerte: Pedro el Pirata le coge sus tesoros. Coge las piedras preciosas, busca escondites en las que no haya ninguna piedra preciosa de tu color y las coloca.

Atención: Solamente puede haber una piedra de cada color en cada escondite.

¿Se encuentra Pedro el Pirata con su propio marinero?

No pasa nada – el siguiente niño que le toque tirará el dado.

¿Cae Pedro el Pirata en una casilla en la que están varios marineros?

Si está el propio marinero entre varios, no le sucede nada. A los demás marineros les podrás girar los cofres de los otros jugadores y formular la pregunta anterior.

Fin del Juego:

El/la primero /-a que junte las cinco piedras preciosas y las lleve a salvo al barco anclado en la gran bahía, habrá ganado el juego.

Variante del Juego:

Para niños más mayores se podrá organizar una búsqueda del tesoro más difícil:

1. Cuando un marinero llegue a una casilla con una **flecha giratoria**, podrá **girar** el cofre de cualquier otro jugador (de uno a tres cuartos de vuelta, ver las señales del tablero);

o también:

2. Un marinero que llegue a una **casilla con una flecha giratoria**, podrá no solamente girar el cofre de otro jugador, sino que también podrá **volcar** el cofre (bocabajo). Permanecerá volcado hasta ...

... que tenga que girarla de nuevo. En tal caso, primero se pone nuevamente a su posición inicial.

... su jugador caiga en un escondite y ponga el cofre hacia arriba para poder colocar en uno de los compartimentos las piedras preciosas que haya rescatado y, luego, poner el cofre de vuelta en su casilla correspondiente en el tablero.

Piero il pirata

Un avvincente gioco mnemonico per **2 – 4 marinai** a partire da **6 anni**.

Ideatore del gioco: Wolfgang Kramer
Illustrazione: Renate Seelig
Durata del gioco: 15 – 20 minuti circa



Il pericoloso pirata Piero ha nascosto i suoi tesori su un'isola deserta. Quattro coraggiosi marinai partono alla ricerca per trovarli e portarli sulla loro nave. Ma solo chi ha buona memoria può far passare di nascosto la cassa con il prezioso bottino senza essere scoperto da Piero il pirata che compare improvvisamente...

Componenti del gioco:

- 1 pirata
- 4 marinai
- 4 casse del tesoro (ciascuna con 2 scomparti)
- 20 pietre preziose = tesori (5 gemme per colore)
- 1 tavola da gioco
- 1 dado speciale (dado con punti e simboli raffiguranti pirati)

Obiettivo del gioco:

Ogni marinaio cerca di arrivare il più presto possibile ai nascondigli, di raccogliere i tesori nascosti del proprio colore e di portarli al sicuro sulla nave.

Attenzione!

Durante il gioco i bambini devono cambiare astutamente i ruoli:

- **Se il dado mostra punti**, il relativo giocatore è un marinaio che cerca di raccogliere i tesori del proprio colore, di nasconderli da Piero il pirata e di portarli sulla nave.
- **Se il dado mostra un simbolo raffigurante pirati**, il relativo giocatore è Piero il pirata che insegue i marinai e cerca di impedire loro di raccogliere i tesori.

Preparazione del gioco:

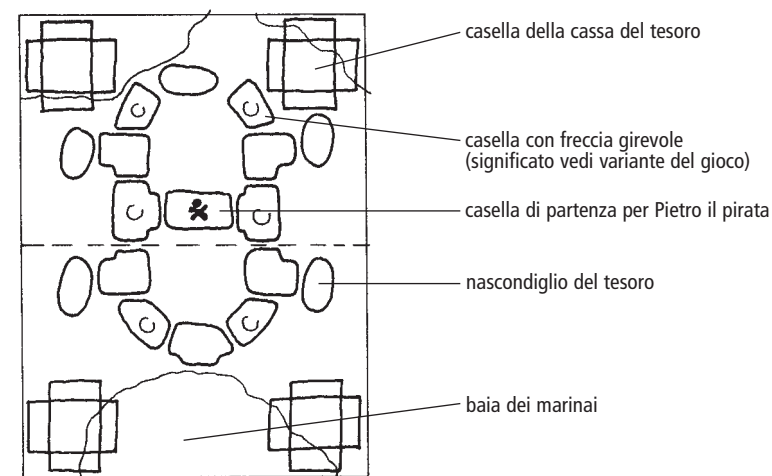
Ognuno sceglie un **marinaio**, le **gemme del colore adatto** e la **relativa cassa**. Chiudete la cassa con il coperchio scorrevole adatto. Se al gioco partecipano meno di 4 bambini, marinai, gemme e casse in eccedenza rimangono nella scatola.

Istruzioni in breve: portare il tesoro sulla nave

marinai: scegliere tesori e cassa

Se aprite il coperchio della vostra cassa vedrete che ha **due scomparti**, che più tardi vi aiuteranno a far passare di nascosto i tesori senza che Piero il pirata li scopra.

