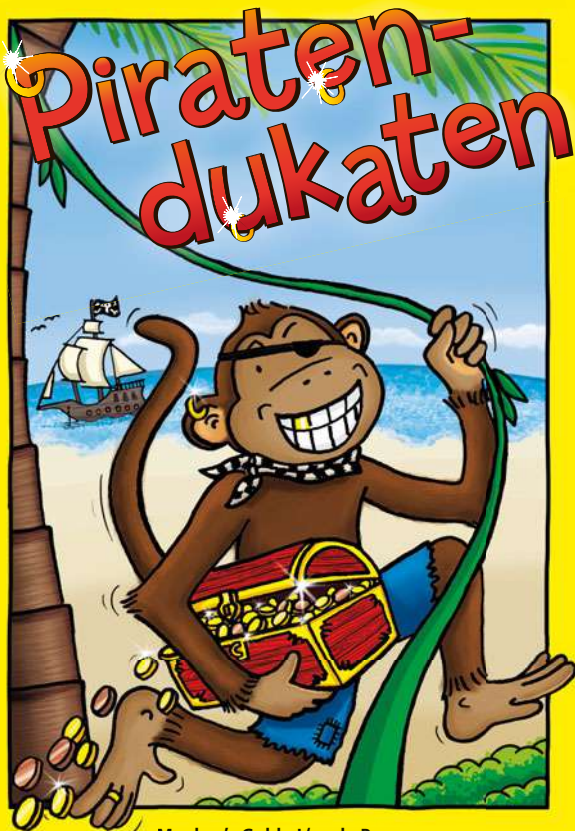




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Monkey's Gold • L'or de Paco  
Piratendukaten • Los ducados de los piratas • I dobloni dei pirati

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2011

# Piratendukaten



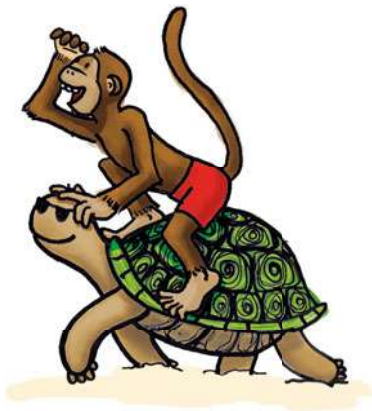
Ein raffiniertes Wettlaufspiel für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren.

**Spielidee und Illustration:** Miriam Koser  
**Spieldauer:** ca. 15 Min.

So ein Pech aber auch! Endlich ist es den Piraten gelungen, den lang ersehnten Goldschatz zu heben, doch im gleichen Moment kommt der freche Affe Raffi und mopst sich die komplette Schatztruhe! Schon beginnt eine rasante Jagd nach den wertvollen Dukaten\*. Doch aufgepasst: Bei diesem Rennen muss man nicht nur ein schneller, sondern auch ein cleverer Pirat sein, um sich den Schatz zurückzuerobern.

## Spielinhalt

- 1 Affe Raffi
- 4 Piraten
- 1 Spielplan
- 1 Punktwürfel
- 9 Dukaten
- 1 Spielanleitung



## Spielidee

Raffi hüpft mitsamt den Goldmünzen von Liane zu Liane. Den aufgeregten Piraten bleibt nichts anderes übrig, als unten am Strand hinterherzulaufen. Um die Piratenbande zu ärgern, wirft Raffi immer wieder einzelne Dukaten nach unten. Doch nur wer seine Würfelpunkte geschickt aufteilt, ist zur rechten Zeit am rechten Ort und kann eine der wertvollen Münzen ergattern. Ziel des Spiels ist es, als Erster drei Goldmünzen geschnappt zu haben.

## Spielaufbau

Puzzelt den Spielplan zusammen. Jeder Spieler wählt einen Piraten und legt ihn auf das gelbe Startfeld bei den Leguanen\*\*. Stapelt die Piraten einfach übereinander. Raffi kommt auf die Liane über den Leguanen und blickt nach rechts zum Meer. Haltet den Würfel und die Goldmünzen bereit.





## Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer am besten wie ein Affe hüpfen kann, darf beginnen und würfelt.

Jetzt kannst du ...

