



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4174

Piraten-Pitt

Pete the Pirate • Pat le pirate • Piet Piraat



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

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.



Piraten-Symbol
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?

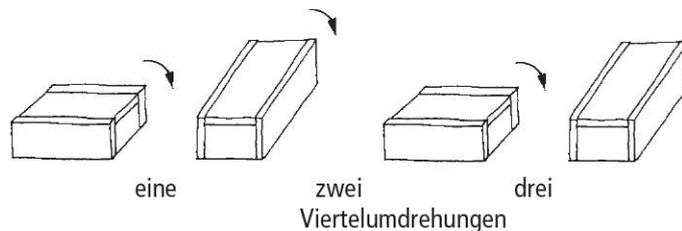
Du bewegst Piraten-Pitt. Wähle aus, ob du ihn **ein, zwei oder drei** Felder in eine beliebige Richtung setzen möchtest.

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 Schieberdeckel **geschlossen** bleibt.

Durch das Drehen der Kiste versuchst du, ihre Besitzerin/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.

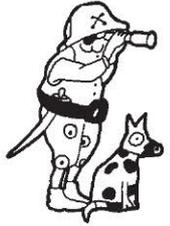
• Ist das Fach leer?

Das Kind hat Glück gehabt – es behält den gut versteckten Schatz weiterhin.

Habermaab Spiel Nr. 4174

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 Schieberdeckel.

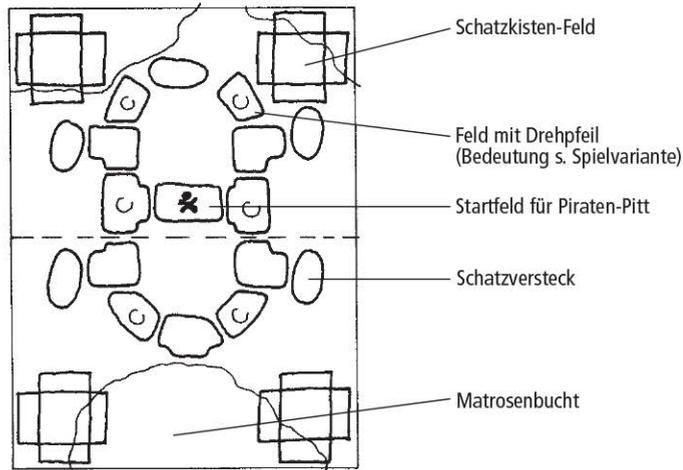
Spielen weniger als vier Kinder, so bleiben überzählige Matrosen, Kisten und Schätze in der Schachtel.

Kurzanleitung:
Schätze zum
Schiff bringen

Matrosen,
Schätze und Kiste
auswählen

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

Seht euch nun den Spielplan an:



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

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

Achtung:

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

Würfel

Legt den **Würfel** bereit.

1 x würfeln:

Spielablauf:

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

Würfel zeigt Punkte = Matrosen ziehen

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

Piratensymbol= Piraten ziehen

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

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

Was erscheint auf dem Würfel?

Augenzahl gewürfelt: Matrose ziehen

Erscheint eine Anzahl Punkte auf dem Würfel?

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

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

Es gilt:

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

- **Achtung:**

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

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

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

Pirat = Hindernis

Matrose eingeschlossen

Wo landet dein Matrose?

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

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

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

Achtung:

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

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

Fach gut merken!

Schatz zur Matrosenbucht bringen oder weitersammeln?

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