



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4174



# Piraten-Pitt

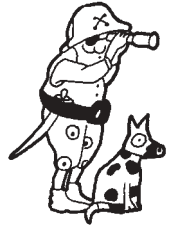
Pete the Pirate • Pat le pirate • Piet Piraat



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - 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:

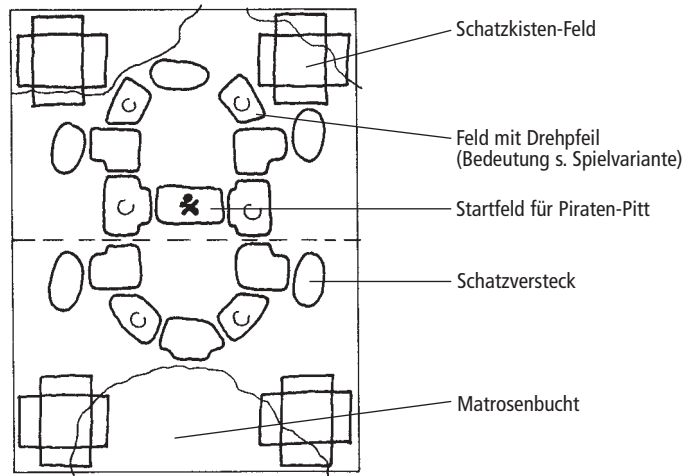
Wählt je eine **Matrosenfigur** aus und nehmt euch die **farblich passenden Edelsteine** und die entsprechende **Schatzkiste**. Verschließt eure Schatzkiste mit dem passenden Schiebedeckel. Spielen weniger als vier Kinder, so bleiben überzählige Matrosen, Kisten und Schätze in der Schachtel.

**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“)!)

**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?**

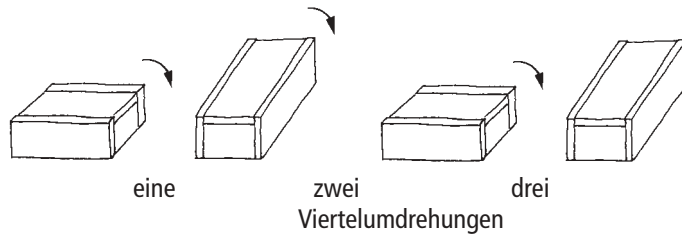
Du bewegst Piraten-Pitt. Wähle aus, ob du ihn **ein, zwei oder drei** Felder in eine beliebige Richtung setzen möchtest.

**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.

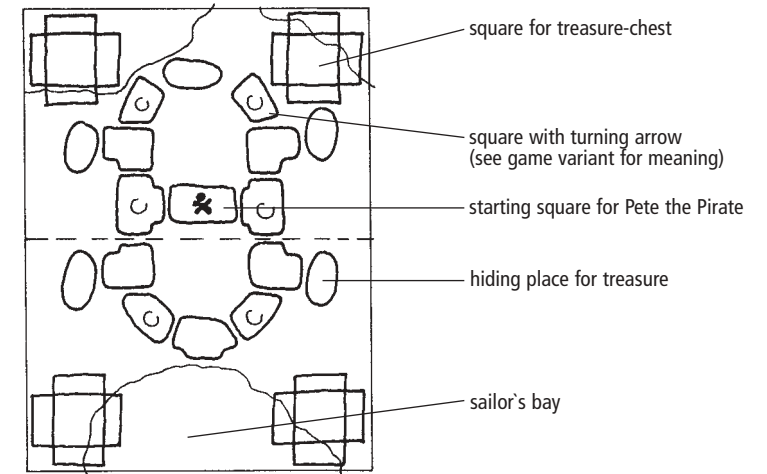
If there are less than four players, the sailors, chests and treasure stones not needed remain in the game box.

**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:

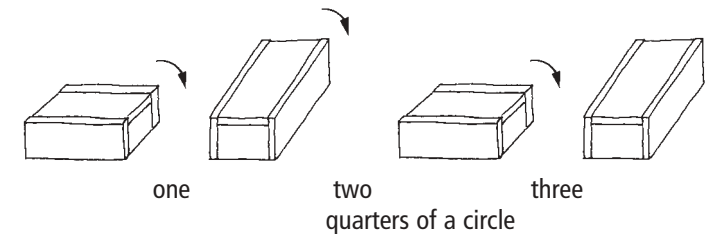
Now you move Pete the Pirate. Decide whether you want to move him **one, two or three** squares in any direction.

