



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels
Instrucciones · Istruzioni



Pirat & Co.

MAU MAU



Pirate & Co. – Mau Mau · Pirates & Cie – Mau Mau
Piraat & co – Miauw miauw · Piratas & Co. – Miao miao
Pirati e compagnia – Miao miao

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2017

Pirat & Co. Mau Mau

Ein Kartenspiel-Klassiker auf hoher See
für 2 - 4 Kinder von 4 - 99 Jahren.

Illustration: Christine Faust
Spieldauer: 10 - 15 Minuten



Vier mutige Piraten liefern sich ein stürmisches Wettrennen zur legendären Schatzinsel. Im Spiel mit den bunten Piratenkarten versucht jeder Spieler seine Karten als Erster abzulegen. Denn nur wer die Runde gewinnt, darf mit seinem Schiff einen Schritt Richtung Schatzinsel segeln.

Spielinhalt

36 Piratenkarten in 4 Farben, 16 Sonderkarten, 1 Seewegkarte, 1 Schatzinselkarte, 4 Piratenschiffe (in 4 Farben), 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Legt die Schatzinselkarte und die Seewegkarte in der Tischmitte aneinander. Mischt alle anderen Karten. Jedes Kind erhält verdeckt 5 Karten und nimmt sie geheim auf die Hand. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel bereit. Deckt die oberste Karte des Nachziehstapels auf und bildet damit einen offenen Ablagestapel. Ist die Karte eine

Sonderkarte, wird sie wieder unter den Nachziehstapel gelegt und die nächste Karte wird aufgedeckt (bis eine Piratenkarte erscheint). Jedes Kind sucht sich ein Schiff aus und stellt es auf die Seewegkarte auf das erste farblich passende Kreuz.



Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt im Meer gebadet hat, darf beginnen.

Schau dir die oberste Karte des Ablagestapels an.

Hast du eine Karte auf der Hand, die entweder die gleiche Farbe oder den gleichen Piraten wie die oberste Karte des Ablagestapels zeigt?

- **Ja.** Prima!
 Lege deine Karte offen auf den Ablagestapel.

- **Nein.** Schade!
Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel. Falls du diese ablegen kannst, darfst du das sofort tun. Andernfalls nimmst du die Karte auf die Hand.



Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Ist der Nachziehstapel im Laufe des Spiels aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Achtung: Die oberste Karte des Ablagestapels wird nicht untergemischt, sondern bleibt liegen.

Im Spiel gibt es 4 Sonderkarten:

Die Karten mit den Abbildungen „Segelschiff“, „Flaschenpost“ und „Schlafender Pirat“ darfst du ganz normal auf Karten mit der gleichen Farbe oder der gleichen Abbildung legen. Jede dieser Karten hat aber noch eine Sonderfunktion:

- **Segelschiff**

Wird die Segelschiff-Karte gelegt, wechselt die Spielrichtung. Bei zwei Kindern bedeutet das, dass das andere Kind aussetzen muss.



- **Flaschenpost**

Wird die Flaschenpost-Karte gelegt, muss das folgende Kind vor seinem Zug zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen. Kann es noch eine seiner Karten ablegen, darf es dies tun. Hat das Kind jedoch selbst ebenfalls eine Flaschenpost-Karte, dann kann es diese legen und muss keine Karten ziehen. Nun muss allerdings das nächste Kind vier Karten vom Nachziehstapel ziehen. Es sei denn, es hat auch eine Flaschenpost-Karte.



- **Schlafender Pirat**

Wird die Schlafender Pirat-Karte gelegt, muss das folgende Kind aussetzen und wird übersprungen.



- **Papagei**

Die Papagei-Karte ist die einzige Karte, die auf jede Karte gelegt werden darf. Mit einer Ausnahme: Sie darf nicht auf eine andere Papagei-Karte gelegt werden. Das Kind, das diese Karte legt, darf sich die Farbe der nächsten Karte wünschen. Auch die Farbe der schon liegenden Karte darf es sich erneut wünschen. Das nächste Kind muss dann eine Karte der gewünschten Farbe ablegen. Kann es dies nicht, muss es eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.





