

PIRATEN-BEUTE

Ein witziges Memo-Spiel rund ums Sammeln, Schenken und Bedanken für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren.

Autor: Tim Rogasch
Illustration: Studio Vieleck
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielinhalt

- 48 Beute-Plättchen (4x 12 verschiedene Motive)
- 1 Spielfigur Katze „Augenkläppchen“
- 1 Spielanleitung



Spielidee

Die kleinen Piraten wollen ihre große Piratenbeute untereinander aufteilen. Dies tun sie, indem sie sich reihum einen Teil der Beute unter den Nagel reißen. Dabei versucht jeder, möglichst kein Beutestück doppelt zu bekommen. Deshalb werden einige Beutestücke kurzerhand an Mitspieler verschenkt, worüber sich diese nicht unbedingt freuen, aber immer ehrenhaft bedanken.

Ein witziges Memo-Spiel rund ums Sammeln, Schenken und Bedanken, bei dem nicht unbedingt der Pirat gewinnt, der am Ende die meisten Beutestücke vor sich liegen hat.

Spielvorbereitung für 3 - 4 Spieler

Mischt verdeckt die 48 Beute-Plättchen und verteilt sie mit der Rückseite (beiger Hintergrund) nach oben in der Tischmitte. Augenkläppchen wird nur in der Variante für 2 Spieler benötigt.

Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der als letzter Geburtstag hatte, ist der Startspieler: Drehe zwei Beute-Plättchen aus der Tischmitte um, sodass alle Mitspieler sie sehen können.

- Entscheide nun,
- ob du beide Beute-Plättchen behältst,
 - eines behältst und eines verschenkst (schließlich willst du kein Beutestück doppelt haben),
 - oder sogar beide Plättchen an einen oder mehrere Mitspieler verschenkst.

Beute-Plättchen, die ihr selbst behaltet oder geschenkt bekommen habt, stapelt ihr offen vor euch als euren Beutestapel.

Wichtig: Jeder hat nur einen Beutestapel vor sich. Nur das jeweils oberste Beute-Plättchen auf eurem Beutestapel darf sichtbar sein. Die einzelnen Plättchen im Stapel dürft ihr euch nicht nochmal anschauen.

Jeder, der ein Beute-Plättchen geschenkt bekommt, muss sich für das Geschenk immer bedanken – das verlangt der ehrenhafte Kodex der kleinen Piraten und an diesen hält man sich natürlich!

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Sobald alle 48 Beute-Plättchen aufgedeckt und verteilt wurden, endet das Spiel.

Kontrolliert eure Beutestapel und legt alle Pärchen gleicher Beute-Plättchen beiseite. Diese zählen leider null Punkte. Zählt nun die verbliebenen einzelnen Beute-Plättchen, die vor euch liegen. Wer die meisten einzelnen Beute-Plättchen gesammelt hat, gewinnt.

Beispiel: Elias hat folgende Beute-Plättchen gesammelt: 3x „Hai“, 2x „Fernrohr“, 1x „Papagei“ und 4x „Piratenschiff“. Da alle doppelten Beute-Plättchen nicht gewertet werden, bleiben ihm von seinen 10 Beute-Plättchen nur 2 übrig. Er erhält also 2 Punkte.



Sollten zwei Piraten gleich viele einzelne Beute-Plättchen gesammelt haben, gewinnt der, der weniger Beute-Paare beiseitelegen musste. Gibt es auch hier keinen Unterschied, gewinnt der Spieler, welcher von ihnen als letzter Geburtstag hatte.

Variante für 2 Spieler:

In der Variante für 2 Spieler kommt Augenkläppchen zum Einsatz und wird zu Spielbeginn auf den Tisch gestellt. Augenkläppchen ist der dritte Spieler im Bunde und kann regulär beschenkt werden, deckt selbst aber nichts auf. Am Ende schaut ihr euch auch den Beutestapel von Augenkläppchen an. Es kann sogar sein, dass Augenkläppchen gewinnt!



PIRATES SHARE

A fun memory game about collecting, sharing, and thanking for 2 - 4 players ages 5 years and older.

