

2523

Pirate Joe
Joe le pirate
Piraten-Joe
El pirata Joe
Il pirata Mezzocchio

PIRATE JOE



Habermaaß-Spiel Nr. 2523

Piraten-Joe

Ein schnelles Spiel
für 2 bis 4 furchtlose Piraten
von 4 bis 99 Jahren.

Spielidee: Markus Nikisch
Illustration: Susanne Krinke
Spieldauer: ca. 10 Minuten



„KROOSÄS PIRATENGEBURTSDAGSFÄSD“ steht mit krakeliger Schrift auf dem vergilbten Zettel, den du gerade von einem alten, einäugigen Piraten in die Hand gedrückt bekommen hast.

Aufgeregt liest du weiter: Piraten-Joe hat dich und deine Freunde zu seiner berüchtigten Piratengeburtstagsparty eingeladen. Das ist eine große Ehre, denn nur die gefährlichsten Piraten dürfen mit ihm feiern. Höhepunkt dieses Festes ist das Piratenspiel. Wer dieses Spiel gewinnt, darf sich ein Jahr lang „Größter Pirat der sieben Weltmeere“ nennen.

Jetzt heißt es für dich: Augenklappe auf, Segel setzen und Kurs auf die schwarze Insel nehmen; denn das größte Abenteuer deines Lebens beginnt ...

Spielinhalt

- 4 Augenklappen
- 4 Goldmünzen
- 1 großer Piratenwürfel
- 1 Schminkestift
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Kaum seid ihr auf der Insel angekommen, begrüßt euch auch schon Piraten-Joe:

Willkommen ihr Landratten und finsternen Gesellen! Es ist mir eine Ehre mit euch zu feiern und zu spielen. Bevor wir aber beginnen, müsst ihr folgende Dinge vorbereiten:

- Legt den Dosendeckel in die Tischmitte und den Piratenwürfel hinein.
- Jeder von euch bekommt eine Augenklappe und eine Goldmünze.
- Setzt die Augenklappe auf und legt die Goldmünze vor euch ab.
- Den Schminkestift legt ihr neben den Dosendeckel.
- Überzählige Augenklappen und Goldmünzen kommen in den Dosenboden.

Noch ein Tipp:

Achtet darauf, dass alle den Würfel im Dosendeckel gut sehen können. Außerdem braucht jeder von euch etwas Platz um sich herum – denn gleich geht es piratenmäßig zur Sache!

Spielidee

Ihr habt euch bestimmt schon gefragt, was euch bei diesem Spiel erwartet! Sobald der Piratenwürfel gefallen ist, sollt ihr blitzschnell mit nur einem Auge erkennen, was zu tun ist, und als Erster reagieren. Denn wer langsam ist oder einen Fehler macht, bekommt eine Narbe verpasst. Wer am Ende aber die wenigsten Narben hat, wird „Größter Pirat der sieben Weltmeere“. Seid ihr bereit diese Herausforderung anzunehmen?

Spielablauf

Sehr schön – ihr seid alle mutige Piraten und spielt mit! Jetzt erkläre ich euch Schritt für Schritt, wie das Spiel funktioniert.

Der jüngste Spieler ist der erste Piratenkapitän. Damit jeder erkennt, dass er der Kapitän ist, bekommt er den Schminkestift und legt ihn vor sich. Keine Angst, die anderen brauchen nicht neidisch zu sein. Die Rolle des Piratenkapitäns wechselt im Spiel immer wieder.

Der Piratenkapitän nimmt den Würfel und lässt ihn in den Dosendeckel fallen.

Welches Symbol ist zu sehen?

- **Kanone (mit oder ohne Kugel)?**

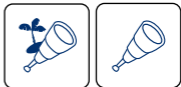
Jetzt wird eine Kanone abgefeuert! Dazu müsst ihr schnell in die Hände klatschen und „Bumm!“ rufen.



Der Langsamste bekommt zur Strafe mit dem Schminkestift eine Narbe ins Gesicht gemalt.

- **Fernrohr (mit oder ohne Insel)?**

Ihr habt eine Schatzinsel entdeckt. Haltet eure Hände wie ein Fernrohr vor euch und ruft: „Land in Sicht!“



Auch jetzt bekommt der Langsamste eine Narbe aufgemalt.

- **Der Pirat?**

Piraten-Joe kommt und ihr begrüßt ihn nach alter Piratensitte. Dazu müsst ihr aufstehen, eine Hand an die Stirn halten und „Ahoi!“ rufen.



Ihr habt es bestimmt schon erraten: Dem Langsamsten malt ihr eine Narbe ins Gesicht.

Der Pirat mit der frischesten Narbe ist jeweils der neue Kapitän. Er nimmt den Schminkestift und darf würfeln.

- **Die Münze?**

Wenn dieses Symbol erscheint, kann der Piratenkapitän die Vertrauensfrage stellen. Er möchte von den Piraten wissen, ob sie ihm bis ans Ende der Welt folgen würden.



Er nimmt seine Goldmünze, legt sie geheim mit der Totenkopfseite nach oben oder nach unten vor sich und deckt sie mit seiner Hand ab.

Jetzt müssen die anderen Piraten raten, für welche Münzseite er sich entschieden hat.

Dazu nehmen sie ihre Goldmünze, legen sie ebenfalls geheim mit der vermuteten Seite vor sich und decken sie mit ihrer Hand ab.