Rundenende

Sobald ein Kind seine letzte Handkarte abgelegt hat, beendet es die Spielrunde. Es darf mit seinem Schiff einen Schritt weiter Richtung Schatzinsel ziehen. Dann beginnt eine neue Runde. Mischt alle Karten und verteilt wieder fünf an jedes Kind.



Spielende

Wer als Erster mit seinem Schiff die Schatzinsel erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Tipp: Das Spiel wird einfacher, wenn ihr vor Beginn des Spiels eine oder mehrere Sonderkartentypen aussortiert und ihr mit offenen Karten spielt.

Variante

Ihr spielt wie im Basisspiel beschrieben. Hat ein Kind nur noch eine Karte auf der Hand, ruft es laut „Mau!“ . Die Runde ist zu Ende, wenn ein Kind mit einem „Mau Mau!“ seine letzte Handkarte ablegt.

Vergisst ein Kind „Mau!“ bzw. „Mau Mau!“ zu rufen, muss es zur Strafe eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.

Pirate & Co.

Mau Mau

ENGLISH

A classic card game on the high seas for 2 to 4 children between 4 and 99 years old.

Illustrator: Christine Faust
Length of the game: 10 - 15 Minuten



Four brave pirates are on a wild race to the legendary Treasure Island. Each player tries to be the first to discard their pirate cards. Only the player who wins the round may sail their ship toward Treasure Island. Who will win three rounds and be the first to reach Treasure Island?

Contents

36 pirate cards in 4 colors, 16 special cards, 1 sea route card, 1 Treasure Island card, 4 pirate ships (in 4 colors), 1 set of instructions

Preparation

Place the Treasure Island and sea route cards together in the center of the table. Shuffle all of the other cards. Each child is dealt 5 cards and takes them into their hand without showing the other players. Place the remaining cards face down as the draw pile. Turn over the top card of the draw pile and place it face up as the discard pile.

If the card is a special card, it is placed under the draw pile again and the next card is turned face up (until a pirate card appears). Each child chooses a ship and places it on the sea route card on the first matching colored cross shape.



ENGLISH



How to play

Play in a clockwise direction. Whoever last swam in the ocean may start.

Look carefully at the top card of the discard pile.

Do you have a card in your hand that either has the same color or the same pirate as the top card of the discard pile?

- **Yes!** Great.
Place your card face up on the discard pile.

- **No!** Too bad.
Draw a card from the draw pile. If you can play this card, you may do so immediately. Otherwise you keep the card in your hand.



Then the next child takes their turn.

If the draw pile is used up in the course of the game, shuffle the discard pile and turn it into the new draw pile. Attention! The top card in the discard pile is not shuffled, it stays where it is.

There are 4 special cards in the game:

You may play the cards with the sailing ship, message in a bottle, and sleeping pirate on cards with the same color or the same picture. However, each of these cards has another special function:

- **Sailing ship**

When the sailing ship card is played, the direction of play is reversed.
With two children this means that the other child misses their turn.



- **Message in a bottle**

If the message in a bottle card is played, then the next child has to draw two cards from the draw pile before their turn. If the child can play any of their cards, he or she may do so, after drawing. If, however, the child also has a message in a bottle card, he or she can play it and doesn't have to draw a card. However, the next child has to draw four cards from the draw pile. Unless he or she also has a message in a bottle card.



- **Sleeping pirate**

If the sleeping pirate card is played, then the next child misses their turn.



- **Parrot**

The parrot card is the only card that can be played on any card. With one exception: it cannot be played on another parrot card. The child who plays the parrot card gets to choose the color of the next card. The child may choose the color of the card just played. The next child must then discard a card of the color chosen. If the child cannot do so, he or she must draw a card from the draw pile.



