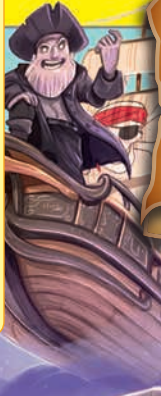


Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Das verfluchte PIRATENGOLD



The Curse of the Pirate Gold · L'or de Captain Black
Het vervloekte piratengoud · El oro maldito
L'oro maledetto dei pirati

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2018

Das verfluchte Piratengold

Ein spannendes Sammelspiel für 2 - 4 Spieler ab 5 Jahren.

Autor: Pau Moré
Illustration: Timo Grubing
Redaktion: Antje Gleichmann
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Vier mutige Abenteurer finden auf der geheimnisvollen Insel „Black Island“ einen Sack mit Gold, den sie untereinander aufteilen. Zwischen den Goldmünzen befinden sich allerdings auch merkwürdige schwarze Münzen. Sie sehen für die Abenteurer wertlos aus und sie legen sie achtlos beiseite.

Was sie nicht wissen: Der Schatz gehört Captain Black, dem gefürchtetsten Piraten der Weltmeere! Er hat einen Teil seiner Münzen mit einem Fluch belegt. Sollte es jemals irgendjemand wagen, den Schatz zu stehlen, dann werden die verfluchten Münzen ihn und sein Schiff rufen. Die vier Abenteurer sind also in Gefahr, denn mit jeder schwarzen Münze, die sie aus dem Sack ziehen, kommt das Piratenschiff etwas näher.

Spielinhalt:



Vor dem ersten Spiel:

Legt den leeren Schachtelboden in die Tischmitte. Nehmt die beiden Trennwände, steckt sie wie abgebildet zusammen und legt das entstandene Steckkreuz in den Schachtelboden.



Tipp: Am Ende des Spiels könnt ihr das Steckkreuz zusammengesteckt im Schachtelboden lassen. Verteilt einfach das gesamte Spielmaterial in den Fächern und legt den Spielplan und die Anleitung obenauf.

Baut das Piratenschiff zusammen, indem ihr das Pappsegel in den Schlitz des Schiffsrumpfs steckt.



Löst die kleinen Pappstege vorsichtig aus dem Spielplan. Sie werden nicht mehr benötigt und können entsorgt werden.

Spielvorbereitung:

Baut die Schatzinsel zusammen. Legt dazu den **Spielplan** mit der Inselfeite nach oben auf das Steckkreuz im Schachtelboden. Jeder Spieler entscheidet sich für eine farbige Holzkiste auf der Schatzinsel.

Mischt die **Schatztruhenkarten** und legt sie als verdeckten Stapel mit der geschlossenen Truhe nach oben neben die Schatzinsel.

Mischt die **Papageienkarten** und legt sie mit der Papageien-seite nach oben neben die Schatztruhenkarten.

Gebt alle **Münzen** in das Stoffsäckchen und mischt sie kurz.



Wählt den jüngsten Spieler als Startspieler für die erste Runde aus. Er bekommt das **Piratenschiff** und das **Säckchen** mit den Münzen und stellt beides vor sich ab.



Spielablauf:

Die Anzahl der Spieler bestimmt die Anzahl der Spielrunden. Der Startspieler beginnt die erste Runde mit seinem Spielzug.

Achtung: Bevor eine Runde endet, sind alle Spieler mehrmals am Zug.

Ein Spielzug besteht aus:

1. Münzen aus dem Säckchen ziehen
2. Münzen auswerten und Säckchen weitergeben

1. Münzen aus dem Säckchen ziehen

Wenn du an der Reihe bist, greifst du mit einer Hand in das Säckchen und ziehst mit einem Mal so viele Münzen heraus, wie du möchtest.

Achtung: Du darfst dabei natürlich nicht in das Säckchen hineinschauen!

2. Münzen auswerten und Säckchen weitergeben

Welche Münzen hast du aus dem Säckchen herausgezogen?

- **Nur goldene Münzen?**

Super! Du darfst alle Münzen in den Schlitz deiner Holzkiste stecken!



- **Auch schwarze Münzen?**

Schade, du hast verfluchtes Piratengold erwischt!

Lege eine schwarze Münze auf eines der Ablagefelder in der Mitte der Insel.

Alle restlichen Münzen musst du leider zurück in das Säckchen legen.



Wichtig: Wenn du mehr als eine schwarze Münze aus dem Säckchen gezogen hast, wird trotzdem nur eine davon auf die Insel gelegt. Alle weiteren schwarzen Münzen werden zusammen mit den goldenen Münzen zurück in das Säckchen gegeben.

Am Ende deines Spielzugs gibst du das Säckchen an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. **Achtung:** Das Piratenschiff wird erst nach dem Rundenende weitergegeben.

Rundenende:

Die Runde endet, sobald ein Spieler die letzte schwarze Münze auf der Insel abgelegt hat. Werft alle schwarzen Münzen zurück ins Säckchen und hebt den Spielplan hoch. Nun zählt jeder Spieler seine gesammelten Goldmünzen. Wer die wenigsten Münzen hat, darf zwei Papageienkarten vom Stapel ziehen. Haben mehrere Spieler die wenigsten Münzen, dürfen sich diese Spieler zwei Papageienkarten nehmen. Der oder die Spieler zählen die auf den Papageienkarten abgebildeten Münzen zur ihren Goldmünzen dazu.