Haben sich alle entschieden, ruft der Piratenkapitän laut: „Seid ihr für oder gegen mich?“

Anschließend nehmen alle, auch der Kapitän, gleichzeitig ihre Hand von der Münze.

Jetzt wird es spannend:

☒ Glück für die Piraten, deren Goldmünze mit der gleichen Seite nach oben zeigt wie die des Piratenkapitäns!

☒ Pech für jene, deren Münze die andere Seite zeigt. Ihnen wird zur Strafe eine Narbe ins Gesicht gemalt.

Jetzt entscheidet der Piratenkapitän, wer als Nächstes würfeln darf und neuer Kapitän ist.

Noch zwei wichtige Piratenregeln:

- Passt auf, dass ihr keine falsche Bewegung macht oder etwas falsches ruft; denn wem als Erster ein Fehler unterläuft, bekommt eine Narbe ins Gesicht gemalt. Der Langsamste hat dann Glück gehabt und wird nicht bestraft.
- Sollte es einmal Streit geben, hat immer der Piratenkapitän das Sagen. Er darf entscheiden, wer der Langsamste war oder ob und wer zuerst einen Fehler gemacht hat. Und dabei gibt es keine Diskussionen, denn der Piratenkapitän hat immer Recht!

Spielende

Sobald einer oder mehrere von euch die fünfte Narbe im Gesicht haben, endet das Spiel. Der Pirat mit den wenigsten Narben hat das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand teilen sich diese Piraten den Sieg.

Ab jetzt darf sich der Sieger „Größter Pirat der sieben Weltmeere“ nennen, aber natürlich nur so lange, bis er zu einem neuen Spiel herausgefordert wird und seinen Titel verteidigen muss!

So, jetzt kennt ihr alle Regeln meines Piratenspiels. Ich wünsche euch viel Spaß und möge der beste und schnellste Pirat gewinnen!

Variante: Großes Piratenpech

Diese Variante ist nur etwas für erfahrene Piraten. Die Regeln sind bis auf folgende Änderungen mit dem Grundspiel identisch: Schaut euch die Würfelsymbole „Fernrohr“ und „Kanone“ genauer an. Natürlich ist euch schon aufgefallen, dass es kleine Unterschiede gibt:

- Ihr dürft nur dann in die Hände klatschen und „Bumm!“ rufen, wenn der Würfel die Kanone mit Kanonenkugel zeigt.
- Ihr dürft nur dann die Hände wie ein Fernrohr halten und „Land in Sicht“ rufen, wenn der Würfel das Fernrohr mit Insel zeigt.



Ist **keine** Kanonenkugel oder Insel zu sehen, dürft ihr weder rufen noch die entsprechende Bewegung machen, und es wird neu gewürfelt.

Seid ihr mutig genug diese Variante auszuprobieren?

Weitere Tipps

- Vor Spielbeginn sollten alle Spieler die einzelnen Bewegungen mehrmals üben.
- Sollte sich jemand nicht wohl mit der Augenklappe fühlen, kann sie auch auf die Stirn geschoben oder ganz darauf verzichtet werden.
- Spielen Kinder unterschiedlichen Alters miteinander, kann vereinbart werden, dass die älteren Kinder die Augenklappe tragen müssen und die jüngeren Kinder nicht.
- Für das Spielende könnt ihr auch eine andere Anzahl von Narben vereinbaren.

Habermas game nr. 2523

Pirate Joe

A quick game
for 2 to 4 reckless pirates
ages 4 to 99.



Authors: Markus Nikisch
Illustrations: Susanne Krinke
Length of the game: approx. 10 minutes

BIG BIRTHDAY PARTY is written in spidery hand writing on the yellowed note that the old one-eyed pirate just gave you. Intrigued you carry on reading to discover that Pirate Joe has invited you and your friends to his notorious birthday party. The climax of the party will be the Pirate Game and whoever wins may claim the title "Greatest pirate of the seven seas" for a whole year. Don't waste any time, put on the eye patch, set sail and head for the black island for the biggest adventure of your life .

Contents

- 4 eye patches
- 4 gold coins
- 1 big pirate die
- 1 make-up pencil
- Set of game instructions

Preparation of the Game

You just arrived on the island. Pirate Joe salutes you:

Welcome you landlubbers and spooky shadows! It is a great honor for me to celebrate this day with you and play my game. However, before we start you have to prepare the following:

- Place the lid of the tin in the center of the table with the pirate die in it.
- Put on an eye patch and place one coin in front of you.
- Place the make-up pencil next to the lid.
- Remaining eye patches and coins are returned to the bottom part of the tin.

A hint:

Make sure everybody can see the die well and leave some space around you as shortly you will get down to the brass tacks of true pirating.

Game idea

You no doubt have already asked yourself "What is this game about?!"

As soon as the die is cast you have to recognize with just one eye what has to be done and then be the first to react.

You have to be really quick as the slow ones or whoever makes a mistake will have a scar painted on their face. As soon as someone has 5 scars the game is over and the pirate with the least scars wins the game. Are you in? Do you accept the challenge?

How to Play

Perfect! As brave pirates you join in the game. I will explain step by step how it goes.

The youngest player is the first pirate's captain. Place the make-up pencil in front of you so that everybody knows who you are. The other players shouldn't be envious as the role of the captain will change over and over again during the game.

The captain takes the die and rolls it inside the lid.

Which symbol appears on the die?

- **A cannon, either with or without cannon ball?**

A cannon is fired! Quickly clap hands and yell "Boom"!

Whoever is the slowest gets a scar painted on on their face with the make-up pencil.