End of the round

As soon as a child discards the last card in their hand, the round is over. The child may move their ship toward Treasure Island. Then a new round begins. Shuffle the cards and again deal five cards to each child.



End of the game

The first child to reach Treasure Island with their ship wins the game.

Tip: The game is simpler if you take out one or more of the special cards and play with your cards face up.

Variations

Play as described in the basic game. When a child is left with just one card in their hand, they have to call out "Mau!" The round ends when a child calls out "Mau-Mau!" when they lay down their last card.

If a child forgets to call out "Mau!" or "Mau Mau!" then they have to take a card from the draw pile as punishment.

Pirates & Cie

Mau Mau

Un jeu de cartes classique en haute mer pour 2 à 4 enfants de 4 à 99 ans.

Illustration : Christine Faust
Durée du jeu : 10 à 15 minutes



FRANÇAIS

Quatre vaillants pirates s'adonnent à une course passionnée pour rejoindre une légendaire île au trésor. Dans ce jeu aux cartes pirates multicolores, chaque joueur tente de se débarrasser en premier de ses cartes. Celui qui réussit et remporte ainsi la manche pourra faire naviguer son bateau d'une encablure en direction de l'île au trésor !

Contenu du jeu

36 cartes pirates de 4 couleurs, 16 cartes spéciales, 1 carte "voies maritimes", 1 carte "île au trésor", 4 bateaux pirates (de 4 couleurs différentes), 1 règle du jeu

Préparatifs

Poser les deux cartes "voies maritimes" et "île au trésor" côte à côte au milieu de la table. Mélangez les autres cartes. Chaque joueur reçoit 5 cartes faces cachées et les prend en main sans les montrer. Empilez le reste des cartes, faces cachées

(= pioche). Retournez la carte du haut de la pioche et formez avec une pile de défausse, face visible. Si la carte est une carte spéciale, elle est replacée sous la pioche, et la carte suivante est retournée (jusqu'à ce qu'une carte pirate apparaisse). Chaque joueur choisit un bateau et le place sur la carte voies maritimes sur la première croix de sa couleur.

carte "île au trésor"



carte "voies maritimes"



Déroulement de la partie

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui s'est baigné en mer en dernier commence.

Regarde la carte du dessus de la pile de défausse.

As-tu en main une carte de la même couleur ou avec le même pirate ?

- **Oui !** Chouette !
Tu poses ta carte face visible sur la pile de défausse.

- **Non !** Quel dommage !
Tire une carte de la pile de pioche. Si tu peux la poser, fais-le aussitôt. Sinon, tu gardes la carte dans ta main.



Puis, c'est au tour du joueur suivant.

Au cours de la partie, si la pioche est vide, mélangez les cartes de la pile de défausse et formez avec une nouvelle pioche. Attention : Ne mélangez pas la carte du dessus de la pile de défausse, laissez-la à sa place pour continuer à jouer avec.

Le jeu comporte 4 cartes spéciales :

Vous pouvez poser les cartes avec les illustrations « voilier », « bouteille à la mer » et « pirate assoupi » tout à fait normalement sur les cartes de la même couleur ou avec la même illustration. Mais chacune a une fonction spéciale :

- **Voilier**

Si la carte voilier est posée, **le sens du jeu s'inverse**. Si les joueurs jouent à deux, cela signifie que l'autre joueur passe son tour.



- **Bouteille à la mer**

Si la carte bouteille à la mer est posée juste avant son tour, le joueur suivant doit **tirer deux cartes** dans la pioche avant de jouer.

Il peut se défausser d'une de ces cartes, si cela lui est possible. Si le joueur a aussi en main une carte bouteille à la mer, il peut alors la poser et n'a pas à tirer de cartes. Du coup, le joueur suivant doit tirer quatre cartes dans la pioche. A moins qu'il n'ait lui aussi une carte bouteille à la mer.



