



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

4232



Der schwarze Pirat

The Black Pirate
A l'abordage !
De zwarte piraat
El pirata negro
Il pirata nero



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2006

Der schwarze Pirat

Ein piratenstarkes Geschicklichkeitsspiel
für 2 - 4 Seefahrer von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Guido Hoffmann
Illustration: Guido Hoffmann
Spieldauer: ca. 15 - 20 Minuten



Die tüchtigen Seefahrer segeln von Schatzinsel zu Schatzinsel. Doch der schwarze Pirat Salvatore Seeteufel ist ihnen auf den Fersen, um ihre Schätze zu stehlen. Schnell nähert er sich mit seinem Schiff, der „Schwarzen Svenja“, und versucht, die fremden Schiffe zu entern*. Sofort setzen die Seefahrer alle Segel. Plötzlich bläst ihnen eine starke Windböe um die Ohren. Die Segel sind gestrafft und das Schiff saust über die See. In letzter Sekunde haben sie es geschafft und sind Salvatore Seeteufel entkommen.

Spielinhalt

- 1 vierteiliger Spielplan
- 1 Blasebalg
- 1 schwarzes Piratenschiff
- 4 farbige Schiffe
- 36 Goldmünzen
- 1 weißer Fahnwürfel
- 1 naturfarbener Windwürfel
- 4 farbige Säckchen
- 1 Spielanleitung

* In der Piratensprache bedeutet entern „ein Schiff erstürmen“. Die Piraten segelten früher mit ihren Schiffen längsseits an ein anderes Schiff heran. Sie hatten spezielle Enterhaken, mit denen sie ihr Piratenschiff an das andere Schiff heranzogen. Anschließend übernahmen sie das feindliche Schiff und raubten es aus.

*die meisten
Goldmünzen
sammeln*

Spielziel

Welcher Seefahrer sammelt mit Geschick und Unterstützung der mächtigen Windböen die meisten Goldmünzen?

Spielplan bereit

Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan zusammen, legt ihn in die Tischmitte und seht ihn euch an:



*eine Goldmünze auf
jede Schatzinsel*

Der Spielplan zeigt das Meer mit verschiedenen Inseln. Sechs der Inseln haben einen Hafen: Das sind die Schatzinseln. Auf jeder Schatzinsel ist eine farbige Flagge zu sehen. Legt auf jede Schatzinsel eine Goldmünze.

*schwarzes
Piratenschiff in
Piratenbucht*

Auf einer Insel ist eine Piratenflagge zu sehen: Das ist die Pirateninsel. Stellt das schwarze Piratenschiff in die Bucht der Pirateninsel.

Schiffe auf Spielplan

Jeder Spieler nimmt sich ein Säckchen und Schiff einer Farbe. Das Schiff stellt ihr auf die farblich passende Abbildung des Schiffs in der Mitte des Spielplans.

Die restlichen Goldmünzen, den Blasebalg und die beiden Würfel haltet ihr neben dem Spielplan bereit.

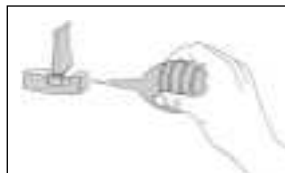
Wie der Wind die Segelschiffe bewegt

Auf dem Meer bläst meistens ein starker Wind. Segelschiffe nutzen die Kraft des Windes: Die großen Segel fangen den Wind auf und dadurch werden die Segelschiffe angetrieben. Mit Hilfe des Blasebalgs kannst du selbst kräftige Windstöße erzeugen und die Schiffe in Bewegung setzen.

Probiere den Blasebalg vor dem Spiel ein paar Mal aus:

- Nimm den Blasebalg und halte ihn so, dass die Spitze der Düse auf den unteren Teil des Segels oder des Schiffs zeigt.

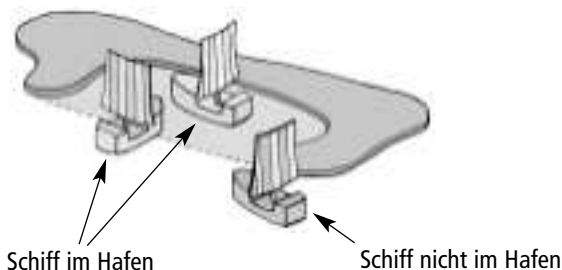
- Drücke den Blasebalg zusammen: Die Luft wird durch die Düse hinausgedrückt. Du hast einen Windstoß erzeugt! Versuche, das Schiff durch den Windstoß zu bewegen.



Achtung: Das Schiff darf mit der Spitze der Düse weder berührt noch geschoben werden. Versuche zu vermeiden, dass das Schiff durch den Windstoß umfällt.

- Im Spiel darfst du den Blasebalg pro Spielzug je nach Würfelvorgabe drei- oder viermal zusammendrücken. Deine Aufgabe ist es, das Schiff mit möglichst gezielten Windstößen vorwärts zu bewegen.
 1. Versuche zuerst, das Schiff mit einem Windstoß eine möglichst weite Strecke zu bewegen.
 2. Versuche anschließend, das Schiff in einen Hafen zu pusten.
- Wenn ein Seefahrer in den Hafenbereich (= hellerer Bereich) einer Schatzinsel gelangt, kann er wertvolle Goldmünzen einsammeln.

Wichtig: Das Schiff ist im Hafen angekommen, wenn es den farblich heller gekennzeichneten Hafenbereich berührt oder sich ganz darin befindet.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Es beginnt der Spieler, der zuletzt auf einem Schiff mitgefahren ist. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt mit beiden Würfeln.

Führe immer zuerst den weißen Fahnenwürfel und anschließend den naturfarbenen Windwürfel aus.

Der Fahnenwürfel

Der Fahnenwürfel gibt an, auf welche Schatzinsel(n) du eine Goldmünze legen darfst. Die farbigen Fahnen des Würfels entsprechen den Fahnen, die auf den Schatzinseln zu sehen sind.

mit beiden Würfeln
würfeln

Fahnenwürfel



eine Goldmünze
auf Schatzinsel legen



zwei Goldmünzen
auf Schatzinseln
legen

Windwürfel



eigenes Schiff mit
Blasebalg bewegen

freien Hafen erreicht
= Goldmünzen
einsammeln



schwarzes
Piratenschiff mit
Blasebalg bewegen

Wie viele Fahnen zeigt der Fahnenwürfel?

• Eine Fahne?

Lege eine Goldmünze aus dem Vorrat auf die Schatzinsel mit der gewürfelten Fahnenfarbe.

Aufgepasst: Eine neue Goldmünze darf nur abgelegt werden, wenn gerade kein Schiff (farbiges Schiff oder schwarzes Piratenschiff) im Hafen der entsprechenden Schatzinsel steht.

Steht dort ein Schiff, wird die Goldmünze auf eine beliebige, andere Schatzinsel gelegt. Auch dort darf natürlich kein Schiff im Hafen sein! Auf einer Schatzinsel dürfen beliebig viele Goldmünzen liegen.

• Zwei Fahnen?

Lege je eine Goldmünze aus dem Vorrat auf die beiden entsprechenden Schatzinseln.

Auch hier gilt: Es darf kein Schiff im Hafen dieser Schatzinsel(n) stehen.

Wichtig:

→ Du darfst in einem Spielzug nie zwei Goldmünzen auf dieselbe Schatzinsel legen.

→ Ist später im Spiel nur noch eine Goldmünze im Vorrat, darfst du dir aussuchen, auf welche der beiden Schatzinseln du sie legst.

Der Windwürfel

Der Windwürfel gibt an, welches Schiff du mit Hilfe des Blasebalgs bewegen darfst. Außerdem zeigt er, wie oft du den Blasebalg zusammendrücken darfst - wie viele Windstöße du also erzeugen kannst, um das Schiff zu bewegen.

Was zeigt der Windwürfel?

• Das Schiff und eine Zahl?

Versuche dein eigenes Schiff mit Hilfe des Blasebalgs in den Hafen einer Schatzinsel zu bewegen, auf der sich Goldmünzen befinden. Du darfst den Blasebalg genau so oft zusammendrücken, wie die Zahl vorgibt.

→ **Erreicht dein Schiff einen Hafen?**

Nur wenn sich dein Schiff allein in diesem Hafen befindet, erhältst du sofort alle Goldmünzen, die auf dieser Schatzinsel liegen. Lege die Goldmünzen in dein Säckchen.

Wenn du noch Pusterversuche übrig hast, darfst du dein Schiff noch weiter bewegen und versuchen, einen anderen Hafen zu erreichen.

• Den Piraten und die Zahl Drei?

Du bist jetzt der Schwarze Pirat und darfst den Blasebalg dreimal zusammendrücken. Versuche, das schwarze Piratenschiff in einen Hafen einer Schatzinsel, auf der sich Goldmünzen befinden, zu bewegen oder so zu pusten, dass es das Schiff eines Mitspielers berührt.

*freien Hafen erreicht
= Goldmünzen
einsammeln*

*anderes Schiff
berührt = Schiff
entern*

*Piraten-Plünderung:
um drei Goldmünzen
knobeln*

*Piratenschiff nach
Piraten-Plünderung
in Piratenbucht
stellen*

→ Erreicht das schwarze Piratenschiff einen Hafen?