- **A pirate scope, either with or without an island?**

You have discovered a treasure island. Hold your hands as if to form a pirate scope and yell "Land in sight!".

Again the slowest player has a scar painted on.



- **The pirate?**

Pirate Joe approaches and you salute him in true pirates' fashion. Stand up, hold a hand to the forehead and yell "Ahoy Captain!".

And then? That's correct! A scar for the slowest one.



In each of the three cases, the pirate with the freshest scar will be the new captain. This player then takes the make-up pencil and rolls the die.

- **The coin?**

The symbol of the coin means that the captain calls for a vote of confidence. He wants to know if the pirates would follow him to the end of the world.



He or she takes the coin and decides on a side. Then secretly he places the coin with that side face-up in front of him while still covering it with his hand.

The other pirates now have to guess which side is face-up.

They take their coins and place them with the side they guess face-up in front of them and cover them with a hand.

When everyone is ready, the captain yells: "Are you with me or not?"

The players, including the captain, uncover the coin.

Suspense!

☒ Lucky for the ones whose coins show the same side face-up as the one of the captain.

☒ Bad luck for those whose coins show the other side. They have a scar painted on as their choice was incorrect.

Then the captain decides who should be the new captain. A new round starts.

Two more important pirating rules:

- Make sure you don't get mixed up over how you have to move or what to yell. The first to make such a mistake will have a scar painted on which is good luck for the slowest one, as in this case of course they won't have a scar painted on.
- If you quarrel, the captain must call the shots. He decides who has been the slowest or has made a mistake. No arguing with the captain as the captain is always right!

End of the Game

As soon as one or more of you has a fifth scar painted on the game ends. The pirate with the fewest scars wins the game. In the case of a tie, the pirates share the victory.

From now on the winner can claim the title "Greatest pirate of the seven seas" as long, of course, as he or she is not challenged and is able to defend the title in a new game.

Now you know all the rules for my pirate game.

Have fun and may the best and quickest pirate win!

Variation "Drats! A pirate's bad luck!"

This variation is for professional pirates only.

The game is played with the following additional rules: Have a closer look at the symbols "pirate scopes" and "cannon". The differences mean the following:

- You clap hands and yell "Boom" only if the die shows the cannon with the ball.
- You hold your hands as if they were a pirate scope and yell "Land in sight" only if the die shows the pirate scope with the island.



If the die shows just the cannon and just the pirate scope, you don't yell or make the corresponding movements. The die is rolled again.

Are you brave enough to try this variation?

Further hints

- Practice the movements before starting to play.
- Players who feel uncomfortable with the eye patch can wear it on their forehead or not wear it at all.
- If the players are of different ages you can agree that the older ones have to wear the eye patch and the younger ones don't.
- Instead of five scars, you can agree on any number of scars as the game end.

Jeu Habermas n° 2523

Joe le pirate

Un jeu qui doit se jouer vite,
pour 2 à 4 pirates courageux,
de 4 à 99 ans.

Idée : Markus Nikisch
Illustration : Susanne Krinke
Durée de la partie : env. 10 minutes



« *GRANDE FETE D'ANNIVERSAIRE DE PIRATE* » : voilà ce que tu arrives à déchiffrer sur le morceau de papier jauni que le vieux pirate borgne vient de te donner. Curieux, tu continues à lire : Joe le pirate t'invite, avec ta bande de copains, à sa célèbre fête d'anniversaire. Quel honneur ! Seuls les pirates les plus renommés et les plus dangereux sont ses invités. Le moment le plus important de cette fête, c'est le jeu des pirates. Le gagnant a le droit de se nommer « le plus grand pirate des sept mers du monde » pendant toute une année. Passons à l'action : tu te caches un œil avec le bandeau de pirate, tu hisses les voiles et mets le cap sur l'île noire pour la plus grande aventure de ta vie... »

Contenu

- 4 bandeaux (pour se cacher un œil)
- 4 pièces d'or
- 1 gros dé de pirate
- 1 crayon de maquillage
- 1 règle du jeu

Préparatifs

A peine arrivés sur l'île, Joe le pirate est déjà là pour vous accueillir :

Bienvenue aux chenapans et âmes sombres venus de terre ! C'est un honneur pour moi de fêter cet anniversaire et de jouer avec vous. Mais avant de commencer, voilà ce qu'il faut faire :

- Posez le couvercle de la boîte au milieu de la table et mettez le dé de pirate dedans.
- Chacun de vous prend un bandeau et une pièce d'or. cachez-vous un œil avec le bandeau et posez la pièce d'or devant vous.
- Posez le crayon de maquillage à côté du couvercle de la boîte.
- Les bandeaux et pièces d'or en trop sont remis dans la boîte.

Un autre conseil :

Faites attention à ce que tous les joueurs puissent bien voir le dé dans le couvercle. Il vous faudra aussi suffisamment de place autour de vous : vous allez savoir pourquoi illico presto !

Idée

Vous vous demandez sûrement comment on joue à ce jeu ? Dès que le dé de pirate est lancé et retombé, il faut vite reconnaître (avec un seul œil) ce qu'il faut faire et être le premier à réagir. Attention, celui qui n'est pas assez rapide ou qui se trompe « récupère » une balafre. Celui qui aura le moins de balafres à la fin de la partie devient le « plus grand pirate des sept mers du monde ». Prêts à relever le défi ?

Déroulement de la partie

Vous êtes prêts ? Bravo, vous êtes des pirates courageux ! Je vais vous expliquer maintenant pas à pas comment on joue.

