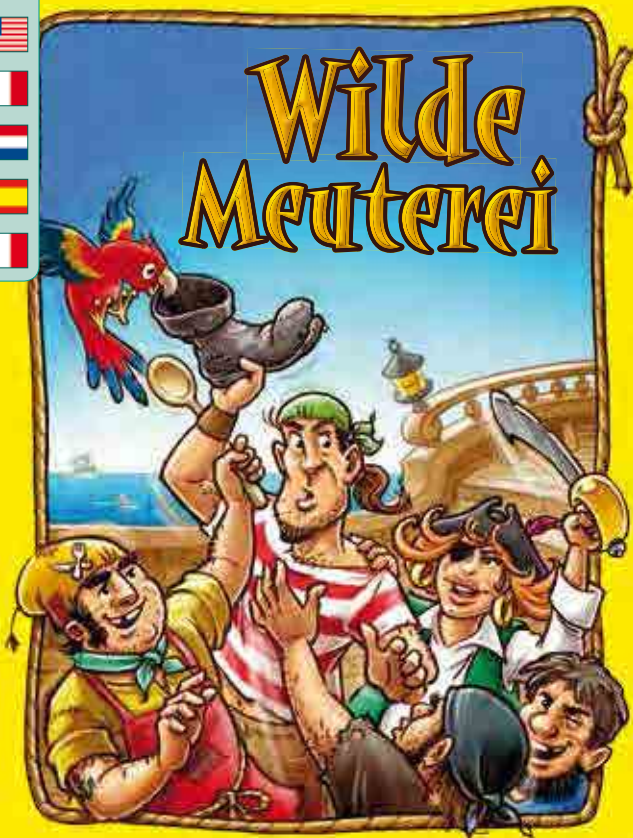




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Reckless Mutiny • A chacun son butin ! • Woeste muiterij
Motín descomunal • Ammutinamento selvaggio

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2012

Fex - Fit fürs Lernen

Fex - Fit for learning


Fex - Prêts à apprendre! · FEX - Fit om te leren!

Fex – ¡En forma para aprender! · Fex – In forma per imparare!


Fit fürs Lernen





Förderung
exekutiver
Funktionen


 Die Fex-Spiele wurden von HABA in Zusammenarbeit mit dem Transfer Zentrum für Neurowissenschaften und Lernen (ZNL) an der Universität Ulm entwickelt. Sie fördern die exekutiven Funktionen der Kinder.


Exekutive Funktionen steuern unser Denken und Verhalten und sind damit eine wichtige Voraussetzung für erfolgreiches Lernen und den kontrollierten Umgang mit den eigenen Emotionen. So werden Kinder mit viel Spaß und Spannung fit fürs Lernen!

 The Fex games have been developed by HABA in co-operation with the Transfer Center for Neuroscience and Learning (ZNL) at the University of Ulm. These games foster children's executive functions. Executive functions control our thinking and behavior and are therefore vital for successful learning and the controlling of one's emotions. In this sense, having lots of fun and excitement makes children fit for learning!

 Les jeux Fex ont été développés par HABA en coopération avec le centre de transfert pour neuro-sciences et apprentissage éducatif ZNL (Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen) de l'université d'Ulm (Allemagne). Ils contribuent à favoriser les fonctions exécutives des enfants. Les fonctions exécutives régissent notre pensée et notre comportement et sont donc une condition essentielle pour apprendre avec succès et contrôler ses propres émotions. Les enfants sont ainsi préparés à leur apprentissage éducatif à l'aide de moyens ludiques et divertissants !

 De FEX-spellen van HABA worden in samenwerking met het Transfercentrum voor neurowetenschappen en leren (ZNL) aan de universiteit van Ulm ontwikkeld. Ze bevorderen de executieve functies van de kinderen. Executieve functies sturen ons denken en gedrag en zijn daarom een belangrijke voorwaarde voor een succesvol leerproces en het gecontroleerd omgaan met eigen emoties. Zo worden kinderen met veel plezier en spanning fit om te leren!

 Los juegos Fex (Funciones ejecutivas) fueron desarrollados por HABA en colaboración con el Centro de Transferencias para las Ciencias Neurológicas y del Aprendizaje (ZNL) de la Universidad de Ulm. Fomentan las funciones ejecutivas de los niños. Las funciones ejecutivas gobiernan nuestro pensamiento y nuestra conducta y son, por tanto, una condición previa importante para el aprendizaje exitoso y para el manejo controlado de las emociones propias. De esta manera, los niños se mantienen en forma para aprender con mucha diversión e interés.

 I giochi Fex sono stati creati da HABA in collaborazione con il Transferzentrum für Neurowissenschaften und Lernen" (ZNL) (Centro di transfert per Neuroscienze e per l'apprendimento) dell'Università di Ulm. Questi giochi stimolano le funzioni esecutive dei bambini. Il nostro pensiero e le nostre azioni sono regolate da funzioni esecutive, che sono pertanto un'importante premessa per un processo d'apprendimento efficace e per un approccio controllato con le proprie emozioni. In tal modo i bambini, divertiti e incuriositi, saranno in perfetta forma per imparare!

HABA[®]

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

Wilde Meuterei

Ein stürmisches Memospiel zur Förderung exekutiver Funktionen für 2 - 5 Piraten von 7 - 99 Jahren. Plus „Fex-Effekt“ zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades.

Autor:	Markus Hagenauer
Fachliche Beratung:	Laura Walk
Illustration:	Daniel Döbner
Illustration „Fex-Fuchs“:	Sonja Hansen
Spieldauer:	ca. 15 Minuten



Käpt'n Holzbein und seine Leute haben fette Beute gemacht. Jetzt geht es ans Verteilen der einzelnen Stücke und zwar genau nach altem Piratengesetz. Aber wehe, jemand macht einen Fehler! Denn Papagei Koko ist hellwach: Er schlägt sofort Alarm und es kommt zu einer wilden Meuterei!

Die Spieler ziehen abwechselnd eine Beutekarte, zeigen sie den anderen und legen sie verdeckt vor einen Piraten. So entsteht vor jedem Piraten nach und nach ein Beutestapel. Doch Vorsicht: Man darf nie eine Beutekarte vor einen Piraten legen, wenn das oberste Beutestück seines Stapels die gleiche Beute oder eine Beute mit der gleichen Farbe zeigt! Deshalb müssen sich alle Spieler die Beutestücke gut merken, denn wer einen anderen Spieler bei einem Fehler ertappt, ruft laut: „Wilde Meuterei!“ und schnappt sich Papagei Koko. Allerdings erhält nur der Schnellste die falsch abgelegte Karte zur Belohnung. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Beutekarten zu sammeln.



Spielinhalt

1 Papagei Koko, 56 Beutekarten, 4 Piraten, 1 Hai, 1 Fex-Münze,
1 Spielanleitung

Die Piraten:



Vorderseite
Piratenkapitän Holzbein



Rückseite
Piratenkapitän Holzbein



Stella Steuermann



Ole Gondoliere

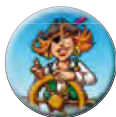


Sam Smutje

Spielvorbereitung

Legt wie abgebildet eine Reihe aus Käpt'n Holzbein, Stella Steuermann und Ole Gondoliere. Stellt Papagei Koko neben die Reihe und legt ans Ende den Hai. Mischt die Beutekarten und legt sie als verdeckten Stapel daneben.

Das restliche Spielmaterial wird erst in den Fex-Varianten benötigt.





Spielablauf

Wer am besten wie ein Papagei krächzen kann beginnt. Ziehe eine Beutekarte vom Stapel, zeige sie deinen Mitspielern und sage laut, was darauf zu sehen ist (z.B. „Roter Stiefel“). Dann legst du die Karte verdeckt vor Käpt'n Holzbein. Als Kapitän bekommt er immer das erste Beutestück.

Reihum ziehen alle anderen ebenfalls Beutekarte, zeigen sie den anderen und legen sie jeweils verdeckt ab.