Nur wenn sich das schwarze Piratenschiff allein in diesem Hafen befindet, erhältst du sofort alle Goldmünzen, die auf der Schatzinsel liegen. Lege die Goldmünzen in dein Säckchen. Falls du noch Pusterversuche übrig hast, darfst du das Piratenschiff anschließend noch weiter pusten.

→ Streift oder berührt das schwarze Piratenschiff ein anderes Schiff?

Hast du mit dem schwarzen Piratenschiff ein anderes Schiff gestreift oder berührt, kommt es sofort zur Piraten-Plünderung: Du enterst das Schiff dieses Mitspielers und versuchst, ihm Goldmünzen abzunehmen. Streifst oder berührst du dein eigenes Schiff, passiert nichts.

Piraten-Plünderung:

Dein Mitspieler holt drei Goldmünzen aus seinem Säckchen und verteilt sie geheim in seinen beiden Fäusten. Falls er weniger als drei Goldmünzen in seinem Säckchen hat, versteckt er nur diese. Es ist erlaubt, eine Faust ganz leer zu lassen und alle drei Münzen in die andere Faust zu nehmen. Anschließend legt er beide Fäuste auf den Tisch.

Du tippst auf eine Faust und erhältst alle dort versteckten Goldmünzen. Lege sie in dein Säckchen. Falls der Spieler noch Goldmünzen in seiner anderen Faust hat, zeigt er sie und legt sie wieder in sein Säckchen zurück.

Nach der Piraten-Plünderung verschwindet das schwarze Piratenschiff im dichten Nebel. Stelle das schwarze Piratenschiff in die Piratenbucht zurück.

Falls du noch Pusterversuche übrig hast, darfst du das Piratenschiff wieder aus der Piratenbucht herauspusten.

Weitere Regeln:

- Wenn du den Piraten gewürfelt hast, musst du das Piratenschiff bewegen. Pustest du dabei dein eigenes Schiff versehentlich in einen freien Hafen, bekommst du keine Goldmünzen!
- Du darfst auch ein Schiff entern, das sich in einem Hafen befindet.
- Du darfst als Pirat ein fremdes Schiff innerhalb eines Spielzuges nur einmal entern.
- Es kann passieren, dass du aus Versehen ein fremdes Schiff bewegst. Dann geschieht nichts.
- Wenn ein Schiff während deines Pusterversuchs umkippt, ganz oder teilweise auf einer Insel strandet oder sogar vom Spielplan fällt, dann

kommt das Schiff auf das farblich gekennzeichnete Schiff in der Mitte des Spielplans bzw. in die Piratenbucht zurück. Dein Spielzug endet sofort.

- Wird dein Schiff von einem Mitspieler in einen Hafen gepustet und dein Schiff ist dort alleine, bekommst du alle Goldmünzen, die auf dieser Schatzinsel liegen.
- Niemand muss verraten, ob und wie viele Goldmünzen er in seinem Säckchen hat.
- Wenn alle Goldmünzen aus dem Vorrat auf die Schatzinseln verteilt sind, legt ihr den Fahnenwürfel beiseite: Ihr würfelt ab sofort nur noch mit dem Windwürfel.
- Wenn du versehentlich Goldmünzen von einer Schatzinsel ins Wasser pustest, legst du sie wieder auf diese Schatzinsel zurück.

nächster Spieler

Nach deinem Spielzug gibst du die Würfel an den nächsten Spieler weiter und das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

Spielende

*alle Goldmünzen
eingesammelt =
Spielende,
die meisten
Goldmünzen =
Gewinner*

Das Spiel endet, wenn ihr alle Goldmünzen vom Spielplan eingesammelt habt und keine Goldmünzen mehr im Vorrat liegen.

Jeder Spieler holt seine Goldmünzen aus dem eigenen Säckchen und zählt. Wer die meisten Goldmünzen hat, gewinnt dieses piratenstarke Abenteuer. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Was passiert, wenn?

Hier findest du Antworten auf Spielsituationen, die nur selten im Spielverlauf vorkommen:

- **Du hast aus Versehen zwei Schiffe gleichzeitig in denselben Hafen gepustet?**
In diesem Fall erhält keines der Schiffe Goldmünzen.
Wenn du noch Pusteversuche übrig hast, kannst du versuchen, beide Schiffe wieder aus dem Hafen herauszupusten und anschließend nur dein eigenes in den Hafen zu bewegen.
- **Du bewegst das Piratenschiff und streifst oder berührst mehrere Schiffe gleichzeitig?**
Suche dir einen der Besitzer aus, dem du Goldmünzen abnehmen möchtest. Der andere Spieler ist mit dem Schrecken davongekommen!
- **Du bewegst das Piratenschiff, stehst nach dem Pusteversuch alleine in einem Hafen und hast gleichzeitig ein anderes Schiff gestreift oder berührt?**
Jetzt erhältst du zuerst alle Goldmünzen, die auf dieser Schatzinsel liegen. Anschließend darfst du die Piraten-Plünderung ausführen. Stelle danach das schwarze Piratenschiff in die Piratenbucht.
- **Du hast mit dem weißen Fahnenwürfel zwei Fahnen gewürfelt und fünf Häfen sind mit Schiffen belegt?**
Jetzt kannst du nur eine Goldmünze in den letzten, freien Hafen legen. Die zweite Goldmünze kannst du leider nicht verteilen. Sie bleibt im Vorrat.

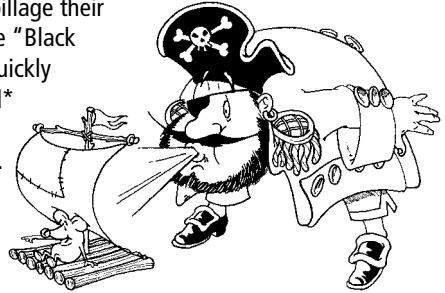
The Black Pirate

A game of skill, as brave as pirates, for 2 - 4 seafarers. Ages 5 - 99.

Author: Guido Hoffmann
Illustrations: Guido Hoffmann
Length of the game: approx. 15 - 20 minutes

The good, honest seafarers sail from one treasure island to the next. However, Salvador Sea Devil, the black pirate stays hard on their heels trying to pillage their treasures. Using his vessel, the "Black Svenja", Salvador Sea Devil quickly approaches and tries to board*

the seafarers' boats. The seafarers immediately set sail. Suddenly a strong gust of wind whistles around their heads, and as the sails tighten the boat skims across the sea. At the very last moment they escape from Salvador, the Sea devil.



Contents

- 1 game board consisting of four parts
- 1 set of bellows
- 1 black pirate vessel
- 4 colored boats
- 36 gold coins
- 1 white die with flag symbol
- 1 natural colored die with wind symbol
- 4 little colored bags
- 1 set of game instructions

* *In the language of pirates the term "to board a boat" means to take over a vessel. In ancient times the pirates approached another vessel broadside and, with special grabbing hooks drew the other vessel close. Then they took over the opponent's vessel and pillaged it.*

*collect most
gold coins*

Aim of the game

Who will be the seafarer, through skill and some strong gusts of wind, to collect the most gold coins?

*get game
board ready*

Preparation of the game

Assemble the game board, spread it out in the center of the table and take a look at it:



*one gold coin on
each treasure island*

The game board shows the sea and various islands. The six islands with harbor are the treasure islands. On each treasure island there is a colored flag. Put a gold coin on each treasure island.

*black pirate vessel
into pirate island bay*

One island shows the flag of the pirate: this is the pirate's island. Put the pirate vessel into the bay of the pirate island.

ships on game board

Each player takes a little bag and a boat of the same color. Place your boat on the ship of the corresponding color shown in the center of the game board.

The remaining gold coins, the bellows and both dice are kept ready next to the game board.

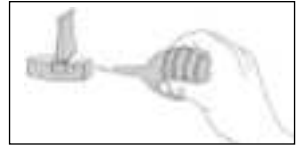
How the wind moves the sailing boats

At sea, there is nearly always a strong wind blowing. Sailing boats use the force of the wind: the big sails gather the wind, which then propels the ships forward. You can provoke strong gusts of wind with the bellows, to move the ships on.

Practice using the bellows a couple of times before starting to play:

- Take the bellows and hold them so that the tip of the nozzle points towards the lower part of the sail or the boat.

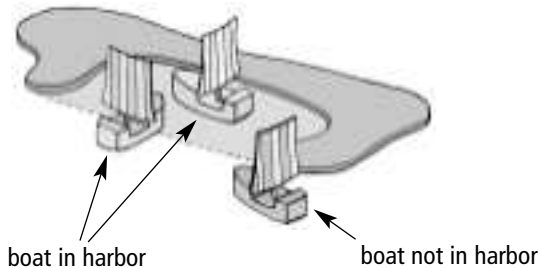
- Squeeze the bellows: the air is expelled through the nozzle. You have produced a gust of wind! Try to move the boat with the gust of wind.



Watch out: You are not allowed to touch or push the boat with the tip of the nozzle. Try to avoid making the ship fall over with the gust of wind.

- Later when you play, depending on what the wind die shows, you may squeeze the bellows three or four times. It will be your task to direct the gust as precisely as possible in order to move your boat.
 1. First try to move the boat as far as possible with one gust of wind.
 2. Then try to blow the boat into a harbor.
- As a sailor approaches the harbor area of an island (= light colored part of island) he can collect precious coins.

Important: The boat reaches the harbor once it has touched the light colored area of the harbor or entered it completely.



How to play

Play in a clockwise direction.

