

39

Der Pirat hält einen Schinken in der Hand. Der Schinken ist als Proviant für die nächste Seefahrt gedacht, die ein paar Monate dauern kann. Die Piraten mussten sich während ihrer Landaufenthalte darum kümmern, dass sie genug Vorräte anlegten.

40

Dieser Pirat mit roter Hose steht unterhalb des Mastkorbs auf einer Plattform. Die Plattform befindet sich an dem sogenannten Großmast, dem mittleren der drei Masten des Schiffes.

41

Das wilde Schwein wird von zwei Piraten an einer langen Stange getragen. Waren die Piraten an Land, ernährten sie sich unter anderem von wilden Tieren. Diese wurden von ihnen gejagt, erlegt und über dem Feuer gebraten.

Weitere Spiele mit **WAS IST WAS JUNIOR**:



Das feuerwehrstarke Wissensspiel

Ab 5 Jahre  
Art.-Nr. 712556



Ohne Lesekenntnisse spielbar!

Ab 4 Jahre  
Art.-Nr. 680275

862698

-10-



# Piraten

Das lustige Wissensspiel

Für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahre

## Ziel des Spiels

Wer entdeckt den Piraten mit der Augenklappe? Wo versteckt sich der grüne Papagei? Die Entdeckerchips zeigen Ausschnitte des Wimmelbilds, alle Spieler schauen gleichzeitig und geben ihren Tipp ab, wo sich das gesuchte Detail befindet.

## Spielmaterial

1 Spielplan mit Piraten-Wimmelbild, 41 Entdeckerchips, 4 x 6 Tippkarten, 4 Spielfiguren, 1 Anleitung mit vielen Piraten-Infos

## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr das Spielmaterial aus den Stanztafeln heraus.

Vor jedem Spiel legt ihr das Wimmelbild-Poster als Spielplan in die Mitte der Spielfläche. Daneben stellt ihr das Unterteil der Schachtel. Nun wählt jeder Spieler eine Farbe aus und nimmt sich das dazu passende Spielmaterial: sechs Tippkarten, die ihr verdeckt vor euch ablegt, und das farblich entsprechende Segelschiff als Spielfigur. Dieses setzt ihr auf den Schachteiltrand, der dieselbe Farbe wie eure Spielfigur hat, ganz rechts auf das Startfeld mit dem Pfeil (←).

Ihr mischt die Entdeckerchips und bildet mit ihnen einen oder zwei Stapel mit der Bildseite nach oben.

## Spielvariante 1: Piraten-Spiel mit Tippkarten

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, der jüngste Spieler beginnt. Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt den zweiten Entdeckerchip von oben aus dem Stapel. Er legt ihn mit dem Motiv so

-1-

KOSMOS

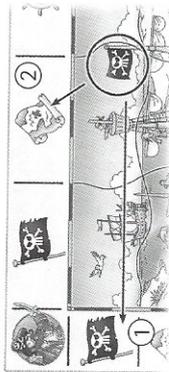
auf die Spielfläche, dass alle Spieler gut sehen können, was darauf abgebildet ist.

Dann geht die piratenstarke Suche los! Alle Spieler suchen gleichzeitig, wo sich das abgebildete Motiv auf dem Spielplan versteckt. Das ist nicht immer einfach, weil sich manche Motive sehr ähnlich sehen! Wenn ihr meint, das richtige Motiv auf dem Poster gefunden zu haben, schaut ihr nach, in welchem Feld des Spielplans es sich befindet.

**Tipp!** Der Spielplan ist in Felder eingeteilt, die am oberen Ende und auf der linken Seite Piraten-Symbole zeigen. Wenn ihr von eurem ausgewählten Feld nach links schaut, seht ihr ein Symbol. Wenn ihr nach oben schaut, seht ihr ein zweites Symbol. Jedes Feld wird also mit zwei Symbolen bezeichnet. Dies ist ein sogenanntes Koordinatensystem, das zum Beispiel auch für Stadtpläne verwendet wird.