Schatztruhenkarten

Nun erhalten alle Spieler Schatztruhenkarten:

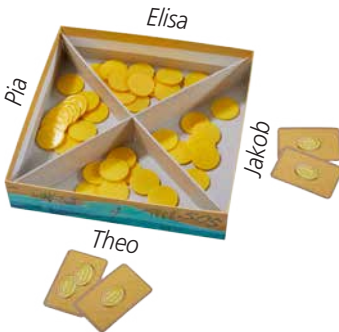
- Der oder die Spieler mit den wenigsten Münzen: 1 Schatztruhenkarte
- Der oder die Spieler mit den zweitwenigsten Münzen: 2 Schatztruhenkarten
- Usw.

Achtung: Der Spieler mit den meisten Münzen erhält max. 4 Schatztruhenkarten.

Die Karten sind euer Gewinn. Ihr dürft sie euch anschauen. Danach verdeckt ihr sie wieder und behaltet sie bis zum Ende des Spiels bei euch.



Tipp: Wenn jüngere Kinder mitspielen, können die Münzen auch gestapelt werden, um sie untereinander zu vergleichen. Erhält ein Spieler Papageienkarten, nimmt er sich für jede darauf abgebildete Münze eine Münze aus dem Säckchen und legt diese auf seinen Stapel. Nun erhält der Spieler mit dem niedrigsten Stapel eine Schatztruhenkarte usw.



Beispiel: Pia hat 10 Goldmünzen gesammelt. Elisa hat 13 Münzen in ihrer Kiste. Jakob und Theo haben mit jeweils 8 die wenigsten Goldmünzen gesammelt. Sie dürfen sich dafür jeweils 2 Papageienkarten nehmen. Auf Jakobs Papageienkarten sind 2 Münzen abgebildet, er hat nun insgesamt 10 Münzen. Bei Theo sind 3 Münzen auf den Papageienkarten zu sehen, er hat damit insgesamt 11 Münzen.

Die Schatztruhenkarten werden nun wie folgt verteilt: Pia und Jakob haben beide 10 Münzen und damit die wenigsten. Sie bekommen jeweils eine Schatztruhenkarte. Theo hat die zweitwenigsten Münzen und darf sich 2 Schatztruhenkarten nehmen. Elisa hat die meisten Münzen und bekommt 3 Karten.

Vorbereitung für die nächste Runde:

Legt die verwendeten Papageienkarten beiseite, sie werden nicht mehr gebraucht. **Alle** Münzen kommen zurück in das Säckchen und werden kurz gemischt. Legt den Spielplan wieder auf das Steckkreuz. Das Piratenschiff wandert im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler. Er beginnt die nächste Runde.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn das Schiff einmal um die Insel gefahren ist, also nachdem jeder einmal Startspieler war.

Nun zählen alle Spieler ihre Karten, die mit Gold gefüllte Schatztruhen zeigen. Leere Schatztruhen zählen leider nichts. Es gewinnt der Spieler, der die meisten gefüllten Schatztruhen sammeln konnte. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der insgesamt die meisten Schatztruhenkarten hat (gefüllte und leere Schatztruhen).

The Curse of the Pirate Gold



An exciting collecting game for 2 to 4 players 5 years and older.

Author:: Pau Moré
Illustrator: Timo Grubing
Editor: Antje Gleichmann
Length of the game: approx. 20 minutes

On the mysterious “Black Island,” four bold adventurers find a bag with gold, which they divide among themselves. However, among the gold coins are also strange black coins. They look worthless to the adventurers, who carelessly set them aside. What they don’t know is that this treasure belongs to Captain Black, the most feared pirate of the seven seas! He has laid a curse on a portion of his coins. If ever someone dares to steal the treasure, then the cursed coins will summon him and his ship. The four adventurers are therefore in danger, because with each of the black coins that they pull from the bag, the pirate ship moves a bit closer.

Contents:



Before the first game:

Place the empty box base in the center of the table. Take the two partition walls, put them together as pictured, and place the resulting interlocking cross in the box base.



ENGLISH

Tip: At the end of the game, you can leave the interlocking cross in the box base. Simply distribute all the game material in the compartments and then place the game board and instructions on top.

Assemble the pirate ship by sticking the cardboard sail in the ship's hull.



Carefully separate the four thin cardboard pieces from the game board to create the coin slots. Please discard the four pieces.

Preparation:

Assemble the treasure island. Place the **game board** with the island side up on the interlocking cross in the box base. Each player decides on a colored wooden box on the treasure island.

Shuffle the **treasure chest cards** and place the deck face down (i.e. the closed chest faces up) next to the treasure island.

Shuffle the **parrot cards** and place them with the parrot side up next to the treasure chest cards.

Place all of the **coins** inside the fabric bag and briefly mix the coins.



Choose the youngest player as the starting player for the first round. This player takes the **pirate ship** and the **bag** with the coins and places both of them in front of him/herself.



How to play:

The number of players determines the number of rounds of the game. The starting player begins the first round with their move.

Note: All players will have several turns before a round ends.

A move consists of:

1. Draw coins from the bag
2. Evaluate coins and pass on the bag

1. Draw coins from the bag

When it's your turn, you reach with one hand into the bag and pull out all at once as many coins as you want. **Note:** In doing so, you must not of course look into the bag!

2. Evaluate coins and pass on the bag

Which coins did you pull out of the bag?

- **Only gold coins?**

Fantastic! You may stick all of the coins in the slot of your wooden box!



- **Black coins as well?**

Too bad. You have nabbed cursed pirate gold! Place **one** black coin on one of the discard fields in the center of the island. Unfortunately, you must place all of the rest of the coins back in the bag.



Important: If you have drawn more than one black coin from the bag, only **one** of them is placed on the island.

All of the other black coins are placed back in the bag together with the gold coins.

At the end of your move, pass the bag to the next player in a clockwise direction.