Wichtige Piratenregeln:

Beim Ablegen der Karten müsst ihr euch an folgende Regeln halten:

- Ein Pirat darf nie zwei Beutestücke der gleichen Art oder der gleichen Farbe als direkt aufeinanderfolgende Karten in seinem Stapel haben.
- Zu Spielbeginn bekommt immer Käpt'n Holzbein die Beutekarten. Erst wenn sich die Farbe oder Art eines Beutestücks wiederholen würde, bekommt Stella Steuermann als Zweitwichtigste an Bord die Beutekarte.
- Sobald Stella Steuermann eine Beutekarte hat, darf man frei entscheiden, ob man seine Karte ihr oder Käpt'n Holzbein geben möchte.
- Erst, wenn eine Karte weder bei Käpt'n Holzbein noch bei Stella Steuermann gelegt werden darf, bekommt Ole Gondoliere seine erste Beutekarte.
- Sobald bei jedem Piraten mindestens eine Beutekarte liegt, können die Beutekarten beliebig verteilt werden, sofern sie passen.

Beispiel:

- *Sven beginnt und deckt einen roten Stiefel auf. Den muss er verdeckt vor Käpt'n Holzbein legen.*
- *Laura ist an der Reihe und deckt ein blaues Buch auf. Da weder die Beute noch die Farbe identisch sind, muss Laura das blaue Buch verdeckt auf den roten Stiefel bei Käpt'n Holzbein legen.*



- *Jetzt ist Max an der Reihe und deckt ein rotes Buch auf. Dieses darf er nicht auf die Karte vor Käpt'n Holzbein legen, weil dort schon ein Buch liegt. Deshalb legt er das rote Buch vor Stella Steuermann.*
- *Sven ist an der Reihe und zieht ein grünes Buch. Das muss er jetzt zu Ole Gondoliere legen, da die beiden anderen Piraten bereits ein Buch vor sich liegen haben.*
- *Laura zieht jetzt einen roten Schlüssel. Da bei Ole Gondoliere ein rotes Buch liegt, darf sie dort die Karte nicht legen. Sie darf aber selbst entscheiden, zu welchen der beiden anderen Piraten sie die Karte legen möchte.*

Der Hai!

Darf die Beutekarte zu keinem der drei Piraten gelegt werden, wird die Karte verdeckt vor den Hai gelegt. Der Hai frisst alle Beutekarten, unabhängig von Farbe und Art des Beutestücks. Hier muss nicht auf die Reihenfolge geachtet werden.

Koko passt auf: Meuterei!

Wer glaubt, dass ein Mitspieler eine Karte falsch abgelegt hat, schnappt so schnell wie möglich nach Koko und ruft "Wilde Meuterei!".

Mögliche Fehler sind:

- Die gerade gelegte Karte folgt direkt auf eine Karte mit gleicher Beute oder Farbe.

Wichtig:

Es zählen nur die beiden oberen Karten eines Stapels – es ist also kein Fehler, wenn die gerade gelegte Karte identisch mit einer Karte weiter unten im Stapel ist.

- Es wird eine Karte zu einem Piraten ohne Karten gelegt, obwohl sie auch vor einen Piraten mit Karte gepasst hätte.
- Eine Karte wird zum Hai gelegt, obwohl sie auch vor einen Piraten gepasst hätte.



Nachdem ein Spieler Papagei Koko geschnappt hat, kontrolliert ihr gemeinsam, ob tatsächlich ein Fehler gemacht wurde:

- **Ja?**

Gut aufgepasst! Der Spieler, der den Fehler entdeckt und Koko geschnappt hat, bekommt die falsch abgelegte Karte zur Belohnung.

- **Nein?**

Da wurde wohl jemand falsch beschuldigt! Der Spieler, dessen gerade gelegte Karte zu Unrecht angezweifelt wurde, bekommt diese als Belohnung.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Stapel mit den Beutekarten verteilt ist. Jetzt zählen alle Spieler ihre gesammelten Beutekarten. Wer die meisten Karten erbeutet hat, gewinnt das Spiel.

Der Fex-Effekt:

Wer sein Können im Grundspiel unter Beweis gestellt und sein Arbeitsgedächtnis durch das Einprägen der Beutekarten trainiert hat, ist optimal für die Varianten mit Fex-Effekt gewappnet. Jetzt werden die exekutiven Funktionen der Spieler so richtig herausgefordert! Zusätzlich zu den Beutekarten müssen die Spieler jetzt auch Käpt'n Holzbeins Geldscheine im Überblick behalten. Das verlangt ein wirklich gutes Arbeitsgedächtnis. Auch heißt es nun, sein Verhalten erfolgreich zu steuern. Denn bei so vielen Informationen kann es schnell passieren, dass man etwas durcheinander bringt und zu schnell nach Koko greift. Durch die sich immer wieder verändernden Spielsituationen werden die Spieler herausgefordert, Strategien und Taktiken ständig anzupassen und geistig flexibel zu sein. Da heißt es, einen kühlen Kopf zu bewahren und konzentriert bei der Sache zu bleiben! Nur so kann der Schatz erfolgreich nach Piratengesetz verteilt und die wilde Meuterei verhindert werden!

Wir empfehlen zuerst mit der Grundvariante zu spielen und nach und nach die Varianten einzuführen.

Die „fieser-Käpt’n“-Variante

Käpt’n Holzbein hat schlechte Laune, deshalb will er sämtliche Geldscheine ganz allein für sich haben – und die aber bitte in der richtigen Reihenfolge sortiert!

Spielaufbau

Bildet eine Reihe aus Stella Steuermann, Ole Gondoliere und Sam Smutje, Koko und dem Hai. Legt das Plättchen mit Käpt’n Holzbein wie abgebildet mit etwas Abstand daneben. Haltet den Stapel mit den Beutekarten verdeckt bereit.



Spielablauf

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- Käpt’n Holzbein sammelt nur Geldscheine, egal in welcher Farbe.
- Die Geldscheinkarten werden zu beiden Seiten von Käpt’n Holzbein **verdeckt** abgelegt: links sollen am Ende die Scheine 1 bis 6, rechts die Scheine 8 bis 13 liegen.

Im Beispiel aufgedeckt!



- Egal, welche Zahl eine Karte zeigt, wird sie am Anfang immer direkt links oder rechts neben Käpt'n Holzbein gelegt. Weitere Geldscheine müssen so eingeordnet werden, dass die jeweilige Zahlenfolge stimmt. Dazu müssen die bereits ausliegenden Karten gegebenenfalls verschoben werden, um eine Lücke für die neue Geldscheinkarte zu bilden.
- Wer an der richtigen Zahlenfolge zweifelt, schnappt sich Koko. Zur Kontrolle werden die beiden Geldscheinkarten links und rechts vom vermeintlich falsch gelegten Geldschein aufgedeckt. Wer im Recht ist, bekommt den gerade gelegten Geldschein. Die Kartenreihe wird dann ohne diese Zahl fortgesetzt.
- Die anderen Beutekarten werden nach den Regeln des Grundspiels an die drei Piraten verteilt.



Die „Glücksmünzen“-Variante

Käpt'n Holzbein hat eine wertvolle Münze gefunden. Diese soll angeblich Glück bringen – aber nur, wenn man sich bei der Verteilung danach richtet, was jeweils auf der Münze zu sehen ist. Keine einfache Sache, denn die Münze wird im Spiel immer wieder umgedreht und bringt einiges durcheinander!

Spielaufbau

Legt das Spielmaterial wie im Grundspiel aus. Die Fex-Münze wird mit dem „Ungleich-Zeichen“ nach oben neben den Hai gelegt.

Spielablauf

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

- Zeigt die Münze das „Ungleich-Zeichen“, werden die Beutekarten nach den Regeln des Grundspieles verteilt.
- Zeigt die Münze das „Gleich-Zeichen“, darf nur dann eine Beutekarte vor einen Piraten gelegt werden, wenn die gelegte Beutekarte entweder der gleichen Art oder der gleichen Farbe der zuletzt gelegten Karte entspricht.

Die Münze wird umgedreht, sobald eine Beutekarte mit einem Geldschein aufgedeckt wird!

Wichtig:

Der gerade aufgedeckte Geldschein muss bereits nach den neuen Regeln abgelegt werden.

Die Varianten 1 und 2 können miteinander kombiniert werden.