**Beispiel:** Auf dem Chip ist eine Piratenflagge zu sehen. In welchem Feld des Spielplans ist dieses Motiv abgebildet?

Paul meint, das Motiv auf dem Spielplan gefunden zu haben. Wenn er von dem gefundenen Motiv (im Kreis) aus nach links schaut, sieht er ein Piratenflaggen-Symbol (1). Wenn er von dem Motiv aus nach oben schaut, sieht er ein Schatzkarten-Symbol (2). Er vermutet das Motiv also auf dem Feld Piratenflagge/Schatzkiste.



Auf euren Tippkarten sind alle Piraten-Symbole des Spielplans einmal abgebildet. Wenn ihr meint, das Motiv des Chips gefunden zu haben, legt ihr die beiden Karten mit den entsprechenden Symbolen des Feldes verdeckt ab.

Die Tippkarte mit dem Motiv der linken Spielplanseite legt ihr beliebig auf die linke Seite, die andere beliebig oben an den Spielplan.



-2-

Was passiert, wenn ihr die Tippkarten für ein Feld ablegen wollt, das zweimal dasselbe Symbol zeigt, zum Beispiel Schatzkarte/Schatzkarte? Dann nehmt ihr die entsprechende Symbolkarte und dazu die „Mal-zwei“-Karte. Damit gilt immer: Das ausgewählte Symbol ist zweimal gemeint! In diesem Fall könnt ihr die Tippkarten beliebig an die Seiten des Spielplans legen.



Wenn alle Kinder ihre Tippkarten abgelegt haben, wird nachgeschaut.

Dazu dreht ihr den Entdeckerchip um: Auf der Rückseite findet ihr die Angabe, in welchem Feld das Motiv versteckt ist. Das Symbol links vom Strich bezieht sich auf die Symbolreihe am linken Spielplanrand; das Symbol rechts vom Strich auf die Symbole am oberen Spielplanrand.



Jetzt deckt ihr alle eure Tippkarten am Spielfeldrand auf und schaut gemeinsam, wer richtig getippt hat.

- ✓ **Richtig getippt?** Alle Spieler, die richtig getippt haben, ziehen ihr Schiff am Schachtelrand ein Feld weiter.
- ✗ **Falsch getippt?** Schade, dann dürft ihr leider nicht mit eurem Schiff vorwärtsziehen.

Auf der Rückseite des Chips findet ihr außerdem eine Zahl, die auf die Piraten-Infos in der Anleitung verweist. Lasst euch von Eltern oder älteren Geschwistern den entsprechenden Text vorlesen. Er erzählt euch etwas über das Motiv, das ihr gerade gesucht habt. Anschließend geht der Entdeckerchip aus dem Spiel. Der nächste Spieler ist nun an der Reihe und nimmt den zweiten Chip von oben aus dem Stapel.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler mit seinem Schiff auf dem Schachtelrand ins Zielfeld, das Feld mit der Zahl „5“, gesegelt ist. Dieser Spieler ist der siegreiche Pirat. Segeln mehrere Spieler gleichzeitig ins Zielfeld, so gewinnen sie gemeinsam.

-3-

### Spielvariante 2: Piraten-Spiel ohne Tippkarten

Die Tippkarten werden für dieses Spiel nicht benötigt und beiseite gelegt. Ihr spielt wie oben beschrieben. Wer das Motiv entdeckt, ruft sofort laut „Piraten in Sicht!“ und zeigt mit seinem Finger direkt auf das Motiv auf dem Plan. Falls die Mitspieler meinen, dass dieses Motiv nicht richtig ist, dürfen sie weitersuchen und ebenfalls mit ihrem Finger auf ein Motiv auf dem Spielplan zeigen. Wenn entweder alle glauben, das Motiv gefunden zu haben, oder, dass ein Mitspieler es bereits entdeckt hat, kontrolliert ihr mit der Rückseite des Entdeckerchips, wo das gesuchte Motiv versteckt war.