Ora osservate la tavola da gioco:



marinai nella baia, tesori sui nascondigli,

pirata sulla casella centrale, piazzare le casse dei tesori

La nave dei marinai è ancorata nella grande **baia**. Mettetevi i marinai. La baia è la **casella di partenza e di arrivo** dei marinai. Distribuite i **tesori** sui nascondigli piazzando una delle pietre preziose su ognuno dei cinque nascondigli.

Mettete **Piero il pirata** sulla **casella centrale** contrassegnata con il simbolo del pirata – questa è la sua casella di partenza.

Ognuno chiude la propria **cassa del tesoro** e la mette su una delle **caselle** raffiguranti le casse dei tesori negli angoli della tavola da gioco. Scegliete la casella più vicina al vostro posto.

Attenzione!

Su alcune delle caselle del percorso si vedono **freccie girevoli** che sono importanti solo per la variante del gioco – nel gioco base non vengono considerate.

Tenete il **dado** a portata di mano.

Svolgimento del gioco:

Si gioca in senso orario e ciascuno tira il dado una volta. Inizia il bambino più piccolo.

Il **dado** indica **punti** (1, 2, 3, 4) o il **simbolo del pirata** stabilendo così ...
... se puoi muovere il tuo marinaio per raccogliere tesori del tuo colore (punti) oppure
... se sei Piero il pirata che impedisce agli altri marinai di raccogliere i loro tesori (simbolo del pirata).

dado

tirare una volta il dado, il dado indica punti = muovere il marinaio il simbolo del pirata = muovere il pirata

la faccia superiore mostra punti: muovere il marinaio

pirata = ostacolo

marinaio rinchiuso

Marinaio sul nascondiglio del tesoro? Prendere il tesoro e sistemarlo nello scomparto della cassa

ricordarsi bene lo scomparto!

Portare il tesoro alla baia dei marinai o continuare la raccolta?

Cosa appare sul dado?

Sul dado appaiono punti?

- Sposta il tuo marinaio in una direzione a scelta di tante caselle quanti sono i punti indicati dal dado, ma puoi anche decidere di non utilizzare tutti i punti usciti ...
... p. es. per rimanere su un nascondiglio e raccogliere il tesoro del tuo colore che vi si trova.

Vale:

- Su tutte le caselle possono trovarsi contemporaneamente **più marinai**.
- **Attenzione!**
Non puoi muovere sulla casella o passare una casella dove si trova il pirata!
Durante lo svolgimento del gioco può succedere che il pirata si trovi esattamente davanti al nascondiglio del tesoro sul quale ti trovi. Ora rimani rinchiuso fino a quando esce il simbolo del pirata e Piero il pirata prosegue.
- I marinai possono sostare anche sulla casella centrale (casella di partenza del pirata) – naturalmente solo se non è già occupata da Piero il pirata.

Dove è finito il tuo marinaio?

- **Su una normale casella del percorso?** Qui non succede niente – passa il dado al bambino successivo.
- **Su un nascondiglio del tesoro?** Puoi raccogliere il **tesoro del tuo colore** e sistemarlo nella tua **cassa**. A questo scopo apri **uno scomparto** della tua cassa, spostando il coperchio **lateralmente** fino **alla completa apertura**.
Puoi aprire **solo uno scomparto** e quindi devi mettervi immediatamente il tesoro raccolto.
Se sulla casella del tesoro non ci sono più tesori del tuo colore, purtroppo non puoi raccogliere niente.
Attenzione!
Ricorda sempre esattamente in **quale scomparto** metti il tesoro, in modo da poter mostrare un vano vuoto quando incontri Piero il pirata (v. "simbolo del pirata".)

Durante il gioco puoi tornare in **qualsiasi momento** alla nave ancorata nella **baia** (i punti in eccesso non possono essere riutilizzati). Se il tuo marinaio vi è arrivato, apri entrambi gli scomparti della tua cassa, togli tutti i tesori e mettili davanti a te. Richiudi la cassa. Al prossimo giro puoi ripartire per raccogliere altri tesori.



é uscito il simbolo del pirata: il pirata si sposta di 1, 2 o 3 caselle

il pirata incontra un marinaio di un altro giocatore:

1. Girare la cassa del tesoro

2. chiedere

aprire cassa del tesoro:

vuoto = fortuna

Consiglio:

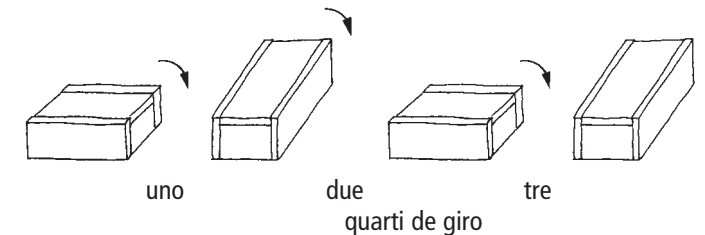
- Hai messo per sbaglio gemme in **entrambi gli scomparti**? Allora dovrete subito ritornare alla **baia dei marinai** e mettere i tuoi tesori al sicuro prima che Piero il pirata ti prenda.