Note: The pirate ship is passed on only after the end of the round.

End of the round:

The round ends when a player has placed the last black coin on the island.

Throw all of the black coins back into the bag and raise up the game board. Now each player counts their collected gold coins. Next the parrot cards and then the treasure chest cards are awarded. The player who has the fewest coins may draw two parrot cards from the deck. If several players have the fewest coins, these players may take two parrot cards. The player(s) add the coins depicted on the parrot cards to their gold coins.

Treasure chest cards:

Now all the players get treasure chest cards.

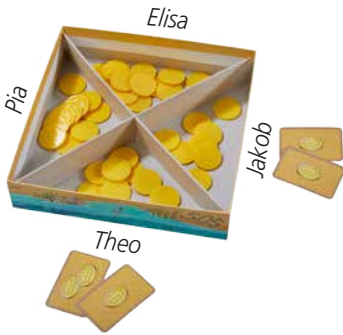
- The player(s) with the fewest coins: 1 treasure chest card
- The player(s) with the second fewest coins: 2 treasure chest cards
- etc.

Note: The player with the most coins get max. 4 treasure chest cards.

The cards are your winnings. You may look at them. Then place them face down again and keep them at your place until the end of the game.



Tip: When younger players play, the coins can also be stacked in order to compare them with the coins of the other players. If a player gets a parrot card, they take a coin out of the bag for each of the coins depicted on the card and place these on their stack. Now the player with the lowest stack gets a treasure chest card, etc..



Example: Pia has collected 10 gold coins. Elisa has 13 coins in her box. Jakob and Theo have collected the fewest gold coins, 8 each. They may each take 2 parrot cards. 2 coins are depicted on Jakob's parrot cards, and now he has a total of 10 coins. Theo can see 3 coins on his parrot cards, and he has thereby a total of 11 coins. The treasure chest cards are now distributed as follows: Pia and Jakob both have 10 coins and thereby the fewest. They each receive a treasure chest card. Theo has the second fewest coins and may take 2 treasure chest cards. Elisa has the most coins and receives 3 cards.

Preparation for the next round:

Place the used parrot cards aside; they are no longer needed. **All** of the coins go back into the bag and are briefly mixed. Place the game board back on the interlocking cross. The pirate ship moves in a clockwise direction to the next player. This player begins the next round.

End of the game:

The game ends when the ship has traveled once around the island, that is, after each player has been a starting player once.

Now all the players count their cards that show treasure chests filled with gold. Empty treasure chests unfortunately do not count. The player wins who has collected the most filled treasure chests. In case of a tie, the player wins who has the most treasure chest cards all told (filled and empty treasure chests).

L'or de Captain Black



Un jeu de collecte palpitant pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Auteurs : Pau Moré
Illustration : Timo Grubing
Rédaction : Antje Gleichmann
Durée du jeu : env. 20 minutes

Sur la mystérieuse île Noire, quatre courageux aventuriers découvrent un sac rempli de pièces d'or et décident de se les partager. Mais d'étranges pièces noires se sont glissées parmi les pièces d'or. Les aventuriers ne leur accordent aucune importance et s'en débarrassent sans s'inquiéter.

Et pourtant ! Ils ignorent que ce trésor appartient à Captain Black, le plus redoutable pirate qui ait jamais vogué sur les mers du globe ! Il a ensorcelé une partie des pièces de son trésor. Si jamais quelqu'un essaie de les voler, les pièces ensorcelées l'appellent avec son navire. Nos quatre aventuriers sont donc en danger, car chaque fois qu'ils tirent une de ces pièces noires du sac, le bateau pirate se rapproche.

FRANÇAIS

Contenu du jeu :



1 île au trésor
(= partie inférieure
de la boîte avec
2 parois séparatrices
+ 1 plateau de jeu)



1 bateau pirate
(= coque du navire + voile en carton)



42 pièces d'or



8 pièces noires



1 petit sac en tissu



40 cartes « coffre au trésor »
(35 coffres pleins et 5 coffres vides)

13 cartes « perroquet »

Avant la première partie :

Placez le fond de la boîte au milieu de la table. Prenez les deux parois séparatrices, assemblez-les en les enfonçant comme sur l'illustration et posez la croix ainsi obtenue dans le fond de la boîte.



Astuce : à la fin de la partie, vous pouvez laisser la croix assemblée dans le fond de la boîte. Répartissez simplement l'ensemble du matériel de jeu dans les compartiments et posez par-dessus le plateau et la règle du jeu.

Assemblez le bateau pirate en insérant la voile en carton dans la fente de la coque.



Détachez délicatement les petits morceaux de carton qui obstruent les fentes du plateau de jeu. Ils ne servent plus, vous pouvez les jeter.

FRANÇAIS

Préparation du jeu :

Assemblez l'île au trésor : placez le **plateau de jeu** avec l'île visible sur la croix qui se trouve dans la boîte. Chaque joueur choisit un coffre en bois de couleur sur l'île au trésor.

Mélangez les **cartes « coffre au trésor »**, puis formez une pile face cachée (= coffre fermé visible), à côté de l'île au trésor.

Mélangez les **cartes « perroquet »** et posez-les faces cachées (= perroquet visible) à côté des cartes « coffre au trésor ».



Mettez toutes les **pièces** dans le petit sac en tissu et mélangez-les rapidement.

Le joueur le plus jeune commence la première manche. Il prend le **bateau pirate** et le **sac** rempli de pièces et les place devant lui.

Déroulement du jeu :

Le nombre de joueurs détermine le nombre de manches de la partie. Le premier joueur démarre la première manche par son tour de jeu.

Attention : avant qu'une manche ne s'achève, les joueurs joueront plusieurs tours.