Reckless Mutiny



A spirited memory game that fosters executive functions for 2 - 5 pirates aged 7 - 99. Includes "Fex effect" to enhance the degree of difficulty.

Author:

Technical Advice:

Illustrations:

Illustration "Fex Fox":

Length of the game:

Markus Hagenauer

Laura Walk

Daniel Döbner

Sonja Hansen

approx. 15 minutes



ENGLISH



Captain Peg-leg and his crew have captured a load of loot. Now it's time to distribute it, piece by piece. And that has to be done according to the old pirate code. Watch out that nobody makes a mistake! Parrot Koko is wide-awake: he raises the alarm immediately and reckless mutiny is the result.

The players take turns to draw a loot card, show it and place it face down in front of a pirate. This way a loot pile stacks up in front of each pirate. But watch out! You cannot place a treasure card showing the same type or the same color of loot as the previous one on top of a loot pile in front of a pirate!

So all the players have to memorize carefully the loot pieces of each different pile. If a player detects another pirate making a mistake he shouts: "Reckless Mutiny!" and snatches parrot Koko. Whoever snatches fastest gets the misplaced loot card as a reward.

The aim of the game is to collect as many loot cards as possible.

Contents

1 parrot Koko, 56 loot cards, 4 pirates, 1 shark, 1 Fex coin, set of game instructions

The Pirates

ENGLISH



front side
Pirate captain Peg-leg



backside
Pirate captain Peg-leg



Stella Steerer



Don Gondolier



Gary Galley

Preparation

Place, as shown, Captain Peg-leg, Stella Steerer and Don Gondolier in a row. Place the parrot Koko beside them and the shark at the end of the row. Shuffle the loot cards and place them face down in a pile. The remaining game material will be needed for the Fex variations.





How to Play

Whoever can croak the most like a parrot may start. Draw a loot card from the pile, show it to the others and announce what you see (for example "red boot"). Place this card face down in front of Captain Peg-leg. Being the captain he always gets the first piece of loot.

One by one the other players also draw a loot card, show it and distribute them face down.

Important Pirate Rules:

When distributing the cards you have to bear in mind the following rules:

- There can never be two loot pieces of the same type or the same color on top of each other in a pirate's pile.
- At the beginning always place the loot cards next to Captain Peg-leg. Only if a type or color of loot repeats, back-to-back, Stella Steerer, as the second most important member of the crew, receives the loot in question.
- As soon as a card is placed in front of Stella you are free to choose whether you want to go on placing cards on the pile of Stella or of Captain Peg-leg.
- Only if a card can't be placed on either of the two piles, Don Gondolier receives his first loot card.
- As soon as each pirate has at least one loot card in front of them, the loot cards can be deliberately distributed as long as they fit.

Example:

- *Steve starts and draws a red boot. He has to place the card face down in front of Captain Peg-leg.*
- *It's the turn of Laura who draws a blue book from the pile. As neither the color nor the type of loot is identical, Laura has to place the blue book face down on top of the red boot in front of Captain Peg-leg.*



- *The turn passes to Max. He draws a red book. He cannot place it on the pile of Captain Peg-leg as there is already a book. So he has to place the red book face down in front of Stella Steerer.*
- *It's the turn of Steve and he draws a green book. He has to place it in front of Don Gondolier as the two other pirates already have a book in front of them.*
- *Now Laura draws a red key. As there is a red book in front of Don Gondolier she can't place the card in front of Don Gondolier but may decide on which of the other two piles she wants to deposit the card.*

The shark!

If a loot card cannot be placed next to any of the three pirates, it is placed face down in front of the shark. The shark swallows all the loot pieces regardless of their color and type. So with the shark you don't have to respect any order of cards.

Koko is on guard: Mutiny!

Whoever thinks another player has made a mistake and not placed a card correctly, snatches as quickly as he can for Koko and shouts "Reckless mutiny!".

What kind of mistake have you made?

→ The card you just placed follows back-to-back a card showing the same type or color of loot.

Important:

Only the two cards at the top of a pile are at stake – so it's not a mistake if the card you just placed matches a card further down in the pile.

- A card is placed in front of a pirate with no cards up to now when it could have been placed next to a pirate who already has cards in front of him/her
- A card has been deposited next to the shark although it would fit on the pile of a pirate.



When a player has snatched for parrot Koko you all check to see if there really has been a mistake:

- **Yes?**
Well observed! The player who detected the mistake and snatched for Koko gets the misplaced card as a reward.
- **No?**
Somebody has been accused wrongly! The player whose card has been wrongly suspected gets the card as a reward.

End of the Game

The game ends as soon as the pile of loot cards has been distributed. The players now count their collected loot cards. Whoever has the most cards, wins the game.

The Fex effect

Whoever has proved his abilities and trained his working memory skills in the basic game is now best prepared for the variations with the Fex effect. They really challenge the executive functions of the players! In addition to the loot cards, the players have to bear in mind Captain Peg-leg's banknotes. Therefore excellent working memory skills are required. It also implies successfully controlling your reactions. You are dealing with so much information that you can easily mix things up and grab Koko too quickly. The quickly changing play situations are a real test on the ability of the players to readjust their strategies and tactics constantly and be mentally flexible! But that's the only way the loot can be correctly distributed under the pirate code and to prevent the reckless mutiny! We recommend starting with the basic game and introducing the variations step by step.

The “Mean Captain” Variation

Captain Peg-leg is in a bad mood and wants all the banknotes for himself – and not only that, he wants them all in the right order!

ENGLISH

Game Set-up

Place Stella Steerer, Don Gondolier, Gary Galley, Koko and the shark in a row. Place the Captain Peg-leg tile as shown at a distance from the row. Get the pile with the loot cards ready face down.



How to Play

The rules of the basic game apply taking into account the following changes:

- Captain Peg-leg only collects banknotes, regardless of their color.
- The cards of banknotes are **placed face down** on both sides of Captain Peg-leg: on his left there should be the bills 1 to 6 and on his right the bills 8 to 13 at the end.

Revealed in the example!



- At the beginning, regardless of its value, a card is always placed directly adjacent to Captain Peg-leg to his right or his left. Bills that appear then have to be sorted so that the numerical order is correct. To do so bills that are already there have to be moved a little aside to make a gap for the new card.
- Whoever doubts that the numerical order is right, snatches Koko. To check, the two cards to the right and the left of the allegedly misplaced banknote are turned over. Whoever was right gets the banknote in question and the row is then continued without this number.
- The other loot cards are distributed following the rules of the basic game.

The “Lucky Coin” Variation

Captain Peg-leg has found a very valuable coin. It is said to bring luck – but only if you take into account the side facing up during the distribution of the loot. That is not an easy task as during the game the coin is turned over again and again and things can get quite confusing.

Game Set-up

Distribute the game material as in the basic game. Place the Fex coin showing the “not equal” symbol face up next to the shark.

How to Play

The rules of the basic game apply with the following changes:

- If the coin shows the “not equal” symbol the loot cards are distributed according to the rules of the basic game
- If the coin shows the “equal” symbol, a loot card can only be placed in front of a pirate if it shows either the same type or the same color of the card placed last on the pile in question.

The coin is turned onto its other side as soon as a banknote card has been turned over.

Important:

You have to deposit the banknote you just turned over according to the new coin rule that just came into effect.

Variation 1 and 2 can be combined.

A chacun son butin !

Un jeu de mémoire décapant, pour 2 à 5 pirates de 7 à 99 as. Plus « effet Fex » pour augmenter le niveau de difficulté.

Auteur :

Markus Hagenauer

Conseil pédagogique :

Laura Walk

Illustration :

Daniel Döbner

Illustration du « Renard Fex » :

Sonja Hansen

Durée de la partie :

env. 15 minutes



Le capitaine Jambe de bois et ses matelots ont fait une prise sensationnelle. Il s'agit maintenant de partager le butin selon la vraie tradition des pirates. Gare à celui qui se trompe, car Coco le perroquet est aux aguets. Il donne l'alerte immédiatement ce qui provoque une vraie émeute !