- **Pirate assoupi**

Si une carte pirate assoupi est posée, le joueur à qui vient le tour doit **passer son tour**, et c'est au joueur suivant.



- **Perroquet**

La carte perroquet est la seule carte qui peut être **posée sur n'importe quelle carte**.

Attention : Elle ne peut pas être posée sur une autre carte perroquet. Le joueur qui pose cette carte annonce une couleur, qui devra être respectée par le prochain joueur. Il peut très bien choisir la couleur de la carte qui était posée juste avant son perroquet.

Le joueur qui suit doit alors déposer une carte de la couleur annoncée. S'il ne le peut pas, il doit tirer une carte de la pioche.



Fin de la manche

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, la manche est terminée. **Il avance son bateau d'une croix en direction de l'île au trésor.** La deuxième manche commence alors. Mélangez toutes les cartes et distribuez à nouveau cinq cartes à chaque joueur.



Fin de la partie

Le premier joueur dont le bateau rejoint l'île au trésor a gagné la partie.

Conseil : Le jeu est plus simple lorsque vous retirez un ou plusieurs types de cartes spéciales avant le début de la partie et que vous jouez avec les cartes faces visibles.

Variante

Vous jouez le jeu selon les règles de base décrites ci-dessus. Si un joueur n'a plus qu'une carte en main, il dit « Ohé ! » à voix haute. La manche prend fin lorsqu'un joueur dépose sa dernière carte en disant « Ohé, ohé ! ».

Si un joueur oublie de dire « Ohé ! » ou « Ohé, ohé ! », il est pénalisé et doit tirer une carte de la pioche.

Piraat & co

Miauw miauw

Een kaartspelklassieker op volle zee voor 2 tot 4 spelers van 4 tot 99 jaar.

Illustraties: Christine Faust
Duur van het spel: 10 - 15 minuten



Vier moedige piraten houden een onstuimige race naar het legendarische schateiland. In het spel met de kleurrijke piratenkaarten probeert elke speler als eerste zijn kaarten af te leggen. Alleen wie de ronde wint, mag met zijn schip een stap in de richting van het schateiland zeilen.

Inhoud van het spel

36 piratenkaarten in 4 kleuren, 16 speciale kaarten, 1 zeeroutekaart, 1 schateilandkaart, 4 piratenschepen (in 4 kleuren), 1 handleiding

Vorbereiding van het spel

Leg de schateiland- en zeeroutekaart in het midden van de tafel tegen elkaar. Meng alle andere kaarten. Elke speler krijgt vijf kaarten, die niet getoond worden, en neemt deze in de hand. De overige kaarten leg je, met verdeckte afbeelding, klaar als afneemstapel. Draai de bovenste kaart van de afneemstapel

om en vorm daarmee een open aflegstapel. Als de kaart een speciale kaart is, komt deze onderaan de afneemstapel en wordt de volgende kaart omgedraaid (tot een piratenkaart verschijnt). Elke speler kiest een schip en zet het op de zeeroutekaart op het eerste kruis van dezelfde kleur.



Verloop van het spel

Je speelt met de wijzers van de klok mee. Wie als laatste in zee heeft gezwommen, mag beginnen. Bekijk de bovenste kaart van de aflegstapel.

Heb je in je hand een kaart met dezelfde kleur of dezelfde piraat als de bovenste kaart van de aflegstapel?

- **Ja.** Prima!
Leg je kaart open op de aflegstapel.

- **Nee!** Jammer!
Neem een kaart van de afneemstapel. Als je deze kan afleggen, mag je dat meteen doen. Anders houd je de kaart bij.



Dan is de volgende speler aan de beurt.

Als de afneemstapel in de loop van het spel op is, meng je de aflegstapel en leg je deze klaar als nieuwe afneemstapel. Opelet: De bovenste kaart van de aflegstapel wordt niet gemengd en blijft liggen.