The player who most recently travelled on a ship may start. If you cannot agree, the youngest player starts and rolls both dice.

Always carry out first the instructions given by the white die showing the flags and then the natural colored die showing the wind symbol.

The flag die

The flag die shows on which treasure island(s) you may put a gold coin. The colors of the flags correspond to the colors of the flags shown on the islands.

roll both dice

flag die



*put a coin on
treasure island*



*put two coins on
treasure island*

wind die



*move ship with the
help of the bellows,
free harbor reached
= collect coins*



*move
black pirate vessel
with the bellows*

How many flags does the flag die show?

- **One flag?**

Take a gold coin from your provisions and put it on the island corresponding to the color shown on the die.

Watch out: a gold coin can only be put on an island where there is no boat (colored or pirate's black one) in the harbor.

If there is a boat, the coin is placed on any other treasure island. Of course, no ship should be in that harbor either! On the islands there can be any number of coins.

- **Two flags?**

Take two coins from your provision and place them on the corresponding treasure islands. The same applies: no ship should be in these harbors.

Important:

→ You can never put two coins at the same time on the same island.

→ If later during the game you are left with only one coin, you choose on which of the two islands to put it.

The wind die

The wind die indicates which ship you should move with the bellows and how many times you may squeeze the bellows - how many gusts of wind you can produce in order to move the ship.

What appears on the wind die?

- **The boat and a number?**

Try to move your own ship with the bellows into the harbor of an island with gold coins. You may squeeze the bellows as many times as the number shown.

→ **Does your boat reach a harbor?**

You get all the gold coins on that island - but only if there is no other ship in this harbor. Put the gold coins into your little bag. If you still have another chance at puffing, you may try to move your ship on towards another harbor.

- **The pirate and the number Three?**

You become the black pirate! You may squeeze the bellows three times. Try to move the black pirate vessel into a harbor with gold coins or blow with the bellows so that it touches the vessel of another player.

reached free harbor
= *collect coins*

vessel touched =
board ship

pirate pillaging:
guess for three coins

put pirate ship back
into pirate bay after
pillaging

→ **Does the black pirate ship reach a harbor?**

You immediately get all the coins from that island - but only if there are no other boats. Put them into your bag.
If you are left with more puffs with the bellows you can carry on moving the pirate vessel.

→ **Does the black pirate's ship brush against or touch another vessel?**

If you brushed against or touched another ship with the pirate's ship, the pillaging starts:
You board the boat of the other player and try to take their gold coins.
If you brush against or touch your own vessel, nothing happens.

Pirate Pillaging

The player in question takes three coins out of the little bag and secretly distributes them in both hands. If they are left with less than three coins in their bag, they hide those. You can leave one fist empty and keep the three coins in only one fist. Then they extend both fists on the table.

You touch one fist and receive the coins hidden there. Put them into your little bag. If the other player is left with coins in the other hand, they show them and put them back into the little bag.

After pillaging the black pirate ship disappears in the dense fog. Put it back into the bay of the pirate island.

If you are left with chances at puffing you can try to blow the pirate ship out of the bay.

Further rules

- If you roll the pirate on the die, you have to move the pirate vessel. If by mishap you puff your own vessel into a free harbor, you don't get any coins.
- You may board a boat anchored in a harbor.
- As the pirate you may board the boat of another player only once each turn.
- It may happen that you move the ship of a third player by mistake. Nothing happens.
- If a ship falls over while puffing, or becomes completely stranded on an island or even falls off the game board, then this ship is placed back on the colored ship in the center of the game board or the pirate island bay. Your turn is over immediately.

- If your ship is puffed by another player into a harbor with no other boats in it, you get all the coins of the island.
- Nobody has to reveal if, or how many, coins they have in their bag.
- Once all the coins from the provisions are distributed on the treasure islands, the flag die is put aside: you go on playing with the wind die only.
- If by mistake coins are puffed from a treasure island into the sea, they are put back on the island.

next player

After your turn you pass the dice on to the next player and the game continues as described.

End of the game

*all coins collected =
end of game*

The game ends as soon as all the coins have been collected from the game board and no coins are left in the provisions.

most coins = winner

Each player takes their coins out of their bags and counts them. Whoever has the most coins wins this piracy adventure. In the case of a draw, there are various winners.

What happens when ...?

Here are some explications of situations that rarely will happen

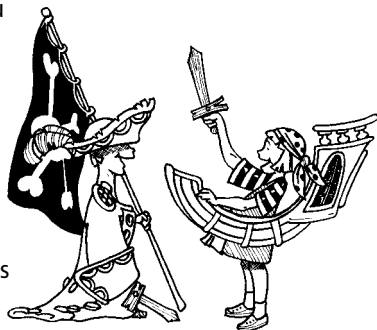
- **By mishap you have puffed two boats at the same time into the same harbor?**
In this case neither player gets a coin.
If you are left with chances at puffing, you can try to puff both boats out of the harbor again and then puff yours back in.
- **While you move the pirate vessel, you touch various ships at the same time?**
Choose one of the corresponding players to challenge them for coins.
The other player is let off with nothing more than a fright.
- **You move the pirate vessel, anchor in a harbor with no other ship there and have brushed against or touched another ship at the same time?**
You get all the coins from this island and also pillage like a pirate the other ship. Finally you place the pirate vessel back into the pirate bay.
- **The white flag die shows two flags and ships have anchored in five harbors?**
You can only put one coin into the last free harbor. The second coin can't be placed. It stays in the provisions.

A l'abordage !

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 navigateurs de 5 à 99 ans.

Idée : Guido Hoffmann
Illustration : Guido Hoffmann
Durée de la partie : env. 15 à 20 minutes

Les habiles matelots naviguent d'île en île avec leur voilier et embarquent les trésors qui y sont déposés. Mais, le pirate Salvatore est sur leurs talons, car il veut leur voler leurs trésors. Il s'approche très vite avec son bateau, la « sirène noire », et essaye d'aborder* leurs bateaux. Les matelots mettent toutes voiles dehors. Soudain, un vent marin se lève. Les voiles se tendent et le bateau file à toute allure. Ouf ! Ils ont réussi au dernier moment à se débarrasser du pirate.



Contenu

- 1 plateau de jeu en quatre parties
- 1 soufflet
- 1 bateau noir de pirate
- 4 bateaux de couleurs différentes
- 36 pièces d'or
- 1 dé blanc « drapeaux »
- 1 dé « vent »
- 4 petits sacs de couleurs différentes
- 1 règle du jeu

* Dans le jargon des pirates, « aborder » signifie prendre un bateau. Autrefois, les pirates faisaient avancer leur bateau le long d'un autre bateau. Ils avaient des crochets d'abordage spéciaux dont ils se servaient pour approcher leur bateau de l'autre. Une fois à bord du bateau ennemi, ils le pillaient.

recupérer le plus de pièces d'or

But du jeu

Quel navigateur va pouvoir récupérer le plus grand nombre de pièces d'or en sachant faire bon usage des coups de vent ?

préparer le plateau de jeu

Préparatifs

Assembler le plateau de jeu, le poser au milieu de la table et observer ce qu'il y a dessus :



une pièce d'or sur chaque île aux trésors

Le plateau de jeu montre la mer avec différentes îles. Six des îles ont un port (= îles aux trésors). Sur chaque île aux trésors, on voit un drapeau de couleur. Poser une pièce d'or sur chaque île aux trésors.

bateau noir dans une baie de pirate

Sur une des îles, on voit un drapeau de pirate : c'est l'île du pirate. Poser le bateau noir dans la baie de cette île.

bateaux sur le plateau de jeu

Chaque joueur prend un petit sac et un bateau d'une couleur. Poser le bateau sur le bateau de la couleur correspondante illustré au milieu du plateau de jeu.

Poser les pièces d'or restantes, le soufflet et les deux dés à côté du plateau de jeu.

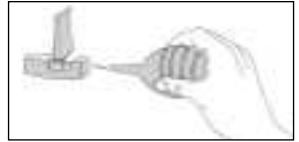
Comment le vent fait avancer les voiliers ?

En mer, il y a presque toujours un fort vent. Les grandes voiles se gonflent avec la force du vent, ce qui permet de faire avancer le voilier. En te servant du soufflet, tu vas aussi pouvoir faire un grand coup de vent pour déplacer les bateaux.

Avant de commencer la partie, essaye plusieurs fois de faire fonctionner le soufflet :

- Prends le soufflet et tiens-le de manière à ce que la pointe de l'embout soit dirigée vers la partie inférieure de la voile ou du bateau.

- Appuie sur le soufflet: l'air est propulsé à l'extérieur par l'embout. Tu as provoqué un coup de vent ! Essaie de faire avancer le bateau au moyen du coup de vent.



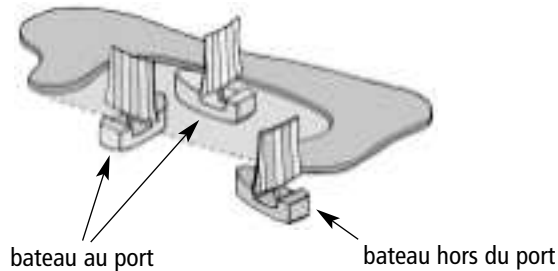
Attention : tu ne dois ni toucher ni pousser le bateau avec la pointe de l'embout. Essaie de ne pas renverser le bateau en soufflant dessus.