Les joueurs tirent à tour de rôle une carte de butin, la montrent aux autres et la posent face cachée devant un pirate. On obtient ainsi peu à peu une pile de butin devant chaque pirate. Mais attention : on ne doit jamais poser une carte de butin devant un pirate si le butin posé en haut de la pile de ce pirate est le même objet ou s'il est de la même couleur que la carte que l'on veut poser !

Les joueurs doivent donc tous bien faire attention aux cartes déposées devant chaque pirate. Si un joueur remarque qu'un autre s'est trompé, il dit tout haut : « Bagarre chez les pirates ! » et attrape Coco le perroquet. Seul le plus rapide récupère en récompense la carte posée par erreur.

Le but du jeu est de récupérer le plus possible de cartes de butin.

Contenu du jeu

1 perroquet Coco, 56 cartes de butin, 4 pirates, 1 requin, 1 pièce Fex, 1 règle du jeu

Les pirates :



*verso Jambe de bois,
le capitaine des pirates*



*recto Jambe de bois
le capitaine des pirates*

FRANÇAIS



Laura Labarre



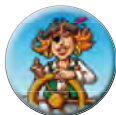
Giorgio Legondolier



Malo Lecorsaire

Préparatifs

Comme illustré ci-dessous, posez en une rangée le capitaine Jambe de bois, Laura Labarre et Giorgio Legondolier. Posez Coco le perroquet au bout de la rangée et le requin en dernier. Mélangez les cartes de butin et empilez-les faces cachées. Les accessoires restants seront seulement utilisés dans les variantes Fex.





Déroulement de la partie

Celui qui imitera le mieux un perroquet commence. Tire une carte de butin de la pile, montre-la aux autres et dis tout haut ce qu'elle représente (par ex. : « botte rouge »). Ensuite pose la carte, face cachée, devant le capitaine Jambe de bois. En tant que capitaine, c'est toujours lui qui reçoit la première part du butin.

Chacun à leur tour, les autres joueurs tirent aussi une carte de butin, la montrent aux autres et la posent face cachée.

Règles importantes de pirates :

En posant les cartes, suivez les règles ci-dessous :

- Dans sa pile, un pirate ne doit jamais avoir, directement l'un après l'autre, deux objets identiques ou de la même couleur.
- Au début de la partie, on pose toujours les cartes de butin devant Jambe de bois. Si la couleur ou l'objet se répète, on pose alors la carte de butin devant Laura Labarre, car elle est la deuxième personne la plus importante à bord.
- Dès que Laura Labarre a une carte de butin, on a le droit de décider si on veut lui donner sa carte ou si on la donne au capitaine Jambe de bois.
- Quand il n'est plus possible de poser de carte ni devant le capitaine ni devant Laura Labarre, on la donne alors à Gorgio Legondolier qui reçoit sa première part de butin.
- Dès qu'au moins une carte de butin est posée devant chaque pirate, on peut alors distribuer les cartes de butin comme on veut, à condition qu'elles conviennent.

Exemple :

- Jules commence et retourne une carte indiquant une botte rouge. Il la pose, face cachée, devant le capitaine.
- Elise joue ensuite et tire un livre bleu. Comme ni le butin ni la couleur sont identiques à la carte précédente, elle doit poser le livre bleu, face cachée, sur la botte rouge, c'est-à-dire devant le capitaine.

- *Maintenant, c'est au tour de Max. Il tire un livre rouge. Il n'a donc pas le droit de poser cette carte devant le capitaine, car il y a déjà un livre au-dessus de la pile du capitaine. Il pose donc le livre rouge devant Laura Labarre.*
- *C'est au tour de Jules qui tire un livre vert. Il doit poser cette carte devant Gorgio Legondolier, car les deux autres pirates ont déjà un livre devant eux.*
- *Elise tire une clé rouge. Comme il y a un livre rouge devant Laura Labarre, elle n'a pas le droit de la poser devant elle, mais peut décider auquel des deux autres pirates elle veut donner la carte.*

Le requin !

Si la carte de butin ne peut être posée devant aucun des trois pirates, on la pose alors face cachée devant le requin. Le requin dévore toutes les cartes de butin, quels que soient la couleur et l'objet du butin. Ici, il n'y a donc pas d'ordre à respecter pour poser la carte.

Coco surveille :

Celui qui pense qu'un autre joueur s'est trompé en posant la carte attrape vite Coco et dit : « Bagarre chez les pirates ! ».

Les erreurs possibles sont les suivantes :

→ La carte qui vient d'être posée succède directement à une carte représentant le même objet ou la même couleur.

Important :

seules les deux cartes posées en haut d'une pile sont prises en compte. Si la carte qui vient d'être posée est identique à une carte du dessous de la pile, cela ne compte pas comme erreur.

→ Une carte est posée devant un pirate qui n'a pas encore de carte de butin alors qu'elle convenait aussi devant un pirate ayant une carte.

→ Une carte est posée devant le requin alors qu'elle convenait devant un pirate.



Après qu'un joueur ait attrapé Coco, vous vérifiez tous ensemble si une erreur a vraiment été commise :

- **Oui ?**

Bien surveillé ! Le joueur qui a remarqué l'erreur et attrapé Coco récupère en récompense la carte posée par erreur.

- **Non ?**

Quelqu'un a été accusé à tort ! Le joueur dont la carte vient d'être mise en doute la récupère en récompense.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque la pile de cartes de butin est épuisée. Les joueurs comptent leurs cartes de butin remportées. Celui qui en a le plus gagne la partie.



L'effet Fex

Celui qui aura fait ses preuves dans le jeu de base et aura entraîné sa mémoire en « enregistrant » les cartes de butin est bien préparé pour les variantes avec l'effet Fex. Maintenant, un vrai défi attend les joueurs ! En plus des cartes de butin, les joueurs doivent aussi avoir l'œil sur les billets de banque du capitaine Jambe de bois, et cela demande une très bonne mémoire. Il faut également bien maîtriser son comportement pour réussir, car dans cette foule d'informations, il peut vite arriver que l'on se trompe et attrape Coco trop vite. Comme les situations du jeu changent sans arrêt, les joueurs sont incités à adapter des stratégies et des tactiques en permanence et à réfléchir beaucoup. Il faut donc rester calme et concentré pour que le butin puisse être partagé dans les règles de l'art sans provoquer de bagarre chez les pirates !

Nous recommandons de jouer d'abord le jeu de base puis d'y ajouter peu à peu les variantes.

Variante « Capitaine grippe-sous »

Le capitaine Jambe de bois est de mauvaise humeur et a décidé de garder tous les billets de banque pour lui, mais il veut qu'ils soient classés dans le bon ordre !

Préparatifs

Faites une rangée en posant les uns à côté des autres Laure Labarre, Giorgio Legondolier, Malo Lematelot, Coco et le requin. Posez la plaquette du capitaine Jambe de bois (face noire) à côté, comme montré ci-dessous, en laissant un petit écart. Préparez la pile de cartes de butin, faces cachées.



Déroulement de la partie

On joue comme dans le jeu de base en respectant les changements suivants :

- Le capitaine Jambe de bois ramasse uniquement des billets de banque, quelle que soit leur couleur.
- Les cartes de billets de banque sont posées **faces cachées** de chaque côté du capitaine : à gauche on devra, à la fin de la partie, avoir les billets de 1 à 6, à droite les billets de 8 à 13.

Révéle dans l'exemple !



- Au début, on pose toujours la carte directement à gauche ou à droite du capitaine, quel que soit le chiffre indiqué dessus. Les autres billets de banque devront être posés de manière à être classés dans le bon ordre. Pour cela, il faudra éventuellement déplacer les cartes déjà posées pour laisser de la place à une nouvelle carte de billet de banque.
- Celui qui doute du bon ordre des billets attrape Coco. Pour vérifier, on retourne les deux cartes de billets qui se trouvent à gauche et à droite du billet douteux. Celui qui a raison récupère le billet de banque qui vient d'être posé. La rangée de cartes est poursuivie sans ce chiffre.
- Les autres cartes de butin sont distribuées aux trois pirates suivant les règles du jeu de base.

La variante « Pièce porte-bonheur »

Le capitaine Jambe de bois a trouvé une pièce de grande valeur. On dit qu'elle porte bonheur mais seulement si on s'en tient à ce qui est indiqué sur la pièce lors du partage du butin. Ce n'est pas si facile car la pièce est retournée sans arrêt au cours du jeu ce qui emmêle tout !