- ... **entweder deinen Piraten so viele Strandfelder weiterziehen, wie der Würfel Punkte zeigt.**

oder

- ... **die Punkteanzahl beliebig auf deinen Piraten und den Affen aufteilen und beide entsprechend weiterziehen. Dabei muss dein Pirat immer mindestens einen Schritt machen.**

**Beispiel:** Du würfelst 3 Punkte. Nun kannst du ...

- ... **deinen Piraten 3 Strandfelder weiter ziehen.**

oder

- ... **deinen Piraten 1 Feld und den Affen 2 Lianen weiterziehen oder deinen Piraten 2 Felder und den Affen 1 Liane weiterziehen.**

Auf einem Feld können auch mehrere Piraten liegen. Stapelt sie einfach übereinander. Wenn sich dein Pirat gerade irgendwo im Stapel befindet, kannst du ihn einfach herausziehen und loslaufen.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

### Raffi wirft eine Goldmünze

Sobald Raffi die letzte Liane erreicht, wirft er eine Goldmünze nach unten. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

#### **1. Es steht noch kein Pirat auf dem gelben Feld unter Raffi.**

In diesem Fall landet die Münze auf dem leeren gelben Feld. Nehmt eine Goldmünze aus dem Vorrat und legt sie hier ab. Der erste Pirat, der dieses Feld erreicht, darf die Münze zu sich nehmen.



## 2. Auf dem gelben Feld steht schon ein Pirat und wartet auf die Goldmünze.

Dieser Pirat ist zur rechten Zeit am rechten Ort und fängt die herunterfallende Münze auf. Prima! Der entsprechende Spieler darf sich eine Münze aus dem Vorrat nehmen.

### Doch aufgepasst!

Möglicherweise warten nicht nur einer, sondern bereits mehrere Piraten auf dem gelben Feld. In diesem Fall landet Raffis Goldmünze bei dem Piraten, der sich im Stapel ganz oben befindet. Gut gemacht! Der entsprechende Spieler darf sich eine Münze aus dem Vorrat nehmen.

Ihr müsst also genau überlegen, wie ihr eure Würfelpunkte aufteilt, denn es lohnt sich nicht immer, der Schnellste zu sein!

### Neue Runde (Richtungswechsel)

Sobald sich ein Pirat eine Münze geschnappt hat, endet die erste Runde.

Die zweite Runde startet, indem ihr Raffi in die andere Richtung dreht: Er hüpf nun wieder zu den Leguanen zurück. Die Piraten werden nicht versetzt: Sie bleiben auf den Feldern, auf denen sie gerade stehen und laufen von da aus wieder in die gleiche Richtung wie Raffi. Jetzt heißt es: Schnell zurück zu dem gelben Feld bei den Leguanen, denn hier wird Raffi die nächste Goldmünze nach unten werfen!

### Wichtige Würfelregeln:

- Wenn dein Pirat bereits auf dem gelben Feld angekommen ist und auf Raffi wartet, musst du die komplette Punkteanzahl mit Raffi ziehen.
- Wenn sowohl der eigene Pirat als auch der Affe an einem Ende der Laufstrecke angekommen sind, verfallen überzählige Würfelpunkte.
- Die Piraten dürfen immer nur in die gleiche Richtung wie Raffi laufen.



- Immer, wenn eine Goldmünze verteilt wurde, wird die Richtung gewechselt.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine dritte Goldmünze ergattert und damit das Spiel gewinnt.

\* Dukaten sind alte Goldmünzen, mit denen man früher in Europa bezahlen konnte. Weil Dukaten aus echtem Gold sind, sind sie auch heute noch sehr wertvoll.

\*\* Leguane gehören zur Klasse der Reptilien. Sie haben eine schuppige Haut und einen langen Schwanz. Zu Hause sind sie zum Beispiel in Paraguay oder auf den Galápagos-Inseln.



# Monkey's Gold

A nifty die competition game for 2 - 4 players aged 5+.

**Author and Illustrations:** Miriam Koser  
**Length of the game:** approx. 15 min.

Bad luck! Finally the pirates have succeeded in seizing the valuable gold treasure. Unfortunately at the same time cheeky monkey Pinky then comes along and pinches the whole treasure chest! So begins the zippy chase for the valuable gold ducats\*. But watch out! The chase requires you to be not just quick, but also a smart pirate in order to recover the treasure.