Author: Tim Rogasch
Illustrator: Studio Vieleck
Length of the game: Approx. 10 minutes

Contents

- 48 treasure tiles (4x 12 different motifs)
- 1 cat play figure “Little Eye Patch”
- 1 set of game instructions



Game idea

The little pirates want to divide the large, valuable pirate treasure. They do this by taking turns grabbing for pieces of the treasures. In doing so, each pirate tries not to take a duplicate piece. As a result, several treasure pieces are given away to other players. Other players may not be necessarily happy about receiving the gifts but must always respectfully say “Thank You”.

A fun memory game about collecting, sharing and thanking; a game where the pirate who at the end of the game may have the most treasures but may not necessarily be the winner.

Preparation for 3 - 4 players

Shuffle the 48 treasure tiles face down and spread them in the middle of the table with the reverse side (beige background) up. Little Eye Patch is only needed in the variation for 2 players.

How to play

Play in a clockwise direction. The player who had their birthday most recently is the starting player. Turn over two tiles from the middle of the table so that all the other players can see it.

- Now decide
- Whether you'll keep both tiles,
 - Keep one and give one away (in the end, you don't want to have a duplicate of the same piece),
 - Or even give away both tiles to another player or several other players.

Stack the tiles that you keep for yourself, or have received as a gift, face-up in front of you as your stack of treasure.

Important: Each player has a stack of treasures in front of them. Only the top treasure tile on your stack may be visible. You must not look at the individual tiles in the stack again during the game.

Each player who receives a treasure tile as a gift must always say “Thank You” for the gift; the Code of Honor of the little pirates requires this, and of course they must adhere to it.

Then the next player takes their turn.

End of the game

The game ends as soon as all 48 treasure tiles are turned over and distributed.

Check your stack and lay all pairs of the same tiles aside. Unfortunately a player doesn't receive any points for these matching pairs. Count the remaining individual tiles that are in front of you. The player who has collected the most individual tiles wins.

Example: Elias has collected the following tiles 3X Shark, 2x Telescope, 1x Parrot, and 4x Pirate Ship. Since all duplicate tiles are not scored, only 2 of his 20 tiles remain. He therefore gets 2 points.



If two pirates have collected the same number of tiles, the pirate wins who had to lay aside fewer tiles. If there is no difference here as well, the player wins who had their birthday most recently.

Variation for 2 players:

Little Eye Patch is used in the variation for 2 players and is placed on the table at the beginning of the game. Little Eye Patch is the third player in the band and can regularly be given tiles but does not turn any over. In the end, also look at the stack of tiles owned by Little Eye Patch. It can happen that Little Eye Patch wins!

LE BUTIN DES PIRATES

Un jeu de mémoire amusant où l'on collecte, offre et remercie pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Auteur : Tim Rogasch
Illustration : Studio Vieleck
Durée du jeu : env. 10 minutes

Contenu du jeu

- 48 tuiles de butin (4x 12 illustrations différentes)
- 1 figurine chat « Cache-œil »
- 1 règle du jeu



But du jeu

Les jeunes pirates souhaitent se partager leur riche butin. Pour ce faire, ils s'emparent d'une partie du butin à tour de rôle. Mais chacun veille à avoir le moins possible de butin en double. C'est pourquoi certaines parties du butin sont spontanément offertes aux autres joueurs, qui ne s'en réjouissent par forcément, mais qui remercient toujours avec respect.

Un jeu de mémoire amusant où l'on collecte, offre et remercie et où à la fin de la partie, le pirate gagnant n'est pas nécessairement celui qui a le plus de butin.

Préparation du jeu pour 3 à 4 joueurs

Mélangez les 48 tuiles de butin faces cachées et répartissez-les verso (fond beige) vers le haut au milieu de la table. « Cache-œil » n'entre en jeu que dans la variante pour 2 joueurs.

Déroulement de la partie

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à avoir fêté en dernier son anniversaire commence : Retourne deux tuiles de butin au milieu de la table de sorte que tous les joueurs puissent les voir.

- Maintenant, choisis :
- tu conserves les deux tuiles,
 - tu conserves une tuile et en offres une (mieux vaut pour toi ne pas avoir de butin en double),
 - ou tu offres les deux tuiles à un ou plusieurs joueurs.