Sul dado appare il simbolo del pirata?

- Muovi Piero il pirata. Scegli se vuoi spostarlo di **una, due o tre caselle** in una direzione a scelta.
Vale:
 - Il pirata Piero può fermarsi su **tutte** le caselle al in fuori di quella della baia dei marinai.
 - Ogni volta che arriva in una casella occupata da uno o più marinai, si ferma.

Alla fine della sua mossa Piero il pirata incontra il marinaio di un altro giocatore?

- Se arrivi su una casella occupata dal marinaio di un altro bambino, assumi il ruolo del pirata che vuole sorvegliare i suoi tesori.
- Dapprima **giri lentamente** di 1 – 3 quarti di giro in una direzione la cassa del tesoro del bambino al quale appartiene il marinaio (al riguardo osserva i contrassegni sulla tavola da gioco: lì puoi vedere come la cassa deve essere posizionata e girata).



- **Attenzione!** Durante la rotazione si devono considerare alcune cose: la cassa deve rimanere **sulla tavola da gioco**. Non deve essere sollevata! Fare anche attenzione che il coperchio scorrevole rimanga **chiuso**.
Girando la cassa cerchi di confondere il suo proprietario perché egli deve ricordarsi lo scomparto nel quale ha nascosto il suo tesoro!

• **Quindi chiedi:**

"Ehi marinaio, hai rubato il mio tesoro?" Ora il bambino interrogato deve aprire la sua cassa del tesoro.

Fa scorrere il coperchio fino al centro della **cassa** e ti mostra uno scompartimento. Può scegliere quale scompartimento mostrarti.

• **Lo scompartimento è vuoto?**

Il bambino è stato fortunato – continua a conservare il tesoro ben nascosto.

pieno = restituire i tesori

Piero il pirata incontra il suo marinaio?

il pirata incontra più marinai

casella con freccia girevole: girare la cassa

girare la cassa....
...e capovolgerla

- **Nello scomparto ci sono tesori?**

Purtroppo il bambino ha avuto sfortuna: Piero il pirata si riprende i tesori. Prendi le pietre preziose, cercati un nascondiglio per il tesoro sul quale non ci sono più gemme di questo colore e mettile lì.

Attenzione: su ogni nascondiglio deve trovarsi solo un tesoro di ogni colore.

Piero il pirata incontra il suo marinaio?

In questo caso non succede niente – tocca al bambino successivo tirare il dado.

Piero il pirata si ferma su una casella occupata da più marinai?

Se tra di loro c'è il suo marinaio non gli succede niente, ma puoi girare dapprima tutte le casse degli altri marinai e quindi interrogarli come descritto precedentemente.

Fine del gioco:

Vince il gioco chi per primo ha raccolto tutti i suoi 5 tesori e li ha portati con il suo marinaio nella grande baia.

Varianti del gioco:

la caccia al tesoro può essere resa più difficile per bambini più grandi applicando le seguenti regole:

1. Se un marinaio arriva in una casella con una **freccia girevole** può **girare** immediatamente la cassa di un giocatore a scelta (da 1 a 3 quarti di giro, v. contrassegni sulla tavola da gioco);

oppure:

2. Un marinaio che finisce su una **casella con la freccia girevole** può non solo girare la cassa di un giocatore ma anche **capovolgerla**. La cassa rimane capovolta fino a quando ...

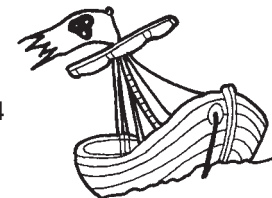
... deve essere girata nuovamente. Allora deve dapprima essere rivoltata;

... il bambino al quale appartiene finisce su un nascondiglio del tesoro, rivolta la cassa, mette il tesoro in uno degli scomparti e infine piazza la cassa nel senso giusto sulla relativa casella.

Habermas, jogo no. 4174

Pirata Pitt

Um jogo de memória emocionante para 2 a 4 marinheiros a partir de 6 anos.



Criador do jogo : Wolfgang Kramer

Ilustração : Renate Seelig

Duração do jogo : aprox. 15 a 20 minutos

O perigoso pirata Pitt escondeu os seus tesouros numa ilha deserta. Quatro marinheiros corajosos vão à sua procura para colocá-los no navio. Mas, somente quem tiver uma boa memória pode contrabandear as caixas do tesouro com o saque valioso, despercebidamente, na presença do pirata Pitt, que surgiu de repente.