## Contents

- 1 monkey Pinky
- 4 pirates
- 1 game board
- 1 die with dots
- 9 gold coins
- Set of game instructions





## Game Idea

Pinky jumps from vine to vine hanging on to the gold coins. The excited pirates can't do anything else but run behind him along the beach. In order to tease the pirate gang from time to time Pinky drops a coin. Only the one who manages his die score skillfully will be at the right place at the right time and get his hands on the precious coin. The aim of the game is to be the first to collect three gold coins.

## Game Set up

Assemble the puzzle game board. Each player chooses a pirate and places him on the yellow starting square next to the iguanas\*\*. Simply pile the pirates on top of each other. Place Pinky on the vine above the iguanas facing to the right, towards the sea. Get the die and the gold coins ready.





## How to Play

Play in a clockwise direction.

Whoever can jump the most like a monkey may start and rolls the die.

Now you can ...

- ... **either move your pirate as many beach squares as dots shown on the die.**

or

- ... **distribute the number of dots between your pirate and the monkey and move both the corresponding number of squares. The pirate always has to make at least one step.**

**Example:** Three dots appear on the die. You can

- ... **either move your pirate three beach squares.**

or

- ... **move your pirate 1 square and the monkey 2 vines or your pirate 2 squares and the monkey 1 vine.**

There can be several pirates on one square. Just pile them up. If your pirate is somewhere in the middle of the pile just pull him out and move him.

Then it's the turn of the next player.

### **Pinky drops a gold coin**

As Pinky arrives at the last vine he drops a coin. Now there may be two situations:

#### **1. There isn't a pirate yet on the yellow square underneath Pinky.**

In this case the coin lands on the empty yellow square. Take a gold coin from the provision and place it there. The first pirate arriving on this square may then take the coin.



## 2. There is a pirate already waiting there for a gold coin.

The pirate on the yellow square is therefore at the right place at the right time and catches the coin as it falls. Well done! The corresponding player takes a coin from the provision.

### But watch out!

If there is more than one pirate on the yellow square, the pirate on top of the pirate pile receives the coin Pinky drops. Well done! The player in question may take a coin from the provision.

So, you have to think well how you distribute the dots from your die, as it is not always an advantage to be the quickest.

### New Round (change of direction)

As soon as a pirate has caught a coin the first round is over.

The second round starts: turn Pinky around. He is now facing towards the iguanas and will swing back there. The pirates stay where they are and move in the same direction as Pinky. Now the motto is: Quickly back to the yellow square next to the iguanas, as Pinky will drop the next gold coin there.

### Important Die Rolling Rules

- When a pirate has reached a yellow square waiting for Pinky you have to use all dots to move Pinky.
- When both your pirate and Pinky have reached a target square, any remaining dots don't have to be used.
- The pirates always have to move in the same direction as Pinky.
- The direction of the game changes the moment a gold coin has been distributed.

## End of the Game

The game ends as soon as a player has collected his third gold coin thus winning the game.

\* Ducats are old gold coins that in former times were used throughout Europe as a trading coin. As they are pure gold they are still very valuable.

\*\* Iguanas belong to the reptile family. Their skin is scaly and they have a long tail. They live for example in Paraguay or on the Galapagos Islands.





# L'or de Paco

Une course raffinée pour 2 à 4 enfants à partir de 5 ans.

**Idée et illustration :** Miriam Koser

**Durée de la partie :** env. 15 min.

Zut alors ! Les pirates ont enfin réussi à dégager le trésor tant convoité, et voilà que Paco, le singe effronté, vient leur voler le coffre rempli du trésor ! Une folle course commence pour récupérer des précieuses pièces appelées ducats\*. Mais attention : dans cette course, il faut être un pirate non seulement rapide mais aussi futé pour récupérer le trésor.

## Contenu du jeu

- 1 singe Paco
- 4 pirates
- 1 plateau de jeu
- 1 dé à points
- 9 pièces d'or
- 1 règle du jeu



## Idée

Tenant toutes les pièces d'or, Paco voltige de liane en liane. Les pirates en colère n'ont plus qu'à le poursuivre sur la plage. Pour les narguer, Paco jette des pierres par ci par là. Seul celui qui utilisera adroitement ses points obtenus avec le dé et sera au bon endroit au bon moment pourra récupérer une des précieuses pièces. Le but du jeu est de récupérer en premier trois pièces d'or.