Préparatifs

Préparez les accessoires comme dans le jeu de base. La pièce Fex est posée à côté du requin, la face indiquant le symbole mathématique « différent de » (\neq) étant tournée vers le haut.



Déroulement de la partie

On joue comme dans le jeu de base en respectant les changements ci-dessous :

- Quand la pièce est tournée sur la face « différent de », les cartes de butin sont réparties suivant les règles du jeu de base.
- Quand la pièce est tournée sur le symbole « égal à » ($=$), on pose une carte de butin devant un pirate seulement si l'objet ou la couleur de la carte correspond à l'objet ou à la couleur de la carte posée en dernier.

La pièce est retournée sur l'autre face dès qu'une carte de butin avec un billet de banque est tirée !

Important !

Le billet de banque qui vient d'être tiré doit être posé suivant les nouvelles règles valables pour la pièce.

On peut aussi combiner entre elles les variantes 1 et 2.

Woeste mouterij



Een stormachtig geheugenspel ter bevordering van executieve functies voor 2 - 5 piraten van 7 - 99 jaar. Plus "Fex-effect" om de moeilijkheidsgraad te verhogen.

Auteur:

Vaktechnisch advies:

Illustraties:

Illustratie "Fex-vos":

Speelduur:

Markus Hagenauer

Laura Walk

Daniel Döbner

Sonja Hansen

ca. 15 minuten



Kapitein Houtpoot en zijn mannen hebben een rijke buit binnengehaald. En nu worden de afzonderlijke stukken verdeeld volgens een oude piratenwet. Maar o wee, iemand begaat een fout! Gelukkig is Coco, de papegaai, klaarwakker. Hij slaat onmiddellijk alarm en er breekt een woeste mouterij uit!

De spelers trekken om de beurt een buitkaart, laten hem aan de anderen zien en leggen hem verdekt voor een van de piraten. Zo ontstaat er geleidelijk bij iedere piraat een buitstapel. Maar let op! Er mag nooit een buitkaart voor een piraat worden gelegd als op de bovenste kaart van zijn stapel dezelfde buit of een buit met dezelfde kleur ligt!

Daarom moeten alle spelers de stukken buit goed onthouden, want wie een andere speler op een fout betrapt, roept luid: "Woeste mouterij!" en grijpt Coco de papegaai. Echter alleen de snelste krijgt de verkeerd neergelegde kaart als beloning.

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk buitkaarten te verzamelen.



Spelinhoud

1 papegaai Coco, 56 buitkaarten, 4 piraten, 1 haai, 1 Fex-munt, spelregels

De piraten:



voorzijde
Piratenkapitein Houtpoot



achterzijde
Piratenkapitein Houtpoot



Stella Stuurman



Oele Gondelier



Koos Kanenpieper

Spelvoorbereiding

Leg kapitein Houtpoot, Stella Stuurman en Oele Gondelier zoals afgebeeld op een rij. Zet Coco de papegaai naast de rij en leg de haai aan het uiteinde neer. Schud de buitkaarten en leg ze op een verdeckte stapel ernaast. Het overige spelmateriaal wordt pas bij de Fex-varianten gebruikt.



Spelverloop

Wie het best als een papegaai kan krassen, begint. Pak een buitkaart van de stapel, laat hem aan je medespelers zien en zeg hardop wat erop te zien is (bijv. "rode laars"). Daarna leg je de kaart verdekt voor kapitein Houtpoot. Als kapitein krijgt hij altijd het eerste stuk van de buit.

Om de beurt pakken alle anderen ook een buitkaart, laten hem aan de anderen zien en leggen hem verdekt neer.

Belangrijke piratenregels:

Tijdens het neerleggen van de kaarten moeten jullie je aan de volgende regels houden:

- Een piraat mag nooit twee buitkaarten met hetzelfde voorwerp of met dezelfde kleur direct op elkaar op zijn stapel hebben liggen.
- Aan het begin van het spel krijgt kapitein Houtpoot altijd alle kaarten. Pas als er zich een kleur of een voorwerp herhaalt, krijgt Stella Stuurman als op één na belangrijkste aan boord, de buitkaart.
- Zodra Stella Stuurman een buitkaart heeft, mogen jullie zelf bepalen of je de kaart aan haar of aan kapitein Houtpoot wilt geven.
- Pas als een kaart noch bij kapitein Houtpoot, noch bij Stella Stuurman mag worden neergelegd, krijgt Oele Gondelier zijn eerste buitkaart.
- Zodra er bij iedere piraat ten minste één buitkaart ligt, mogen de buitkaarten, indien ze passen, naar keuze over de piraten worden verdeeld.

Voorbeeld:

- *Sven begint en draait een rode laars om. Deze moet hij verdekt voor kapitein Houtpoot leggen.*
- *Laura is aan de beurt en draait een blauw boek om. Omdat noch de buit, noch de kleur dezelfde is, moet Laura het blauwe boek verdekt op de rode laars bij kapitein Houtpoot leggen.*



- Nu is Max aan de beurt en draait een rood boek om. Deze kaart mag hij niet op de stapel voor kapitein Houtpoot leggen, omdat daar al een boek ligt. Daarom legt hij het rode boek voor Stella Stuurman.
- Sven is aan de beurt en trekt een groen boek. Dit moet hij nu bij Oele Gondelier leggen, omdat de twee andere piraten al een boek voor zich hebben liggen.
- Laura trekt nu een rode sleutel. Omdat bij Oele Gondelier een rood boek ligt, mag ze de kaart niet bij hem neerleggen. Ze mag echter zelf bepalen bij wie van de twee andere piraten ze de kaart wil neerleggen.

De haai!

Als de buitkaart bij geen enkele van de drie piraten mag worden gelegd, wordt de kaart verdekt voor de haai gelegd. De haai eet alle buitkaarten op, onafhankelijk van de kleur of de soort van de buit. Hier hoeft niet op de volgorde worden gelet.

Coco let op: mouterij!

Wie denkt dat een medespeler een van de kaarten verkeerd heeft neergelegd, grijpt zo snel mogelijk Coco en roept: "Woeste mouterij!".

Mogelijke fouten zijn:

- De als laatste neergelegde kaart volgt direct op een kaart met dezelfde buit of kleur.

Belangrijk:

alleen de twee bovenste kaarten van een stapel tellen. Het is dus geen fout als de laatst neergelegde kaart identiek is aan een andere kaart die verder onderin de stapel ligt.

- Er wordt een kaart bij een piraat zonder kaarten gelegd, terwijl hij ook bij een piraat met een of meer kaarten gelegd had kunnen worden.
- Er wordt een kaart bij de haai gelegd, terwijl hij ook bij een piraat gelegd had kunnen worden.



Nadat de speler Coco de papegaai heeft gepakt, controleren jullie gezamenlijk of er ook echt een fout is gemaakt:

- **Ja?**

Goed opgelet! De speler die de fout heeft ontdekt en Coco heeft gegrepen, krijgt als beloning de verkeerd neergelegde kaart.

- **Nee?**

Nu is er iemand vals beschuldigd! De speler wiens zojuist neergelegde kaart ten onrechte in twijfel is getrokken, krijgt deze kaart als beloning.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer de stapel buitkaarten is verdeeld. Nu tellen alle spelers hun verzamelde buitkaarten. Wie de meeste kaarten heeft buitgemaakt, wint het spel.

Het Fex-effect

Wie in het basisspel zijn bekwaamheid heeft bewezen en zijn werkgeheugen heeft geoefend door de buitkaarten in zijn geheugen te prenten, is optimaal voorbereid voor de varianten met Fex-effect. Nu worden de executieve functies van de spelers pas echt op de proef gesteld! Afgezien van de buitkaarten moeten de spelers nu ook de bankbiljetten van kapitein Houtpoot in het overzicht opnemen. Dat verlangt pas echt een goed werkgeheugen. Ook hier gaat het erom zijn handelswijze zo goed mogelijk aan te sturen want met zoveel informatie kan het snel gebeuren dat er van alles door elkaar wordt gehaald en te snel naar Coco wordt gegrepen. Door de zich steeds veranderende spelsituaties worden de spelers uitgedaagd om hun strategie en tactiek voortdurend aan te passen en soepel van geest te zijn. Dat wil zeggen, het hoofd koel houden en de aandacht erbij houden! Alleen zo kan de schat met succes volgens de piratenwet worden verdeeld en een woeste muiterij worden voorkomen!