Un tour comprend :

1. Tirer des pièces du sac en tissu
2. Répartir les pièces et faire passer le sac

1. Tirer des pièces du sac

Lorsque vient ton tour, plonge une main dans le sac et sors-en autant de pièces que tu le souhaites en une seule fois.

Attention : tu ne dois pas regarder à l'intérieur du sac !

2. Répartir les pièces et faire passer le sac

Quelles pièces as-tu sorties du sac ?

- **Uniquement des pièces d'or ?**

Bravo ! Tu peux enfoncer toutes ces pièces dans la fente de ton coffre en bois !



- **Il y a aussi des pièces noires ?**

Domage ! Tu es tombé sur l'or maudit de Captain Black ! Dépose **une** pièce noire sur l'une des cases au centre de l'île. Malheureusement, toutes les autres pièces retournent dans le sac.



Attention : même si tu as sorti plusieurs pièces noires du sac, tu n'en places qu'**une** sur l'île.

Tu remets toutes les autres pièces noires et pièces d'or dans le sac.

A la fin de ton tour, tu remets le sac au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention : tu ne fais passer le bateau pirate qu'à la fin de la manche.

Fin de la manche :

La manche se termine lorsqu'un joueur dépose la dernière pièce noire sur l'île.

Remettez toutes les pièces noires dans le sac et soulevez le plateau de jeu. Chaque joueur compte ensuite les pièces d'or qu'il a réunies. Celui qui a le moins de pièces tire deux cartes « perroquet » de la pioche. Si plusieurs joueurs ont le moins de pièces, ils tirent chacun deux cartes « perroquet ». Le ou les joueurs ajoutent alors les pièces représentées sur les cartes « perroquet » à leurs pièces d'or.



Cartes « coffre au trésor » :

Tous les joueurs reçoivent ensuite des cartes « coffre au trésor » :

- Le ou les joueurs qui ont le moins de pièces : 1 carte « coffre au trésor »
- Le ou les joueurs suivants à avoir le moins de pièces : 2 cartes « coffre au trésor »
- Et ainsi de suite.

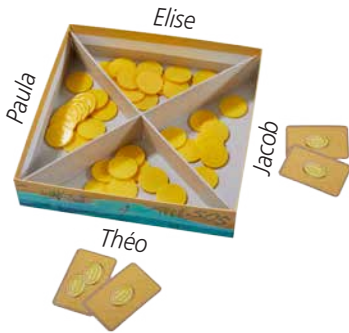
Attention : le joueur qui a le plus de pièces obtient au maximum 4 cartes « coffre au trésor ».

Les cartes représentent vos gains. Vous pouvez les regarder. Ensuite, retournez-les et conservez-les jusqu'à la fin de la partie.



Astuce : lorsque vous jouez avec de jeunes enfants, vous pouvez empiler les pièces pour en comparer le nombre. Lorsqu'un joueur tire des cartes « perroquet », il prend une pièce dans le sac pour chaque pièce représentée et la pose sur sa pile. Ensuite, le joueur qui a la pile la plus petite reçoit une carte « coffre au trésor », etc.

FRANÇAIS



Exemple : Paula a réuni 10 pièces d'or. Elise a 13 pièces dans son coffre. Jacob et Théo ont tous les deux 8 pièces d'or, ce qui est la plus petite quantité. Ils prennent donc 2 cartes « perroquet » chacun. On peut voir 2 pièces sur les cartes « perroquet » de Jacob, il a donc 10 pièces en tout maintenant. Sur les cartes « perroquet » de Théo, il y a 3 pièces, ce qui lui en fait 11 au total. Les cartes « coffre au trésor » sont maintenant distribuées comme suit : Paula et Jacob ont tous les deux 10 pièces, soit la plus petite quantité. Ils piochent une carte « coffre au trésor » chacun. Théo est le suivant à avoir le moins de pièces : il pioche 2 cartes « coffre au trésor ». Elise a le plus de pièces et pioche donc 3 cartes.

Préparation de la manche suivante :

Mettez les cartes « perroquet » utilisées de côté, elles ne servent plus. Remettez **toutes** les pièces dans le petit sac et mélangez-les rapidement. Remplacez le plateau de jeu sur la croix. Le bateau pirate navigue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au prochain joueur. Celui-ci commence la manche suivante.

Fin de la partie :

Le jeu s'achève quand le bateau a fait une fois le tour de l'île, c'est-à-dire lorsque tous les joueurs ont commencé une manche.

Maintenant, tous les joueurs comptent leurs cartes qui montrent un coffre au trésor rempli d'or. Malheureusement, les coffres au trésor vides ne sont pas pris en compte. Le joueur qui a le plus de coffres au trésor pleins remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de cartes « coffre au trésor » (plein ou pas) a gagné.

Het vervloekte piratengoud



Een spannend verzamelspel voor 2 - 4 spelers vanaf 5 jaar

Auteur: Pau Moré
Illustraties: Timo Grubing
Redactie: Antje Gleichmann
Duur van het spel: ca. 20 minuten

Vier moedige avonturiers vinden op het geheimzinnige „Black Island“ een zak met goud, die ze onderling verdelen. Tussen de gouden munten bevinden zich echter ook merkwaardige zwarte muntstukken. De avonturiers vinden dat die er waardeloos uitzien en leggen ze onverschillig aan de kant.

Ze weten echter niet dat de schat toebehoort aan kapitein Black, de meest geduchte piraat van de wereldzeeën! Hij heeft over een deel van zijn munten een vloek uitgesproken. Als iemand het ooit zou wagen om de schat te stelen, zullen de vervloekte munten hem en zijn schip doen komen. De vier avonturiers zijn dus in gevaar, want bij elke zwarte munt die ze uit de zak halen, komt het piratenschip iets dichterbij.