## Préparatifs

Assemblez les pièces du plateau de jeu. Chaque joueur choisit un pirate et le pose sur la case de départ à côté des iguanes\*\*. Empilez les pirates les uns sur les autres. Paco est posé sur la liane pendue au-dessus des iguanes et regarde à droite en direction de la mer. Préparez le dé et les pièces d'or.

FRANÇAIS





## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra le mieux sauter comme un signe a le droit de commencer en lançant le dé.

Maintenant, tu peux ...

- ... **soit avancer ton pirate du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé**  
soit
- ... **répartir les points entre ton pirate et le singe et avancer les deux de manière correspondante. Ton pirate doit cependant toujours avancer au moins d'un pas.**

**Exemple:** tu obtiens 3 points sur le dé. Tu peux ...

- ... **avancer ton pirate de 3 cases sur la plage**  
ou
- ... **avancer ton pirate d'1 case et le singe de 2 lianes ou bien avancer ton pirate de 2 cases et le singe d'1 liane.**

Sur une case, il peut y avoir plusieurs pirates. Empilez-les simplement les uns sur les autres. Si ton pirate se trouve au milieu de la pile, tu le retires simplement et l'avances.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

### Paco lance une pièce d'or

Dès que Paco arrive à la dernière liane, il jette une pièce d'or par terre. Il y a alors deux possibilités de jouer :

#### 1. Il n'y a pas encore de pirate sur la case jaune en dessous de Paco.

Dans ce cas, la pièce de monnaie atterrit sur la case vide. Prenez une pièce dans la réserve et posez-la dessus. Le premier pirate qui arrivera sur cette case jaune a le droit de la récupérer.



## **2. Sur la case jaune, il y a déjà un pirate qui attend de récupérer la pièce d'or.**

Ce pirate est au bon endroit au bon moment et il ramasse la pièce tombée. Super ! Le joueur correspondant prend une pièce dans la réserve.

### **Mais attention !**

Il y aura éventuellement plusieurs pirates qui attendent sur la case jaune. Dans ce cas, la pièce atterrit sur le pirate qui se trouve tout en haut de la pile. Bien joué ! Le joueur correspondant prend une pièce dans la réserve.



**FRANÇAIS**

Vous devez donc bien réfléchir pour savoir comment répartir les points du dé, car on n'est pas obligatoirement récompensé si on est le plus rapide !

### **Nouveau tour (changement de direction)**

Dès qu'un pirate a récupéré une pièce, le premier tour est fini.

Le deuxième tour commence : retournez Paco dans l'autre sens. Il revient alors en direction des iguanes. Les pirates ne sont pas déplacés : ils restent sur les cases où ils se trouvent et se déplacent maintenant dans le même sens que Paco. Il faut alors vite retourner à la case jaune à côté des iguanes, car c'est là que Paco va jeter la prochaine pièce d'or par terre !

### **Règles importantes avec les points du dé :**

- Si ton pirate est déjà arrivé sur la case jaune et qu'il attend Paco, il faut que tu avances Paco du nombre total de points du dé.
- Si le pirate d'un joueur et le singe arrivent à l'une des extrémités du circuit, les points du dé en trop sont perdus.
- Les pirates doivent toujours se déplacer dans la même direction que Paco.

- A chaque fois qu'une pièce a été distribuée, il faut changer de direction.

## Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré sa troisième pièce d'or : il est le gagnant.

\* Les ducats sont des anciennes pièces de monnaie qui servaient autrefois de moyen d'échange en Europe. Comme les ducats sont en or véritable, ils ont encore beaucoup de valeur aujourd'hui.

\*\* Les iguanes appartiennent à la famille des reptiles. Ils ont une peau écaillée et une grande queue. Ils vivent au Paraguay ou aux îles Galápagos.





# Piratendukaten

Een geslepen wedstrijdspel voor 2 - 4 spelers vanaf 5 jaar.