Conteúdo do jogo :

- 1 pirata Pitt
- 4 marinheiros
- 4 baús de tesouro (cada um com dois compartimentos)
- 20 pedras preciosas = tesouros (5 pedras preciosas de cada cor)
- 1 plano de jogo
- 1 dado especial (dados de olhos com símbolos de pirata)

Objectivo do jogo :

Cada marinheiro tenta, o mais rápido possível, atingir o esconderijo, juntar os tesouros que ali se encontram da sua própria cor e trazê-los com segurança para o navio.

Atenção :

No jogo, as crianças devem, entretanto, trocar de papéis :

- **Se o dado mostrar pontos**, a criança é um marinheiro que tenta juntar tesouros da sua própria cor, escondê-los do pirata Pitt e levá-los para o navio.
- **Se o dado mostrar o símbolo do pirata**, a criança é o pirata Pitt. Ele persegue os marinheiros e tenta impedi-los de juntar os tesouros.

Preparação para o jogo :

Cada um deve escolher um **marinheiro**, as **pedras preciosas coloridas correspondentes** e o **baú de tesouro respectivo**. Fecha o teu baú do tesouro com a tampa corrediça apropriada.

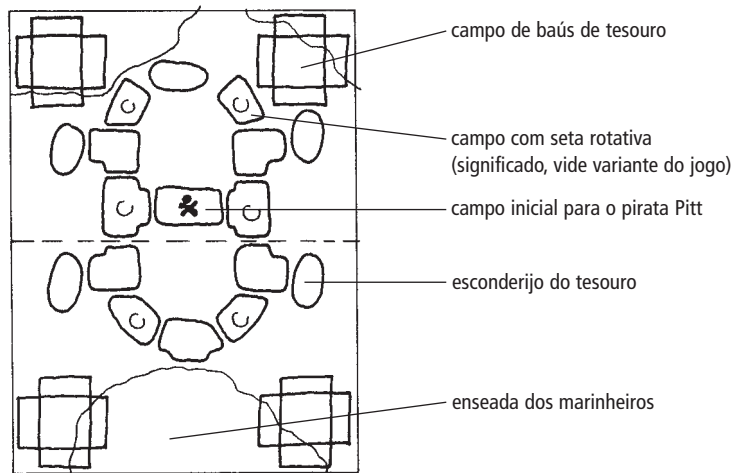
Se jogarem menos do que 4 crianças, os marinheiros, baús e tesouros que sobram permanecem na caixa do jogo.

Instrução resumida : trazer os tesouros para o navio

seleccionar marinheiros, tesouros e baús

Quando abrirem, deslizando as tampas dos vossos próprios baús, irão ver que elas têm **dois compartimentos**. Estes compartimentos irão ajudar-vos mais tarde a contrabandear os tesouros sem que o pirata Pitt se aperceba disso.

Vejam agora o plano de jogo :



marinheiros na enseada, tesouros nos esconderijos, pirata no centro do campo, posicionar os baús de tesouro

Na grande **enseada** encontra-se o navio dos marinheiros. Coloquem os vossos marinheiros ali. A enseada e o **campo inicial e final** para os marinheiros. Distribuam os tesouros sobre os esconderijos do tesouro : Coloquem uma das vossas pedras preciosas sobre cada um dos cinco esconderijos do tesouro. Coloquem o **pirata Pitt no campo central de movimentação** marcado com o símbolo do pirata, este campo é o campo inicial. Fechem o vosso próprio **baú de tesouro** e coloquem-no sobre um dos **campos de baús** ilustrados nos cantos do plano de jogo. Seleccionem o campo do baú de tesouro que estiver mais próximo de onde estiver cada um sentado.

Atenção :

Em campos próprios do caminho podem ser vistas **setas rotativas** : Estas setas rotativas só tem significado para a variante do jogo, elas não serão levadas em consideração no jogo normal.

dado

Deixem o **dado** preparado para jogar.

Decurso do jogo :

Jogam um após o outro o dado, cada um, uma vez, no sentido dos ponteiros do relógio. O/a mais jovem inicia.

O **dado** apresenta **pontos** (1,2,3,4) ou o **símbolo do pirata**. Ele determina ...

... se deves movimentar os teus piratas, para recolher os tesouros da tua cor (pontos), ou...

... se jogas como pirata Pitt, para impedir os outros marinheiros de recolher os seus tesouros (símbolo do pirata).

jogar o dado uma vez; o dado apresenta pontos = os marinheiros jogam, símbolo do pirata = os piratas jogam

O que aparece nas faces do dado ?

foi tirado um número : o marinheiro joga

Aparece um número de pontos sobre a face do dado ?

• Movimenta o teu marinheiro na direcção que quiseres do valor tirado no dado. Poderás, também, decidir a não utilizar os pontos obtidos com o dado, ...