Inhoud van het spel:



1 schateiland
(= onderkant van de doos met
2 scheidingswanden
+ 1 spelbord)



1 piratenschip
(scheepsromp en kartonnen zeil)



42 gouden munten



8 zwarte munten



1 stoffen zakje



13 papegaaikaarten

40 schatkistkaarten
(35 gevulde schatkisten en 5 lege schatkisten)

Vóór het eerste spel:

Leg de lege onderkant van de doos in het midden van de tafel. Neem beide scheidingswanden, steek deze zoals afgebeeld in elkaar en leg het kruis dat zo ontstaat in de onderkant.



Tip: Aan het einde van het spel kunnen jullie het kruis in elkaar gestoken in de onderkant van de doos laten staan. Verdeel dan alle onderdelen van het spel over de vakken en leg het spelbord en de spelregels er bovenop.

Bouw het piratenschip door het kartonnen zeil in de gleuf van de scheepsromp te steken.



Maak de kleine kartonnen onderdelen voorzichtig los uit het spelbord. Deze stukjes heb je niet meer nodig en kun je weggoaien.

Spelvoorbereiding:

Bouw het schateiland. Leg daartoe het **spelbord** met de kant van het eiland naar boven op het kruis in de onderkant van de doos. Elke speler kiest een gekleurde houten kist op het schateiland.

Meng de **schatkistkaarten** en leg ze als een verdeckte stapel met de gesloten kist naar boven naast het schateiland.

Meng de **papegaaikaarten** en leg ze met de papegaai naar boven naast de schatkistkaarten.

Doe alle **munten** in het stoffen zakje en meng even.

De jongste speler start in de eerste ronde. Hij/zij krijgt het **piratenschip** en het **zakje** met de munten en zet die voor zich.

Verloop van het spel:

Het aantal spelronden wordt bepaald door het aantal spelers. De startspeler begint de eerste ronde met zijn beurt.

Opgelet: voor een ronde eindigt zijn alle spelers meermaals aan de beurt.

Een beurt bestaat uit:

1. Munten uit het zakje halen
2. Munten verdelen en zakje doorgeven

1. Munten uit het zakje halen

Als het jouw beurt is, steek je je hand in het zakje en neem je er in één keer zoveel munten uit als je wil. **Let op:** Je mag natuurlijk niet in het zakje kijken!

2. Munten verdelen en zakje doorgeven

Welke munten heb je uit het zakje genomen?

- **Alleen gouden munten?**

Geweldig! Je mag alle munten in de gleuf van je houten kist steken!



- **Ook zwarte munten?**

Jammer, je hebt vervloekt piratengoud gegraaid! Leg één zwarte munt op één an de velden in het midden van het eiland. De overige munten moet je helaas weer in het zakje leggen.



Belangrijk: Als je meer dan één zwarte munt uit het zakje hebt genomen, leg je toch maar één ervan op het eiland. Alle andere zwarte munten doe je samen met de gouden munten weer in het zakje.

Op het einde van je beurt geef je het zakje klokgewijs aan de volgende speler.

Let op: Het piratenschip geef je pas na het einde van de ronde door.

Einde van de ronde en schatkistkaarten:

De ronde eindigt van zodra een speler de laatste zwarte munt op het eiland gelegd heeft. Gooi alle zwarte munten weer in het zakje en til het spelbord op. Nu telt elke speler zijn verzamelde gouden munten. Wie de minste munten heeft, mag twee papegaaikaarten van de stapel nemen. Als meerdere spelers even weinig munten hebben, mogen zij elk twee papegaaikaarten nemen. De speler(s) telt/tellen de munten op hun papegaaikaarten bij hun gouden munten op.

Schatkistkaarten:

Nu krijgen alle spelers schatkistkaarten:

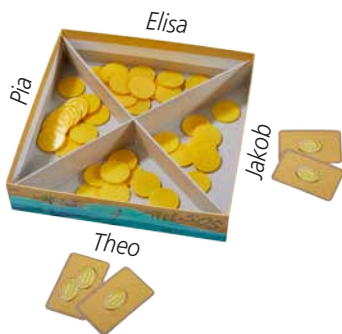
- de speler(s) met de minste munten: 1 schatkistkaart
- de speler(s) met de op één na minste munten: 2 schatkistkaarten
- enz.

Let op: De speler met de meeste munten krijgt max. 4 schatkistkaarten.

De kaarten zijn jullie winst. Jullie mogen ernaar kijken. Daarna draaien jullie ze weer om en houd je ze tot het einde van het spel bij.



Tip : Als jongere kinderen meespelen, kunnen ze de munten ook stapelen om ze onderling te vergelijken. Als een speler papegaaikaarten krijgt, neemt hij/zij voor elke munt die daarop afgebeeld is, een munt uit het zakje en legt deze op zijn/haar stapel. Nu krijgt de speler met de laagste stapel één schatkistkaart, enz.



Bijvoorbeeld: Pia heeft 10 gouden munten verzameld. Elisa heeft 13 munten in haar kist. Jakob en Theo hebben elk 8 gouden munten en dus het minst munten verzameld. Daarom mogen ze elk 2 papegaaikaarten nemen. Op Jakobs papegaaikaarten zijn 2 munten afgebeeld, hij heeft nu in totaal 10 munten. Op Theo's papegaaikaarten staan 3 munten, hij heeft nu in totaal 11 munten.