**Spelidee en illustraties:** Miriam Koser  
**Speelduur:** ca. 15 min.

Is dat pech hebben! Eindelijk is het de piraten gelukt om de goudschat op te graven waar ze zo lang naar hebben gesmacht, maar dan duikt de brutale aap Raffie op en gaat hij er met de hele schatkist vandoor! Nu begint een razendsnelle jacht naar de waardevolle dukaten\*. Maar let op: bij deze wedstrijd moet je niet alleen een snelle, maar ook een slimme piraat zijn om de schat te opnieuw te veroveren.

## Spelinhoud

- 1 aap Raffie
- 4 piraten
- 1 speelbord
- 1 ogendobbelsteen
- 9 dukaten
- Spelregels



## Spelidee

Raffie springt met de goudstukken van de ene liaan naar de andere. Voor de opgewonden piraten zit er niets anders op dan beneden over het strand heen en weer te rennen. Om de piratenbende te plagen, gooit Raffie steeds weer een dukaat naar beneden. Maar alleen wie zijn gegooiden punten het slimst verdeelt, is op het juiste moment op de juiste plek en krijgt een van de waardevolle munten te pakken. Het doel van het spel is om als eerste drie goudstukken te pakken.

## Spelopbouw

Puzzel het speelbord in elkaar. Iedere speler kiest een piraat en legt hem op het gele starveld bij de leguanen\*\*. Stapel de piraten gewoon bovenop elkaar. Zet Raffie op de liaan boven de leguanen zodat hij recht naar de zee kijkt. Leg de dobbelsteen en de goudstukken klaar.

NEDERLANDS



## Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld.

Wie het best als een aap kan springen, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Nu kun je ...

- ... of je piraat net zoveel strandvelden vooruitzetten als het gegooid aantal ogen van de dobbelsteen.

of

- ... de ogen naar keuze over je piraat en de aap verdelen en ze allebei overeenkomstig vooruitzetten. Hierbij moet je piraat altijd ten minste één stap maken.

**Voorbeeld:** je gooit drie ogen. Nu kun je ...

- ... je piraten 3 strandvelden vooruitzetten

of

- ... je piraat 1 veld en de aap 2 lianen vooruitzetten of je piraat 2 velden en de aap 1 liaan vooruitzetten.

Op ieder veld mogen meerdere piraten tegelijk staan. Stapel ze gewoon op elkaar. Als je piraat ergens midden in de stapel zit, haal je hem er gewoon tussenuit en gaat hij ervandoor.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit hij/zij de dobbelsteen.

### Raffie gooit een goudstuk

Zodra Raffie de laatste liaan bereikt, gooit hij een goudstuk naar beneden. Nu zijn er twee mogelijkheden:

#### 1. er staat nog geen piraat op het gele veld onder Raffie

In dit geval valt de munt op het lege gele veld. Pak een goudstuk uit de voorraad en leg het hier neer. De eerste piraat die het veld bereikt, mag deze munt pakken.



## 2. op het veld staat al een piraat en wacht op het goudstuk.

Deze piraat is op het juiste moment op de juiste plek en vangt de munt op die naar beneden valt. Goed zo! De betreffende speler mag een goudstuk uit de voorraad pakken.

### Maar pas op!

Het kan natuurlijk gebeuren dat er niet één, maar meerdere piraten op het gele veld staan te wachten. In dit geval komt Raffies goudstuk terecht bij de piraat die boven op de stapel ligt. Goed gedaan! De betreffende speler mag een goudstuk uit de voorraad pakken.

Je moet dus goed nadenken hoe je je gegooide ogen benut, want het is niet altijd voordelig om de snelste te zijn!

### Nieuwe ronde (van richting veranderen)

Zodra een van de piraten een goudstuk te pakken heeft, is de eerste ronde afgelopen.

De tweede ronde begint: zet Raffie in de tegenovergestelde richting. Nu slingert hij weer terug naar de leguanen. De piraten worden niet verzet: ze blijven op hun velden staan en lopen daarvandaan in dezelfde richting als Raffie. Nu gaat het erom weer snel naar het gele veld bij de leguanen terug te rennen, want hier gooit Raffie het volgende goudstuk naar beneden!

### Belangrijke dobbelregels

- Als je piraat al op het gele veld is aangekomen en op Raffie wacht, moet je Raffie het totale aantal ogen vooruitzetten.
- Als zowel je eigen piraat als de aap het einde van de renbaan hebben bereikt, vervallen de overige ogen van de dobbelsteen.
- De piraten mogen alleen in dezelfde richting als Raffie lopen.
- Telkens als er een goudstuk is verdeeld, wordt er van richting veranderd.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers zijn derde goudstuk in de wacht sleept en zo het spel wint.