We adviseren om eerst met de basisvariant te beginnen en geleidelijk de varianten in te voeren.



De “gemene kapitein”-variant

Kapitein Houtpoot heeft een slecht humeur en daarom wil hij alle bankbiljetten voor zichzelf houden, maar wel graag in de juiste volgorde gesorteerd!

Spelopbouw

Leg Stella Stuurman, Oele Gondelier en Koos Kanenpieper op een rij samen met Coco en de haai. Leg het kaartje met kapitein Houtpoot zoals afgebeeld er op enige afstand naast. Leg de stapel verdeckte buitkaarten klaar.



Spelverloop

Afgezien van de volgende wijzigingen gelden dezelfde regels als van het basisspel:

- Kapitein Houtpoot verzamelt alleen bankbiljetten, ongeacht hun kleur.
- De bankbiljetten worden **verdekt** aan beide kanten van kapitein Houtpoot neergelegd. Uiteindelijk moeten links de biljetten van 1 tot 6 liggen en rechts de biljetten van 8 tot 13.

Onthuld in het voorbeeld!



- Onafhankelijk van het getal dat op de kaart staat, wordt hij aan het begin altijd direct links of rechts van kapitein Houtpoot gelegd. De volgende bankbiljetten moeten zo worden gerangschikt dat de getallenreeks klopt. Eventueel moeten de kaarten die al op tafel liggen worden verschoven om plaats voor een nieuw bankbiljet te maken.
- Wie denkt dat de getallenreeks niet juist is, grijpt Coco. Ter controle worden de beide bankbiljetten links en rechts van het vermoedelijk verkeerd neergelegde bankbiljet omgedraaid. Wie het bij het rechte eind heeft, krijgt het als laatste neergelegde bankbiljet. De kaartenreeks wordt dan zonder dit getal voortgezet.
- De andere buitkaarten worden volgens de regels van het basisspel over de drie piraten verdeeld.

De “geluksmunten”-variant

Kapitein Houtpoot heeft een kostbare munt gevonden. Naar men zegt brengt hij geluk, maar alleen als tijdens het verdelen rekening wordt gehouden met wat er op de munt is te zien. Geen eenvoudige zaak, want de munt wordt in het spel steeds opnieuw omgedraaid waardoor alles in de war wordt gebracht!

Spelopbouw

Leg het spelmateriaal zoals in het basisspel neer. De Fex-munt wordt met het “ongelijkheidsteken” omhoog naast de haai gelegd.

Spelverloop

Afgezien van de volgende wijzigingen gelden de regels van het basisspel:

- Als de munt het “ongelijkheidsteken” vertoont, worden de buitkaarten volgens de regels van het basisspel verdeeld.
- Als de munt het “gelijkheidsteken” vertoont, mag een buitkaart alleen bij een piraat worden gelegd als op deze kaart hetzelfde voorwerp of dezelfde kleur staat afgebeeld als op de laatst neergelegde kaart.

De munt wordt omgedraaid zodra er een buitkaart met een bankbiljet wordt omgekeerd!

Belangrijk:

het zojuist omgedraaide bankbiljet moet volgens de nu geldende nieuwe muntregel worden neergelegd.

De varianten 1 en 2 kunnen met elkaar worden gecombineerd.

Motín descomunal



Un agitado juego de memoria para el fomento de las funciones ejecutivas pensado para 2 - 5 piratas de 7 - 99 años. Más el «efecto Fex» para el incremento del nivel de dificultad.

Autor:	Markus Hagenauer
Asesoramiento especializado:	Laura Walk
Ilustraciones:	Daniel Döbner
Ilustración del «zorro Fex»:	Sonja Hansen
Duración de una partida:	aprox. 15 minutos



El capitán Patapalo y sus secuaces se han hecho con un buen botín. Ahora toca hacer el reparto de cada una de las piezas capturadas, y hay que llevarlo a cabo siguiendo la antigua usanza pirata. ¡Pero ay de aquel que cometa un error! Si ocurre eso el loro Koko, que está siempre al loro, dará la alarma enseguida y se formará entonces un motín descomunal.

Los jugadores van sacando por turnos una carta de botín, la muestran a los demás y la colocan delante de uno de los piratas. Así se va formando poco a poco una pila de piezas de botín delante de cada pirata. ¡Pero ojo! ¡No se puede poner nunca una carta de botín delante de un pirata si la última carta depositada en su pila muestra la misma pieza de botín o si es del mismo color!

Por esta razón, todos los jugadores tienen que retener bien en la memoria las piezas de botín, pues quien descubra a otro jugador en falso exclamará en voz alta «¡Motín descomunal!» después de agarrar al loro Koko. Así pues, sólo el más rápido y atento será quien reciba de premio la carta mal colocada.

El objetivo del juego es reunir el mayor número posible de cartas de botín.



Contenido del juego

1 loro Koko, 56 cartas de botín, 4 piratas, 1 tiburón, 1 moneda Fex, 1 instrucciones del juego

Los piratas:



parte delantera
Capitán pirata Patapalo



parte trasera
Capitán pirata Patapalo



Estrella Timonel



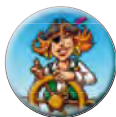
Ole Góndola



Sam Cazuelas

Preparativos

Formad una hilera (como la que se muestra en la ilustración) con el capitán Patapalo, Estrella Timonel y Ole Góndola. Colocad al loro Koko al lado de la hilera y cerrad ésta con la ficha del tiburón. Barajad las cartas de botín y formad un mazo con las cartas boca abajo que colocaréis a un lado. El restante material de juego sólo se necesitará para las variantes Fex.



¿Cómo se juega?

Comienza quien mejor sepa graznar como un loro. Coge una carta de botín de la pila, muéstrasela a tus compañeros de juego y di en voz alta lo que puede verse en ella (por ejemplo, «una bota roja»). A continuación pones esa carta boca abajo frente al capitán Patapalo. El capitán Patapalo siempre recibe la primera pieza del botín porque para eso es el capitán.

Por turnos, los jugadores van sacando cada vez una carta de botín, la muestran a los demás y la colocan boca abajo delante de uno de los piratas.

Reglas importantes de piratas:

Al depositar las cartas tenéis que observar fielmente las siguientes reglas:

- Un pirata no puede tener delante dos cartas seguidas con piezas de botín del mismo tipo o del mismo color.
- El capitán Patapalo es quien recibe las primeras cartas de botín en cada comienzo del juego. Sólo cuando se vaya a repetir el color o el tipo de botín será entonces Estrella Timonel quien reciba la carta de botín en calidad de segunda persona más importante a bordo del buque pirata.
- Una vez que Estrella Timonel tenga ya una carta de botín, somos libres entonces para decidir a quién entregar la carta, si al capitán Patapalo o a Estrella Timonel.
- Sólo cuando no pueda depositarse una carta ni ante el capitán Patapalo, ni ante Estrella Timonel, será entonces Ole Góndola quien recibirá su primera carta de botín.
- En el momento en que cada pirata tenga al menos una carta de botín, podrán repartirse las cartas de botín a discreción, siempre y cuando encajen conforme a las reglas mencionadas.

Ejemplo:

- *Juan comienza y saca una bota roja que debe colocar boca abajo delante del capitán Patapalo.*
- *Es el turno de Laura que saca un libro azul. Como ni la pieza de botín ni el color coinciden con la anterior carta, Laura tendrá que dejar boca*



abajo la carta del libro azul encima de la carta con la bota roja ante el capitán Patapalo

- *Ahora es el turno de Max y saca un libro rojo. No puede poner esta carta delante del capitán Patapalo porque la carta anterior era también un libro, así que deposita el libro rojo delante de Estrella Timonel.*
- *Juan tiene el turno y saca un libro verde que tendrá que poner ahora delante de Ole Góndola ya que la carta de arriba de los otros dos piratas es también un libro.*
- *Laura saca ahora una llave roja. Como Ole Góndola tiene delante un libro rojo, no podrá colocar esa carta delante de él, y tendrá que decidir a cuál de los otros piratas entregar la carta.*

¡El tiburón!