De schatkistkaarten worden nu als volgt verdeeld: Pia en Jakob hebben beiden 10 munten en dus het minste. Elk krijgt één schatkistkaart. Theo heeft de op één na minste munten en mag twee schatkistkaarten nemen. Elisa heeft de meeste munten en krijgt 3 kaarten.

Vorbereiding voor de volgende ronde:

Leg de gebruikte papegaaikaarten aan de kant, die zijn niet meer nodig. Leg **alle** munten weer in het zakje en meng even. Leg het spelbord weer op het kruis. Het piratenschip gaat kloksgewijs naar de volgende speler. Hij/zij begint de volgende ronde.

Einde van het spel:

Het spel eindigt als het schip één keer rond het eiland gevaren heeft, dus nadat iedereen eenmaal de startspeler was.

Nu tellen alle spelers hun kaarten met de met goud gevulde schatkisten. Lege schatkisten tellen helaas niet mee. De speler met de meeste gevulde schatkisten wint het spel. Bij gelijke stand wint de speler die in totaal de meeste schatkistkaarten heeft (gevulde en lege schatkisten).

El oro maldito



Un emocionante juego de recolección para 2 - 4 jugadores a partir de 5 años.

Autor: Pau Moré
Ilustrador: Timo Grubing
Redacción: Antje Gleichmann
Duración del juego: aprox. 20 minutos

Cuatro valientes aventureros se reparten el oro de un saco que encuentran en la isla secreta «Black Island». Entre las monedas de oro, hay también extrañas monedas negras. Para los aventureros, éstas no tienen ningún valor y las apartan sin preocuparse. Lo que no saben es que el tesoro pertenece al Capitán Black, el pirata más temido de todos los mares. El Capitán ha protegido sus monedas con una maldición: si alguna vez alguien osara robar el tesoro, las monedas malditas lo llamarían a él y a su barco. Así, los aventureros se encuentran en peligro, porque con cada moneda negra que extraen del saco, el barco pirata se acerca un poco más.

Contenido del juego:



Antes de comenzar el juego:

Situa la base de la caja en el centro de la mesa. Coged los dos separadores, montadlos como muestra la imagen y colocad la cruz en la base de la caja.



Nota: al final del juego, podéis dejar la cruz en la base de la caja. Repartid simplemente todo el material en los compartimentos y colocad el tablero y las instrucciones encima.

Montad el barco pirata colocando la vela en la hendidura del casco.



Extraed con cuidado las pestañas de cartón del tablero que no se necesitarán y podéis tirarlas.

Preparación del juego:

Montad la isla del tesoro. A continuación, colocad el **tablero** con el lado de la isla hacia arriba sobre la cruz en la base de la caja. Cada jugador elige un cofre de madera de la isla del tesoro.

Mezclad las **cartas con cofre** y apiladlas con el cofre cerrado hacia arriba junto a la isla del tesoro.

Mezclad las **cartas con papagayo** y colocadlas con el papagayo hacia arriba junto a las cartas con cofre.

Introducid todas las **monedas** en la bolsa de tela y mezcladlas brevemente.

El jugador más joven empieza el juego: recibe el **barco pirata** con el **saco** de monedas y los coloca los dos delante de él.

ESPAÑOL

Desarrollo del juego:

El número de jugadores determina la cantidad de rondas. El jugador más joven empieza la primera ronda con su jugada.

Atención: en una ronda, cada jugador habrá tenido varios turnos.

Una jugada consta de:

1. Extraer monedas del saco
2. Evaluar monedas y pasar el saco

1. Extraer monedas del saco

Cuando llegue tu turno, introduces una mano en el saco y extraes de una vez la cantidad de monedas que desees. **Atención:** por supuesto, no puedes mirar el interior del saco.

2. Evaluar monedas y pasar el saco

¿Qué monedas has extraído?

- **¿Solo monedas de oro?**
¡Estupendo! Puedes meterlas todas en la rendija de tu caja de madera.



- **¿También monedas negras?**
¡Qué pena! ¡Has cogido oro maldito! Coloca una moneda negra en las casillas del centro de la isla. Por desgracia, el resto de monedas debes introducirlas de nuevo en el saco.



Importante: si sacas varias monedas negras del saco, deberás poner **solo una** en la isla. El resto de monedas negras deberás introducirlas, junto con las monedas de oro, de nuevo en el saco.

Cuando termine tu turno, pasas el saco al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. **Atención:** el barco pirata se pasa solo después de que haya terminado la ronda.

Final de la ronda:

La ronda termina cuando un jugador haya colocado la última moneda negra en la isla. Meted todas las monedas negras en el saco y levantad el tablero. A continuación, contad las monedas de oro que habéis acumulado. El jugador con menos monedas coge dos cartas con papagayo. En caso de que varios jugadores cuenten con el menor número de monedas, todos cogerán dos cartas con papagayo. Este/estos jugador/es suman las monedas que aparecen en las cartas con papagayo a las suyas.



Cartas con cofre

Y, seguidamente, todos los jugadores reciben cartas con cofre:

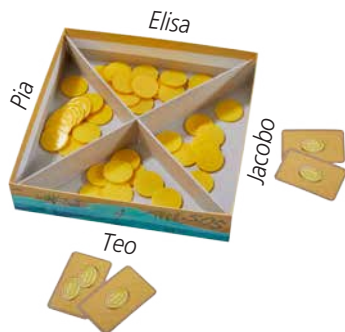
- El o los jugadores con la menor cantidad de monedas: 1 carta con cofre
- El o los jugadores con la segunda menor cantidad de monedas: 2 cartas con cofre
- Y así sucesivamente...

Atención: el jugador con la mayor cantidad de monedas recibe un máximo de 4 cartas con cofre.