\* Dukaten zijn oude goudstukken waarmee vroeger in Europa betaald kon worden. Omdat dukaten van echt goud zijn, zijn ze ook nu nog heel veel waard.

\*\* Leguanen behoren tot de klasse der reptielen. Ze hebben een huid met schubben en een lange staart. Ze komen bijvoorbeeld voor in Paraguay of op de Galapagoseilanden.







# Los ducados de los piratas

Un refinado juego de velocidad para 2 - 4 jugadores a partir de los 5 años.

**Autora e ilustradora:** Miriam Koser  
**Duración de una partida:** aprox. 15 min.

¡Pero qué mala pata! Los piratas consiguen por fin rescatar el tesoro largo tiempo ansiado, pero en ese preciso instante llega el mono Simio ¡y les roba el cofre del tesoro! Enseguida da comienzo una alocada persecución en busca de los valiosos ducados\*. Pero atención: en esta carrera no sólo hay que ser un pirata veloz, sino también un pirata espabilado para poder reconquistar el tesoro.

## Contenido del juego

- 1 mono Simio
- 4 piratas
- 1 tablero de juego
- 1 dado de puntos
- 9 ducados
- 1 instrucciones del juego



## El juego

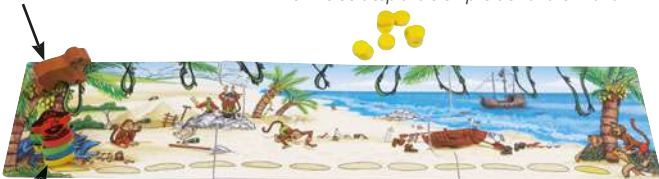
El mono Simio va saltando de liana en liana con las monedas de oro. A los piratas nerviosos no les queda otro remedio que correr tras él, por debajo, en la playa. Para hacer enfadar aún más a la cuadrilla de piratas, el mono Simio va arrojando continuamente algunos ducados. Sin embargo, sólo el jugador que reparta hábilmente los puntos de sus dados estará en el momento oportuno en el lugar oportuno para hacerse con una de esas valiosas monedas. El objetivo del juego es ser el primero en reunir tres monedas de oro.

## Montaje del juego

Ensamblad el tablero de juego como un puzzle. Cada jugador elige un pirata y lo coloca en la casilla amarilla de inicio al lado de las iguanas\*\*. No tenéis más que apilar los piratas unos encima de otros. Al mono Simio se le coloca en la liana que está sobre las iguanas y con la mirada hacia la derecha en dirección al mar. Tened preparados el dado y las monedas de oro.

*Liana de inicio del mono Simio*

*Simio se desplaza siempre de liana en liana*



ESPAÑOL

*Casilla de inicio de los piratas*

*Los piratas avanzan siempre por el camino de la playa*

## ¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj.  
Comienza tirando el dado quien mejor sepa dar saltos como un mono.  
Ahora...

- ... o bien puedes avanzar tu pirata tantas casillas de la playa como puntos te han salido en el dado.
- ... o bien puedes distribuir esos puntos a discreción entre tu pirata y el mono, y hacer avanzar a ambos los puntos correspondientes. Tu pirata siempre debe avanzar como mínimo una casilla.

**Ejemplo:** Sacas 3 puntos en el dado. Ahora...

- ... puedes avanzar tu pirata 3 casillas en el camino de la playa o bien
- ... puedes avanzar a tu pirata 1 casilla y 2 lianas al mono, o 2 casillas a tu pirata y 1 liana al mono.

Sobre una misma casilla puede haber varios piratas. Sólo hay que apilarlos unos encima de otros por orden de llegada. Si te toca el turno y tu pirata se encuentra en ese momento en la pila, no tienes más que sacarlo de ahí y hacerlo avanzar.

A continuación le toca tirar el dado al siguiente jugador.