Empilez face visible devant vous les tuiles que vous avez conservées ou reçues en cadeau pour former votre pile de butin.

Important : chacun dispose d'une seule pile de butin devant lui. Seule la dernière tuile de butin au-dessus de votre pile est visible. Vous n'avez pas le droit de regarder les différentes tuiles de la pile une fois empilées.

Chaque joueur qui se voit offrir une tuile de butin doit toujours remercier pour le cadeau : c'est une exigence du code d'honneur des petits pirates, et tout le monde le respecte, bien évidemment !

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Dès que les 48 tuiles de butin sont retournées et distribuées, le jeu s'achève.

Contrôlez votre pile de butin et classez toutes les tuiles de butin identiques par paire. Malheureusement, ces paires ne rapportent aucun point. Comptez maintenant les tuiles de butin uniques qui se trouvent encore devant vous. Celui qui a collecté le plus grand nombre de tuiles de butin isolées remporte la partie.

Exemple : Elias a réuni les tuiles de butin suivantes : 3 requins, 2 longues-vues, 1 perroquet et 4 bateaux pirates. Comme les tuiles de butin en double ne comptent pas, il ne lui reste que 2 tuiles de butin sur un total de 10 tuiles. Il obtient donc 2 points.



Si deux pirates ont collecté le même nombre de tuiles de butin isolées, celui qui a mis le moins de paires de butins de côté remporte la partie. S'ils en ont le même nombre, celui qui a fêté son anniversaire en dernier est le gagnant.

Variante pour 2 joueurs :

Dans la variante pour 2 joueurs, « Cache-œil » entre en jeu. Placez-le sur la table en début de partie. « Cache-œil » est le troisième joueur et peut se voir offrir des tuiles de butin comme les autres, mais il n'en retourne pas. À la fin de la partie, contrôlez également la pile de butin de « Cache-œil ». Il se pourrait même que « Cache-œil » gagne !



PIRATENBUIJT

Een grappig geheugenspel over verzamelen, geven en bedanken voor 2 tot 4 spelers vanaf 5 jaar.

Auteur: Tim Rogasch
Illustraties: Studio Vieleck
Speelduur: ca. 10 minuten

Spelinhoud

- 48 buitkaartjes (4 x 12 verschillende motieven)
- 1 spelfiguur Kat ‘Ooglapje’
- 1 handleiding



Spelidee

De kleine piraten willen hun reusachtige piratenbuit onderling verde- len. Dat doen ze door om beurt een deel van de buit te bemachtigen. Niemand wil graag een stuk van de buit tweemaal bezitten. Daarom worden sommige stukken van de buit zonder aarzelen aan medespe- lers geschenken. Zij zijn daarmee niet altijd onverdeeld gelukkig, maar bedanken toch vriendelijk.

Een grappig geheugenspel over verzamelen, schenken en bedanken, waarbij niet altijd de piraat wint die op het einde de meeste stukken van de buit heeft.

Spelvoorbereiding voor 3 - 4 spelers

Meng de 48 buitkaartjes met de afbeelding naar beneden en leg ze met de achterkant (beige achtergrond) naar boven in het midden van de tafel. Ooglapje is enkel in de variant voor twee spelers nodig.

Spelverloop

Je speelt met de wijzers van de klok mee.
De speler die als laatste is verjaard, mag beginnen.
Draai twee buitkaartjes in het midden van de tafel om zodat alle mede- spelers die kunnen zien.

- Beslis nu of
- je beide buitkaartjes bijhoudt,
 - je één kaartje bijhoudt en één kaartje weggeeft (je wilt toch geen enkel stuk van de buit tweemaal bezitten),
 - je zowaar beide kaartjes aan één of meerdere medespelers schenkt.

Buitkaartjes die je zelf bijhoudt of krijgt, leg je open voor je op een ‘buitstapel’.

Belangrijk: Iedereen heeft slechts één buitstapel. Alleen het bovenste buitkaartje van de buitstapel mag zichtbaar zijn. Je mag de andere kaartjes in de stapel niet meer bekijken.