Le joueur le plus jeune est le premier capitaine des pirates. Pour que tous le reconnaisse, il prend le crayon de maquillage et le pose devant lui. Pas de jaloux, chacun sera à tour de rôle le capitaine des pirates pendant la partie.

Le capitaine prend le dé et le lance dans le couvercle de la boîte.

Sur quel symbole le dé est tombé ?

- **Le canon (avec ou sans boule) ?**
Il faut alors tirer un coup de canon ! Pour cela, tapez vite dans vos mains en disant « boum ! ».



Le joueur le plus lent reçoit une punition : on lui dessine une balafre sur le visage avec le crayon de maquillage.

- **La longue-vue (avec ou sans île) ?**
Vous avez découvert une île. Mettez vos mains devant les yeux comme si vous regardiez avec une longue-vue et dites en même temps : « Terre, terre ».



Le joueur le plus lent est aussi puni : on lui dessine une balafre.

- **Le pirate ?**
Joe le pirate arrive et vous le saluez selon les anciens rites de pirate : levez-vous, portez une main au front en disant : « Ohé pirate ! ». Et bien sûr, le joueur le plus lent est balafgré.



Le pirate qui a été balaféré en dernier est le nouveau capitaine.
Il prend le crayon de maquillage et lance le dé.

- **La pièce d'or ?**

Le capitaine peut poser la question de confiance.
Il veut savoir si les pirates sont prêts à le suivre
jusqu'au bout du monde.



Il prend sa pièce d'or, la pose devant lui en la cachant avec
sa main pour que les autres ne voient pas quelle face est
tournée vers le haut (tête de mort ou l'autre face).

Les autres pirates doivent alors deviner quelle face il a
choisi.

Pour cela, ils prennent chacun leur pièce d'or et la posent,
cachée par une main, avec la face qu'ils supposent bonne
tournée vers le haut.

Une fois que tous les joueurs ont choisi une face, le
capitaine dit tout haut : « Etes-vous pour ou contre moi ? »
Ils retirent tous leur main, même le capitaine, pour montrer
leur pièce.

Maintenant, c'est le moment de vérité :

- ☒ Chance pour les pirates dont la pièce montre la même
face que celle du capitaine !
- ☒ Malchance pour ceux dont la pièce montre l'autre face :
on leur dessine une balafre sur le visage.

Maintenant, c'est le capitaine qui décide quel joueur va lancer
le dé et être le nouveau capitaine.

Encore deux règles de pirates importantes :

- Faites attention à exécuter le bon mouvement et à dire la formule correspondante, car le premier qui se trompe « récupère » une balafre : le joueur le plus lent a alors de la chance et n'est pas pénalisé.
- Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est toujours le capitaine qui décide. Il a le droit de décider qui a été le plus lent ou qui s'est trompé en premier. Il n'y a pas de discussion, car le capitaine des pirates a toujours raison !

Fin de la partie

Dès qu'un ou plusieurs joueurs ont « récupéré » cinq balafres, la partie est terminée. Le gagnant est celui qui a le moins de balafres. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants. Le gagnant peut alors être fier d'être « le plus grand pirate des sept mers du monde », au moins jusqu'à ce que son titre soit remis en jeu lors d'une nouvelle partie !

Et voilà, maintenant vous connaissez toutes les règles de mon jeu de pirates. Je vous souhaite de bonnes parties et que le meilleur et le plus rapide des pirates gagne !

Variante : « La grande malchance de pirate »

Cette variante est conseillée pour les pirates expérimentés. Les règles sont les mêmes que dans le jeu précédent, avec les différences suivantes :

Regardez bien les symboles « longue-vue » et « canon » du dé. Il y a des petites différences :

- Vous ne tapez dans vos mains et dites « boum ! » que si le dé montre le canon avec la boule de canon.



- Vous ne mettez vos mains devant vos yeux, comme si vous regardiez avec une longue-vue, que si le dé montre la longue-vue avec l'île.



S'il n'y a pas de boule ni d'île, vous ne dites rien et ne faites pas de mouvement. Le dé est relancé.

Etes-vous assez suffisamment courageux pour essayer cette variante ?

Autres conseils

- Avant de commencer à jouer, exercez-vous tous à faire les mouvements demandés.
- Si le bandeau sur l'œil vous gêne, on peut aussi le mettre sur le front ou ne pas s'en servir du tout.
- S'il y a une grande différence d'âge entre les joueurs, on peut convenir que les joueurs les plus âgés doivent porter le bandeau et les joueurs les plus jeunes peuvent jouer sans bandeau.
- Vous pouvez aussi convenir d'un autre nombre de balafres pour terminer la partie.

Habermaaß-spel Nr. 2523

Piraten-Joe

Een snel spel
voor 2 tot 4 onbevreesde piraten
van 4 tot 99 jaar.

Spelidee: Markus Nikisch
Illustraties: Susanne Krinke
Spelduur: ca. 10 minuten



„GROOT PIRATENVERJAARDAGSFEEST” staat met hanenpoten op een vergeeld papiertje geschreven dat je van een oude eenoogige piraat in je hand gedrukt hebt gekregen. Opgewonden lees je verder: Piraten-Joe heeft jou en je vrienden voor zijn beruchte piratenverjaardagsfeest uitgenodigd. Dat is een geweldige eer want alleen de belangrijkste en gevaarlijkste piraten mogen samen met hem feest vieren. Hoogtepunt van het feest is het piratenspel. Wie dit spel wint, mag zich een jaar lang „De grootste piraat der zeven wereldzeeën” noemen.