... p.ex., para permanecer num esconderijo de tesouro e recolher o tesouro com a tua cor que ali se encontra.

É válido :

• Em todos os campos podem estar ao mesmo tempo **vários marinheiros**.

• **Atenção :**

Não deverás colocar-te sobre o ou passar por cima do campo onde o **pirata** está !

No decorrer do jogo pode ocorrer que o pirata esteja exactamente na frente do esconderijo do tesouro, no qual te encontras. Assim, ficarás trancado até que o dado tire o símbolo do pirata e o pirata Pitt continue a sua marcha.

• Também o campo central (campo inicial do pirata) pode ser ocupado pelos marinheiros, naturalmente só quando o pirata Pitt lá não se encontrar.

pirata = obstáculo

marinheiro preso

Onde foi parar o teu marinheiro ?

• **Sobre um campo de caminho normal ?** Aqui nada acontece, passa o dado para o próximo jogador.

• **Sobre um esconderijo de tesouro ?** Poderás recolher o **tesouro da tua própria cor**, que ali se encontra, e guardar no teu **baú de tesouro**. Abre, para isso, um **compartimento** do teu baú de tesouro. Empurra a tampa para o lado até que o baú esteja aberto.

Abre **somente um compartimento** e coloca imediatamente o tesouro recolhido lá dentro.

Se já não existir mais nenhum tesouro adequado sobre o campo do tesouro, não poderás, infelizmente, recolher mais nada.

Atenção :

Guarda sempre na memória exactamente em **que compartimento** é que colocaste o tesouro, para que possas mostrar um compartimento vazio quando encontrares o pirata Pitt (vide "símbolo do pirata").

Marinheiro no esconderijo do tesouro ?

Pegar o tesouro, colocar num compartimento do baú

memorizar bem o compartimento

Levar o tesouro para a enseada dos marinheiros ou continuar a colecionar ?

Poderás, **a todo o momento**, durante o jogo, retornar para o barco na **enseada** (os pontos do dado supérfluos perdem o seu valor). Se o teu marinheiro tiver lá chegado, abre os dois compartimentos do teu baú, retira todos os tesouros e coloca-os na tua frente. Fecha o baú novamente. Poderás participar, então, da próxima mão e jogar o dado, para recolher outros tesouros.



o símbolo do pirata foi tirado no dado : o pirata caminha 1, 2 ou 3 campos

o pirata Pitt encontra marinheiros desconhecidos :

1. Girar a caixa do tesouro

2. perguntar

abrir o baú do tesouro :

Conselho :

- Colocaste por descuido, pedras preciosas nos **dois compartimentos** ? Retorna, então, para a **enseada dos marinheiros** e coloca o teu tesouro em segurança, antes que o pirata Pitt te pegue.

Aparece o símbolo do pirata sobre o dado ?

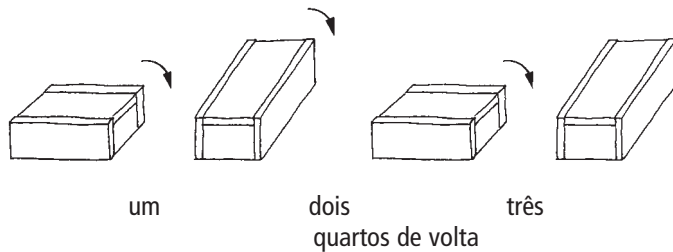
- Assim, irás movimentar o pirata Pitt. Escolhe se queres colocá-lo numa direcção arbitrária de **um, dois, ou três campos**.

É válido :

- O pirata Pitt pode entrar em **qualquer** campo afora a enseada dos marinheiros.
- Sempre quando ele pula num campo onde se encontram um ou vários marinheiros, ali ele permanece parado.

No final da jogada, encontra o pirata Pitt um marinheiro desconhecido ?

- Quando pulares para um campo onde o marinheiro de uma outra criança se encontra, faz o papel do pirata que quer cuidar dos seus tesouros :
- Primeiramente, irás **girar** o baú de tesouro da criança, ao qual pertence o marinheiro, **lentamente** de um até três quartos de volta numa direcção. (Verifica, para isso, a marcação sobre o plano de jogo : Lá pode ser visto como o baú deverá ser posicionado e girado).



- **Atenção :** Ao girar, deverão ser observadas algumas coisas : O baú deve permanecer **sobre o plano de jogo**. Ele não deverá ser levantado do plano ! Presta atenção, também, para que a tampa corrediça permaneça **fechada**.

Pela rotação do baú, tentas confundir a/o sua/seu proprietária/o, pois ela/ele deverá memorizar o compartimento onde o seu próprio tesouro está escondido !

- **A seguir, pergunta :**

“Alô marinheiro, roubaste o meu tesouro ?”