### Spielvariante 3: Spiel mit Piraten-Infos

Es wird wie oben beschrieben gespielt. Allerdings liegen dieses Mal die Entdeckerchips mit der Bildseite nach unten als Stapel neben dem Spielplan. Der Spielleiter nimmt den zweiten Chip von oben aus dem Stapel und hält ihn mit der Zahlenseite nach oben verdeckt in seiner Hand. Die Zahl gibt an, wo im Anleitungsheft der Text zu diesem Chip zu finden ist. Diesen Text liest der Spielleiter laut vor. Währenddessen schauen alle Spieler nach, wo auf dem Spielplan sich das beschriebene Motiv versteckt. Ihr könnt vereinbaren, dass ihr

- wie bei Spielvariante 1 die Tippkarten legt oder
- wie bei Spielvariante 2 ruft und schnell mit dem Finger auf das Motiv zeigt.

Autor: Kai Haferkamp

Illustrationen: Stefan Lohr

Grafik: Oliver Freudenreich

Redaktion: Jutta Wenske

© 2011 TESSLOFF VERLAG, Nürnberg

All rights reserved.

[www.tessloff.com](http://www.tessloff.com)

[www.wasistwas.de](http://www.wasistwas.de)

© 2011 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5 - 7

70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

[info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

Artikelnummer 712549

-4-

### Piraten-Infos

- Der Pirat klettert an einer Art Strickleiter nach oben. Die Leiter besteht aus Tauen, die zwischen den sogenannten Wanten eingebunden sind. Auf Segelschiffen sind Wanten Taue, die die Masten seitlich abstützen.
- Dieser Pirat hat eine Axt in der Hand, um Palmen zu fällen. Aus den Stämmen werden Hütten für die Piraten gebaut.
- Der Pirat hat einen nackten Oberkörper und eine Glatze. Auf einem Arm trägt er eine große Kiste, unter dem anderen ein Fass. Die meisten Piraten waren stark und durchtrainiert.
- Der Pelikan ist ein Vogel mit einem langen Schnabel und einem dehnbaren Hautsack am Unterschnabel. Mit seinen langen und breiten Flügeln kann er ohne Unterbrechung bis zu 24 Stunden fliegen.
- Der Papagei mit dem blauen Gefieder hat sich auf einer Palme niedergelassen. Er ernährt sich unter anderem von Samen, Früchten, Knospen, Blüten, Beeren und Wurzeln, die er reichlich auf der Insel findet.
- Der große Schmetterling hat rote Flügel. Kopf, Brust und Hinterleib sind gelb. Am Kopf des Schmetterlings befinden sich die Fühler, die Augen und die Mundwerkzeuge mit dem Saugrüssel. Mit dem Rüssel nehmen Schmetterlinge ihre Nahrung aus Blütenkelchen auf.
- Der Pirat mit dem orangefarbenen Kopftuch sitzt auf dem Felsen. Er schaut durch ein Fernrohr und hält nach Schiffen Ausschau. Ein gegnerisches Schiff konnte eine gute Beute sein für die Piraten, aber auch ein Angreifer.
- So sieht ein typischer Piratenkapitän aus: Er trägt einen Piratenhut und eine Augenklappe. Außerdem hat er ein Holzbein. In der Hand hält er einen Säbel.

-5-



**9** Die zwei Piraten halten eine Schatzkarte. Sie schauen sie an und überlegen, wo der Schatz versteckt sein könnte. Einer der Piraten zeigt in eine Richtung – dort vermutet er den Schatz.

**10** Der Delfin ist ein Säugetier, das im Wasser lebt und zur Familie der Zahnwale gehört. Delfine sind schnelle Schwimmer und springen gerne aus dem Wasser. Sie nähern sich häufig Schiffen, um auf den Wellen zu reiten.

**11** Mit dem Steuerrad lenkt der Steuermann das Schiff. Er bewegt damit das große Ruder am Heck und bestimmt so die Fahrtrichtung des Schiffes. Wenn das Schiff auf See ist, steht immer ein Seemann am Steuerrad, auch nachts.

**12** Der Pirat steht in einer Grube und hat eine Schatzkiste in den Händen. Die Piraten vergruben ihre erbeuteten Schätze häufig erst einmal auf ihren Inseln. Wenn sie sich sicher fühlten, gruben sie die Beute wieder aus und verkauften sie.

**13** Diese zwei Piraten tanzen fröhlich miteinander. Nach einem erfolgreichen Beutezug feierten die Piraten häufig ausgelassen und tranken viel Rum.