In het spel zijn er 4 speciale kaarten:

De kaarten met de illustraties 'zeilschip', 'flessenpost' en 'slapende piraat' mag je gewoon op kaarten met dezelfde kleur of dezelfde illustratie leggen. Deze kaarten hebben echter nog een speciale functie:

- **Zeilschip**

Als een kaart met een zeilschip wordt afgelegd, verandert de richting van het spel. Bij twee spelers betekent dit dat de andere speler een beurt moet overslaan.



- **Flessenpost**

Wanneer een kaart met flessenpost wordt afgelegd, moet de volgende speler vóór zijn beurt twee kaarten van de afneemstapel nemen. Als hij nog een van zijn kaarten kan afleggen, mag hij dat doen. Als de speler echter zelf ook een kaart met flessenpost heeft, kan hij deze afleggen en moet hij geen kaarten nemen. De volgende speler moet nu vier kaarten van de afneemstapel nemen! Tenzij ook deze speler ook een kaart met flessenpost heeft ...



- **Slapende piraat**

Als je een kaart met een slapende piraat aflegt, moet de volgende speler een beurt overslaan.



- **Papegaai**

De kaart met de papegaai is de enige kaart die op elke kaart gelegd mag worden. Er is één uitzondering: deze mag niet op een andere kaart met een papegaai gelegd worden. De speler die deze kaart legt, mag de kleur van de volgende kaart kiezen. Dat mag ook de kleur van de vorige kaart zijn. De volgende speler moet dan een kaart in de gewenste kleur afleggen. Lukt dat niet, dan moet de speler een kaart van de afneemstapel nemen.



Einde van de ronde

Als een speler zijn laatste kaart heeft afgelegd, is de spelronde afgelopen. De speler mag met zijn schip een stap verder in de richting van het schateiland. Daarna begint een nieuwe ronde. Meng alle kaarten en geef elke speler er opnieuw vijf.



Spielende

Wie als eerste met zijn schip het schateiland heeft bereikt, wint het spel.

Tip: Het spel wordt eenvoudiger als je voor het begin een of meerdere soorten speciale kaarten aan de kant legt en met open kaarten speelt.

Variant

Je speelt zoals beschreven in het basisspel. Als een speler nog maar één kaart in zijn handen houdt, roept hij luid 'Miauw'! De ronde is afgelopen wanneer een speler met een 'Miauw Miauw!' zijn laatste kaart aflegt.

Als een speler vergeet om 'Miauw' of 'Miauw Miauw!' te roepen, moet hij als straf een kaart van de afneemstapel nemen.



Piratas & Co.

Miau miau

Un clásico juego de cartas en alta mar para 2 - 4 jugadores, con edades comprendidas entre los 4 y 99 años.

Ilustradora: Christine Faust
Duración del juego: 10 - 15 minutos



Cuatro valientes piratas se embarcan en una tormentosa carrera hacia la legendaria isla del tesoro. A juego con las coloridas cartas piratas, los jugadores intentan ser los primeros en sacar sus cartas y solo aquel que gana la ronda puede avanzar un paso con su barco hacia la isla del tesoro.

Contenido del juego

36 cartas piratas en 4 colores, 16 cartas especiales,
1 carta de ruta, 1 carta de isla, 4 barcos piratas (en 4 colores),
1 instrucciones del juego

Preparación del juego

Poned la carta de isla y la carta de ruta en el centro de la mesa, una al lado de la otra. Mezclad el resto de las cartas. A continuación, cada jugador recibe boca abajo 5 cartas que sostendrá en las manos sin enseñarlas. Dejad el resto de cartas

en una pila para robar. Destapad la primera carta de la pila y situadla boca arriba para empezar con ella la pila de descarte. Si se trata de una carta especial, entonces debéis colocarla de nuevo debajo del mazo para robar y destapar la siguiente carta (hasta que aparezca un barco pirata). Cada jugador elige un barco y lo sitúa en la carta de ruta, sobre la primera cruz del color que corresponda.