Nu geldt: ooglapje op, zeilen bijzetten en op het zwarte eiland afkoersen waar je het grootste avontuur van je leven staat te wachten...

Spelinhoud

- 4 ooglapjes
- 4 gouden munten
- 1 grote piratendobbelsteen
- 1 schminkstift
- spelregels

Spelvoorbereiding

Amper zijn jullie op het eiland aangekomen of Piraten-Joe begroet jullie:

Welkom stelletje landrotten en andere duistere figuren! Het is voor mij een grote eer om met jullie feest te vieren en te spelen. Maar voor we beginnen, moeten jullie de volgende zaken voorbereiden:

- Leg het deksel van de doos in het midden van de tafel en leg de piratendobbelsteen erin.
- Iedereen krijgt een ooglapje en een gouden munt. Doe het ooglapje voor en leg de gouden munt voor je neer.
- De schminkstift leggen jullie naast het deksel van de doos.
- Overgebleven ooglapjes en gouden munten gaan terug in de doos.

Nog een tip:

Let erop dat iedereen de dobbelsteen in het deksel goed kan zien. Bovendien heeft iedereen een beetje ruimte om zich heen nodig want zo meteen gaat het er flink op z'n piraats aan toe!

Spelidee

Jullie hebben je vast en zeker al afgevraagd wat jullie bij dit spel te wachten staat! Zodra de piratendobbelsteen is gegooid, moet bliksemsnel met één oog worden herkend wat er gedaan moet worden om als eerste te kunnen reageren. Wie langzaam is of een fout begaat, krijgt een litteken geschminkt. Wie aan het eind de minste littekens heeft, wordt: „De grootste piraat der zeven wereldzeeën“. Zijn jullie bereid om deze uitdaging aan te nemen?

Spelverloop

Heel goed - jullie zijn allemaal dappere piraten en doen mee! Nu leg ik jullie stap voor stap uit hoe het spel in elkaar steekt.

De jongste speler is de eerste piratenkapitein. Opdat iedereen kan zien wie de kapitein is, krijgt hij/zij de schminkstift en legt deze voor zich neer. Wees niet bang, jullie hoeven niet jaloers te zijn. De rol van piratenkapitein wisselt gedurende het spel steeds opnieuw.

De piratenkapitein neemt de dobbelsteen en werpt hem in het deksel van de doos.

Welke afbeelding is er te zien?

- **Kanon (met of zonder kogel)?**

Nu wordt er een kanon afgeschoten! Hiervoor moeten jullie snel in je handen klappen en „Boem!” roepen.



De langzaamste krijgt voor straf met de schminkstift een litteken op zijn/haar gezicht getekend.

- **Verrekijker (met of zonder eiland)?**

Jullie hebben een schateiland ontdekt. Houd jullie handen als een verrekijker voor je en roep: „Land in zicht!”.



Ook nu wordt bij de langzaamste een litteken getekend.

- **De piraat?**

Piraten-Joe komt en jullie begroeten hem volgens een oude piratentraditie. Hiervoor moeten jullie opstaan, een hand tegen je voorhoofd houden en „Ahoi!” roepen.

Jullie hebben het vast al geraden: de langzaamste krijgt een litteken op zijn/haar gezicht getekend.



De piraat met het meest verse litteken wordt steeds de nieuwe kapitein, neemt de schminkstift en mag gooien.

- **De munt?**

Als deze afbeelding boven komt te liggen, kan de piratenkapitein de vertrouwenskwestie stellen. Hij wil van de piraten weten of ze bereid zijn hem tot aan het eind van de wereld te volgen.



Hij/zij pakt zijn/haar gouden munt, legt hem ongezien met de doodshoofdzijde naar boven of naar beneden en bedekt hem met zijn/haar hand.

Nu moeten de piraten raden welke zijde van de munt de kapitein heeft uitgekozen.

Hiervoor nemen ze hun eigen gouden munten, leggen ze eveneens ongezien met de geraden zijde omhoog voor zich en bedekken ze met hun hand .

Als iedereen een keuze heeft gemaakt, roept de piratenkapitein luid: „Zijn jullie voor of tegen mij?“. Vervolgens haalt iedereen, ook de kapitein, tegelijk zijn/haar hand van de munt.

Nu wordt het spannend:

- ☒ Geluk voor iedereen wier gouden munt met dezelfde zijde naar boven wijst als die van de piratenkapitein!
- ☒ Pech voor iedereen wiens munt de andere zijde vertoont. Zij krijgen voor straf een litteken op hun gezicht getekend.

Nu beslist de piratenkapitein wie vervolgens mag gooien en de nieuwe kapitein wordt.

Nog twee belangrijke piratenregels:

- Pas op dat jullie geen verkeerde beweging maken of iets verkeerd roepen want wie als eerste een fout begaat, krijgt een litteken op zijn/haar gezicht getekend en dan heeft de langzaamste geluk gehad en wordt niet bestraft.
- Mocht er onenigheid optreden, dan heeft de piratenkapitein het laatste woord. Hij/zij mag beslissen wie de langzaamste was of wie als eerste een fout heeft begaan. En hierbij is geen discussie mogelijk want de piratenkapitein heeft altijd gelijk!

Einde van het spel

Zodra één of meerdere spelers een vijfde litteken op het gezicht hebben, is het spel afgelopen. De piraat met de minste littekens heeft het spel gewonnen. Bij gelijkspel hebben deze piraten gezamenlijk gewonnen.