- Pendant le jeu, tu as le droit d'appuyer trois ou quatre fois sur le soufflet, selon l'indication du dé. Ton rôle est de faire avancer le bateau au moyen de coups de vent bien précis.

1. Essaie d'abord de faire avancer le bateau sur un grand parcours.
2. Ensuite, essaie de le faire aller dans un port.

- Quand un navigateur arrive au port (= partie plus claire) d'une île aux trésors, il peut récupérer de précieuses pièces d'or.

N.B.: le bateau est arrivé au port quand il touche la partie de couleur correspondante claire ou quand il y est complètement rentré.



Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura été en dernier sur un bateau commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant les deux dés.

lancer les deux dés

Exécute d'abord les instructions qui correspondent au dé « drapeaux » et ensuite celles correspondant au dé « vent ».

dé aux drapeaux

Le dé « drapeaux »

Il indique sur quelle(s) île(s) tu as le droit de poser une pièce d'or. Les drapeaux du dé correspondent aux drapeaux dessinés sur les îles.



poser une pièce d'or sur l'île aux trésors



poser deux pièces d'or sur les îles aux trésors

dé du vent



avancer son bateau au moyen du soufflet, arrivée au port libre = récupérer des pièces d'or



avancer le bateau de pirate noir à l'aide du soufflet

Combien de drapeaux y-a-t-il sur le dé ?

• Un drapeau ?

Pose une pièce d'or, que tu pioches dans la réserve, sur l'île aux trésors de la couleur correspondant au drapeau du dé.

Attention : on n'a le droit de poser une nouvelle pièce d'or seulement s'il n'y a pas de bateau (bateau de couleur ou bateau de pirate) dans le port de l'île correspondante.

S'il y a un bateau sur cette île, on pose la pièce d'or sur n'importe quelle autre île sur laquelle il n'y a pas non plus de bateau !

Il peut y avoir n'importe quel nombre de pièces d'or sur une île.

• Deux drapeaux ?

Pose une pièce d'or, que tu pioches dans la réserve, sur les deux îles correspondantes.

Ici aussi, il ne doit pas y avoir de bateau dans le port de ces îles.

N.B. :

→ Pendant un tour, tu n'as pas le droit de poser deux pièces d'or sur la même île.

→ Quand il n'y aura plus qu'une seule pièce d'or dans la réserve, tu auras le droit de choisir l'île sur laquelle tu poseras la pièce.

Le dé « vent »

Il indique quel bateau tu as le droit de faire avancer avec le soufflet. Il indique également combien de fois tu as le droit d'appuyer sur le soufflet, donc combien de coups de vent tu peux provoquer pour faire avancer le bateau.

Sur quels symboles le dé est-il tombé ?

• Le bateau et un chiffre ?

A l'aide du soufflet, essaye de faire avancer ton bateau dans le port d'une île sur laquelle il y a des pièces d'or. Tu appuies sur le soufflet autant de fois que le nombre indiqué par le dé.

→ **Ton bateau arrive dans un port ?**

Si ton bateau est le seul à se trouver dans le port, tu prends toutes les pièces d'or posées sur cette île. Mets les pièces d'or dans ton sac.

Si tu as encore le droit d'appuyer sur le soufflet, continue en essayant d'amener ton bateau dans un autre port.

• Le pirate et le chiffre trois ?

Maintenant, tu es Salvatore le pirate et tu as le droit d'appuyer trois fois sur le soufflet. Essaie de faire avancer le bateau du pirate pour l'amener dans le port d'une île, sur laquelle il y a des pièces d'or, ou de manière à ce qu'il touche le bateau d'un autre joueur.

*arrivée au port libre
= récupérer les
pièces d'or*

*autre bateau touché
= accoster le bateau*

*pillage par les
pirates : parier trois
pièces d'or*

*après le pillage,
mettre le bateau de
pirate dans la baie
du pirate*

→ **Est-ce que « la Sirène noire » arrive dans un port ?**

Si le bateau du pirate est le seul bateau qui se trouve dans ce port, tu prends toutes les pièces d'or qui se trouvent sur l'île. Mets les pièces d'or dans ton sac.

Si tu as encore le droit d'appuyer sur le soufflet, tu essayes de faire encore avancer le bateau de pirate.

→ **Est-ce que « la Sirène noire » effleure ou touche un autre bateau ?**

Si tu as effleuré ou touché un autre bateau avec le bateau du pirate, c'est l'abordage par le pirate.

Tu accostes le bateau de ce joueur et essaies de lui prendre des pièces d'or.

Si tu effleures ou touches ton bateau, il ne se passe rien.

Le pillage par le pirate :

Le joueur dont le bateau a été abordé prend trois pièces d'or dans son sac et les répartit dans ses mains en fermant les poings. S'il a moins de trois pièces d'or dans son sac, il cache seulement celles qu'il a. On a le droit d'avoir une main vide et les trois pièces dans l'autre main. Ensuite, il met ses poings sur la table.

Tu indiques une main et prends les pièces d'or qui y sont cachées. Si le joueur a d'autres pièces d'or dans l'autre main, il les montre et les remet dans son sac.

Après le pillage, « la Sirène noire » disparaît dans l'épais brouillard. Remets le bateau du pirate dans la baie de l'île du pirate.

Si tu as encore le droit d'appuyer sur le soufflet, tu essaies de faire ressortir le bateau du pirate de la baie en soufflant dessus.

Règles supplémentaires :

- Quand le dé tombe sur le pirate, tu es obligé de déplacer le bateau du pirate. Si, par inattention, tu fais avancer ton propre bateau dans un port libre, tu ne prends pas de pièce(s) d'or !
- Tu as aussi le droit d'accoster un bateau même s'il se trouve dans un port.
- Quand tu es le pirate, tu n'as le droit d'accoster un autre bateau qu'une seule fois pendant ton tour.
- Il peut arriver que tu déplaces un autre bateau sans le vouloir. Dans ce cas-là, il ne se passe rien.
- Si un bateau se renverse, s'il vient s'échouer complètement ou seulement un petit peu sur une île ou s'il sort même du plateau de jeu pendant que tu es en train de souffler dessus, tu remets alors le bateau

sur le bateau de couleur correspondante illustré au milieu du plateau de jeu ou alors dans la baie du pirate. Ton tour s'arrête là.

- Si ton bateau est amené dans un port par un autre joueur et si ton bateau s'y trouve tout seul, c'est toi qui prends toutes les pièces d'or qui se trouvent sur cette île.
- Personne n'est obligé de dire combien de pièces d'or il a dans son sac.
- Quand toutes les pièces d'or de la réserve ont été distribuées, on met le dé « drapeaux » de côté : on ne joue plus qu'avec le dé « vent ».
- Si des pièces d'or posées sur une île tombent dans l'eau quand tu appuies sur le soufflet, tu les remets sur cette île.

joueur suivant

Après avoir joué, tu donnes les dés au joueur suivant et la partie continue comme décrit ci-dessus.

Fin de la partie

*toutes les pièces d'or
récupérées = fin de
la partie,
le plus de pièces d'or
= gagnant*

La partie est finie quand toutes les pièces d'or réparties sur le plateau de jeu sont récupérées et qu'il n'y a plus de pièces d'or dans la réserve.

Chaque joueur sort ses pièces de son sac et les compte. Celui qui aura le plus de pièces d'or gagne cette divertissante aventure de pirate. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Comment jouer quand ...

Voici quelques explications pour les situations qui arrivent quelques fois au cours du jeu :

- **En appuyant sur le soufflet, tu as emmené deux bateaux en même temps dans le même port :**
Dans ce cas, aucun des bateaux ne récupère de pièces d'or.
Si tu as encore le droit d'appuyer sur le soufflet, tu peux essayer de faire ressortir les deux bateaux du port et ensuite de faire rentrer seulement ton bateau dans le port.
- **En déplaçant le bateau de pirate, tu effleures ou touches plusieurs bateaux en même temps :**
Choisis un joueur à qui tu voudrais prendre des pièces d'or. L'autre joueur a eu chaud !
- **Tu déplaces le bateau de pirate, tu te retrouves après tout seul dans un port et tu as en même temps effleuré ou touché un autre bateau :**
Tu prends toutes les pièces d'or qui se trouvent sur cette île. Ensuite, tu as le droit de piller le joueur. Après cela, remets le bateau du pirate dans la baie de l'île du pirate.
- **Le dé blanc « drapeaux » est tombé sur deux drapeaux et cinq ports sont occupés par des bateaux :**
Tu ne peux poser qu'une seule pièce d'or dans le dernier port libre. Tu ne peux pas déposer la deuxième pièce d'or. Elle reste dans la réserve.

De zwarte piraat

Een piratensterk behendigheids spel
voor 2 - 4 zeebonken van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Guido Hoffmann
Illustraties: Guido Hoffmann
Speelduur: ca. 15 - 20 minuten



De ruige zeebonken zeilen van het ene schateiland naar het andere. Maar de zwarte piraat Salvatore Zeeduivel zit hen op de hielen om hun schatten buit te maken. Met zijn schip, de „Zwarte Zwaan“, komt hij steeds dichterbij en probeert om de andere schepen te enteren*. De zeevaarders zetten alle zeilen bij. Plotseling voelen ze hoe een flinke windstoot om hun oren blaast. De zeilen staan strak en het schip vliegt over het water. Op het laatste moment zijn ze er in geslaagd om aan Salvatore Zeeduivel te ontsnappen.