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

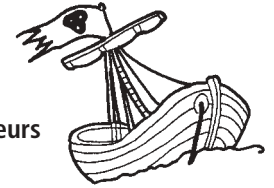
... until its player lands on a treasure hiding place and thus can put it right side up in order to place the collected precious stone in one of the compartments and put the chest back on its square on the game board.

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.

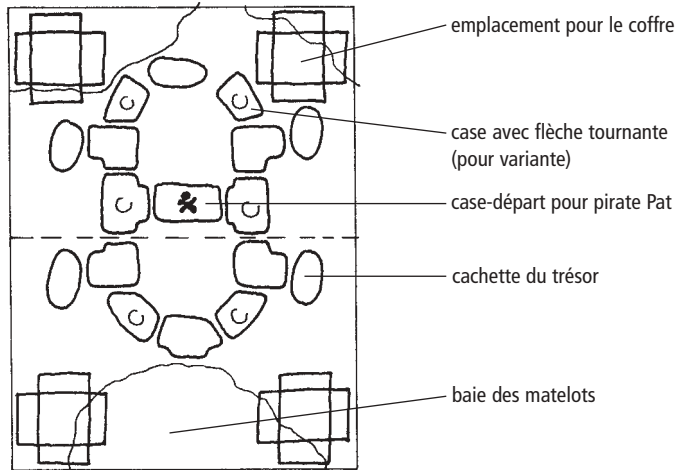
En faisant coulisser le couvercle de votre coffre pour l'ouvrir, vous vous

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).

le dé tombe sur : points = avancer le matelot, symbole du pirate = avancer le 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.





symbole du pirate :  
le pirate avance d'1, de 2 ou de 3 cases

le pirate tombe sur le matelot d'un autre joueur :  
1. tourner le coffre

2. poser question ouvrir le coffre :

vide = chance

plein = redonner les trésors

### Sur le symbole du pirate ?

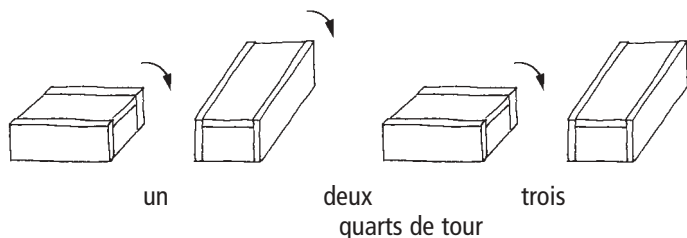
Tu déplaces le pirate Pat dans le sens que tu veux. Réfléchis bien pour savoir si tu veux le déplacer **d'une, de deux ou de trois** cases.

N.B. :

- Le pirate Pat a le droit d'aller sur **toutes** les cases, sauf dans la baie des matelots.
- S'il arrive sur une case où il y a un ou plusieurs matelots, il doit y rester.

### Le pirate Pat arrive sur une case où il y a le matelot d'un autre joueur ?

- Si tu arrives sur une case où il y a le matelot d'un autre joueur, tu joues le rôle du pirate qui veille sur ses trésors :
- d'abord **tourne lentement** le coffre du joueur auquel le matelot appartient d'un, de deux ou de trois quarts de tour dans une direction (voir les repères sur le plateau de jeu indiquant comment placer et tourner le coffre).



- Attention !** En tournant le coffre, faire attention à ce que celui-ci reste posé **sur le plateau de jeu**. Ne pas le soulever ! Faire attention à ce que le couvercle coulissant reste **fermé**.

*En tournant le coffre, tu essaies de désorienter le joueur qui devra se rappeler dans quel compartiment il a caché ses trésors !*

- Ensuite tu demandes au joueur :**

« Eh ! matelot, est-ce que tu as caché mon trésor ? »

Le joueur **doit alors ouvrir son coffre** en faisant coulisser le couvercle jusqu'au milieu de manière à te montrer **un compartiment**. Il a le droit de choisir le compartiment qu'il va te montrer.

- Est-ce que le compartiment est vide ?**

Le joueur a eu de la chance : il garde le trésor bien caché.