Desarrollo del juego

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Empieza aquel que se haya bañado en la playa más recientemente.

Mira la primera carta de la pila de descarte.

¿Tienes una carta cuyo color o pirata coincida con el de esta?

- **¡Sí!** Genial.
Sitúa tu carta boca arriba sobre la pila de descarte.

- **¡No!** Lástima.
Roba una carta. Si puedes tirarla, hazlo inmediatamente. De lo contrario, tienes que quedártela.



A continuación, será el turno del siguiente jugador.

Si las cartas para robar se agotan, mezclad el mazo de las cartas de descarte y usadlo para robar. Atención: La primera carta de la pila de descarte no se mezcla entre el resto, sino que queda en el mismo lugar.

En el juego hay 4 cartas especiales:

Las cartas con «barco de vela», «botella mensajera» y «pirata durmiente» puedes colocarlas sin más sobre las cartas del mismo color o mismo dibujo. No obstante, cada una de estas cartas tiene una función particular:

- **Barco de vela**

Si se tira una carta con barco de vela, cambiará el sentido del juego. En el caso de dos jugadores, esto implica que el otro jugador pierda su turno.



- **Botella mensajera**

Si se tira una carta con botella mensajera, el siguiente jugador debe robar dos cartas antes de jugar su turno. En el caso de que pueda colocar una de sus cartas, podrá hacerlo también.

No obstante, si este jugador dispone también de una botella mensajera, entonces podrá tirarla y no deberá robar ninguna carta. Será el siguiente jugador el que deba coger cuatro cartas de la pila para robar, a menos que disponga de otra botella.



- **Pirata durmiente**

Si se tira la carta con pirata durmiente, el siguiente jugador pierde su turno.



- **Papagayo**

La del papagayo es la única carta que puede tirarse encima de cualquier otra carta. Con una única excepción: no puede tirarse sobre otra carta papagayo. El jugador que tire esta carta puede elegir el color de la siguiente carta, pudiendo repetir el color de la carta que se acaba de echar. A continuación, el siguiente jugador debe tirar una carta del color elegido por el jugador anterior y si no dispone de ninguna, tendrá que robar.



Final de la ronda

La ronda termina tan pronto como un jugador haya tirado su última carta. El jugador podrá dar un paso más hacia la isla y, de esta forma, empieza la siguiente ronda. Mezclad todas las cartas y repartiéd de nuevo cinco a cada uno de los jugadores.



Finalización del juego

Ganará el juego el primero que llegue a la isla del tesoro con su barco.

Nota: El juego perderá dificultad si retiráis uno o varios tipos de cartas especiales antes de empezar y si jugáis con las cartas boca arriba.

Variante

Jugáis con las reglas básicas. El jugador al que le quede una sola carta deberá gritar «¡'miau' ¿», y la ronda terminará cuando uno de los participantes juegue su última carta al grito de «¡Miau miau!».

Si el jugador olvida el «¡miau!» o el «Miau miau» correspondiente, será penalizado con una carta de la pila de robar.

Pirati e compagnia

Miao miao

Un classico gioco di carte in alto mare,
per 2-4 bambini da 4 a 99 anni.

Illustrazioni: Christine Faust
Durata del gioco: 10 - 15 Minuten



Quattro coraggiosi pirati si cimentano in una gara tempestosa per raggiungere la leggendaria isola del tesoro. In questo gioco con le colorate carte dei pirati ciascun giocatore cerca di scartare per primo le proprie carte. Ma solo chi vince il giro potrà far avanzare la propria nave di un passo in direzione dell'isola del tesoro.