Cuando no pueda colocarse la carta de botín delante de ninguno de los tres piratas, se pondrá esa carta boca abajo delante del tiburón. El tiburón se come todas las cartas de botín sin importar el color ni el tipo de botín que sean. Con el tiburón no hay que respetar la regla de orden.

Koko está al loro: ¡Motín a bordo!

Quien crea que un compañero de juego ha colocado mal una carta, cogerá lo más rápidamente posible al loro Koko y exclamará: «¡Motín descomunal!».

Los errores posibles son...

- La carta que acaba de depositarse sigue directamente a otra carta del mismo color o con el mismo botín.

Importante:

Sólo cuentan las cartas superiores de cada pila. Así pues, no es un error si la carta que se acaba de poner coincide con otra que está efectivamente en esa pila pero no ocupa la posición de arriba sino que está más abajo.

- Se deposita una carta delante de un pirata sin cartas cuando habría sido posible depositarla ante un pirata con carta.

→ Se deposita una carta delante del tiburón cuando habría sido posible depositarla ante algún pirata.

Cuando un jugador agarra al loro Koko, tenéis que controlar todos juntos si realmente se ha cometido un error:

- **¿Sí?**

¡Estuviste al loro! El jugador que descubre el error y coge a Koko recibirá de premio la carta mal colocada.

- **¿No?**

¡Entonces hemos echado la culpa injustamente a otro jugador! Recibe la carta de premio el jugador de quien se ha puesto en duda su jugada.

Final del juego

La partida acaba cuando se acaban las cartas de botín del mazo. Entonces, todos los jugadores contarán las cartas de botín conseguidas. Gana la partida quien haya obtenido el mayor número de cartas.

El efecto Fex

Quien demuestre que se desenvuelve bien en el juego básico y haya entrenado su memoria de trabajo mediante el esfuerzo de retener en la memoria las cartas de botín estará perfectamente pertrechado para jugar las variantes que incorporan el efecto Fex. ¡Ahora es cuando se ponen verdaderamente a prueba las funciones ejecutivas de los jugadores! Además de las cartas de botín, los jugadores deberán controlar ahora también los billetes del capitán Patapalo. Esto requiere una memoria de trabajo verdaderamente buena. También ahora resulta importante controlarse para tener éxito, pues con tantas informaciones puede suceder fácilmente que alguien se haga un lío y eche mano del loro Koko con precipitación. Debido a las situaciones siempre cambiantes en el juego, se incita a los jugadores a adoptar constantemente diferentes estrategias y técnicas y a ser flexibles mentalmente.



¡Lo importante es mantener la cabeza bien fría y concentrarse bien en el juego! ¡Sólo de esta manera podrá repartirse el tesoro con éxito siguiendo la antigua usanza pirata y podrá impedirse el motín descomunal!

Recomendamos jugar primeramente con la variante básica del juego e ir introduciendo poco a poco las variantes.

La variante del «capitán canalla»

El capitán Patapalo está de muy mal humor. ¡Quiere quedarse todos los billetes para él solo, y los quiere clasificados nada menos que en la serie correcta!

Montaje del juego

Formad una hilera con Estrella Timonel, Ole Góndola y Sam Cazuelas, el loro Koko y el tiburón. Colocad la ficha del capitán Patapalo a un lado, dejando algo de distancia tal como queda indicado en la ilustración. Tened preparado el mazo con las cartas de botín boca abajo.



¿Cómo se juega?

Son válidas las reglas del juego básico excepto en lo siguiente:

→ El capitán Patapalo se queda sólo con billetes, de cualquier color.

- Las cartas de billetes se depositan a ambos lados del capitán Patapalo y siempre boca abajo: a su izquierda irán al final los billetes del 1 al 6; a su derecha, los billetes del 8 al 13.

¡Se revela en el ejemplo!



- Sin importar qué número muestre una carta, al principio se colocará directamente a la izquierda o a la derecha del capitán Patapalo según el intervalo numérico mencionado anteriormente. Los demás billetes habrá que ordenarlos de manera que sigan la sucesión numérica. A tal fin habrá que desplazar las cartas ya colocadas para hacer hueco a la nueva carta de billete.
- Quien dude de que la sucesión numérica sea correcta echará mano del loro Koko. En el control se dará la vuelta a las dos cartas de billete que están a derecha e izquierda del billete presuntamente mal colocado. Quien esté en lo correcto se quedará el billete que se acaba de poner. La sucesión de cartas continuará entonces sin ese número.
- Las demás cartas de botín se reparten a los otros tres piratas siguiendo las reglas del juego básico.

La variante «Las monedas de la suerte»

El capitán Patapalo ha encontrado una moneda valiosa que dicen que trae suerte pero sólo cuando en el reparto se sigue la indicación que señala la moneda. ¡No es una tarea nada fácil porque se da la vuelta constantemente a la moneda y eso ocasiona alguna que otra confusión!

Montaje del juego

Montad el material de juego igual que en el juego básico. La moneda Fex se coloca junto al tiburón con el signo de «desigual» boca arriba.

¿Cómo se juega?

Son válidas las reglas del juego básico pero con las siguientes modificaciones:

- Si la moneda muestra el signo «desigual», las cartas de botín se repartirán siguiendo las reglas del juego básico.
- Si la moneda muestra el signo «igual», sólo se puede colocar una carta de botín delante de un pirata si la carta de botín es del mismo objeto o del mismo color que la última carta depositada, es decir, anulando la regla básica.

¡Se da siempre la vuelta a la moneda en el momento en que sale una carta de botín con el dibujo de un billete!

¡Importante!

El billete que acaba de salir hay que repartirlo siguiendo la regla de la moneda que tiene validez en ese momento.

Las variantes 1 y 2 pueden combinarse.

Ammutinamento selvaggio

Un turbolento gioco di memoria per stimolare le funzioni esecutive, per 2 - 5 pirati da 7 - 99 anni. Più "effetto Fex" per aumentare il grado di difficoltà.

Autore:

Markus Hagenauer

Consulenza professionale:

Laura Walk

Illustrazioni:

Daniel Döbner

Illustrazione "Volpe Fex":

Sonja Hansen

Durata del gioco:

15 minuti circa



Capitan Settemari e la sua ciurma hanno fatto un ricco bottino. Si tratta ora di dividere i singoli pezzi e la ripartizione avviene secondo l'antica regola piratesca. Ahimè, qualcuno si sbaglia! Ma al pappagallo Koko non sfugge nulla: dà immediatamente l'allarme e fa scoppiare un ammutinamento selvaggio!

I giocatori pescano a turno una carta bottino, la mostrano ai compagni di gioco e la depongono coperta davanti ad un pirata. Poco a poco si forma così un mazzo di carte bottino davanti ad ogni pirata. Attenzione, però: non si può deporre una carta bottino davanti ad un pirata se l'oggetto del bottino mostrato sulla carta superiore del suo mazzo ha lo stesso bottino oppure un bottino di uguale colore!

Tutti giocatori devono perciò osservare attentamente i pezzi di bottino perché, se un giocatore scopre l'errore di un suo compagno, esclama: "Ammutinamento selvaggio!" e afferra il pappagallo Koko. Solo il giocatore più rapido riceve in premio la carta deposta per errore. Scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di carte bottino.

Dotazione del gioco

1 pappagallo Koko, 56 carte bottino, 4 pirati, 1 pescecane,
1 moneta Fex, istruzioni di gioco

I pirati:



fronte
Capitan Settemari



retro
Capitan Settemari



Stella Timoniera



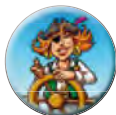
Ole Gondoliere



Silvio Sguattero

Preparazione del gioco

Disponete in fila, come illustrato, il dischetti di Capitan Settemari, Stella Timoniera e Ole Gondoliere. Accanto collocate il pappagallo Koko, concludendo poi la fila con il pescecane. Mescolate le carte bottino e formate con esse un mazzo coperto, che metterete accanto ai dischetti. Il restante materiale di gioco si utilizza per le varianti Fex.



Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore che sa ciangottare meglio, come un pappagallo. Prendi dal mazzo una carta bottino, mostrala ai tuoi compagni di gioco e di' ad alta voce cosa raffigura (ad esempio "stivale rosso"). Deponi poi la carta, coperta, davanti a Capitan Settemari, che, in virtù del suo grado, riceve sempre il primo pezzo del bottino.

In senso orario, tutti i giocatori prendono una carta bottino, la mostrano agli altri compagni e via via la depongono coperta.

Importanti regole piratesche:

Queste sono le regole a cui attenersi deponendo le carte:

- Un pirata non può avere nel suo mazzo due carte di seguito che mostrino lo stesso genere o lo stesso colore.
- All'inizio del gioco, il primo a ricevere la carta bottino è sempre Capitan Settemari. Solo nel caso si ripeta il colore o il genere di un pezzo di bottino, la carta la riceve Stella Timoniera in qualità di comandante in seconda.
- Solo quando Stella Timoniera ha una carta bottino, si può scegliere liberamente se dare la propria carta a lei oppure a Capitan Settemari.
- Ole Gondoliere riceve la sua prima carta bottino quando una carta non può essere deposta né davanti a Capitan Settemari né davanti a Stella Timoniera.
- Nel momento in cui davanti ad ogni pirata c'è una carta, si possono deporre le carte bottino a piacere, a condizione che sia possibile farlo.

Esempio:

- Sergio inizia e scopre uno stivale rosso. Dovrà metterlo coperto davanti a Capitan Settemari. È ora il turno di Laura, che scopre un libro blu. Poiché né bottino né colore sono uguali, Laura dovrà deporre il libro blu coperto sullo stivale rosso, davanti a Capitan Settemari.



- *Il turno passa a Max, che scopre un libro rosso. Non potrà deporlo davanti a Capitan Settemari, perché lì c'è già un libro. Mette pertanto il libro rosso davanti a Stella Timoniera.*
- *È poi il turno di Sergio, che scopre un libro verde, che dovrà mettere davanti a Ole Gondoliere, perché davanti agli altri due pirati c'è già un libro.*
- *Laura scopre una chiave rossa, che non potrà mettere davanti ad Ole Gondoliere, perché lì c'è un libro rosso. Laura può scegliere dove collocare la carta, davanti a Capitan Settemari oppure davanti a Stella Timoniera.*

Il pescecane!

Nel caso che non si possa deporre la carta davanti a nessuno dei pirati, la si mette coperta davanti al pescecane. Il pescecane divora tutte le carte bottino, senza considerarne colore o genere! In questo caso non si terrà conto dell'ordine di successione.

Koko controlla: ammutinamento!

Se un giocatore pensa che uno dei suoi compagni abbia deposto una carta in modo scorretto, afferra rapidamente Koko e grida: "Ammutinamento selvaggio!".

Possibili errori:

→ La carta deposta succede direttamente a una carta con lo stesso bottino o colore.

Importante:

Valgono unicamente le due carte superiori di un mazzo: non è dunque sbagliato deporre una carta identica ad una che si trova già fra le carte del mazzo.

→ Si depone una carta davanti ad un pirata senza carte, anche se avrebbe potuto essere messa davanti ad un pirata con carta.

→ Si depone una carta davanti al pescecane, anche se avrebbe potuto essere messa davanti ad un pirata.



Dopo che un giocatore ha afferrato il pappagallo Koko, controllerete insieme se effettivamente è stato fatto un errore:

- **Si?**

Che occhio! Il giocatore che ha scoperto l'errore ed ha afferrato Koko riceve in premio la carta che è stata deposta scorrettamente.

- **No?**

È stato incolpato un innocente! Il giocatore che ha deposto la carta ingiustamente sospettata la riceve in premio.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando è stato ripartito il mazzo con le carte bottino. Tutti i giocatori contano le carte bottino raccolte. Vince il gioco chi ha il maggior numero di carte.

L'effetto Fex

Una volta messe alla prova le vostre abilità nel gioco di base ed una volta esercitata la vostra memoria di lavoro con la memorizzazione delle carte bottino, siete pronti a giocare con le varianti con l'effetto Fex. Una vera e propria sfida alle funzioni esecutive dei giocatori! Oltre alle carte bottino, i giocatori dovranno ora controllare anche le banconote di Capitan Settemari. Tutto questo richiede una buona memoria di lavoro. Si dovrà inoltre essere in grado di dominare efficacemente il proprio comportamento, perché, di fronte a così numerose informazioni, può accadere di fare confusione e di afferrare troppo rapidamente Koko. Mediante situazioni di gioco in costante mutamento, i giocatori saranno stimolati ad adeguare costantemente strategie e tattiche e ad essere intellettualmente flessibili. Vale a dire: nervi saldi e concentrazione! Soltanto in questo modo si potrà dividere con successo il tesoro secondo la legge piratesca, evitando così l'ammutinamento selvaggio!

Vi suggeriamo di iniziare a giocare con la variante di base, per poi introdurre via via le varianti.



La variante “Malvagio capitano”

Capitan Settemari è di pessimo umore ed ha deciso di tenere per sé tutte le banconote, e per di più ordinate correttamente!

Preparazione del gioco

Mettete in fila Stella Timoniera, Ole Gondoliere e Silvio Sguattero, Koko ed il pescecane. Come mostrato nell'illustrazione, Capitan Settemari lo mettete, mantenendo una certa distanza, al di sopra della fila. Preparate il mazzo coperto con le carte bottino.



Svolgimento del gioco

Valgono le regole del gioco di base, con le seguenti variazioni:

- Capitan Settemari raccoglie solo banconote, senza distinzione di colore.
- Le carte delle banconote si depongono **coperte** ai due lati di Capitan Settemari: alla sua sinistra, alla fine, devono esserci le banconote da 1 a 6, alla sua destra le banconote da 8 a 13.

esempio (con carte scoperte)!



- Una carta viene deposta all'inizio sempre direttamente a sinistra o a destra di Capitan Settemari, indipendentemente dal numero che compare sulla carta. Ulteriori banconote devono essere ordinate in modo da rispettare la serie numerica. Si dovranno eventualmente spostare le carte già deposte, per fare spazio alla nuova carta banconota.
- Il giocatore che dubita della correttezza della serie numerica afferra Koko. Per eseguire il controllo, si scoprono le due carte banconota a sinistra e a destra della banconota che si suppone sia stata deposta in modo errato. Il giocatore che ha ragione riceve la banconota appena deposta.
- Si distribuiscono le altre carte bottino ai tre pirati secondo le regole del gioco di base.

La variante “Moneta della sorte”

Capitan Settemari ha trovato una moneta preziosa, che dovrebbe portare fortuna. Solo però se nella distribuzione ci si regola secondo quanto appare sulla moneta. Non è facile, perché durante il gioco la moneta si gira in continuazione e provoca grande scompiglio!

Preparazione del gioco

Disponete il materiale di gioco come nel gioco di base. La moneta Fex si mette accanto al pescecane, con il “segno dispari” rivolto verso l’alto.

Svolgimento del gioco

Valgono le regole del gioco di base, con le seguenti variazioni:

- Se la moneta mostra il “segno dispari”, si distribuiscono le carte bottino secondo le regole del gioco di base.
- Se la moneta mostra il “segno pari”, si può deporre una carta davanti ad un pirata soltanto se la carta bottino deposta corrisponde o allo stesso genere o allo stesso colore della carta deposta per ultima.

Si gira la moneta non appena si scopre una carta bottino con una banconota!

Importante!

La banconota appena scoperta deve essere deposta secondo le nuove regole della moneta ora in vigore.

Le varianti 1 e 2 si possono combinare tra di loro.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At **www.haba.de/Ersatzteile** it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en **www.haba.de/Ersatzteile** pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página **www.haba.de/Ersatzteile** para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden **www.haba.de/Ersatzteile** kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan **www.haba.de/Ersatzteile**, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szül k!

A **www.haba.de/Ersatzteile** internetes címen egyszerű módon megérdeklődhetsz, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.