Spelinhoud:

- 1 vierdelig speelbord
- 1 blaasbalg
- 1 zwart piratenschip
- 4 gekleurde schepen
- 36 goudstukken
- 1 witte vlaggendobbelsteen
- 1 ongekleurde dobbelsteen
- 4 gekleurde zakjes
- spelregels

* In het piratentaal betekent enteren „een schip veroveren“. De piraten zeilden vroeger hun schepen langszij een ander schip. Ze hadden speciale enterhaken waarmee ze hun piratenschip naar het andere toe trokken. Daarna sprongen ze naar het andere schip om het leeg te roven.

de meeste goudstukken verzamelen

speelbord klaarleggen

een goudstuk op ieder schateiland

zwart piratenschip in de piratenbaai

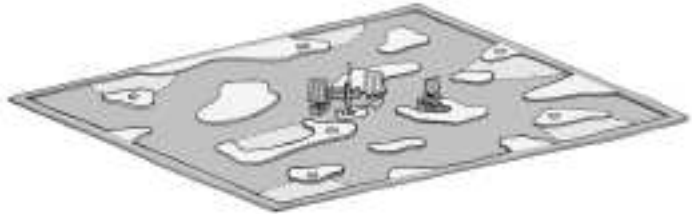
schip op het speelbord

Doel van het spel

Welke zeevaarder verzamelt behendig met hulp van krachtige windvlagen, de meeste goudstukken?

Spelvoorbereiding

Zet het speelbord in elkaar, leg het in het midden van de tafel en bekijk het:



Op het speelbord staan een zee en verschillende eilanden afgebeeld. Zes eilanden hebben een haven: dat zijn de schateilanden. Op ieder schateiland is een gekleurde vlag te zien. Leg op elk schateiland een goudstuk.

Op één eiland staat een piratenvlag afgebeeld: dit is het pirateneiland. Zet het zwarte piratenschip in de baai van het pirateneiland.

Iedere speler neemt een zakje en een schip met dezelfde kleur. Het schip wordt op de afbeelding met dezelfde kleur in het midden van het speelbord gezet.

De overige goudstukken, de blaasbalg en de beide dobbelstenen worden naast het speelbord gelegd.

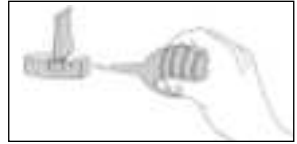
Hoe een windstoot de zeilschepen in beweging zet

Op zee waait meestal een stevige wind. Zeilschepen varen op windkracht: de grote zeilen vangen de wind op waardoor de zeilschepen vooruit worden geblazen. Met behulp van de blaasbalg kan je zelf krachtige windstoten veroorzaken en de schepen in beweging zetten.

Probeer de blaasbalg eerst 'ns een paar keer uit, alvorens met het spel te beginnen:

- Pak de blaasbalg en houd hem zodanig vast dat de tuit naar de onderkant van het zeil of het schip wijst.

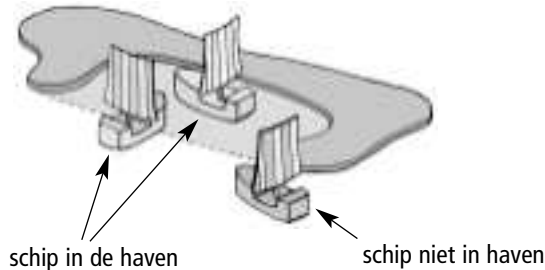
- Druk de blaasbalg samen: de lucht stroomt via de tuit naar buiten. Je hebt een windstoot veroorzaakt! Probeer om het schip met een windstoot te verplaatsen.



Opgelet: Het schip mag niet met de tuit van de blaasbalg worden verschoven of aangeraakt. Probeer te voorkomen dat het schip door de windstoot omvalt.

- Tijdens het spel mag de blaasbalg per beurt, al naargelang het resultaat van de dobbelsteen, drie of vier keer worden samengedrukt. Het is de bedoeling om het schip met zo gericht mogelijke windstoten vooruit te blazen.
 1. Probeer eerst om het schip met een windstoot zo ver mogelijk vooruit te blazen.
 2. Probeer vervolgens om het schip naar een haven te blazen.
- Als een zeevaarder in het havengebied (= lichter gekleurd gebied) van een schateiland komt, kan hij waardevolle goudstukken verzamelen.

Belangrijk: Het schip komt pas in de haven aan als dit het met een lichtere kleur aangegeven havengebied aanraakt, of zich er helemaal in bevindt.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

De speler die als laatste op een schip heeft meegevaren, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met de twee dobbelstenen.

Er moet altijd eerst volgens de witte vlaggendobbelsteen en daarna volgens de ongekleurde winddobbelsteen worden gezet.

De vlaggendobbelsteen

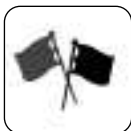
De vlaggendobbelsteen geeft aan op welk(e) schateiland(en) je een goudstuk mag leggen. De gekleurde vlaggen op de dobbelsteen hebben dezelfde kleur als de vlaggen van de schateilanden.

met beide dobbelstenen gooien

vlaggendobbelsteen



*een goudstuk op
schateiland leggen*



*twee goudstukken
op schateilanden
leggen*

winddobbelsesteen



*eigen schip met
blaasbalg bewegen*

*vrije haven bereikt
= goudstukken
verzamelen*



*zwart piratenschap
met blaasbalg
bewegen*

Hoeveel vlaggen geeft de vlaggendobbelsesteen aan?

- **Eén vlag?**

Leg een goudstuk uit de voorraad op het schateiland in de gegooide kleur.

Opgelet: Er mag alleen een nieuw goudstuk worden neergelegd als er nog geen enkel schip (gekleurd schip of zwart piratenschap) in de haven van het betreffende schateiland ligt.

Als er al een schip ligt, moet het goudstuk op een ander schateiland naar keuze worden gelegd. Hier mag natuurlijk ook geen schip in de haven liggen!

Op ieder schateiland mag een onbeperkt aantal goudstukken liggen.

- **Twee vlaggen?**

Leg op ieder bijpassend schateiland één goudstuk uit de voorraad. Ook hier geldt: er mag geen schip in de haven van het/de schateiland(en) liggen.

Belangrijk:

→ Een speler mag tijdens zijn beurt nooit twee goudstukken op hetzelfde schateiland leggen.

→ Als er aan het eind van het spel nog maar één goudstuk in voorraad is, mag je kiezen op welk van de twee schateilanden je het legt.

De winddobbelsesteen

De winddobbelsesteen geeft aan welk schip je m.b.v. de blaasbalg vooruit mag bewegen. Bovendien geeft hij aan hoe vaak je de blaasbalg mag samendrukken - dus hoeveel windstoten je mag veroorzaken om het schip te bewegen.

Wat geeft de winddobbelsesteen aan?

- **Het schip en een getal?**

Probeer je eigen schip met behulp van de blaasbalg, naar de haven van een schateiland te blazen waarop goudstukken liggen. Je mag de blaasbalg net zo vaak samendrukken als het getal aangeeft.

→ **Bereikt je eigen schip een haven?**

Alleen als je schip zich als enige in deze haven bevindt, mag je alle goudstukken pakken die op dit schateiland liggen. Doe de goudstukken in je zakje.

Als je nog blaasbeurten over hebt, mag je je schip verder proberen te blazen om een andere haven te bereiken.

- **De piraat en het cijfer drie?**

Nu ben je de zwarte piraat en mag je de blaasbalg drie keer samendrukken. Probeer om het zwarte piratenschap naar een haven van een schateiland, waar goudstukken liggen, te blazen of tegen een schip van een medespeler te blazen.

*vrije haven bereikt =
goudstukken
verzamelen*

*ander schip
aangeraakt =
schip enteren*

*piraten-plundertocht:
om drie goudstukken
spelen*

*zwart piratenschap na
plundertocht in
piratenbaai zetten*

→ **Bereikt het zwarte piratenschap een haven?**

Alleen als het zwarte piratenschap zich als enige in deze haven bevindt, mag je alle goudstukken pakken die op het schateiland liggen. Doe de goudstukken in je zakje.

Als je nog blaasbeurten over hebt, mag je het piratenschap vervolgens verder blazen.

→ **Komt het zwarte piratenschap tegen een ander schip te liggen?**

Heb je met het zwarte piratenschap een ander schip aangeraakt, dan gaan de piraten nu op plundertocht:

Je entert het schip van deze medespeler en probeert om zijn goudstukken buit te maken.

Als je je eigen schip aanraakt, gebeurt er niets.

Piraten op plundertocht:

Je medespeler haalt drie goudstukken uit zijn zakje en verdeelt ze ongezien over zijn beide vuisten. Als hij minder dan drie goudstukken in zijn zakje heeft, verstopt hij slechts deze. Het is toegestaan om een van de vuisten leeg te laten en de drie munten in de andere te doen. Daarna legt hij zijn twee vuisten op de tafel.

Je raakt een vuist aan en krijgt alle goudstukken die hierin verstopt zitten. Doe ze in je zakje. Als de andere speler nog goudstukken in zijn andere vuist heeft, laat hij ze zien en doet ze daarna in zijn zakje terug.

Na de piratenplundertocht verdwijnt het zwarte piratenschap in de dichte mist. Zet het piratenschap in de piratenbaai terug.