Las cartas son vuestro premio. Podéis contemplarlas y, después, dadle la vuelta de nuevo y guardadlas hasta el final del juego.



Nota: si jugáis con niños pequeños, también podréis apilar las monedas y comparad la altura de las pilas. Y cuando un jugador reciba cartas con papagayo, sacará del saco una moneda por cada moneda que aparezca representada en la carta y la colocará sobre su pila. Seguidamente, el jugador con la pila más baja recibe una carta con cofre, y así sucesivamente.



Ejemplo: Pía ha acumulado 10 monedas de oro. Elisa tiene 13 monedas en la caja. Jorge y Teo tienen la menor cantidad de monedas: 8 cada uno. Por ello, cada uno de ellos coge 2 cartas con papagayo. En las cartas de Jorge hay 2 monedas, por lo que, en total, cuenta con 10 monedas. En el caso de Teo, sus cartas cuentan con 3 monedas, con lo que se hace con 11 monedas en total.

Las cartas con cofre se reparten de la siguiente forma: Pía y Jorge tienen 10 monedas y, con ello, la cantidad más pequeña de éstas. Reciben una carta con cofre cada uno. Teo cuenta con la segunda cantidad más pequeña de monedas, y coge 2 cartas con cofre. Elisa tiene la mayor cantidad de monedas, por lo que recibe 3 cartas.

Preparación para la siguiente ronda:

Poned a un lado las cartas con papagayo utilizadas porque no se volverán a necesitar. **Todas** las monedas se guardan de nuevo en el saco y se mezclan brevemente. Colocad el tablero de nuevo encima de la cruz. El barco pirata pasa en el sentido de las agujas del reloj al siguiente jugador, que empieza la siguiente ronda.

Finalización del juego:

El juego termina cuando el barco haya dado una vuelta completa a la isla; es decir, cuando haya pasado por todos los jugadores.

Ahora todos los jugadores cuentan sus cartas con cofres llenos de oro. Los cofres vacíos no valen nada. Gana el jugador que haya acumulado el mayor número de cofres llenos. En caso de empate, gana el jugador que tenga en total el mayor número de cartas con cofre (lleno y vacío).

L'oro maledetto dei pirati



Un divertente gioco di raccolta, per 2-4 giocatori a partire da 5 anni.

Autore: Pau Moré
Illustrazioni: Timo Grubing
Testo: Antje Gleichmann
Durata del gioco: circa 20 minuti

Quattro intrepidi avventurieri hanno trovato sulla misteriosa isola di "Black Island" un sacco pieno d'oro, che ora si apprestano a spartirsi. In mezzo alle monete d'oro si trovano però anche delle strane monete nere. Gli avventurieri le considerano prive di valore e le mettono da parte senza pensarci su.

Ma non sanno che il tesoro appartiene a Captain Black, il pirata più temuto dei sette mari! Il pirata ha scagliato una maledizione su alcune delle sue monete. Se qualcuno dovesse provare a impadronirsi del tesoro, il capitano e la sua nave verranno evocati dalle monete maledette. I quattro avventurieri sono quindi in pericolo, perché per ogni moneta nera che pescano dal sacco la nave pirata si avvicina sempre di più.

Dotazione del gioco



1 isola del tesoro
(= fondo della
scatola con
2 pareti divisorie +
1 tabellone di gioco)



1 nave pirata
(scafo e vela di cartone)



42 monete d'oro



8 monete nere



1 sacchetto di stoffa



13 carte pappagallo

40 carte forziere del tesoro
(35 forzieri pieni e 5 forzieri vuoti)

Prima di giocare per la prima volta

Posizionate il fondo della scatola vuoto al centro del tavolo. Prendete le due pareti divisorie, unitele come mostrato in figura e mettete la croce così formata sul fondo della scatola.



Consiglio: alla fine del gioco, potete lasciare la croce assemblata nel fondo della scatola. Distribuite il materiale di gioco negli scomparti e posizionatevi sopra il tabellone di gioco e le istruzioni.

Costruite la nave pirata inserendo la vela di cartone nella fessura dello scafo.



Staccate delicatamente le piccole strisce di cartone dal tabellone di gioco. Le strisce non vi servono più e si possono gettare via e smaltire.

Preparazione del gioco

Componete l'isola del tesoro: sistemate il **tabellone** di gioco, con il lato dell'isola rivolto verso l'alto, sulla croce che si trova nel fondo della scatola. Ciascun giocatore sceglie una cassa di legno colorata dell'isola del tesoro.

Mescolate le **carte forziere del tesoro**, formate con esse un mazzo coperto con il lato del forziere chiuso rivolto verso l'alto e sistematele accanto all'isola del tesoro.

Mescolate le **carte pappagallo** e disponetele, con il lato del pappagallo rivolto verso l'alto, accanto alle carte forziere del tesoro.

Versate tutte le **monete** nel sacchetto di stoffa e mescolatele sommariamente.



Il giocatore più piccolo d'età dà inizio al primo giro: riceve la **nave pirata** e il **sacchetto** delle monete, e li mette davanti a sé.

Svolgimento del gioco

Il numero dei giri varia in base al numero di giocatori. Il giocatore iniziale comincia il primo giro con il suo turno di gioco.

Attenzione: prima che un giro finisca, tutti i giocatori saranno stati più volte di turno.

Ogni turno di gioco consiste nel:

1. Pescare monete dal sacchetto
2. Valutare le monete e passare il sacchetto al compagno

1. Pescare monete dal sacchetto

Quando tocca a te, metti una mano nel sacchetto e pesci una quantità di monete a piacere. **Attenzione:** ovviamente non puoi guardare dentro al sacchetto!

