



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

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 :

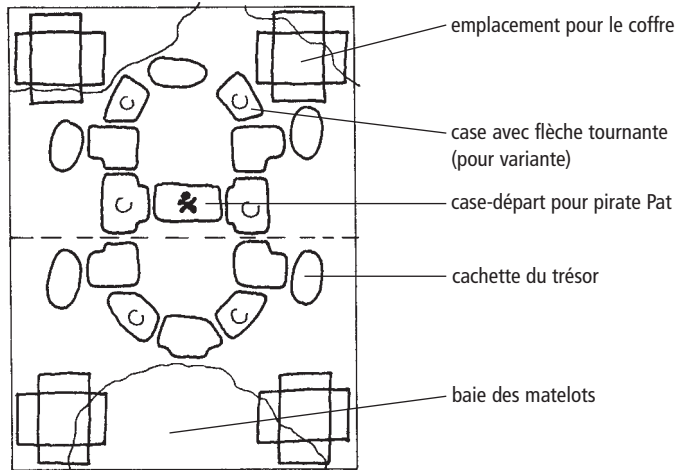
Chacun choisit un matelot, les pierres précieuses de la couleur correspondante et le coffre correspondant et ferme celui-ci. S'il y a moins de quatre joueurs, les matelots, coffres et pierres précieuses en trop restent dans la boîte. En faisant coulisser le couvercle de votre coffre pour l'ouvrir, vous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

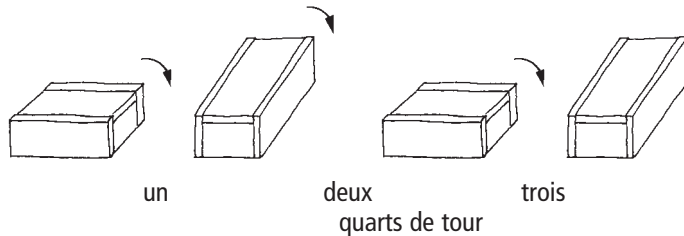
Tu déplaces le pirate Pat dans le sens que tu veux. Réfléchis bien pour savoir si tu veux le déplacer **d'une, de deux ou de trois** cases.

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 :

1. 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

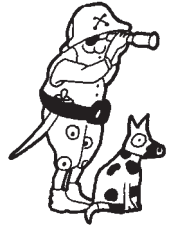
2. un matelot qui arrive sur une **case avec une flèche tournante** a non seulement le droit de tourner le coffre d'un autre joueur mais aussi de le **renverser** (= le retourner sur le côté supérieur). Le coffre restera renversé jusqu'à ....

... 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.

# 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:

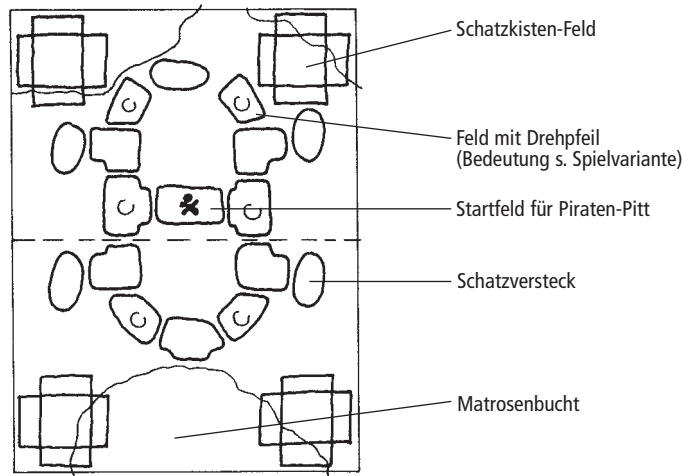
Wählt je eine **Matrosenfigur** aus und nehmt euch die **farblich passenden Edelsteine** und die entsprechende **Schatzkiste**. Verschließt eure Schatzkiste mit dem passenden Schiebedeckel. Spielen weniger als vier Kinder, so bleiben überzählige Matrosen, Kisten und Schätze in der Schachtel.

**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?**

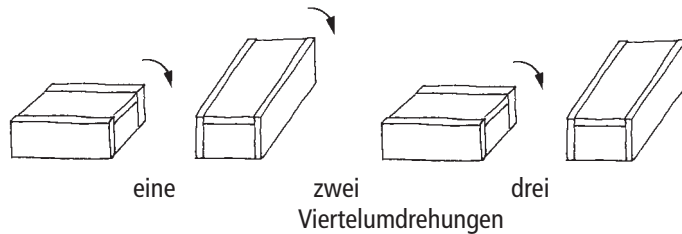
Du bewegst Piraten-Pitt. Wähle aus, ob du ihn **ein, zwei oder drei** Felder in eine beliebige Richtung setzen möchtest.

**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.

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

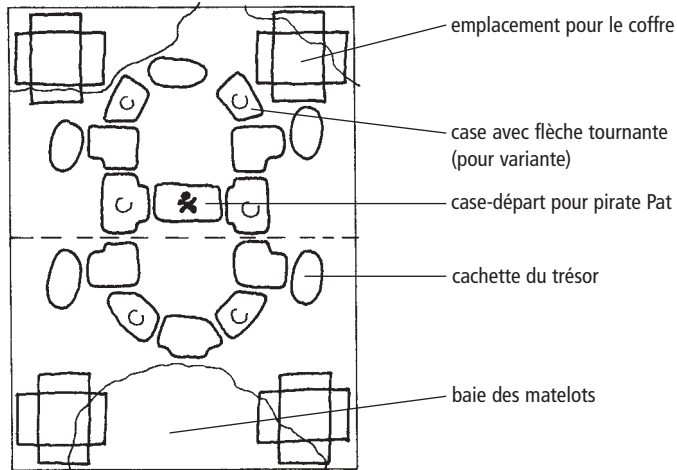
Règle résumée :  
amener les  
trésors au bateau

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 ?

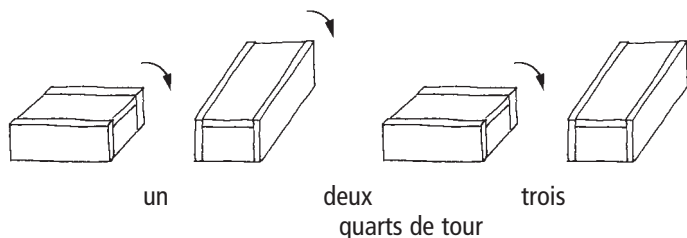
Tu déplaces le pirate Pat dans le sens que tu veux. Réfléchis bien pour savoir si tu veux le déplacer **d'une, de deux ou de trois** cases.

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.

# 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