Dotazione del gioco

36 carte dei pirati in 4 colori, 16 carte speciali, 1 carta itinerario,
1 carta dell'isola del tesoro, 4 navi pirata (in 4 colori),
1 istruzioni di gioco

Preparazione del gioco

Sistamate la carta dell'isola del tesoro e la carta itinerario al centro del tavolo, l'una accanto all'altra. Mescolate tutte le altre carte. Ogni bambino riceve 5 carte coperte e le prende in mano senza farle vedere agli altri. Con le carte restanti, sempre

coperte, formate il mazzo di pesca. Scoprite la carta in cima al mazzo di pesca e iniziate con essa il mazzo degli scarti scoperto. Se si tratta di una carta speciale, rimettetela in fondo al mazzo di pesca e scoprite la carta successiva (fino a quando non esce una carta dei pirati). Ogni bambino sceglie una nave e la mette sulla carta itinerario, sopra la prima croce del proprio colore.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi ha fatto più di recente una nuotata al mare.

Osserva la carta in cima al mazzo degli scarti.

Hai in mano una carta dello stesso colore o dove è raffigurato lo stesso pirata della carta in cima al mazzo degli scarti?

- **Sì!** Ottimo!
Mettila sulla tua carta scoperta sul mazzo degli scarti.

- **No!** Peccato.

Pesca una carta dal mazzo di pesca. Se la puoi scartare, fallo subito; altrimenti tienila in mano.



Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Se nel corso del gioco il mazzo di pesca si esaurisce, mescolate il mazzo degli scarti e formate con esso il nuovo mazzo di pesca. Attenzione: la carta in cima al mazzo degli scarti non viene mescolata, ma resta al suo posto.

Il gioco include 4 carte speciali:

Le carte con le immagini del "veliero", del "messaggio nella bottiglia" e del "pirata addormentato" possono venire scartate come sempre su carte dello stesso colore o con la stessa immagine. Queste carte però hanno anche una funzione speciale:

- **Veliero**

Quando si scarta la carta-veliero, la direzione di gioco cambia (da senso orario ad antiorario e viceversa). Se giocate in due, questo significa che l'altro bambino salta il turno.



- **Messaggio nella bottiglia**

Quando si scarta la carta-messaggio nella bottiglia, il giocatore successivo prima di fare il proprio gioco deve pescare due carte dal mazzo di pesca. Se ha ancora una carta da scartare, lo può fare. Se il giocatore possiede però a sua volta una carta-messaggio nella bottiglia, allora può scartarla e non deve pescare nessuna carta. Adesso però il giocatore successivo deve pescare quattro carte dal mazzo di pesca, a meno che anche lui non possieda una carta-messaggio nella bottiglia.



- **Pirata addormentato**

Quando si scarta la carta-pirata addormentato, il giocatore seguente deve saltare il proprio turno.



- **Pappagallo**

La carta-pappagallo è l'unica che può essere messa sopra qualsiasi altra carta, con un'eccezione: non può essere scartata su un'altra carta-pappagallo. Il giocatore che scarta questa carta può scegliere il colore di quella successiva. Può anche scegliere lo stesso colore della carta scartata in precedenza. Il giocatore successivo deve quindi scartare una carta del colore prescelto. Se non ci riesce, deve pescare una carta dal mazzo di pesca.



Conclusione del giro

Non appena un giocatore ha scartato l'ultima carta che tiene in mano, il giro si conclude. Il giocatore può fare avanzare la sua nave di un passo in direzione dell'isola del tesoro. Si inizia quindi un nuovo giro. Mescolate tutte le carte e distribuitene cinque a ciascun bambino.



Fine del gioco

Chi con la propria nave raggiunge per primo l'isola del tesoro vince il gioco.

Consiglio: Il gioco diventa più facile se, prima di iniziare, togliete una o più carte speciali e se giocate con le carte scoperte.

Variante

Valgono le regole del gioco di base. Il bambino che si ritrova con una sola carta in mano grida "miao"! Il giro si conclude quando un bambino scarta l'ultima carta dicendo "miao miao"! Se un bambino si dimentica di gridare "miao" o "miao miao", per punizione dovrà pescare una carta dal mazzo di pesca.





1/17

Art. Nr.: 303294

A105078

Habermabß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de



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