2. Valutare le monete e passare il sacchetto al compagno

Che tipo di monete hai pescato dal sacchetto?

- **Solo monete d'oro?**

Ottimo! Puoi mettere tutte le monete nella fessura della tua cassa di legno!



- **Anche monete nere?**

Peccato, ti sei ritrovato con l'oro maledetto dei pirati! Metti una moneta nera su una delle caselle di deposito al centro dell'isola. Purtroppo devi rimettere nel sacchetto tutte le altre monete.



Importante: anche se hai pescato più di una moneta nera dal sacchetto, sull'isola ne devi mettere solo una. Tutte le altre monete nere vengono rimesse nel sacchetto assieme alle monete d'oro.

Alla fine del tuo turno di gioco passa il sacchetto al giocatore successivo in senso orario.

Attenzione: la nave pirata viene passata al giocatore successivo solo alla fine del giro.

Fine del giro

Il giro finisce non appena un giocatore ha messo sull'isola l'ultima moneta nera. Rimettete tutte le monete nere nel sacchetto e sollevate il tabellone di gioco. Ciascun giocatore conta le proprie monete d'oro. Quello che ne ha raccolte di meno può pescare due carte pappagallo dal mazzo. Se ci sono più giocatori con il minor numero di monete, possono tutti pescare due carte pappagallo. Il giocatore o i giocatori sommano le monete raffigurate sulle carte pappagallo alle proprie monete d'oro.

Carte forziere del tesoro

Quindi si distribuiscono a tutti i giocatori delle carte forziere del tesoro:

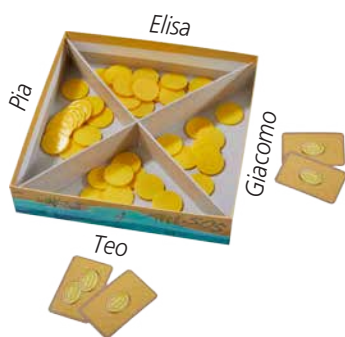
- Il giocatore o i giocatori con il minor numero di monete: 1 carta forziere del tesoro
- Il giocatore o i giocatori successivi ad avere il minor numero di monete: 2 carte forziere del tesoro
- etc.

Attenzione: il giocatore con il maggior numero di monete riceve un massimo di 4 carte forziere del tesoro.

Le carte rappresentano il vostro bottino. Osservatele, poi copritele di nuovo e tenetele accanto a voi fino alla fine del gioco.



Consiglio: se giocano dei bambini piccoli, è possibile impilare le monete per confrontarle tra di loro. Se un giocatore riceve delle carte pappagallo, per ogni moneta raffigurata sulle carte prende dal sacchetto una moneta e la aggiunge alla sua pila. Il giocatore con la pila più bassa riceve una carta forziere del tesoro e così via.



Esempio: Pia ha raccolto 10 monete d'oro. Elisa ha 13 monete nella sua cassa. Giacomo e Teo ne hanno raccolte 8 ciascuno, e sono quindi i giocatori con il minor numero di monete. Pescano quindi 2 carte pappagallo ciascuno. Sulle carte pappagallo di Giacomo ci sono raffigurate 2 monete, quindi Giacomo arriva a un totale di 10 monete. Nelle carte pappagallo di Teo ci sono 3 monete, perciò Teo totalizza 11 monete. Ora si passa alla distribuzione delle carte forziere del tesoro: Pia e Giacomo hanno 10 monete, ovvero il numero più basso. Ciascuno dei due riceve una carta forziere del tesoro. Teo, che ha 11 monete, può prendere 2 carte forziere del tesoro. Elisa ha il maggior numero di monete e ottiene 3 carte.

Preparazione del giro successivo

Mettete da parte le carte pappagallo utilizzate, che non servono più. Rimettete nel sacchetto **tutte** le monete e mescolatele sommariamente. Sistemate di nuovo il tabellone di gioco sulla croce. La nave pirata passa al giocatore successivo in senso orario. Inizia il giro seguente.

Fine del gioco


Il gioco finisce quando la nave ha compiuto un giro intorno all'isola, cioè quando ognuno è stato una volta il giocatore iniziale.


Ora tutti i giocatori contano le carte che mostrano dei forzieri pieni d'oro. I forzieri vuoti purtroppo non contano. Vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di forzieri del tesoro pieni. In caso di parità vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di carte forziere del tesoro (forzieri pieni e vuoti).





HABA®


Erfinder für Kinder


 Wir begleiten Kinder durchs Leben – mit hochwertigen Spielen und Spielsachen, die altersgerecht fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Kurz gesagt: Wir bringen Kinderaugen zum Leuchten.

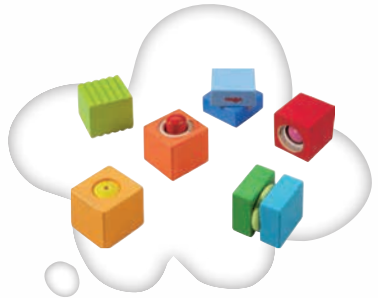
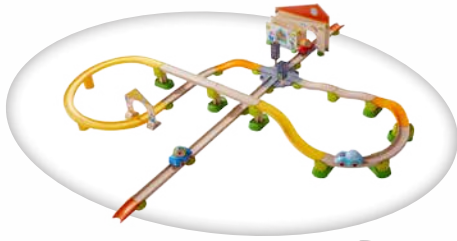
 Children are world explorers! We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun.

 Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde ! Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir.

 Kinderen zijn wereldontdekkers! We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed.

 ¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría.

 I bambini esplorano il mondo! Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici!



Erfinder für Kinder

HABA[®]

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

Art. Nr. 304294 TL A115840 1/18

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.