Als je nog blaasbeurten over hebt, mag je het piratenschap weer uit de piratenbaai blazen.

Verdere regels:

- Als je de piraat hebt gegooid, moet je het piratenschap bewegen. Als je hierbij per ongeluk je eigen schip in een vrije haven blaast, krijg je geen goudstukken!
- Je mag ook een schip enteren dat in een haven ligt.
- Je mag als piraat een vreemd schip in dezelfde beurt slechts één keer enteren.
- Het kan gebeuren dat je per ongeluk een vreemd schip beweegt. Dan gebeurt er niets.
- Als een van de schepen tijdens je blaasbeurt omrolt, geheel of gedeeltelijk op een eiland strandt of zelfs van het speelbord valt, wordt het schip in het midden van het speelbord op het schip met dezelfde kleur gezet of in de baai van het pirateneiland gezet. Je beurt is nu voorbij.

- Als je schip door een medespeler in een haven geblazen wordt waar geen ander schip ligt, krijg je alle goudstukken die op dit schateiland liggen.
- Niemand moet laten merken hoeveel goudstukken hij in zijn zakje heeft.
- Als alle goudstukken uit de voorraad over de schateilanden zijn verdeeld, wordt de vlaggendobbelsteen opzij gelegd: er wordt vanaf nu alleen met de winddobbelsteen gegooid.
- Als je per ongeluk goudstukken van een schateiland in het water blaast, leg je ze op het schateiland terug.

volgende speler

Na je beurt geef je de dobbelsteen aan de volgende speler en gaat het spel zoals beschreven verder.

Einde van het spel

*alle goudstukken
verzameld =
einde v/h spel,
de meeste goud-
stukken = winnaar*

Het spel is voorbij, als alle goudstukken van het speelbord zijn veroverd en er geen goudstukken meer in de voorraad liggen. Iedere speler haalt zijn goudstukken uit zijn zakje en telt ze. Wie de meeste goudstukken heeft, wint dit piratensterke avontuur. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Wat gebeurt er als ... ?

Hier zijn de antwoorden te vinden op spelsituaties die slechts zelden tijdens het spel voor zullen komen:

- **Heb je per ongeluk twee schepen tegelijk in dezelfde haven geblazen?**
In dit geval krijgt geen van de schepen goudstukken.
Als je nog blaasbeurten over hebt, kan je proberen om beide schepen weer uit de haven te blazen en daarna alleen je eigen schip naar de haven te bewegen.
- **Je beweegt het piratenschip en raakt meerdere schepen tegelijk aan?**
Kies een van de eigenaars uit die je graag wat goudstukken afhandig wilt maken. De andere speler komt er met de schrik vanaf!
- **Je beweegt het piratenschip, staat na de blaasbeurt als enige in een haven en raakt tegelijk een ander schip aan?**
Nu krijg je eerst alle goudstukken die op het schateiland liggen.
Vervolgens mag je op piratenplundertocht gaan. Zet daarna het zwarte piratenschip op de piratenbaai.
- **Je hebt met de witte vlaggendobbelsteen twee vlaggen gegooid en in vijf havens ligt een schip?**
Nu kan je slechts één goudstuk in de laatste vrije haven leggen. Het tweede goudstuk kan je helaas niet verdelen. Het blijft bij de voorraad liggen.

El pirata negro

Un juego de habilidad para 2-4 marineros. Edades: 5-99

Autor e ilustraciones: Guido Hoffmann

Duración de una partida: aproximadamente 15 - 20 minutos

Los buenos y honrados marineros se dedican a navegar de una isla del tesoro a otra. Sin embargo, Salvador Barbanegra, el pirata, les pisa los talones para saquear sus tesoros. Utilizando su barco, el "Sirena Negra", Salvador Barbanegra se acerca velozmente y trata de abordar* a los barcos de los honrados marineros, que sueltan amarras para hacerse a la mar de inmediato. De repente, una fuerte ráfaga de viento sopla a su alrededor y mientras los marineros tensan las velas el barco surca las aguas. En el último momento consiguen escapar de las garras de Salvador, el pirata Barbanegra.



Contenido

- 1 tablero de juego de 4 piezas
- 1 equipo de fuelles
- 1 barco pirata de color negro
- 4 barcos de colores
- 36 monedas de oro
- 1 dado blanco con el símbolo de una bandera
- 1 dado con el símbolo del viento
- 4 bolsitas de colores
- Instrucciones de juego

* *En la jerga pirata la expresión "abordar un barco" significa apoderarse del barco en cuestión. Antiguamente los piratas se acercaban a otros barcos de costado y, con unos ganchos especiales, atraían al otro barco. A continuación tomaban el control del barco de sus víctimas y lo saqueaban.*

conseguir la mayor cantidad de monedas de oro

Prepara el tablero

una moneda de oro en cada isla del tesoro

el barco pirata negro en la bahía de la isla

los barcos en el tablero

Objetivo del juego:

¿Cuál será el marinero que, con algo de destreza y unas cuantas ráfagas de viento, conseguirá más monedas de oro?

Preparativos del juego:

Monta el tablero de juego, colócalo en el centro de la mesa y estúdialo:



El tablero representa el mar y varias islas. Las seis islas con puerto son las islas del tesoro. En cada isla del tesoro hay una bandera de color. Coloca una moneda de oro en cada una de las islas del tesoro.

En una isla hay una bandera pirata: ésta es la isla del pirata. Coloca la Sirena Negra en la bahía de la isla pirata.

Cada jugador cogerá una bolsita y un barco del mismo color. Coloca tu velero sobre el barco del mismo color que aparece en el centro del tablero.

Las demás monedas de oro, los fuelles y los dados se dejan junto al tablero.

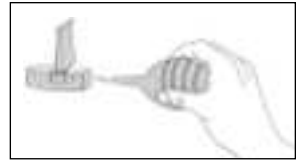
Cómo mueve el viento los veleros

En el mar casi siempre sopla un fuerte viento. Los veleros suelen aprovechar la fuerza del viento para desplazarse: las grandes velas recogen el viento, que empuja al barco hacia delante. Con ayuda de los fuelles puedes provocar fuertes ráfagas para mover los barcos.

Practica utilizando los fuelles un par de veces antes de empezar a jugar.

- Coge los fuelles y sujétalos de forma que la punta se dirija a la parte inferior de la vela o el barco.

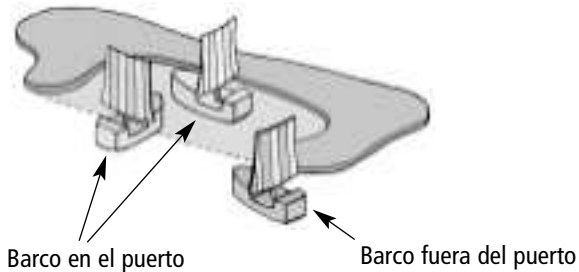
- Aprieta el fuelle: el aire sale a través de la boquilla. ¡Has creado una ráfaga de aire! Trata de mover el barco con la ráfaga de viento.



Cuidado: No puedes tocar ni empujar el barco con la punta del fuelle. Intenta evitar hacer caer al barco con la ráfaga de viento.

- Cuando juegues podrás apretar los fuelles tres o cuatro veces, dependiendo de lo que indique el dado del viento. Tu misión es guiar la ráfaga de la manera más precisa para mover tu barco.
 1. Primero prueba a desplazar el barco lo más lejos posible con una ráfaga de viento.
 2. Después intenta hacer entrar el barco en un puerto.
- Al acercarse a la zona del puerto de una isla (la zona más clara) el marinero puede recoger las preciadas monedas.

Importante: El barco alcanza el puerto una vez que ha tocado la zona de color más claro del puerto o cuando ha entrado completamente en dicha zona.



Cómo se juega

Se juega siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Puede empezar el jugador que haya viajado más recientemente en barco. Si no os ponéis de acuerdo, comienza el jugador más pequeño y lanza ambos dados.

Debéis seguir siempre las instrucciones dadas por el dado blanco de las banderas en primer lugar y luego las indicaciones del dado del viento.

El dado de la bandera

El dado de la bandera indica en qué isla(s) del tesoro puedes poner una moneda de oro. Los colores de las banderas se corresponden con los de las banderas de las islas.

lanza los dos dados

Dado bandera



pon una moneda
en la isla del tesoro



pon dos monedas
en la isla del tesoro

Dado del viento



mueve el velero con
la ayuda de los
fuelles llegada a
puerto
= monedas recogidas



mueve el barco
Sirena Negra con los
fuelles

¿Cuántas banderas aparecen en el dado de las banderas?

• ¿Una?

Coge una moneda de oro de tus provisiones y ponla en la isla correspondiente al color que muestra el dado.

Cuidado: sólo puedes poner la moneda de oro en una isla donde no haya ningún barco (ni barcos de colores ni el barco Sirena Negra) en el puerto. Si hay un barco, la moneda se pone en cualquier otra isla del tesoro. Por supuesto, tampoco debe haber ningún barco en ese otro puerto. En las islas puede haber cualquier número de monedas.

• ¿Dos?

Coge dos monedas de oro de tus provisiones y ponlas en las islas correspondientes. Se aplica la misma norma de antes: no debe haber ningún barco en estos puertos.