**14** Am vorderen Ende des Schiffes, dem Bug, befindet sich eine geschnitzte Figur. Diese Galleonsfigur stellt eine Frau dar, wie früher auf den meisten Segelschiffen. Die Seefahrer glaubten, dass sie den Kurs des Schiffs beobachten kann und es vor Unglücken bewahrt.

**15** Die Piratenflagge weht oben am Mast des Schiffes. Diese Flaggen wurden Jolly Roger oder Black Jack genannt. Sie zeigten zum Beispiel Totenköpfe und Knochen und sollten die Feinde einschüchtern.

**16** Dieser Papagei hat ein rotes Gefieder mit gelben Flügelspitzen. Außerdem besitzt er einen langen gelben Schnabel. Ihren Schnabel setzen Papageien sehr vielfältig ein. Er dient unter anderem zum Knabbern und zum Knacken von Nahrung, zum Beispiel von Nüssen und Früchten.

**17** Diese große exotische Blume hat rosafarbene Blüten. Im Dschungel gibt es häufig Pflanzen mit großen Blüten. Diese locken mit ihrem süßen Nektar Insekten, wie zum Beispiel Schmetterlinge, an.

**18** Dieser Pirat mit der roten Hose hat einen Becher in der Hand. Aus dem Becher schwappt Rum. Der Pirat freut sich und feiert mit seinen Kameraden einen erfolgreichen Beutezug.

**19** Der Pirat im Ruderboot nimmt eine Schatzkiste in Empfang. Die Kiste wird mit einer Seilwinde vom Schiff ins Ruderboot heruntergelassen. Über dem Ruderboot sind Kanonen zu sehen, die zum Angriff auf feindliche Schiffe eingesetzt wurden.

**20** Dieser Pirat schaut durch ein Fernrohr. Er ist an Land und sitzt als Beobachtungsposten auf dem Wachturm bei der Piratenhütte. Er hält Ausschau nach feindlichen Schiffen.

**21** Der Papagei hat ein grünes Gefieder und den typischen gebogenen Papageischnabel. Papageien haben im Vergleich zu anderen Vögeln besondere Füße, sogenannte Kletterfüße. Mit ihnen können sie sich nicht nur festhalten, sondern auch Nahrung, wie zum Beispiel Früchte, ergreifen und zum Schnabel führen.

**22** Dieser Pirat reinigt eine Kanone. Die Kanonen mussten immer sorgfältig gereinigt werden, damit sie bei einem Angriff zuverlässig funktionierten. Auch die Schießpulverreste im Kanonenrohr mussten gründlich entfernt werden.

**23** Der grüne Waran kann bis zu drei Meter lang werden. Er gehört zu den Reptilien und hat einen lang gestreckten Körperbau. Er sonnt sich gerne auf heißen Steinen und wärmt sich dabei auf.

**24** Dieser Pirat mit roter Hose trägt eine große Kiste. Die Piraten lagerten, wenn sie längere Zeit an Land lebten, ihre Vorräte und Habseligkeiten in ihren Hütten.

**25** Das Ruder befindet sich am Heck, am hinteren Ende des Schiffes. Es wird mit dem Steuerrad oben an Deck bewegt. Dadurch wird die Richtung vorgegeben, in die das Schiff segeln soll. Wurde bei einem Angriff das Ruder beschädigt, konnte das Schiff nicht mehr gesteuert werden. Dann waren die Piraten an Bord den Gegnern ausgeliefert.

**26** Die gelbe Schlange bewegt sich zwischen den Palmen. Die Piraten trafen auf den Inseln auf Schlangen, die häufig giftig waren und deren Biss tödlich sein konnte.

**27** Dieser Pirat bedient die Seilwinde. Um schwere Kisten und Fässer leichter von und an Bord transportieren zu können, gab es spezielle Seilwinden oder einfache Holzkräne.

**28** Die zwei Piraten kämpfen miteinander. Streitigkeiten unter Piraten wurden häufig mit Waffen ausgetragen. Hier wird mit Säbeln gekämpft, die auch bei Gefechten mit Gegnern eingesetzt wurden.