Vanaf nu mag de winnaar zich de „De grootste piraat der zeven wereldzeeën” noemen, maar natuurlijk alleen tot het moment dat er een nieuw spel van start gaat en hij/zij zijn/haar titel moet verdedigen!

Zo, nu kennen jullie alle regels van mijn piratenspel. Ik wens jullie veel plezier en moge de beste en snelste piraat zegenen!

Variant: „Grote piratenpech“

Deze variant is alleen voor meer ervaren piraten. De regels zijn afgezien van de volgende aanvullingen gelijk aan die van het basisspel.

Bekijk de afbeeldingen op de dobbelsteen met de „verrekijker“ en het „kanon“ eens wat beter. Natuurlijk is het jullie opgevallen dat er kleine verschillen zijn:

- Jullie mogen alleen in jullie handen klappen en „Boem!“ roepen als de dobbelsteen het kanon met de kanonskogel vertoont.
- Jullie mogen alleen met jullie handen een verrekijker nadoen en „Land in zicht!“ roepen als de dobbelsteen de verrekijker met het eiland vertoont.



Als er geen kanonskogel of eiland te zien is, mogen jullie niet roepen noch de bijpassende beweging maken en wordt er opnieuw gegooid.

Zijn jullie dapper genoeg om deze variant uit te proberen?

Overige tips

- Alvorens met het spel te beginnen, moet iedereen de verschillende bewegingen een paar keer oefenen.
- Als iemand zich niet op zijn gemak voelt met het ooglapje, kan deze ook op het voorhoofd worden geschoven of helemaal worden verwijderd.
- Als er kinderen van verschillende leeftijd meespelen, kan worden afgesproken dat de oudste kinderen een ooglapje moeten dragen en de jongere kinderen niet.
- Jullie kunnen ook een ander aantal littekens afspreken m.b.t. het einde van het spel.

Juego HABA núm. 2523

El pirata Joe

Un juego rápido
para 2 - 4 intrépidos piratas
de 4 a 99 años.



Autor: Markus Nikisch
Ilustraciones: Susanne Krinke
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

«DESCOMUNAL FIESTA PIRATA» pone con caligrafía temblorosa en la nota amarillenta que acaba de darte un viejo pirata con un parche en el ojo. Emocionado sigues leyendo: «El pirata Joe os ha invitado a ti y a tus amigos a su fiesta de cumpleaños. Esta invitación es un gran honor ya que sólo está permitida la asistencia a los piratas más grandes y temibles. El plato fuerte de la fiesta es el juego de piratas. El ganador de este juego podrá ostentar el título de "Pirata mayor de los siete mares del planeta". Las consignas son: parche en el ojo, levantar velas y poner rumbo a la isla Negra. Comienza la mayor aventura de tu vida...

Contenido

- 4 parches
- 4 monedas de oro
- 1 dado grande de piratas
- 1 lápiz de maquillaje
- Instrucciones del juego

Preparativos

Nada más llegar a la isla os saluda el pirata Joe:

¡Bienvenidos, marineros de agua dulce y tenebrosos compañeros de oficio! Es un honor para mí celebrar mi fiesta de cumpleaños jugando con vosotros. Pero antes de comenzar tenéis que realizar los siguientes preparativos:

- Poned la tapa de la lata en el centro de la mesa y meted el dado dentro.
- Cada uno de vosotros recibe un parche y una moneda de oro. Poneos los parches y colocad la moneda delante de vosotros.
- Poned el lápiz de maquillaje junto a la tapa de la lata.
- Dejad los parches y las monedas de oro que os sobren en la lata.

Otro consejo:

Procurad que todos podáis ver bien el dado en la tapa de la lata. Además, cada uno de vosotros necesitará algo de espacio alrededor vuestro: ¡y es que comienza el baile pirata!

Finalidad

Seguramente ya os habréis preguntado qué os espera en este juego. Nada más caer el dado, el reto está en reconocer -a la velocidad del rayo y con sólo un ojo- lo que hay que hacer y ser el primero en reaccionar... pues al más lento o al que comete un error, se le pinta una cicatriz en la cara. El que tenga menos cicatrices al final de la partida será el "Pirata mayor de los siete mares". ¿Estáis dispuestos a aceptar este desafío?

¿Cómo se juega?

¡Muy bien! No esperaba menos de vosotros. Sois todos unos piratas valientes y queréis tentar a la suerte. Ahora os voy a explicar paso a paso cómo funciona este juego.

El jugador de menor edad es el primer capitán pirata. Para que todos sepáis que él es el capitán, recibirá el lápiz de maquillaje y lo colocará delante de él. Los demás no tenéis por qué envidiarle. Os iréis alternando en el papel de capitán pirata durante la partida.

El capitán pirata coge el dado y lo deja caer en la tapa de la lata.

¿Qué dibujo muestra el dado?

- **¿El cañón (con o sin bala)?**

¡Disparo de cañón! Tenéis que dar una palmada y gritar: «¡Bumm!».
Al más lento se le pinta una cicatriz en la cara como penalización.



- **¿El catalejo (con o sin isla)?**

Habéis descubierto una isla del tesoro. Poned vuestras manos como si mirarais por un catalejo y exclamad: «¡Tierra a la vista!».

El más lento recibe también en este caso una cicatriz en el rostro.