Iedereen die een buitkaartje krijgt, moet steeds bedanken voor het geschenk – dat hoort zo in de erecodex van de kleine piraten en die moet je natuurlijk naleven.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Als alle 48 buitkaartjes werden omgedraaid en verdeeld, is het spel afgelopen.

Controleer je buitstapel en leg alle paren van dezelfde buitkaartjes aan de kant. Hiervoor krijg je helaas geen punten.
Tel nu de overige, afzonderlijke buitkaartjes die voor je liggen. Wie de meeste afzonderlijke buitkaartjes heeft verzameld, is de winnaar.

Bijvoorbeeld:
Elias heeft de volgende buitkaartjes verzameld: 3x ‘haai’, 2x ‘verreki- ker’, 1x ‘papegaai’ en 4x ‘piratenschip’. Omdat hij voor de dubbele buitkaartjes geen punten krijgt, resten hem nog slechts 2 buitkaartjes van de 10. Hij krijgt dus 2 punten.



Als twee piraten evenveel afzonderlijke buitkaartjes hebben ver- zameld, wint diegene die het minst buitparen aan de kant moest leggen. Als er ook hier geen verschil is, wint de speler die als laatste verjaarde.

Variant voor twee spelers:

In de variant voor twee spelers wordt Ooglapje gebruikt. Bij het begin van het spel wordt hij op tafel gezet. Ooglapje is de derde speler van de groep en kan geschenken ontvangen, maar draait zelf geen kaartjes om. Op het einde bekijk je ook de buitstapel van Ooglapje. Hij kan zelfs winnen!



EL BOTÍN DE LOS PIRATAS

Un divertido juego de memoria sobre recolectar, regalar y agradecer para 2 - 4 jugadores a partir de 5 años.

Autor: Tim Rogasch
Ilustración: Studio Vieleck
Duración del juego: aprox. 10 minutos

Contenido del juego

- 48 fichas de tesoro (4 X 12 motivos diferentes)
- 1 gato «el tuerto»
- 1 instrucciones del juego



Idea de juego

Los pequeños piratas quieren repartirse entre ellos su enorme botín y cogen una pequeña parte del mismo por turnos. Al hacerlo, cada pirata trata de no obtener piezas repetidas. Las piezas duplicadas se regalan rápidamente a otro jugador, al que no le hace especial ilusión pero lo agradece amablemente.

Un divertido juego de memoria sobre recolectar, regalar y agradecer en el que al final no gana necesariamente el pirata que consigue el mayor número de piezas del botín.

Preparación del juego para 3 - 4 jugadores

Mezclad las 48 fichas valiosas y distribuidlas por el centro de la mesa con el reverso (la parte con el fondo beige) hacia arriba.
El gato «el tuerto» se necesitará sólo en la variante para 2 jugadores.

Desarrollo del juego

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj.
Empieza el último jugador que haya cumplido años.
Dale la vuelta a dos de las fichas del centro de la mesa de forma que todos los demás jugadores puedan verlas.

- A continuación, decide:
- si te quedas con ambas fichas,
 - si te quedas con una y regalas la otra (al fin y al cabo, no querrás tener ninguna repetida),
 - o si regalas las dos fichas a uno o más jugadores.

Las fichas que os quedéis o que recibáis como regalo las colocareis api- ladas boca arriba delante de vosotros.

Importante: cada uno de vosotros tiene una pila delante de él y úni- camente se puede ver la ficha de arriba. Las demás fichas de la pila no podréis volver a mirarlas.

El jugador que recibe una ficha de regalo deberá dar las gracias siem- pre; así está dispuesto en el código de amabilidad de los pequeños piratas y así ha de cumplirse.

A continuación, es el turno del siguiente jugador.

Finalización del juego:

El juego termina cuando se hayan destapado y repartido las 48 fichas.

Comprobad vuestra pila y apartad parejas de fichas iguales. Por desgra- cia, éstas no sumarán ningún punto.
A continuación, contad las fichas individuales que os quedan y, el juga- dor que tenga el mayor número de ellas, será el ganador.

Ejemplo:
Elias ha reunido las siguientes fichas: 3 tiburones, 2 catalejos, 1 papa- gayo y 4 barcos pirata. Puesto que las fichas dobles no se cuentan, le quedan de sus 10 fichas sólo 2 fichas individuales. Por tanto, recibe 2 puntos.