- Est-ce qu'il y a des trésors dans le compartiment ?**

Le joueur n'a pas de chance : le pirate Pat lui reprend son butin. Prends les pierres précieuses, repère les cachettes où il n'y a plus de pierres précieuses de cette couleur et repose-les y.

**Attention :** sur chaque case-trésor il ne doit y avoir qu'un seul trésor d'une même couleur.

Le pirate se retrouve avec son propre matelot ?

Le pirate se retrouve avec plusieurs matelots ?

case avec flèche tournante :  
tourner le coffre

tourner le coffre et le renverser

Est-ce que le pirate Pat arrive sur la case où se trouve son matelot ?

Il ne se passe rien. C'est au tour du joueur suivant.

Est-ce que le pirate Pat arrive sur une case où il y a plusieurs matelots ?

Si son matelot est aussi sur cette case, il ne lui arrivera rien. Tu tournes alors le coffre de tous les autres matelots et leur poses ensuite la question comme précédemment.

### Fin du jeu :

Celui qui aura récupéré en premier tous ses cinq trésors et les aura amenés dans la grande baie avec son matelot gagne le jeu.

### Variantes :

Pour les enfants plus âgés, on peut compliquer la règle du jeu comme suit :

- si un matelot arrive sur une case avec une **flèche tournante**, il a le droit de **tourner** le coffre de n'importe quel joueur (d'un, de deux ou de trois quarts de tour, voir les repères sur le plateau de jeu).

ou

- un matelot qui arrive sur une **case avec une flèche tournante** a non seulement le droit de tourner le coffre d'un autre joueur mais aussi de le **renverser** (= le retourner sur le côté supérieur). Le coffre restera renversé jusqu'à ....

... ce qu'il soit à nouveau tourné. Dans ce cas, il faudra le reposer en bonne position.

... ce que le joueur auquel il appartient arrive sur une case-cache, qu'il retourne le coffre, qu'il mette le trésor dans l'un des compartiments et replace le coffre correctement sur la case.

# 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.

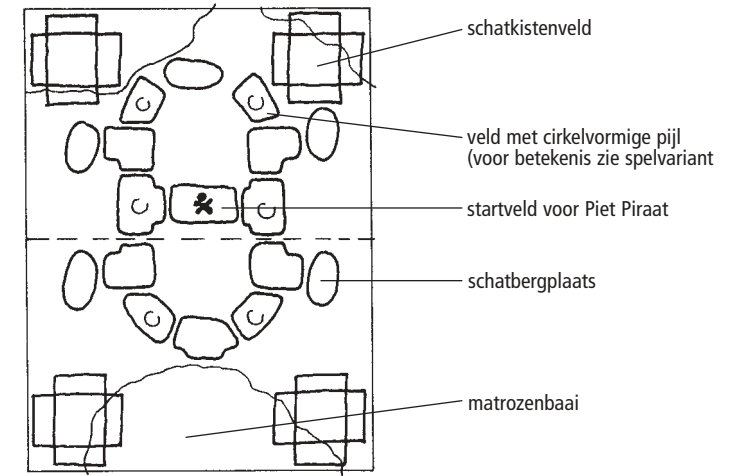
Als jullie het deksel van je eigen schatkist openschuiven, dan zien jullie dat

**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?

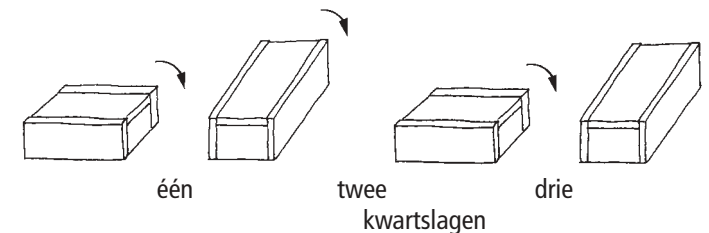
Dan speel je met Piet Piraat. Je mag kiezen of je hem **één, twee of drie** velden in willekeurige richting gaat verzetten.

#### 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**

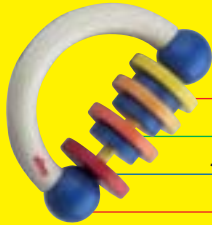
**Kist draaien en op z'n kop zetten**

# **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