**29** Der Pirat befindet sich am höchsten Punkt des Schiffes. Er steht im Mastkorb, der auch Ausguck oder Krähenest genannt wird. Von dort aus hat er einen guten Überblick und erkennt als Erster gegnerische Schiffe. Manchmal sind es Schiffe, die die Piraten entern können. Manchmal sind es aber auch Schiffe auf der Jagd nach Piraten.

**30** Das Äffchen klettert auf eine Palme mit Kokosnüssen. Affen leben meistens auf Bäumen. Damit sie gut klettern können, sind ihre Hinterbeine fast immer länger und kräftiger als die Vorderbeine. Mit dem meist langen Schwanz kann sich der Affe beim Klettern festhalten und das Gleichgewicht halten.

**31** Der Pirat mit rotem Kopftuch und Säbel zeigt in den Dschungel. Er erkundet den Dschungel und hat zwischen den Büschen und Palmen etwas entdeckt, das er den anderen Piraten zeigen will.

**32** Das Schwein hängt über dem Feuer. Es wurde gefangen und wird an einer langen Stange über dem Lagerfeuer gebraten. Damit es saftig bleibt, begießt ein Pirat das Schwein mit Flüssigkeit.

**33** Dieser Vogel hat ein gelbes Gefieder mit roten Flügelspitzen und roten Federn auf dem Kopf. So eine Federhaube besitzen Kakadus, die zu den Papageien gehören. Die Haube kann flach anliegen, aber auch weit gestäubt und aufgestellt sein, wenn der Kakadu aufgeregt ist. Wie Papageien besitzen auch Kakadus kräftige, gebogene Schnäbel.

**34** Der Pirat befindet sich an Bord des Schiffes. Er stützt sich auf die Reling und, schaut hinunter. Unter ihm sind Klappen im Schiffsrumpf zu sehen, die die Kanonen schützen. Bei einem Angriff wurden die Klappen geöffnet, die Kanonenrohre ausgefahren und Kanonen abgefeuert, um die gegnerischen Schiffe zu treffen.

**35** Die Kiste und das Fass befinden sich in einem Ruderboot. Es liegt am Strand, die beiden Ruder sind im Boot sicher verstaут. Mit Ruderbooten transportierten die Piraten ihre Vorräte und erbeuteten Schätze zwischen Schiff und Land.

**36** Der Pirat schüttelt eine Kokospalme. Die Kokosnüsse der Palmen wurden gerne von den Piraten gegessen und auf die Schiffsreisen mitgenommen. Sie sind lange haltbar und liefern auch Flüssigkeit.

**37** Die Schildkröte läuft am Strand entlang. Meeresschildkröten konnten, wenn sie sich an Land befanden, leicht von den Piraten gefangen werden. Sowohl die Schildkröten selbst als auch ihre Eier waren für die Piraten willkommene Leckerbissen.

**38** Der fliegende Fisch springt aus dem Wasser heraus. Er besitzt flügelähnliche Flossen. Damit kann er auch längere Strecken im Gleitflug über dem Wasser zurücklegen.

**39** Der Pirat hält einen Schinken in der Hand. Der Schinken ist als Proviant für die nächste Seefahrt gedacht, die ein paar Monate dauern kann. Die Piraten mussten sich während ihrer Landaufenthalte darum kümmern, dass sie genug Vorräte anlegten.

**40** Dieser Pirat mit roter Hose steht unterhalb des Mastkorbs auf einer Plattform. Die Plattform befindet sich an dem sogenannten Großmast, dem mittleren der drei Masten des Schiffes.

**41** Das wilde Schwein wird von zwei Piraten an einer langen Stange getragen. Waren die Piraten an Land, ernährten sie sich unter anderem von wilden Tieren. Diese wurden von ihnen gejagt, erlegt und über dem Feuer gebraten.

Weitere Spiele mit **WAS IST WAS JUNIOR:**

Das  
feuerwehrstarke  
Wissensspiel  
Ab 5 Jahre  
Art.-Nr. 712556



Ohne  
Lesekenntnisse  
spielbar!  
Ab 4 Jahre  
Art.-Nr. 680275