En caso de que dos piratas hayan reunido el mismo número de fichas individuales, ganará aquél que cuente con menos parejas. Y si aquí también hay empate, gana el que haya cumplido años más recientemente.

Variante para 2 jugadores:

En la variante para 2 jugadores, «el tuerto» entra en acción y se sitúa sobre la mesa al principio del juego. El gato es el tercer jugador y puede recibir regalos pero no destapa fichas. Al final del juego, comprobáis también la pila del gato «el tuerto». Puede incluso ocurrir ¡que él sea el ganador!

IL BOTTINO DEI PIRATI

Un divertente gioco di memoria che insegna a raccogliere, regalare e ringraziare, per 2-4 giocatori a partire da 5 anni.

Autore: Tim Rogasch
Illustrazioni: Studio Vieleck
Durata del gioco: circa 10 minuti

Dotazione del gioco

- 48 tessere bottino (4 x 12 diverse immagini)
- 1 figura di gioco gatto “Occhiobendato”
- 1 istruzioni di gioco



Idea di gioco

I piccoli pirati vogliono spartirsi il lauto bottino conquistato. Tutti cerca- no a turno di accaparrarsi una parte del bottino e di evitare di ritrovarsi con due pezzi uguali in mano. Ecco quindi che alcuni pezzi del bottino vengono subito regalati ai compagni di gioco, che magari non fanno proprio i salti di gioia, ma comunque ringraziano sempre vivamente.

Un divertente gioco di memoria che insegna a raccogliere, regalare e ringraziare, nel quale non vince sempre necessariamente il pirata che si ritrova con il bottino più grosso.

Preparazione del gioco per 3-4 giocatori

Mescolate le 48 tessere bottino coperte e sistematele al centro del tavo- lo con il dorso (sfondo beige) rivolto verso l'alto.
Occhiobendato viene utilizzato solo nella variante per 2 giocatori.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario.
Inizia il giocatore che ha compiuto gli anni più di recente.
Gira due tessere bottino al centro del tavolo, in modo che tutti possano vederle chiaramente.

- Ora decidi se
- conservare entrambe le tessere,
 - conservare una tessera e regalare l'altra (per non ritrovarsi con due pezzi di bottino uguali),
 - regalare addirittura entrambe le tessere a uno o a più giocatori.

Con le tessere bottino che conservate o ricevete in dono formate la vostra pila del bottino scoperta.

Importante: ognuno di voi può disporre davanti a sé solo una pila del bottino. L'unica tessera visibile dev'essere quella posta in cima alla pila del bottino. Le tessere che compongono la pila non si possono più guardare.

Chi riceve in dono una tessera bottino deve sempre ringraziare per il regalo, come dettato dal codice d'onore dei piccoli pirati, che occorre assolutamente rispettare!

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena tutte e 48 le tessere bottino sono state sco- perte e distribuite.

Controllate la vostra pila del bottino e mettete da parte tutte le coppie di tessere bottino, che purtroppo non assegnano nessun punto.
Contate le tessere bottino singole rimaste davanti a voi. Vince chi ha raccolto il maggior numero di tessere bottino singole.

Esempio:

Elia ha raccolto le seguenti tessere bottino: 3 “squalo”, 2 “cannocchia- le”, 1 “pappagallo” e 4 “veliero pirata”. Dato che le coppie di tessere bottino non contano, di 10 tessere gliene rimangono solo 2, e ottiene quindi 2 punti.



Se due pirati hanno raccolto lo stesso numero di tessere bottino singole, vince quello che ha messo da parte il minor numero di coppie. Se anche in questo caso la parità rimane, vince chi dei due ha compiuto gli anni più di recente.

Variante per 2 giocatori:

Nella variante per 2 giocatori entra in gioco la figura di Occhiobendato, che viene sistemato sul tavolo all'inizio del gioco. Occhiobendato è il terzo giocatore della banda: può ricevere tessere in dono come nel gioco di base, ma non ne scopre nessuna. Alla fine controllate anche la pila del bottino di Occhiobendato. Potrebbe addirittura succedere che sia lui a vincere!