### **Simio arroja una moneda de oro**

Cuando el mono Simio alcanza la última liana, arroja una moneda de oro hacia abajo. Entonces hay dos posibilidades:

#### **1. Que no haya todavía ningún pirata en la casilla amarilla por debajo del mono Simio**

En ese caso la moneda va a parar a la casilla amarilla vacía. Coged una moneda de oro del montón y depositadla ahí. El primer pirata que alcance esa casilla se quedará la moneda.



## **2. Que en la casilla amarilla haya un pirata esperando a que caiga la moneda de oro.**

Este pirata estaba en el sitio oportuno en el momento oportuno y atrapa la moneda que cae. ¡Qué bien! Ese jugador afortunado se queda una moneda del montón.

### **¡Pero atención!**

Puede ocurrir que no sólo esté esperando un pirata sino varios en la casilla amarilla. En ese caso la moneda de oro del mono Simio va a parar al pirata que se encuentra en lo más alto de la pila. ¡Qué suerte, madre mía! El jugador correspondiente se queda una moneda del montón.

¡Así pues, tenéis que pensaros bien cómo repartís vuestros puntos, pues no siempre vale la pena ser el más rápido!

## **Ronda nueva (Cambio de dirección)**

La primera ronda acaba en el momento en que un pirata atrapa una moneda.

Da comienzo la segunda ronda: girad a Simio hacia la dirección opuesta. Ahora se desplazará en dirección a las iguanas. No se cambia de sitio a los piratas. Éstos permanecerán en las casillas en las que se encuentran en ese instante y a partir de entonces avanzarán en la misma dirección que el mono Simio. Lo importante ahora es regresar rápidamente a la casilla amarilla de las iguanas porque el mono Simio arrojará allí la siguiente moneda de oro.

## **Reglas importantes con el dado:**

- Si tu pirata se encuentra ya en la casilla amarilla esperando al mono Simio, tienes que hacer avanzar a Simio el número completo de puntos que ha salido en el dado.

- Si tanto el pirata propio como el mono Simio han llegado a un extremo del recorrido, se desechan los puntos que pudieran sobrar del dado.
- Los piratas sólo pueden avanzar en la misma dirección que el mono Simio.
- Se cambia de dirección siempre después de haberse repartido una moneda de oro.

## Final del juego

La partida acaba cuando un jugador obtiene su tercera moneda de oro convirtiéndose así en el ganador de la partida.

\* Los ducados son antiguas monedas de oro con las que antiguamente se podía pagar en Europa. Como los ducados eran de oro puro, hoy en día siguen teniendo muchísimo valor.

\*\* Las iguanas pertenecen a la clase zoológica de los reptiles. Tienen una piel escamosa y una cola larga. Tienen su hogar, por ejemplo, en Paraguay o en las islas Galápagos.





# I ducati dei pirati

Una raffinata gara per 2 - 4 bambini a partire da 5 anni.

**Autrice e illustratrice:** Miriam Koser  
**Durata del gioco:** circa 15 minuti

Ma guarda un po' che sfortuna! I pirati erano finalmente riusciti a metter mano al tanto desiderato tesoro ed ecco che arriva quella sfacciata scimmietta Antonietta che sgraffigna l'intera cassa del tesoro! Inizia così una vorticoso caccia per recuperare i preziosi ducati\*. Attenzione, però: per poter metter mano nuovamente al tesoro, in questa corsa non bisogna solo essere veloci, ma anche scaltri.

## Contenuto del gioco

- Scimmietta Antonietta
- 4 pirati
- Tabellone di gioco
- Dado
- 9 ducati
- Istruzioni per giocare





## Ideazione

Antonietta balza di liana in liana e i pirati, agitatissimi, le corrono dietro sulla spiaggia. Per farli arrabbiare, la scimmietta getta in basso ai pirati moneta dopo moneta. Soltanto chi suddivide abilmente il proprio punteggio al dado riuscirà ad essere al posto giusto al momento giusto per acchiappare uno dei preziosi dobloni. Scopo del gioco è afferrare per primi tre monete d'oro.

## Svolgimento del gioco

Componete insieme i pezzi del tabellone. Ogni giocatore sceglie un pirata e lo colloca sulla casella gialla accanto alle iguane\*\*. Impilate i pirati, la scimmietta la mettete sulle liane al di sopra delle iguane con il muso rivolto verso il mare. Preparate il dado e le monete d'oro.



## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario.

Inizia chi si muove meglio come una scimmia e tira il dado.