Importante:

- No puedes poner dos monedas al mismo tiempo en la misma isla.
- Si sólo te queda una moneda, puedes elegir en cuál de las dos islas ponerla.

El dado del viento

El dado del viento indica qué barco debes mover con los fuelles y cuántas veces puedes soplar, es decir, cuántas ráfagas de viento puedes producir para mover el velero.

¿Qué imágenes aparecen en el dado del viento?

• ¿El barco y un número?

Con la ayuda de los fuelles, intenta hacer llegar tu velero al puerto de una isla con monedas de oro. Puedes apretar los fuelles tantas veces como indique el número del dado.

→ ¿Ha tocado puerto tu barco?

Todas las monedas de oro que haya en esa isla serán tuyas, siempre que no haya otro barco en ese puerto. Guarda las monedas de oro en tu bolsita. Si todavía te queda alguna ráfaga de viento que provocar, puedes intentar llevar tu barco a otro puerto.

• ¿El barco Sirena Negra y el número tres?

¡Te conviertes en el Pirata Barbanegra! Puedes apretar los fuelles tres veces. Intenta hacer llegar el barco pirata negro a un puerto con monedas de oro o, soplando con los fuelles, tratar de tocar el velero de otro jugador.

*llegada a puerto =
monedas ganadas*

*barco tocado =
barco abordado*

*saqueo pirata:
búsqueda de las tres
monedas*

*devuelve el barco
pirata a la bahía de
los piratas después
del saqueo*

→ **¿El barco Sirena Negra llega a puerto?**

Todas las monedas de oro que haya en esa isla pasan a ser tuyas, pero sólo si no hay más barcos en ese puerto. Guárdalas en tu bolsa. Si te quedan más oportunidades de soplar con los fuelles, puedes seguir moviendo el barco pirata.

→ **¿El Sirena Negra ha rozado o tocado a otro velero?**

Si has rozado o tocado a otro velero con el barco pirata, ¡comienza el saqueo!: aborda el barco del otro jugador e intenta hacerte con sus monedas de oro.

Si rozas o tocas tu propio barco, no pasa nada.

Saqueo Pirata

El jugador en cuestión saca tres monedas de la bolsa y las distribuye en secreto en ambas manos. Si en la bolsa le quedan menos de tres monedas, esconderá las monedas que le queden. Puede dejar una mano vacía y guardar las tres monedas en la otra. A continuación pone ambas manos sobre la mesa.

Tú debes tocar una mano y las monedas que ocultes pasarán a ser tuyas. Guárdalas en tu bolsa. Si al otro jugador le quedan monedas en la otra mano, debe mostrarlas y luego volver a guardarlas en su bolsa.

Después del saqueo, el Sirena Negra desaparece en la densa niebla. Vuelve a poner el barco pirata en la bahía de la isla pirata. Si te quedan más oportunidades de soplar con los fuelles, puedes tratar de sacar el barco pirata de la bahía.

Otras normas

- Si al lanzar el dado sale el pirata, debes mover el barco pirata. Si por accidente llevas tu propio barco a un puerto vacío, no consigues ninguna moneda.
- Puedes abordar a un barco anclado en un puerto.
- Como pirata solamente puedes abordar el barco de otro jugador una vez por turno.
- Puede darse el caso de que, por error, muevas el barco de otro jugador. No pasa nada.
- Si un barco se cae al empujarlo con el aire de los fuelles, o queda completamente varado en una isla o incluso cae del tablero de juego, se volverá a situar sobre el barco de color del centro del tablero o en la bahía de la isla pirata y el turno del jugador termina.

- Si tu barco es llevado por otro jugador a un puerto donde no hay ningún otro barco, consigues todas las monedas de la isla.
- Nadie tiene que revelar si en su bolsa hay monedas, ni cuántas.
- Una vez que se hayan distribuido todas las monedas de las provisiones en las islas del tesoro, el dado con la bandera se retira y el juego continúa solamente con el dado del viento.
- Si una ráfaga de viento empuja por error las monedas de una isla al mar, se devolverán a la isla.

siguiente jugador

Una vez que haya terminado tu turno, debes pasar el dado al siguiente jugador y el juego continúa según lo descrito.

Final del juego

*todas las monedas
recogidas =
fin del juego*

El juego termina cuando se han recogido todas las monedas del tablero del juego y no quedan monedas en las provisiones. Cada jugador debe sacar sus monedas de las bolsas y contarlas. Aquel que tenga más monedas gana la apasionante aventura pirata. En caso de empate habrá varios ganadores.

*mayor número de
monedas = ganador*

¿Qué pasa si...?

Ahora te explicaremos algunas situaciones poco comunes:

- **¿Has llevado por accidente dos barcos al mismo puerto a la vez?**

En este caso ningún jugador consigue la moneda.

Si te quedan más oportunidades de soplar con los fuelles, puedes tratar de sacar ambos barcos del puerto y después volver a meter el tuyo.

- **¿Mientras movías el Sirena Negra has tocado varios barcos a la vez?**

Elige a uno de los jugadores afectados para retarle. El otro jugador puede escapar llevándose tan sólo un buen susto.

- **¿Moviendo el barco pirata has anclado en un puerto donde no hay ningún otro barco y has rozado o tocado otro barco al mismo tiempo?**

Consigues todas las monedas de esta isla y además saqueas el otro barco. Por último debes devolver el barco pirata a la bahía de la isla pirata.

- **¿El dado blanco de las banderas muestra dos banderas y hay barcos atracados en cinco puertos?**

Sólo puedes poner una moneda en el último puerto vacío. La segunda moneda no puede ser colocada y se queda en las provisiones.

Il pirata nero

Un gioco di abilità piratesco per 2 - 4 navigatori
dai 5 ai 99 anni.

Idee del gioco: Guido Hoffmann
Illustrato da: Guido Hoffmann
Durata del gioco: ca. 15 - 20 minuti



Navigatori più abili navigano da un'isola ad un'altra isola del tesoro. Ma il pirata nero Salvatore Diavolo di mare gli è alle calcagna per rubare loro i loro tesori. Si avvicina rapidamente con la sua nave la „Svenja nera“ e cerca l'arrembaggio* delle navi altrui. I navigatori issa no immediatamente tutte le vele. Improvvisamente arriva una forte raffica di vento. Le vele sono tese e la nave sfreccia sul mare. Proprio all'ultimo secondo c'è l'hanno fatta a fuggire a Salvatore Diavolo di mare.

Contenuto del gioco

- 1 Piano di gioco composto da quattro parti
- 1 Soffietto
- 1 Nave pirata nera
- 4 Navi a colori
- 36 Monete d'oro
- 1 Dado bianco con bandiere
- 1 Dado di color naturale venti
- 4 Sacchetti colorati
- 1 Istruzioni di gioco

* *In gergo piratesco arrembaggio significa „assalto ad una nave“. I pirati un tempo con le loro navi si accostavano lateralmente ad un'altra nave. Avevano particolari ganci per avvicinarsi all'altra nave. Dopo prendevano in possesso la nave nemica e la saccheggiavano.*

accumula il maggior numero di monete d'oro

Scopo del gioco

Quale navigatore raccoglie con abilità ed il supporto delle raffiche di vento il maggior numero di monete d'oro?

piano di gioco disposto

Preparazione del gioco

Mettete insieme il piano di gioco, posatelo al centro del tavolo e osservatelo:



una moneta d'oro su ogni isola del tesoro

Il piano di gioco mostra il mare con le diverse isole. Sei di queste isole hanno un porto: queste sono le isole del tesoro. Su ogni isola si vede una bandiera colorata. Mettete una moneta d'oro su ogni isola del tesoro.

nave dei pirati nera nella baia dei pirati

Su un'isola si vede la bandiera dei pirati: questa è l'isola dei pirati. Mettete la nave dei pirati nera nella baia dell'isola dei pirati.

navi sul piano di gioco

Ogni giocatore si prende un sacchettino ed una nave dello stesso colore. Mettete la nave al centro del piano di gioco sull'immagine dello stesso colore della nave.

Mettete le restanti monete d'oro, il soffietto ed i due dadi accanto al piano di gioco.

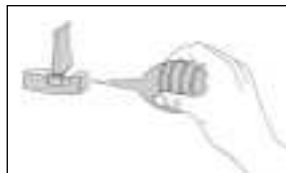
Come vengono spinti dal vento i velieri

Sul mare soffia solitamente un forte vento. I velieri sfruttano la potenza del vento: le grandi vele catturano il vento e questo spinge in avanti i velieri. Con l'aiuto del soffietto tu stesso puoi creare raffiche di vento potenti e mettere in movimento le navi.

Prova alcune volte il soffietto, prima di iniziare il gioco:

- Prendi il soffietto e tienilo in modo tale che la punta dell'ugello sia rivolta sulla parte inferiore della vela oppure della nave.

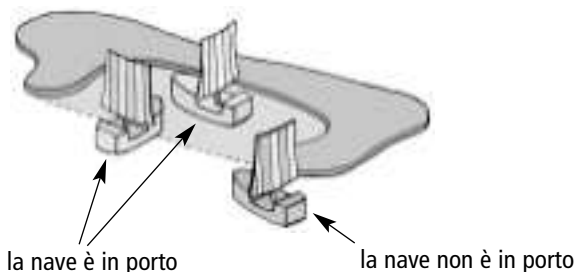
- Schiaccia il soffietto: l'aria viene spinta fuori dall'ugello.
Hai generato una raffica di vento!
Cerca di muovere la nave mediante la raffica di vento.



Attenzione: la nave non deve né essere toccata e né spinta con la punta dell'ugello. Cerca di evitare che la nave si rovesci con la raffica di vento.

- Ad ogni mossa di gioco puoi schiacciare il soffietto tre oppure quattro volte secondo le indicazioni sul dado. Il tuo compito è quello di muovere in avanti la nave con raffiche di vento possibilmente mirate.
 1. Cerca dapprima di muovere mediante una raffica di vento la nave il più lontano possibile.
 2. Cerca poi soffiando di dirigere la nave nel porto.
- Se un navigatore giunge nella zona porto (= zona chiara) di un'isola del tesoro può prendersi la moneta d'oro.

Importante: la nave ha raggiunto il porto appena ha toccato la zona porto di colore più chiaro oppure se si trova già tutta dentro.



Sequenza di gioco

Si gioca a turno in senso orario.

Inizia il giocatore che per ultimo ha viaggiato su una nave. Se non riuscite a mettervi d'accordo, inizia il bambino più piccolo a lanciare entrambi i dadi.

Lancia sempre prima il dado bianco con bandiere e poi il dado venti di colore naturale.

Il dado con bandiere

Il dado con le bandiere indica su quale isola(e) puoi posare una moneta d'oro. Le bandiere colorate sul dado corrispondono alle relative bandiere che si vedono sulle isole del tesoro.

lanciate entrambi i dadi

Dado con bandiere



posizionate una moneta d'oro sull'isola del tesoro



posizionate due moneta d'oro sull'isola del tesoro

dado dei venti



muovete la propria nave con il soffietto raggiunto un porto

libero= raccogliete le monete d'oro



muovete con il soffietto la nave pirata nera

Quante bandiere mostra il dado con le bandiere?

- **Una bandiera?**

Metti una moneta d'oro dal mucchietto a parte sull'isola del tesoro con la bandiera corrispondente a quella indicata sul dado.

Attenzione: si può deporre una nuova moneta d'oro solamente se nel porto della relativa isola del tesoro non vi è nave (una nave colorata oppure la nave pirata nera). Se lì si trova una nave la moneta d'oro può essere deposta su una qualsiasi altra isola del tesoro. Anche lì naturalmente nel porto non vi deve essere una nave! Su un'isola del tesoro possono essere depositate un numero di monete a piacere.

- **Due bandiere?**

Mette rispettivamente una moneta d'oro dal mucchietto a parte su entrambe le due isole del tesoro..

Anche qui vale: nel porto di questa isola(e) del tesoro non deve esserci nessuna nave.

Importante:

→ non puoi mai mettere due monete d'oro sulla stessa isola durante una mossa di gioco

→ se alla fine rimane solo una moneta d'oro nel mucchietto a parte puoi decidere su quale delle due isole del tesoro la vuoi deporre..

Il dado dei venti

Il dado dei venti indica quale nave puoi muovere con il soffietto. Inoltre ti indica quante volte puoi schiacciare il soffietto - cioè quante raffiche di vento puoi generare per muovere la nave.

Cosa indica il dado dei venti?

- **La nave ed un numero?**

Cerca di spostare con l'aiuto del soffietto la tua nave verso un porto di un'isola del tesoro su cui si trova una moneta d'oro. Puoi schiacciare il soffietto esattamente il numero delle volte corrispondente al numero indicato dal dado.

→ **La nave raggiunge un porto?**

Ottieni immediatamente tutte le monete che si trovano su questa isola del tesoro solamente se nel porto si trova solo la tua nave. Deponi le monete d'oro nel tuo sacchettino.

Se ti sono rimaste ancora possibilità "di soffio" puoi continuare a muovere la tua nave e cercare di raggiungere un altro porto.

- **Il pirata ed il numero tre?**

Adesso sei tu il pirata nero e puoi schiacciare il soffietto per tre volte. Cerca di muovere la nave pirata nera in un porto di un'isola del tesoro su cui si trovano delle monete d'oro oppure soffia in modo tale che tocchi la nave di un compagno di gioco.

raggiunto un porto libero = raccogliete le monete d'oro

sfiolata un'altra nave = arrembare la nave

saccheggio dei pirati: indovinare a sorte per ottenere tre monete d'oro

Rimettere dopo il saccheggio dei pirati la nave dei pirati nera nella baia dei pirati

→ **La nave dei pirati nera raggiunge un porto?**

Ottieni immediatamente tutte le monete che si trovano su questa isola del tesoro solamente se nel porto si trova solo la nave dei pirati nera. Deponi le monete d'oro nel tuo sacchettino.

Se ti sono rimaste ancora possibilità "di soffio" puoi continuare a muovere la nave dei pirati.

→ **La nave dei pirati nera sfiora oppure tocca un'altra nave?**

Se con la nave dei pirati nera hai sfiorato oppure toccato un'altra nave inizia direttamente il saccheggio dei pirati:

assalta la nave di questo compagno e cerca di togliergli le monete d'oro.

Non succede nulla se sfiori oppure tocchi la tua nave.

Il saccheggio dei pirati:

Il tuo compagno di gioco esce dal suo sacchettino tre monete d'oro e li nasconde nelle sue mani. Se nel sacchettino si trovano meno di tre monete d'oro egli deve nascondere solo queste. È consentito mettere le monete solo in un pugno e lasciare un pugno completamente vuoto. Dopo appoggia tutte e due le mani sul tavolo.

Scegli un pugno e ottieni tutte le monete d'oro che vi sono nascoste. Deponile nel tuo sacchettino. Se il giocatore ha ancora delle monete nell'altro pugno li mostra e li rimette nel suo sacchettino.

Dopo il saccheggio la nave dei pirati nera scompare nella fitta nebbia. Rimetti la nave dei pirati nera nella baia dei pirati.

Se ti sono rimaste ancora possibilità "di soffio" puoi continuare a far uscire la nave dei pirati nuovamente dalla baia dei pirati.

Ulteriori regole:

- Se i dadi mostrano il pirata devi spostare la nave dei pirati. Non ottieni nessuna moneta d'oro, se per sbaglio hai soffiato la tua stessa nave in un porto libero!
- Non è neanche consentito arrembare una nave che si trova già in un porto.
- Durante una mossa di gioco da pirata puoi arrembare una nave altrui solamente una volta.
- Può succedere che per sbaglio hai spostato una nave altrui, in questo caso non succede nulla.
- Se una nave durante il tuo tentativo di soffio si rovescia,

si arena completamente o in parte sull'isola oppure esce dal piano di gioco allora bisogna rimettere la nave sulla nave colorata contrassegna al centro del piano di gioco ovvero nella baia dei pirati. La tua mossa di gioco termina immediatamente.

- Se la tua nave viene soffiata nel porto da un compagno e lì non vi sono altre navi tu ottieni tutte le monete d'oro che si trovano sull'isola.
- Nessuno deve rivelare se e quante monete d'oro ha nel suo sacchetto.
- Mettete da parte il dado delle bandiere, appena tutte le monete d'oro del mucchietto a parte sono state distribuite: a partire da adesso lanciate solo il dado dei venti
- Se per errore hai soffiato una moneta d'oro dell'isola del tesoro in acqua rimettila nuovamente sull'isola.

prossimo giocatore

Dopo la tua mossa di gioco passa il dado al prossimo giocatore ed il gioco continua come descritto.

*sono state raccolte
tutte le monete
d'oro =
il gioco termina,
chi ha il maggior
numero di
monete d'oro =
vincitore*

Termine del gioco

Il gioco termina appena avete raccolto tutte le monete d'oro dal piano di gioco e non vi sono più a disposizione monete d'oro a parte.

Ogni giocatore esce le sue monete d'oro dal proprio sacchetto e li conta. Vince questa avventura piratesca chi ha il maggior numero di monete d'oro. In caso di parità ci sono più vincitori

Cosa succede se?

Qui trovi le risposte alle situazioni di gioco che si verificano solo raramente durante il corso del gioco:

- **Per errore hai soffiato contemporaneamente due navi nello stesso porto?**
In questo caso nessuno delle navi ottiene le monete d'oro. Se ti sono rimaste ancora possibilità "di soffio" puoi cercare di far uscire le navi dal porto e successivamente far entrare solamente la tua nave in porto.
- **Muovi la nave dei pirati e contemporaneamente sfiori o tocchi più navi contemporaneamente?**
Scegliti il proprietario a cui vuoi togliere le monete d'oro. L'altro giocatore se l'è cavata con lo spavento!
- **Hai mosso la nave dei pirati e dopo un tentativo di soffio ti ritrovi da solo in un porto e contemporaneamente hai sfiorato oppure toccato un'altra nave?**
Adesso ottieni tutte le monete d'oro che si trovano sull'isola del tesoro. Infine puoi effettuare il saccheggio dei pirati. Rimetti poi la nave dei pirati nera nella baia dei pirati.
- **Hai lanciato il dado bianco con le bandiere, sono uscite due bandiere e cinque porti sono occupati dalle navi?**
Adesso puoi mettere solo una moneta d'oro sull'ultimo porto libero. Purtroppo non puoi distribuire la seconda moneta d'oro. Essa resta nel mucchietto a parte.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Uitvindens voor kinderen · Créateur pour enfants joueurs

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini





 **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, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **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.

 **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.

HABA[®]

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de