- **¿El pirata?**

Viene el pirata Joe y lo saludáis conforme al viejo rito pirata: levantaos, llevaos una mano a la frente y exclamad: «¡Hola, capitán!»

Ya habréis adivinado lo que sucede si no seguís las reglas de la tradición: ¡Al más lento se le pinta una cicatriz en la cara!



El pirata con la cicatriz más reciente es ahora el nuevo capitán. Tendrá a su lado el lápiz de maquillaje y será quien tire el dado.

- **¿La moneda?**

Cuando aparece este dibujo, el capitán pirata puede plantear el voto de confianza. Desea saber si sus piratas están dispuestos a seguirle hasta el fin del mundo.



Coge su moneda de oro y, sin mostrarla, la coloca delante de él con la cara de la calavera arriba o abajo y tapa la moneda con la mano.

Ahora, los demás piratas tienen que adivinar la cara de la moneda por la que se ha decidido el capitán.

Cada uno cogerá su moneda de oro y, también sin mostrarla, la colocará delante de sí tapándola con la mano.

Una vez que todos hayáis escogido una cara de la moneda, el capitán pirata preguntará en voz alta: «¿Estáis conmigo o contra mí?».

A continuación, todos, incluido el capitán, retiraréis la mano mostrando la moneda.

Ahora viene lo emocionante:

☒ ¡Suerte para los piratas cuya moneda muestre la misma cara que la del capitán pirata!

☒ ¡Mala suerte para aquellos cuya moneda muestre la otra cara! Como penalización se les pintará una cicatriz en la cara.

Ahora, el capitán pirata decide quién será el nuevo capitán que tire el dado.

Otras dos importantes reglas de piratas:

- Tened cuidado de no equivocaros en el gesto o en la frase que hay que pronunciar. Al primero en cometer una falta se le pintará una cicatriz en la cara, de manera que el más lento tendrá suerte y no se le penalizará.
- Si se produjera alguna disputa, será el capitán quien tenga la última palabra. Decidirá quién fue el más lento o quién fue el primero en cometer un error. ¡El capitán pirata siempre tiene razón y no hay discusión que valga!

Final del juego

La partida acaba cuando uno o varios de vosotros recibís la quinta cicatriz en el rostro. Gana la partida el pirata que tenga menos cicatrices en la cara. En caso de empate, se repartirán la victoria los piratas empatados.

A partir de ese momento, el ganador podrá ostentar el título de «Pirata mayor de los siete mares», ¡pero sólo hasta que lo desafíen a un nuevo juego para defender su título!

Bien, ahora ya conocéis todas las reglas del juego de los piratas. ¡Que paséis un rato muy divertido y que gane el mejor y el más rápido de los piratas!

Variante: «La mala suerte pirata»

Esta variante sólo es recomendable para piratas expertos. Las reglas son idénticas a las del juego básico exceptuando las siguientes modificaciones:

Mirad con detenimiento los dibujos del dado que muestran el "cañón" y el "catalejo". Os habréis dado cuenta de que hay algunas pequeñas diferencias:

- Sólo debéis dar una palmada y exclamar «¡Bumm!» si se muestra el cañón con la bala.
- Sólo debéis poner vuestras manos como si mirarais por un catalejo y exclamar «¡Tierra a la vista!», si se muestra el catalejo con la isla.



Si no aparecen la bala o la isla, no realicéis el gesto ni pronunciéis la frase correspondiente. Se vuelve a tirar el dado.

¿Tenéis el valor suficiente para probar esta variante?

Otros consejos

- Antes de comenzar a jugar, deberíais practicar varias veces los gestos y las expresiones.
- Si alguno se sintiera incómodo con el parche en el ojo, se lo puede colocar en la frente o puede renunciar totalmente al parche.
- Si juegan niños de diferentes edades se puede acordar que lleven el parche los niños mayores y los más pequeños no.
- También podéis acordar otra cantidad de cicatrices para dar por concluida la partida.

Gioco Habermäß nr.2523

Il pirata Mezzocchio

Un gioco di rapidità
per 2-4 pirati intrepidi dai 4 ai 99 anni.

Ideazione: Markus Nikisch
Illustrazioni: Susanne Krinke
Durata del gioco: ca.10 min.

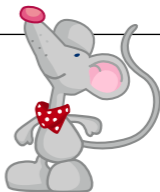


ITALIANO

"Celebra con noi una megafesta piratesca di compleanno!", è scarabocchiato sul foglietto ingiallito che ti ha messo in mano un vecchio pirata guercio. Che emozione! E che altro c'è scritto? Il pirata Mezzocchio ti invita con i tuoi amici al suo famigerato party piratesco. E' un grande onore, perché vi parteciperanno solo i più famosi e terribili pirati. Il clou della festa è il gioco dei pirati. Il vincitore potrà fregiarsi per un anno del titolo di "Gran pirata dei sette mari". E adesso indossa la benda per l'occhio, issa le vele e segui la rotta per l'isola nera: comincia la più strepitosa avventura della tua vita....

Contenuto del gioco

- 4 bende per occhio
- 4 monete d'oro
- 1 grande dado pirata
- 1 matita da trucco
- Istruzioni per giocare



Preparativi del gioco

Non appena metterete piede sull'isola, ecco il pirata

Mezzocchio che vi accoglie con un sonoro:

Benvenuti, luridi ratti di terra! Sarà un onore festeggiare e giocare con voi. Prima di iniziare dovete preparare le seguenti cose:

- Collocate il coperchio del barattolo al centro del tavolo e metteteci dentro il dado pirata.
- Ogni giocatore riceve una benda per l'occhio e una moneta d'oro. Indossate la benda e mettete la moneta davanti a voi.
- La matita da trucco la mettete accanto al coperchio del barattolo.
- Le bende e le monete che avanzano le riponete nel barattolo.