Adesso puoi...

- ... **avanzare il tuo pirata di un numero di caselle corrispondente al punteggio del dado**

Oppure

- ... **ripartire a piacere il punteggio tra il pirata e la scimmia ed avvanzarli rispettivamente. Il pirata dovrà fare sempre almeno un passo.**

**Esempio:** hai tre punti. Ora puoi...

- ...**avanzare il tuo pirata di tre caselle.**

Oppure

- ...**avanzare il tuo pirata di una casella e la scimmietta di due liane oppure due caselle il pirata e una liana la scimmietta.**

Su una casella possono esserci più pirati, li impilerete semplicemente uno sull'altro. Se il tuo pirata si trova in mezzo al mucchio, basta che tu lo tiri fuori e lo avanzi. Il turno passa poi al seguente giocatore che tira il dado.

### Antonietta getta una moneta d'oro

Non appena la scimmietta ha raggiunto l'ultima liana getta giù una moneta d'oro. Adesso ci sono due possibilità:

#### 1. Sotto Antonietta sulla casella gialla non c'è un pirata.

In questo caso la moneta finisce sulla casella gialla vuota. Prendete una moneta dalla scorta e mettetela sulla casella. La prenderà il primo pirata che raggiunge questa casella.



## **2. Sulla casella gialla c'è un pirata in attesa della moneta d'oro.**

Questo pirata è al posto giusto nel momento giusto e afferra la moneta lanciata dalla scimmia. Benissimo! Il giocatore potrà prendere una moneta d'oro dalla scorta.

### **Attenzione, però!**

Magari sulla casella gialla sono in attesa più pirati: in questo caso la moneta lanciata da Antonietta finisce nelle mani del pirata che si trova in cima al mucchio. Ben fatto! Il giocatore prenderà una moneta dalla scorta.

Dovrete dunque riflettere bene su come ripartire il vostro punteggio al dado: non sempre, infatti, conviene essere i più veloci!

### **Nuovo giro (cambio di direzione)**

Il primo giro finisce quando un pirata ha afferrato una moneta.

Inizia il secondo giro: girate la scimmietta, adesso si dirige di nuovo verso le iguane. I pirati non si spostano, restano sulle caselle dove si trovano ed avanzano ora nella stessa direzione di Antonietta. Ora bisogna muoversi rapidamente verso la casella gialla vicino alle iguane dove Antonietta farà cadere un'altra moneta d'oro!

### **Importanti regole:**

- Quando il tuo pirata è arrivato sulla casella gialla e attende Antonietta, devi avanzare la scimmietta del punteggio completo.
- Quando il pirata e la scimmietta sono arrivati ad un estremo del percorso, il punteggio eccedente del dado decade.
- I pirati si muovono sempre nella stessa direzione della scimmietta.
- Ad ogni distribuzione di una moneta d'oro cambia anche la direzione.



## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha afferrato la sua terza moneta d'oro vincendo così il gioco.

\*I ducati sono antiche monete d'oro in uso un tempo in Europa. Essendo coniate in oro puro, hanno ancor oggi un grande valore.

\*\*Le iguane appartengono alla famiglia dei rettili. Hanno la pelle a squame ed una lunga coda. Le si incontra ad esempio in Paraguay o sulle isole Galapagos.





### **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

nach einer lustigen Spielrunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

### **Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) you can find out whether this part is still available for delivery.

### **Chers enfants, chers parents,**

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

### **Beste ouders, lieve kinderen**

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is het nergens meer te vinden. Geen probleem! Onder [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

### **Queridos niños, queridos padres:**

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

### **Cari bambini e cari genitori,**

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte. Nessun problema! Sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

### **Queridos pais, queridas crianças,**

Depois de algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

### **Kære forældre og børn.**

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kan I se, om delen stadig fås.

### **Kära barn, kära föräldrar!**

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) och fråga om biten kan levereras.

### **Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!**

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) alatt megkérdőzhetik, hogy van-e raktáron még az a darab.



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

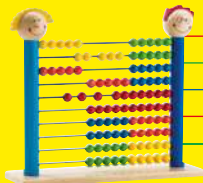
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

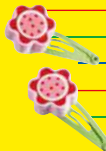
Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


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 spelen 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**<sup>®</sup>

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