A criança questionada **deve** abrir, agora, o seu próprio **baú de tesouro**. Ela empurra a tampa até ao meio do baú e te indica um **compartimento**. Ela pode escolher o compartimento que te irá mostrar.

vazio = sorte

cheio = devolver o tesouro

O pirata encontra seus próprios marinheiros ?

campo de seta rotativa : Girar o baú

girar o baú ... e colocá-lo de cabeça para baixo

- **Está o compartimento vazio ?**

A criança teve sorte, ela continua guardando o tesouro bem escondido.

- **Há tesouros no compartimento ?**

A criança teve azar : o pirata Pitt retira dela os tesouros. Pega as pedras preciosas, procura para ti esconderijos de tesouros nos quais nenhuma pedra preciosa desta cor se encontra e coloca-as lá.

Atenção : Em cada esconderijo de tesouro somente se deve encontrar um tesouro de cada cor.

- **Encontra o pirata Pitt seus próprios marinheiros ?**

Neste caso não acontece nada, é a vez da próxima criança lançar o dado.

- **O pirata Pitt permanece parado num campo onde se encontram vários marinheiros ?**

Se existirem os seus próprios marinheiros entre os outros, nada acontece a eles. De todos os marinheiros desconhecidos poderás virar o baú de tesouro e, a seguir, questioná-los como acima descrito.

Final do jogo :

Aquele/a que em primeiro lugar recolher todos os cinco próprios tesouros e com os seus próprios marinheiros levá-los para a grande enseada, ganha o jogo.

Variantes do jogo :

A busca ao tesouro poderá ser estruturada de maneira mais difícil para crianças mais velhas com as seguintes regras :

1. Se um marinheiro entrar num campo com uma **seta rotativa**, ele pode **girar** imediatamente o baú de um jogador arbitrário (um até três quartos de volta, vide marcações do jogo),

ou :

2. Se um marinheiro entrar num **campo com uma seta rotativa**, ele só não pode girar imediatamente o baú de um jogador arbitrário mas também colocá-lo **de cabeça para baixo**, (= virá-lo). O baú permanece virado para baixo até que ...
... ele possa ser novamente girado. Só então é que ele deverá ser virado novamente para o lado correcto.

... a criança, a que o baú pertence, penetra num esconderijo de tesouro, vira o baú, coloca o baú num dos compartimentos e, finalmente, posiciona novamente o baú do tesouro correctamente sobre o campo.

Habermaaß spil nr. 4174

Piraten Pitt

Et spændende hukommelsesspil for 2 - 4 matroser fra 6 år.

Spilidé: Wolfgang Kramer
Illustration: Renate Seelig
Spillevarighed: ca. 15 - 20 minutter



Den farlige Pirat-Pit har gemt sin skatte på en øde ø. Fire modige matroser sejler af sted for at finde dem og bringe dem om bord på deres skib. Dog kun den med en god hukommelse kan smugle skattekisten med de værdifulde ting forbi Pirat-Pit, som kan dukke pludseligt op...

Indhold:

- 1 Pirat-Pit
- 4 matroser
- 4 skattekister (hver med 2 rum)
- 20 ædelstene = skatte (5 ædelstene pr. farve)
- 1 spillebræt
- 1 specialterning (med øjne og piratsymboler)

Spillets formål:

Hver matros skal så hurtigt som muligt forsøge at komme til gemmestederne, indsamle skattene i sin farve og bringe dem sikkert til skibet.

Bemærk:

Børnene skal skifte deres roller under spillet:

- Hvis terningen viser **øjne**, er de en matros, som prøver at indsamle skatte i deres egen farve, gemme dem for Piraten Pitt og bringe dem til skibet.
- Hvis terningen viser et **piratsymbol**, er de Piraten Pitt, som forfølger matroserne og forsøger at hindre dem i at indsamle skattene.

Forberedelse af spillet:

Børnene vælger hver en **matros**, **ædelstenene af samme farve** og den **tilsvarende skattekiste**. Skattekisterne lukkes med skydelåget det passende skydelåg.

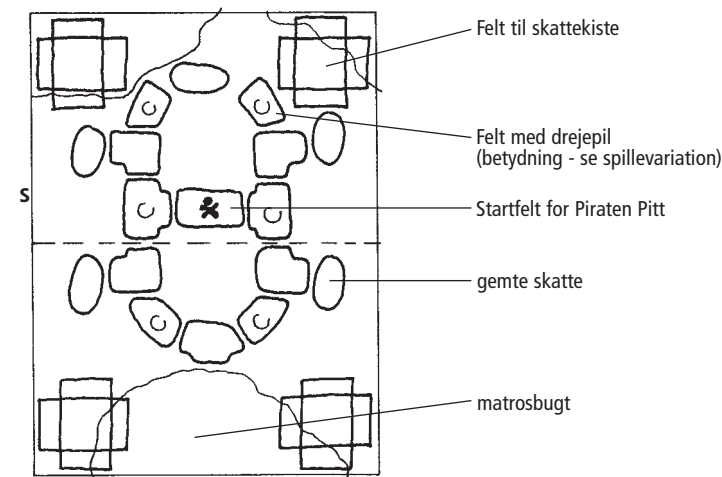
Når der er færre end fire børn, forbliver de tiloversblevne matroser, kister og skatte i æsken.

Når kisternes låg åbnes, ser man **to rum**. Disse rum bruges senere til at gemme skattene for Piraten Pitt.

**Kort vejledning:
skattene bringes
til skibet**

**matroser, skatte
og kiste vælges**

Se på spillebrættet:



**matroser i
bugten, skatte på
gemmesteder,
pirat på
midterfelt,
anbringelse af
skattekister**

I den store **bugt** ligger matrosernes skib. Matroserne placeres på det. Bugten er både **start- og målfelt** for matroserne. **Skattene** fordeles på de forskellige gemmesteder: Hver spiller lægger en ædelsten på hvert af de fem felter.

Piraten Pitt stilles på det **midterste felt**, som er markeret med et piratsymbol – dette felt er hans startfelt.

Skattekisterne lukkes og anbringes på de afbildede felter til skattekisterne i spillebrættets hjørner. Spillerne vælger det felt nærmest sig selv.

Bemærk:

På enkelte vejfelter er der **drejepile**: Pilene har kun betydning, hvis man spiller en af spillevariationerne.

terning

Terningen tages frem.

1 terningkast

Spillets forløb:

Spillet forløber med uret, og hver spiller kaster terningen én gang. Terningen yngste starter.

**terningen viser
øjne = matrosen
flyttes
piratsymbol =
piraten flyttes**

Terningen viser **øjne** (1, 2, 3, 4) eller **piratsymbolet**. Den bestemmer, ... om man er matros for at indsamle skattene i sin farve (øjne), eller ... om man er Piraten Pitt, der hindrer de andre matroser i at indsamle skattene (piratsymbol).

terning kastet:
flytning af matros

pirat = hindring

matros
indelukket

Matros på
gemmested?
Skatten
indsamles og
lægges i kistens
første rum

Husk rummet!

Bring skatten til
matrosbugten
eller fortsætte
med at samle?

Hvad viser terningen?

Viser terningen øjne?

- Matrosen flyttes det viste antal gange i en vilkårlig retning. Man kan dog også bare blive stående, ...
... f.eks. for at blive stående på et gemmested med en skat og indsamle skatten med den pågældende farve.

Følgende gælder:

- På alle felter må der stå **flere matros** på én gang.
- **Bemærk:**
Feltet, hvor **piraten** står, må man ikke flytte til eller passere!
Under spillet kan det forekomme, at piraten er direkte foran gemmestedet, hvor man selv er. Man kan først fortsætte igen, når piratsymbolet kastes med terningen og Piraten Pitt går videre.
- Matroserne må også komme på det midterste felt (piratens startfelt) – men kun, når Piraten Pitt ikke er der.

Hvor havner matrosen?

- På et normalt vejfelt? Her sker der ikke noget - terningen gives videre til næste barn.
- **Matros på gemmested?** Her kan ens **egen farves skat** indsamles og lægges i **skattekisten**. Hertil åbnes **et rum** i kisten: Låget skydes så langt til siden, indtil et rum er åbent. Der **må** kun åbnes **ét rum** og den indsamlede skat skal omgående lægges ind i det.
Hvis der ikke mere er en tilsvarende skat på skattefeltet, kan der desværre ikke indsamles noget.
Bemærk:
Matrosen må ikke glemme i **hvilket rum** hun eller han gemmer skatten, så matrosen kan vise et **tomt rum**, hvis Piraten Pitt duker op (se "Piratsymbol").

Man kan til **enhver tid** gå tilbage til skibet i bugten (de resterende terningøjne bliver ugyldige). Når matrosen er ankommet, åbner han eller hun begge rum i kisten, tager skattene ud og opbevarer dem. I næste runde kan matrosen fortsætte med at indsamle endnu flere skatte.

Tip:

- Er der ved en fejltagelse ædelstene i **begge rum** bør man løbe tilbage til **matrosbugten** og bringe skattene i sikkerhed, før man møder Piraten Pitt.



piratsymbol på
terningen: piraten
flyttes 1, 2 eller 3
felter videre

piraten møder en
fremmed matros:

1. Skattekisten
drejes

2. matrosen
spørges,
skattekisten
åbnes:

tom = held

fuld = skattene
gives tilbage

Vises piratsymbolet på terningen?

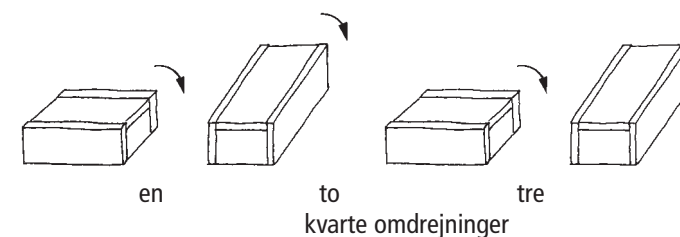
- Piraten Pitt flyttes. Man vælger, om han skal flyttes **en, to eller tre felter** i en af retningerne.

Følgende gælder:

- Piraten Pitt må flyttes til **alle** felter undtagen til matrosbugten.
- Hver gang han flyttes til et felt, hvor der er en eller flere matros, skal han blive stående.

Møder Piraten Pitt en fremmed matros efter flytningen?

- Kommer man på et felt, hvor et andet barns matros står, bytter man roller og bliver til piraten, som vil passe på sine skatte:
- Først **drejer** man den skattekiste, som tilhører barnet; **langsomt** og en til tre kvarte omdrejninger i én retning. (Se markeringerne på spillebrættet: Her kan man se, hvordan kisten skal placeres og drejes).



- **Bemærk!** Mens kisten drejes, skal der tages højde for et par ting: Kisten skal blive stående **på spillebrættet**. Den må ikke løftes! Vær ligeledes opmærksom på, at skydelåget **ikke åbnes**.

Ved at dreje kisten kan man prøve på at forvirre ejeren, da denne skal kunne huske rummet, hvor hans eller hendes egen skat er gemt!

- **Derefter spørger man:**

"Ohøj matros, har du hugget min skat?"

Nu skal spilleren, som er blevet spurgt, **åbne** sin egen **skattekiste**.

Spilleren åbner låget til kistens midte og viser et **rum**. Spilleren må selv vælge, hvilket rum, han eller hun vil vise.

- **Er rummet tomt?**

Så var den anden spiller heldig - og må beholde sin gemte skat.

- **Er der skatte i rummet?**

Så var spilleren uheldig: Piraten Pitt tager sine skatte og vælger de gemmesteder, hvor der ikke mere er ædelsten i denne farve og placerer dem dér.

Bemærk: Der må kun ligge en enkelt skat i hver farve på et gemmested.

Piraten møder sin egen matros?

Hvad sker der, når den spiller, der er Piraten Pitt, møder sin egen matros?

I dette tilfælde sker der ikke noget – så er det næste barns tur til at kaste terningen.

Piraten møder flere matroses?

Hvad sker der, Piraten Pitt stopper på et felt med flere matroses?

Hvis hans egen matros er blandt disse, sker der ikke noget. Alle fremmede matrosers skattekister må dog drejes og derefter stilles spørgsmålet, som beskrevet ovenfor.

Spillets afslutning:

De eller den første spiller, der har samlet alle fem skatte og bragt dem til den store bugt med sin egen matros, vinder spillet.

Spillevariationer:

Skattejagten kan gøres vanskeligere for ældre børn ved hjælp af følgende regler:

**felt drejepil:
Kisten drejes**

1. Når en matros havner på et felt med **drejepil**, må han eller hun omgående **dreje** en af de andres skattekister (en til tre kvarte omdrejninger – se markeringerne på spillebrættet);

**kisten drejes ...
... og stilles på
hovedet**

eller:

2. En matros, som havner på et **felt med drejepil**, må ikke blot dreje en af de andres kister, men også stille den **på hovedet** (= vende). Kisten bliver så stående på den måde, indtil ...

... den igen skal drejes. Hertil skal den først vendes den rigtige vej.

... barnet, som ejer den, havner på et gemmested, drejer kisten, lægger skatten i et af rummene og placerer derefter kisten igen med låget oppe på feltet til skattekisten.

Erfinder für Kinder

Inventori per bambini *Inventor para los niños*
Criativo para crianças
Opfinder for børn



Bebé y niño pequeño
Bebè & bambino piccolo
Baby & criança pequena
Baby & småbørn



Regalos
Regali
Presente
Gaver





Joyería infantil
Bigiotteria per bambini
Jóias para crianças
Børnesmykker





Decoración habitación
Camera dei bambini
Quarto de criança
Børneværelser



 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

 **As crianças percebem o mundo brincando.** A HABA acompanha-as com jogos e brinquedos que despertam a sua curiosidade, com móveis plenos de fantasia, acessórios para se sentirem bem, jóias, presentes e muito mais. Pois pequenos aventureiros necessitam grandes idéias.

 **Børn forstår verden gennem leg.** HABA hjælper dem til det med spil og legetøj, som vækker deres nysgerrighed, med fantastiske møbler, hyggeligt tilbehør, smykker, gaver o.m.a.

HABA[®]

Habermaab GmbH • Erfinder für Kinder • Postfach 11 07 • 96473 Bad Rodach
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 67120