Non dimenticate che il dado nel coperchio del barattolo dev'essere ben visibile per tutti. Dovrete avere inoltre sufficiente spazio intorno a voi perché adesso, da veri pirati, inizia il bello!

Ideazione

Vi sarete certo chiesti come diamine funziona questo gioco: non appena si tira il dado pirata, rapido come un baleno, ognuno dovrà vedere con un unico occhio cosa c'è da fare e reagire per primo; infatti a chi è lento o sbaglia gli si disegna una bella cicatrice. Chi alla fine avrà meno cicatrici sarà il "Gran pirata dei sette mari". Pronti per la sfida?

Svolgimento del gioco

Bene, bene! Siete tutti intrepidi pirati e partecipate tutti al gioco! Ora vi spiego passo a passo come funziona.

Il pirata più piccolo è il primo capitano. Perché il suo ruolo sia chiaro per tutti, riceve la matita da trucco e la mette davanti a sè. Niente paura, niente invidia, durante il gioco il ruolo di capitano passa continuamente da un giocatore all'altro.

Il capitano dei pirati prende il dado e lo fa cadere nel coperchio del barattolo.

Cosa appare sul dado?

- **Cannone (con o senza palla)?**

Adesso si spara una cannonata!

Dovete battere veloci le mani esclamando "Bumm!".

Al più lento si disegnerà una cicatrice in faccia per punizione.



- **Cannocchiale (con o senza isola)?**

Avete scoperto un'isola del tesoro.

Sollevate le mano verso l'occhio come se teneste un cannocchiale ed esclamate "Terra in vista!".

Anche qui il più lento sarà punito con una cicatrice.



- **Il pirata?**

Arriva il pirata Mezzocchio e lo salutate secondo l'antica tradizione pirata. Vi portate una mano alla tempia ed esclamate "Olà!".

L'avete già indovinato, no? Il più lento riceverà una bella cicatrice in faccia!



Il pirata con la cicatrice più fresca è ora il nuovo capitano, prende la matita da trucco e tira il dado.

- **La moneta?**

Quando appare questo simbolo, il capitano dei pirati può porre la questione di fiducia. Vuole sapere dai pirati se sono disposti a seguirlo fino alla fine del mondo.



Prende la sua moneta d'oro, la mette di nascosto davanti a sé con il teschio rivolto in alto o in basso, e la copre con la mano.

Gli altri pirati dovranno indovinare quale verso della moneta ha scelto: prendono la loro moneta, la mettono di nascosto davanti a loro con il verso che pensano aver indovinato e la coprono con la mano.

Quando tutti sono pronti il capitano esclama: "Con me o contro di me?", e poi tutti insieme, capitano compreso, alzate la mano dalla moneta.

E adesso viene il bello:

- ☒ Benissimo per i pirati che coincidono con il verso della moneta del capitano!
- ☒ Disdetta per quelli che non coincidono. Riceveranno una bella cicatrice in faccia.

Il capitano decide quale pirata tira ora il dado e diventa il nuovo capitano.

Due ulteriori importanti regole piratesche:

- Non fate movimenti od osservazioni false; infatti il primo che compie un errore riceverà la cicatrice in faccia e il più lento ha avuto fortuna e non viene punito.
- In caso di disaccordo, l'ultima parola spetta sempre al capitano, che può decidere chi è stato il più lento o se è stato compiuto un errore e da chi. E non c'è discussione che tenga: il capitano ha sempre ragione!

Conclusione del gioco

Il gioco si conclude quando uno o più pirati hanno cinque cicatrici in faccia. Vince il giocatore che ne ha di meno, in caso di parità, i pirati si dividono la vittoria.

Il vincitore potrà adesso nominarsi "Gran pirata dei sette mari", ma naturalmente solo finquando avrà inizio una nuova sfida e dovrà difendere il suo titolo!

Ecco qui. Adesso conoscete tutte le regole del mio gioco dei pirati. Vi auguro buon divertimento e che vinca il pirata migliore e più rapido!

Variante "Mega scalogna piratesca"

Questa è una variante per esperti pirati. Valgono le regole finora esposte integrate dalle seguenti modifiche:
Osservate con attenzione i simboli del dado "cannocchiale" e "cannone". Avrete senz'altro già notato che ci sono delle piccole differenze:

- Potete battere le mani ed esclamare "Buum!" solo se sul dado appare il cannone con la palla.
- Potete usare le mani come fossero un cannocchiale ed esclamare "Terra in vista!" solo se sul dado appare il cannocchiale con l'isola.



Nel caso sul dado non appaiano la palla e l'isola, non dovrete nè dire nulla nè fare corrispettivi gesti: si tira un'altra volta il dado.

Siete abbastanza arditi per affrontare questa variante?

Qualche altro suggerimento

- Prima di iniziare a giocare si consiglia di esercitarsi nell'eseguire i singoli movimenti.
- Se a qualche bambino dà fastidio la benda per l'occhio, se la può mettere in fronte o addirittura metterla via.
- Se giocano insieme bambini di differenti età, si può stabilire che solo i più grandi indossino la benda per l'occhio.
- Potete stabilire anche che il gioco si conclude con un diverso numero di cicatrici.

Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices!
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany