



# Der schwarze Pirat

The Black Pirate  
A l'abordage !  
De zwarte piraat



# Der schwarze Pirat

Ein piratenstarkes Geschicklichkeitsspiel  
für 2 - 4 Seefahrer von 5 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Guido Hoffmann  
**Illustration:** Guido Hoffmann  
**Spieldauer:** ca. 15 - 20 Minuten



Die tüchtigen Seefahrer segeln von Schatzinsel zu Schatzinsel. Doch der schwarze Pirat Salvatore Seeteufel ist ihnen auf den Fersen, um ihre Schätze zu stehlen. Schnell nähert er sich mit seinem Schiff, der „Schwarzen Svenja“, und versucht, die fremden Schiffe zu entern\*. Sofort setzen die Seefahrer alle Segel. Plötzlich bläst ihnen eine starke Windböe um die Ohren. Die Segel sind gestrafft und das Schiff saust über die See. In letzter Sekunde haben sie es geschafft und sind Salvatore Seeteufel entkommen.

## Spielinhalt

- 1 vierteiliger Spielplan
- 1 Blasebalg
- 1 schwarzes Piratenschiff
- 4 farbige Schiffe
- 36 Goldmünzen
- 1 weißer Fahnwürfel
- 1 naturfarbener Windwürfel
- 4 farbige Säckchen
- 1 Spielanleitung

\* In der Piratensprache bedeutet entern „ein Schiff erstürmen“. Die Piraten segelten früher mit ihren Schiffen längsseits an ein anderes Schiff heran. Sie hatten spezielle Enterhaken, mit denen sie ihr Piratenschiff an das andere Schiff heranzogen. Anschließend übernahmen sie das feindliche Schiff und raubten es aus.

die meisten  
Goldmünzen  
sammeln

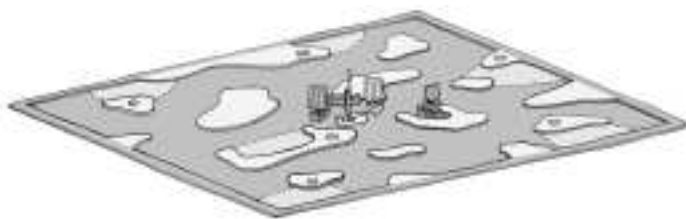
## Spielziel

Welcher Seefahrer sammelt mit Geschick und Unterstützung der mächtigen Windböen die meisten Goldmünzen?

Spielplan bereit

## Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan zusammen, legt ihn in die Tischmitte und seht ihn euch an:



eine Goldmünze auf  
jede Schatzinsel

Der Spielplan zeigt das Meer mit verschiedenen Inseln. Sechs der Inseln haben einen Hafen: Das sind die Schatzinseln. Auf jeder Schatzinsel ist eine farbige Flagge zu sehen. Legt auf jede Schatzinsel eine Goldmünze.

schwarzes  
Piratenschiff in  
Piratenbucht

Auf einer Insel ist eine Piratenflagge zu sehen: Das ist die Pirateninsel. Stellt das schwarze Piratenschiff in die Bucht der Pirateninsel.

Schiffe auf Spielplan

Jeder Spieler nimmt sich ein Säckchen und Schiff einer Farbe. Das Schiff stellt ihr auf die farblich passende Abbildung des Schiffs in der Mitte des Spielplans.

Die restlichen Goldmünzen, den Blasebalg und die beiden Würfel haltet ihr neben dem Spielplan bereit.

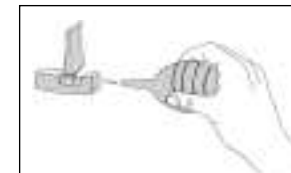
## Wie der Wind die Segelschiffe bewegt

Auf dem Meer bläst meistens ein starker Wind. Segelschiffe nutzen die Kraft des Windes: Die großen Segel fangen den Wind auf und dadurch werden die Segelschiffe angetrieben. Mit Hilfe des Blasebalgs kannst du selbst kräftige Windstöße erzeugen und die Schiffe in Bewegung setzen.

Probiere den Blasebalg vor dem Spiel ein paar Mal aus:

- Nimm den Blasebalg und halte ihn so, dass die Spitze der Düse auf den unteren Teil des Segels oder des Schiffs zeigt.

- Drücke den Blasebalg zusammen: Die Luft wird durch die Düse hinausgedrückt. Du hast einen Windstoß erzeugt! Versuche, das Schiff durch den Windstoß zu bewegen.



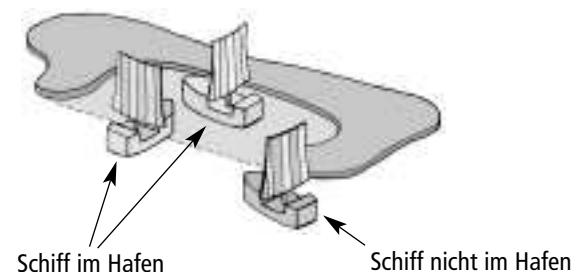
**Achtung:** Das Schiff darf mit der Spitze der Düse weder berührt noch geschoben werden. Versuche zu vermeiden, dass das Schiff durch den Windstoß umfällt.

- Im Spiel darfst du den Blasebalg pro Spielzug je nach Würfelvorgabe drei- oder viermal zusammendrücken. Deine Aufgabe ist es, das Schiff mit möglichst gezielten Windstößen vorwärts zu bewegen.

1. Versuche zuerst, das Schiff mit einem Windstoß eine möglichst weite Strecke zu bewegen.
2. Versuche anschließend, das Schiff in einen Hafen zu pusten.

- Wenn ein Seefahrer in den Hafenbereich (= hellerer Bereich) einer Schatzinsel gelangt, kann er wertvolle Goldmünzen einsammeln.

**Wichtig:** Das Schiff ist im Hafen angekommen, wenn es den farblich heller gekennzeichneten Hafenbereich berührt oder sich ganz darin befindet.



## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Es beginnt der Spieler, der zuletzt auf einem Schiff mitgefahren ist. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt mit beiden Würfeln.

Führe immer zuerst den weißen Fahnenwürfel und anschließend den naturfarbenen Windwürfel aus.

### Der Fahnenwürfel

Der Fahnenwürfel gibt an, auf welche Schatzinsel(n) du eine Goldmünze legen darfst. Die farbigen Fahnen des Würfels entsprechen den Fahnen, die auf den Schatzinseln zu sehen sind.

mit beiden Würfeln  
würfeln

Fahnenwürfel



eine Goldmünze  
auf Schatzinsel legen



zwei Goldmünzen  
auf Schatzinseln  
legen

Windwürfel



eigenes Schiff mit  
Blasebalg bewegen

freien Hafen erreicht  
= Goldmünzen  
einsammeln



schwarzes  
Piratenschiff mit  
Blasebalg bewegen

## Wie viele Fahnen zeigt der Fahnenwürfel?

### • Eine Fahne?

Lege eine Goldmünze aus dem Vorrat auf die Schatzinsel mit der gewürfelten Fahnenfarbe.

**Aufgepasst:** Eine neue Goldmünze darf nur abgelegt werden, wenn gerade kein Schiff (farbiges Schiff oder schwarzes Piratenschiff) im Hafen der entsprechenden Schatzinsel steht.

Steht dort ein Schiff, wird die Goldmünze auf eine beliebige, andere Schatzinsel gelegt. Auch dort darf natürlich kein Schiff im Hafen sein! Auf einer Schatzinsel dürfen beliebig viele Goldmünzen liegen.

### • Zwei Fahnen?

Lege je eine Goldmünze aus dem Vorrat auf die beiden entsprechenden Schatzinseln.

Auch hier gilt: Es darf kein Schiff im Hafen dieser Schatzinsel(n) stehen.

#### **Wichtig:**

→ Du darfst in einem Spielzug nie zwei Goldmünzen auf dieselbe Schatzinsel legen.

→ Ist später im Spiel nur noch eine Goldmünze im Vorrat, darfst du dir aussuchen, auf welche der beiden Schatzinseln du sie legst.

## Der Windwürfel

Der Windwürfel gibt an, welches Schiff du mit Hilfe des Blasebalgs bewegen darfst. Außerdem zeigt er, wie oft du den Blasebalg zusammendrücken darfst - wie viele Windstöße du also erzeugen kannst, um das Schiff zu bewegen.

## Was zeigt der Windwürfel?

### • Das Schiff und eine Zahl?

Versuche dein eigenes Schiff mit Hilfe des Blasebalgs in den Hafen einer Schatzinsel zu bewegen, auf der sich Goldmünzen befinden. Du darfst den Blasebalg genau so oft zusammendrücken, wie die Zahl vorgibt.

#### → Erreicht dein Schiff einen Hafen?

Nur wenn sich dein Schiff allein in diesem Hafen befindet, erhältst du sofort alle Goldmünzen, die auf dieser Schatzinsel liegen. Lege die Goldmünzen in dein Säckchen.

Wenn du noch Pusterversuche übrig hast, darfst du dein Schiff noch weiter bewegen und versuchen, einen anderen Hafen zu erreichen.

### • Den Piraten und die Zahl Drei?

Du bist jetzt der Schwarze Pirat und darfst den Blasebalg dreimal zusammendrücken. Versuche, das schwarze Piratenschiff in einen Hafen einer Schatzinsel, auf der sich Goldmünzen befinden, zu bewegen oder so zu pusten, dass es das Schiff eines Mitspielers berührt.

freien Hafen erreicht  
= Goldmünzen  
einsammeln

anderes Schiff  
berührt = Schiff  
entern

Piraten-Plünderung:  
um drei Goldmünzen  
knobeln

Piratenschiff nach  
Piraten-Plünderung  
in Piratenbucht  
stellen

## → Erreicht das schwarze Piratenschiff einen Hafen?

Nur wenn sich das schwarze Piratenschiff allein in diesem Hafen befindet, erhältst du sofort alle Goldmünzen, die auf der Schatzinsel liegen. Lege die Goldmünzen in dein Säckchen. Falls du noch Pusterversuche übrig hast, darfst du das Piratenschiff anschließend noch weiter pusten.

## → Streift oder berührt das schwarze Piratenschiff ein anderes Schiff?

Hast du mit dem schwarzen Piratenschiff ein anderes Schiff gestreift oder berührt, kommt es sofort zur Piraten-Plünderung: Du enterst das Schiff dieses Mitspielers und versuchst, ihm Goldmünzen abzunehmen.

Streifst oder berührst du dein eigenes Schiff, passiert nichts.

## Piraten-Plünderung:

Dein Mitspieler holt drei Goldmünzen aus seinem Säckchen und verteilt sie geheim in seinen beiden Fäusten. Falls er weniger als drei Goldmünzen in seinem Säckchen hat, versteckt er nur diese. Es ist erlaubt, eine Faust ganz leer zu lassen und alle drei Münzen in die andere Faust zu nehmen. Anschließend legt er beide Fäuste auf den Tisch.

Du tippst auf eine Faust und erhältst alle dort versteckten Goldmünzen. Lege sie in dein Säckchen. Falls der Spieler noch Goldmünzen in seiner anderen Faust hat, zeigt er sie und legt sie wieder in sein Säckchen zurück.

Nach der Piraten-Plünderung verschwindet das schwarze Piratenschiff im dichten Nebel. Stelle das schwarze Piratenschiff in die Piratenbucht zurück.

Falls du noch Pusterversuche übrig hast, darfst du das Piratenschiff wieder aus der Piratenbucht herauspusten.

## Weitere Regeln:

- Wenn du den Piraten gewürfelt hast, musst du das Piratenschiff bewegen. Pustest du dabei dein eigenes Schiff versehentlich in einen freien Hafen, bekommst du keine Goldmünzen!
- Du darfst auch ein Schiff entern, das sich in einem Hafen befindet.
- Du darfst als Pirat ein fremdes Schiff innerhalb eines Spielzuges nur einmal entern.
- Es kann passieren, dass du aus Versehen ein fremdes Schiff bewegst. Dann geschieht nichts.
- Wenn ein Schiff während deines Pusterversuchs umkippt, ganz oder teilweise auf einer Insel strandet oder sogar vom Spielplan fällt, dann

kommt das Schiff auf das farblich gekennzeichnete Schiff in der Mitte des Spielplans bzw. in die Piratenbucht zurück. Dein Spielzug endet sofort.

- Wird dein Schiff von einem Mitspieler in einen Hafen gepustet und dein Schiff ist dort alleine, bekommst du alle Goldmünzen, die auf dieser Schatzinsel liegen.
- Niemand muss verraten, ob und wie viele Goldmünzen er in seinem Säckchen hat.
- Wenn alle Goldmünzen aus dem Vorrat auf die Schatzinseln verteilt sind, legt ihr den Fahnenwürfel beiseite: Ihr würfelt ab sofort nur noch mit dem Windwürfel.
- Wenn du versehentlich Goldmünzen von einer Schatzinsel ins Wasser pustest, legst du sie wieder auf diese Schatzinsel zurück.

*nächster Spieler*

Nach deinem Spielzug gibst du die Würfel an den nächsten Spieler weiter und das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

## Spielende

*alle Goldmünzen  
eingesammelt =  
Spielende,  
die meisten  
Goldmünzen =  
Gewinner*

Das Spiel endet, wenn ihr alle Goldmünzen vom Spielplan eingesammelt habt und keine Goldmünzen mehr im Vorrat liegen. Jeder Spieler holt seine Goldmünzen aus dem eigenen Säckchen und zählt. Wer die meisten Goldmünzen hat, gewinnt dieses piratenstarke Abenteuer. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Was passiert, wenn?

Hier findest du Antworten auf Spielsituationen, die nur selten im Spielverlauf vorkommen:

- **Du hast aus Versehen zwei Schiffe gleichzeitig in denselben Hafen gepustet?**  
In diesem Fall erhält keines der Schiffe Goldmünzen. Wenn du noch Pusteveruche übrig hast, kannst du versuchen, beide Schiffe wieder aus dem Hafen herauszupusten und anschließend nur dein eigenes in den Hafen zu bewegen.
- **Du bewegst das Piratenschiff und streifst oder berührst mehrere Schiffe gleichzeitig?**  
Suche dir einen der Besitzer aus, dem du Goldmünzen abnehmen möchtest. Der andere Spieler ist mit dem Schrecken davongekommen!
- **Du bewegst das Piratenschiff, stehst nach dem Pusteveruch alleine in einem Hafen und hast gleichzeitig ein anderes Schiff gestreift oder berührt?**  
Jetzt erhältst du zuerst alle Goldmünzen, die auf dieser Schatzinsel liegen. Anschließend darfst du die Piraten-Plünderung ausführen. Stelle danach das schwarze Piratenschiff in die Piratenbucht.
- **Du hast mit dem weißen Fahnenwürfel zwei Fahnen gewürfelt und fünf Häfen sind mit Schiffen belegt?**  
Jetzt kannst du nur eine Goldmünze in den letzten, freien Hafen legen. Die zweite Goldmünze kannst du leider nicht verteilen. Sie bleibt im Vorrat.

# The Black Pirate

A game of skill, as brave as pirates, for 2 - 4 seafarers. Ages 5 - 99.

**Author:** Guido Hoffmann  
**Illustrations:** Guido Hoffmann  
**Length of the game:** approx. 15 - 20 minutes

The good, honest seafarers sail from one treasure island to the next. However, Salvador Sea Devil, the black pirate stays hard on their heels trying to pillage their treasures. Using his vessel, the "Black Svenja", Salvador Sea Devil quickly approaches and tries to board\* the seafarers' boats. The seafarers immediately set sail. Suddenly a strong gust of wind whistles around their heads, and as the sails tighten the boat skims across the sea. At the very last moment they escape from Salvador, the Sea devil.



## Contents

- 1 game board consisting of four parts
- 1 set of bellows
- 1 black pirate vessel
- 4 colored boats
- 36 gold coins
- 1 white die with flag symbol
- 1 natural colored die with wind symbol
- 4 little colored bags
- 1 set of game instructions

\* In the language of pirates the term "to board a boat" means to take over a vessel. In ancient times the pirates approached another vessel broadside and, with special grabbing hooks drew the other vessel close. Then they took over the opponent's vessel and pillaged it.

collect most  
gold coins

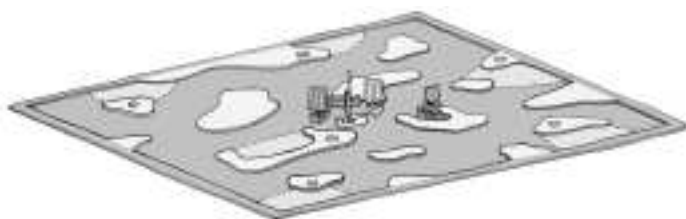
## Aim of the game

Who will be the seafarer, through skill and some strong gusts of wind, to collect the most gold coins?

get game  
board ready

## Preparation of the game

Assemble the game board, spread it out in the center of the table and take a look at it:



one gold coin on  
each treasure island

The game board shows the sea and various islands. The six islands with harbor are the treasure islands. On each treasure island there is a colored flag. Put a gold coin on each treasure island.

black pirate vessel  
into pirate island bay

One island shows the flag of the pirate: this is the pirate's island. Put the pirate vessel into the bay of the pirate island.

ships on game board

Each player takes a little bag and a boat of the same color. Place your boat on the ship of the corresponding color shown in the center of the game board.

The remaining gold coins, the bellows and both dice are kept ready next to the game board.

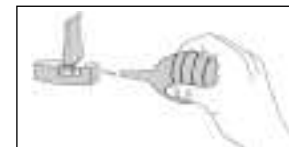
## How the wind moves the sailing boats

At sea, there is nearly always a strong wind blowing. Sailing boats use the force of the wind: the big sails gather the wind, which then propels the ships forward. You can provoke strong gusts of wind with the bellows, to move the ships on.

Practice using the bellows a couple of times before starting to play:

- Take the bellows and hold them so that the tip of the nozzle points towards the lower part of the sail or the boat.

- Squeeze the bellows: the air is expelled through the nozzle. You have produced a gust of wind! Try to move the boat with the gust of wind.



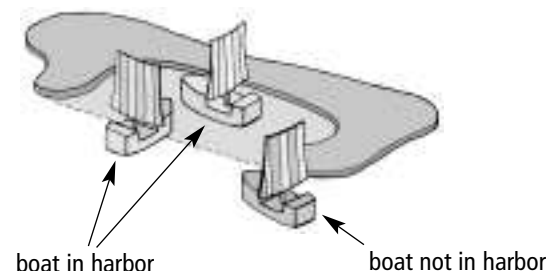
**Watch out:** You are not allowed to touch or push the boat with the tip of the nozzle. Try to avoid making the ship fall over with the gust of wind.

- Later when you play, depending on what the wind die shows, you may squeeze the bellows three or four times. It will be your task to direct the gust as precisely as possible in order to move your boat.

1. First try to move the boat as far as possible with one gust of wind.
2. Then try to blow the boat into a harbor.

- As a sailor approaches the harbor area of an island (= light colored part of island) he can collect precious coins.

**Important:** The boat reaches the harbor once it has touched the light colored area of the harbor or entered it completely.



## How to play

Play in a clockwise direction.

The player who most recently travelled on a ship may start. If you cannot agree, the youngest player starts and rolls both dice.

Always carry out first the instructions given by the white die showing the flags and then the natural colored die showing the wind symbol.

### The flag die

The flag die shows on which treasure island(s) you may put a gold coin. The colors of the flags correspond to the colors of the flags shown on the islands.

roll both dice

flag die



put a coin on  
treasure island



put two coins on  
treasure island

wind die



move ship with the  
help of the bellows,  
free harbor reached  
= collect coins



move  
black pirate vessel  
with the bellows

### How may flags does the flag die show?

#### • One flag?

Take a gold coin from your provisions and put it on the island corresponding to the color shown on the die.

**Watch out:** a gold coin can only be put on an island where there is no boat (colored or pirate's black one) in the harbor.

If there is a boat, the coin is placed on any other treasure island. Of course, no ship should be in that harbor either! On the islands there can be any number or coins.

#### • Two flags?

Take two coins from your provision and place them on the corresponding treasure islands. The same applies: no ship should be in these harbors.

#### **Important:**

→ You can never put two coins at the same time on the same island.

→ If later during the game you are left with only one coin, you choose on which of the two islands to put it.

### The wind die

The wind die indicates which ship you should move with the bellows and how many times you may squeeze the bellows - how many gusts of wind you can produce in order to move the ship.

### What appears on the wind die?

#### • The boat and a number?

Try to move your own ship with the bellows into the harbor of an island with gold coins. You may squeeze the bellows as many times as the number shown.

#### → Does your boat reach a harbor?

You get all the gold coins on that island - but only if there is no other ship in this harbor. Put the gold coins into your little bag. If you still have another chance at puffing, you may try to move your ship on towards another harbor.

#### • The pirate and the number Three?

You become the black pirate! You may squeeze the bellows three times. Try to move the black pirate vessel into a harbor with gold coins or blow with the bellows so that it touches the vessel of another player.

reached free harbor  
= collect coins

vessel touched =  
board ship

pirate pillaging:  
guess for three coins

put pirate ship back  
into pirate bay after  
pillaging

### → Does the black pirate ship reach a harbor?

You immediately get all the coins from that island - but only if there are no other boats. Put them into your bag.

If you are left with more puffs with the bellows you can carry on moving the pirate vessel.

### → Does the black pirate's ship brush against or touch another vessel?

If you brushed against or touched another ship with the pirate's ship, the pillaging starts:

You board the boat of the other player and try to take their gold coins.

If you brush against or touch your own vessel, nothing happens.

### Pirate Pillaging

The player in question takes three coins out of the little bag and secretly distributes them in both hands. If they are left with less than three coins in their bag, they hide those. You can leave one fist empty and keep the three coins in only one fist. Then they extend both fists on the table.

You touch one fist and receive the coins hidden there. Put them into your little bag. If the other player is left with coins in the other hand, they show them and put them back into the little bag.

After pillaging the black pirate ship disappears in the dense fog. Put it back into the bay of the pirate island.

If you are left with chances at puffing you can try to blow the pirate ship out of the bay.

### Further rules

- If you roll the pirate on the die, you have to move the pirate vessel. If by mishap you puff your own vessel into a free harbor, you don't get any coins.
- You may board a boat anchored in a harbor.
- As the pirate you may board the boat of another player only once each turn.
- It may happen that you move the ship of a third player by mistake. Nothing happens.
- If a ship falls over while puffing, or becomes completely stranded on an island or even falls off the game board, then this ship is placed back on the colored ship in the center of the game board or the pirate island bay. Your turn is over immediately.



- If your ship is puffed by another player into a harbor with no other boats in it, you get all the coins of the island.
- Nobody has to reveal if, or how many, coins they have in their bag.
- Once all the coins from the provisions are distributed on the treasure islands, the flag die is put aside: you go on playing with the wind die only.
- If by mistake coins are puffed from a treasure island into the sea, they are put back on the island.

*next player*

After your turn you pass the dice on to the next player and the game continues as described.

## End of the game

The game ends as soon as all the coins have been collected from the game board and no coins are left in the provisions. Each player takes their coins out of their bags and counts them. Whoever has the most coins wins this piracy adventure. In the case of a draw, there are various winners.

*all coins collected =  
end of game*

*most coins = winner*

## What happens when ...?

Here are some explications of situations that rarely will happen

- **By mishap you have puffed two boats at the same time into the same harbor?**

In this case neither player gets a coin.

If you are left with chances at puffing, you can try to puff both boats out of the harbor again and then puff yours back in.

- **While you move the pirate vessel, you touch various ships at the same time?**

Choose one of the corresponding players to challenge them for coins. The other player is let off with nothing more than a fright.

- **You move the pirate vessel, anchor in a harbor with no other ship there and have brushed against or touched another ship at the same time?**

You get all the coins from this island and also pillage like a pirate the other ship. Finally you place the pirate vessel back into the pirate bay.

- **The white flag die shows two flags and ships have anchored in five harbors?**

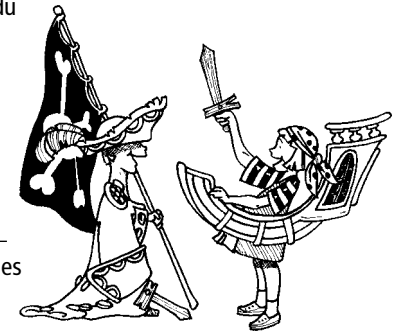
You can only put one coin into the last free harbor. The second coin can't be placed. It stays in the provisions.

# A l'abordage !

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 navigateurs de 5 à 99 ans.

**Idée :** Guido Hoffmann  
**Illustration :** Guido Hoffmann  
**Durée de la partie :** env. 15 à 20 minutes

Les habiles matelots naviguent d'île en île avec leur voilier et embarquent les trésors qui y sont déposés. Mais, le pirate Salvatore est sur leurs talons, car il veut leur voler leurs trésors. Il s'approche très vite avec son bateau, la « sirène noire », et essaye d'aborder\* leurs bateaux. Les matelots mettent toutes voiles dehors. Soudain, un vent marin se lève. Les voiles se tendent et le bateau file à toute allure. Ouf ! Ils ont réussi au dernier moment à se débarrasser du pirate.



## Contenu

- 1 plateau de jeu en quatre parties
- 1 soufflet
- 1 bateau noir de pirate
- 4 bateaux de couleurs différentes
- 36 pièces d'or
- 1 dé blanc « drapeaux »
- 1 dé « vent »
- 4 petits sacs de couleurs différentes
- 1 règle du jeu

\* Dans le jargon des pirates, « aborder » signifie prendre un bateau. Autrefois, les pirates faisaient avancer leur bateau le long d'un autre bateau. Ils avaient des crochets d'abordage spéciaux dont ils se servaient pour approcher leur bateau de l'autre. Une fois à bord du bateau ennemi, ils le pillaient.

*récupérer le plus de pièces d'or*

*préparer le plateau de jeu*

*une pièce d'or sur chaque île aux trésors*

*bateau noir dans une baie de pirate*

*bateaux sur le plateau de jeu*

## But du jeu

Quel navigateur va pouvoir récupérer le plus grand nombre de pièces d'or en sachant faire bon usage des coups de vent ?

## Préparatifs

Assembler le plateau de jeu, le poser au milieu de la table et observer ce qu'il y a dessus :



Le plateau de jeu montre la mer avec différentes îles. Six des îles ont un port (= îles aux trésors). Sur chaque île aux trésors, on voit un drapeau de couleur. Poser une pièce d'or sur chaque île aux trésors.

Sur une des îles, on voit un drapeau de pirate : c'est l'île du pirate. Poser le bateau noir dans la baie de cette île.

Chaque joueur prend un petit sac et un bateau d'une couleur. Poser le bateau sur le bateau de la couleur correspondante illustré au milieu du plateau de jeu.

Poser les pièces d'or restantes, le soufflet et les deux dés à côté du plateau de jeu.

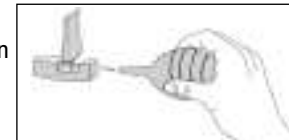
## Comment le vent fait avancer les voiliers ?

En mer, il y a presque toujours un fort vent. Les grandes voiles se gonflent avec la force du vent, ce qui permet de faire avancer le voilier. En te servant du soufflet, tu vas aussi pouvoir faire un grand coup de vent pour déplacer les bateaux.

Avant de commencer la partie, essaye plusieurs fois de faire fonctionner le soufflet :

- Prends le soufflet et tiens-le de manière à ce que la pointe de l'embout soit dirigée vers la partie inférieure de la voile ou du bateau.

- Appuie sur le soufflet: l'air est propulsé à l'extérieur par l'embout. Tu as provoqué un coup de vent ! Essaie de faire avancer le bateau au moyen du coup de vent.



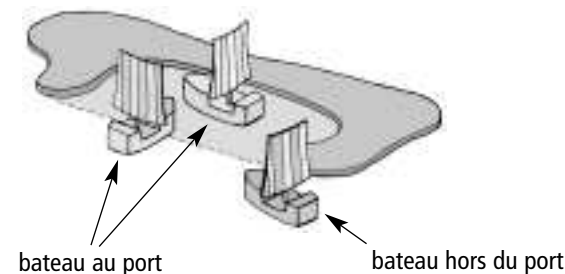
**Attention :** tu ne dois ni toucher ni pousser le bateau avec la pointe de l'embout. Essaie de ne pas renverser le bateau en soufflant dessus.

- Pendant le jeu, tu as le droit d'appuyer trois ou quatre fois sur le soufflet, selon l'indication du dé. Ton rôle est de faire avancer le bateau au moyen de coups de vent bien précis.

1. Essaie d'abord de faire avancer le bateau sur un grand parcours.
2. Ensuite, essaie de le faire aller dans un port.

- Quand un navigateur arrive au port (= partie plus claire) d'une île aux trésors, il peut récupérer de précieuses pièces d'or.

**N.B.:** le bateau est arrivé au port quand il touche la partie de couleur correspondante claire ou quand il y est complètement rentré.



## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui aura été en dernier sur un bateau commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant les deux dés.

Exécute d'abord les instructions qui correspondent au dé « drapeaux » et ensuite celles correspondant au dé « vent ».

### Le dé « drapeaux »

Il indique sur quelle(s) île(s) tu as le droit de poser une pièce d'or. Les drapeaux du dé correspondent aux drapeaux dessinés sur les îles.

*lancer les deux dés*

*dé aux drapeaux*



poser une pièce d'or  
sur l'île aux trésors



poser deux pièces  
d'or sur les îles aux  
trésors

dé du vent



avancer son bateau  
au moyen du soufflet,  
arrivée au port libre  
= récupérer des  
pièces d'or



avancer le bateau de  
pirate noir à l'aide du  
soufflet

## Combien de drapeaux y-a-t-il sur le dé ?

### • Un drapeau ?

Pose une pièce d'or, que tu pioches dans la réserve, sur l'île aux trésors de la couleur correspondant au drapeau du dé.

**Attention :** on n'a le droit de poser une nouvelle pièce d'or seulement s'il n'y a pas de bateau (bateau de couleur ou bateau de pirate) dans le port de l'île correspondante.

S'il y a un bateau sur cette île, on pose la pièce d'or sur n'importe quelle autre île sur laquelle il n'y a pas non plus de bateau !  
Il peut y avoir n'importe quel nombre de pièces d'or sur une île.

### • Deux drapeaux ?

Pose une pièce d'or, que tu pioches dans la réserve, sur les deux îles correspondantes.

Ici aussi, il ne doit pas y avoir de bateau dans le port de ces îles.

**N.B. :**

- Pendant un tour, tu n'as pas le droit de poser deux pièces d'or sur la même île.
- Quand il n'y aura plus qu'une seule pièce d'or dans la réserve, tu auras le droit de choisir l'île sur laquelle tu poseras la pièce.

## Le dé « vent »

Il indique quel bateau tu as le droit de faire avancer avec le soufflet. Il indique également combien de fois tu as le droit d'appuyer sur le soufflet, donc combien de coups de vent tu peux provoquer pour faire avancer le bateau.

## Sur quels symboles le dé est-il tombé ?

### • Le bateau et un chiffre ?

A l'aide du soufflet, essaye de faire avancer ton bateau dans le port d'une île sur laquelle il y a des pièces d'or. Tu appuies sur le soufflet autant de fois que le nombre indiqué par le dé.

#### → Ton bateau arrive dans un port ?

Si ton bateau est le seul à se trouver dans le port, tu prends toutes les pièces d'or posées sur cette île. Mets les pièces d'or dans ton sac.

Si tu as encore le droit d'appuyer sur le soufflet, continue en essayant d'amener ton bateau dans un autre port.

### • Le pirate et le chiffre trois ?

Maintenant, tu es Salvatore le pirate et tu as le droit d'appuyer trois fois sur le soufflet. Essaie de faire avancer le bateau du pirate pour l'amener dans le port d'une île, sur laquelle il y a des pièces d'or, ou de manière à ce qu'il touche le bateau d'un autre joueur.

arrivée au port libre  
= récupérer les  
pièces d'or

autre bateau touché  
= accoster le bateau

pillage par les  
pirates : parier trois  
pièces d'or

après le pillage,  
mettre le bateau de  
pirate dans la baie  
du pirate

## → Est-ce que « la Sirène noire » arrive dans un port ?

Si le bateau du pirate est le seul bateau qui se trouve dans ce port, tu prends toutes les pièces d'or qui se trouvent sur l'île. Mets les pièces d'or dans ton sac.

Si tu as encore le droit d'appuyer sur le soufflet, tu essayes de faire encore avancer le bateau de pirate.

## → Est-ce que « la Sirène noire » effleure ou touche un autre bateau ?

Si tu as effleuré ou touché un autre bateau avec le bateau du pirate, c'est l'abordage par le pirate.

Tu accostes le bateau de ce joueur et essaies de lui prendre des pièces d'or.

Si tu effleures ou touches ton bateau, il ne se passe rien.

## Le pillage par le pirate :

Le joueur dont le bateau a été abordé prend trois pièces d'or dans son sac et les répartit dans ses mains en fermant les poings. S'il a moins de trois pièces d'or dans son sac, il cache seulement celles qu'il a. On a le droit d'avoir une main vide et les trois pièces dans l'autre main. Ensuite, il met ses poings sur la table.

Tu indiques une main et prends les pièces d'or qui y sont cachées. Si le joueur a d'autres pièces d'or dans l'autre main, il les montre et les remet dans son sac.

Après le pillage, « la Sirène noire » disparaît dans l'épais brouillard. Remets le bateau du pirate dans la baie de l'île du pirate.

Si tu as encore le droit d'appuyer sur le soufflet, tu essaies de faire ressortir le bateau du pirate de la baie en soufflant dessus.

## Règles supplémentaires :

- Quand le dé tombe sur le pirate, tu es obligé de déplacer le bateau du pirate. Si, par inattention, tu fais avancer ton propre bateau dans un port libre, tu ne prends pas de pièce(s) d'or !
- Tu as aussi le droit d'accoster un bateau même s'il se trouve dans un port.
- Quand tu es le pirate, tu n'as le droit d'accoster un autre bateau qu'une seule fois pendant ton tour.
- Il peut arriver que tu déplaces un autre bateau sans le vouloir. Dans ce cas-là, il ne se passe rien.
- Si un bateau se renverse, s'il vient s'échouer complètement ou seulement un petit peu sur une île ou s'il sort même du plateau de jeu pendant que tu es en train de souffler dessus, tu remets alors le bateau

sur le bateau de couleur correspondante illustré au milieu du plateau de jeu ou alors dans la baie du pirate. Ton tour s'arrête là.

- Si ton bateau est amené dans un port par un autre joueur et si ton bateau s'y trouve tout seul, c'est toi qui prends toutes les pièces d'or qui se trouvent sur cette île.
- Personne n'est obligé de dire combien de pièces d'or il a dans son sac.
- Quand toutes les pièces d'or de la réserve ont été distribuées, on met le dé « drapeaux » de côté : on ne joue plus qu'avec le dé « vent ».
- Si des pièces d'or posées sur une île tombent dans l'eau quand tu appuies sur le soufflet, tu les remets sur cette île.

*joueur suivant*

Après avoir joué, tu donnes les dés au joueur suivant et la partie continue comme décrit ci-dessus.

## Fin de la partie

La partie est finie quand toutes les pièces d'or réparties sur le plateau de jeu sont récupérées et qu'il n'y a plus de pièces d'or dans la réserve. Chaque joueur sort ses pièces de son sac et les compte. Celui qui aura le plus de pièces d'or gagne cette divertissante aventure de pirate. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

*toutes les pièces d'or  
récupérées = fin de  
la partie,  
le plus de pièces d'or  
= gagnant*

## Comment jouer quand ...

Voici quelques explications pour les situations qui arrivent quelques fois au cours du jeu :

- **En appuyant sur le soufflet, tu as emmené deux bateaux en même temps dans le même port :**  
Dans ce cas, aucun des bateaux ne récupère de pièces d'or. Si tu as encore le droit d'appuyer sur le soufflet, tu peux essayer de faire ressortir les deux bateaux du port et ensuite de faire rentrer seulement ton bateau dans le port.
- **En déplaçant le bateau de pirate, tu effleures ou touches plusieurs bateaux en même temps :**  
Choisis un joueur à qui tu voudrais prendre des pièces d'or. L'autre joueur a eu chaud !
- **Tu déplaces le bateau de pirate, tu te retrouves après tout seul dans un port et tu as en même temps effleuré ou touché un autre bateau :**  
Tu prends toutes les pièces d'or qui se trouvent sur cette île. Ensuite, tu as le droit de piller le joueur. Après cela, remets le bateau du pirate dans la baie de l'île du pirate.
- **Le dé blanc « drapeaux » est tombé sur deux drapeaux et cinq ports sont occupés par des bateaux :**  
Tu ne peux poser qu'une seule pièce d'or dans le dernier port libre. Tu ne peux pas déposer la deuxième pièce d'or. Elle reste dans la réserve.

# De zwarte piraat

Een piratensterk behendigheidsspel  
voor 2 - 4 zeebonken van 5 - 99 jaar.

**Spelidee:** Guido Hoffmann  
**Illustraties:** Guido Hoffmann  
**Speelduur:** ca. 15 - 20 minuten



De ruige zeebonken zeilen van het ene schateiland naar het andere. Maar de zwarte piraat Salvatore Zeeduiwel zit hen op de hielen om hun schatten buit te maken. Met zijn schip, de „Zwarte Zwaan“, komt hij steeds dichterbij en probeert om de andere schepen te enteren\*. De zeevaarders zetten alle zeilen bij. Plotseling voelen ze hoe een flinke windstoot om hun oren blaast. De zeilen staan strak en het schip vliegt over het water. Op het laatste moment zijn ze er in geslaagd om aan Salvatore Zeeduiwel te ontsnappen.

## Spelinhoud:

- 1 vierdelig speelbord
- 1 blaasbalg
- 1 zwart piratenschip
- 4 gekleurde schepen
- 36 goudstukken
- 1 witte vlaggendobbelsteen
- 1 ongekleurde dobbelsteen
- 4 gekleurde zakjes
- spelregels

\* In het piratentaal betekent enteren „een schip veroveren“. De piraten zeilden vroeger hun schepen langszij een ander schip. Ze hadden speciale enterhaken waarmee ze hun piratenschip naar het andere toe trokken. Daarna sprongen ze naar het andere schip om het leeg te roven.

de meeste goud-  
stukken verzamelen

speelbord  
klaarleggen

een goudstuk op  
ieder schateiland

zwart piratenschip in  
de piratenbaai

schip op het  
speelbord

## Doel van het spel

Welke zeevaarder verzamelt behendig met hulp van krachtige windvlagen, de meeste goudstukken?

## Spelvoorbereiding

Zet het speelbord in elkaar, leg het in het midden van de tafel en bekijk het:



Op het speelbord staan een zee en verschillende eilanden afgebeeld. Zes eilanden hebben een haven: dat zijn de schateilanden. Op ieder schateiland is een gekleurde vlag te zien. Leg op elk schateiland een goudstuk.

Op één eiland staat een piratenvlag afgebeeld: dit is het pirateneiland. Zet het zwarte piratenschip in de baai van het pirateneiland.

Iedere speler neemt een zakje en een schip met dezelfde kleur. Het schip wordt op de afbeelding met dezelfde kleur in het midden van het speelbord gezet.

De overige goudstukken, de blaasbalg en de beide dobbelstenen worden naast het speelbord gelegd.

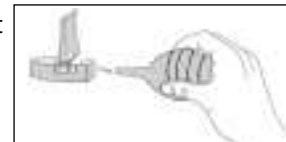
## Hoe een windstoot de zeilschepen in beweging zet

Op zee waait meestal een stevige wind. Zeilschepen varen op windkracht: de grote zeilen vangen de wind op waardoor de zeilschepen vooruit worden geblazen. Met behulp van de blaasbalg kan je zelf krachtige windstoten veroorzaken en de schepen in beweging zetten.

Probeer de blaasbalg eerst 'ns een paar keer uit, alvorens met het spel te beginnen:

- Pak de blaasbalg en houd hem zodanig vast dat de tuit naar de onderkant van het zeil of het schip wijst.

- Druk de blaasbalg samen: de lucht stroomt via de tuit naar buiten. Je hebt een windstoot veroorzaakt! Probeer om het schip met een windstoot te verplaatsen.



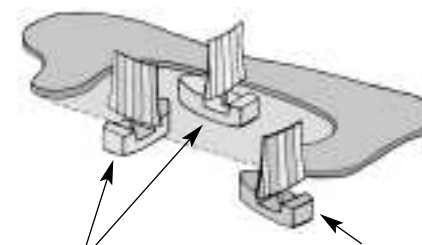
**Opgelet:** Het schip mag niet met de tuit van de blaasbalg worden verschoven of aangeraakt. Probeer te voorkomen dat het schip door de windstoot omvalt.

- Tijdens het spel mag de blaasbalg per beurt, al naargelang het resultaat van de dobbelsteen, drie of vier keer worden samengedrukt. Het is de bedoeling om het schip met zo gericht mogelijke windstoten vooruit te blazen.

1. Probeer eerst om het schip met een windstoot zo ver mogelijk vooruit te blazen.
2. Probeer vervolgens om het schip naar een haven te blazen.

- Als een zeevaarder in het havengebied (= lichter gekleurd gebied) van een schateiland komt, kan hij waardevolle goudstukken verzamelen.

**Belangrijk:** Het schip komt pas in de haven aan als dit het met een lichtere kleur aangegeven havengebied aanraakt, of zich er helemaal in bevindt.



schip in de haven

schip niet in haven

met beide dobbel-  
stenen gooien

vlaggendobbelsteen

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

De speler die als laatste op een schip heeft meegevaren, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met de twee dobbelstenen.

Er moet altijd eerst volgens de witte vlaggendobbelsteen en daarna volgens de ongekleurde winddobbelsteen worden gezet.

### De vlaggendobbelsteen

De vlaggendobbelsteen geeft aan op welk(e) schateiland(en) je een goudstuk mag leggen. De gekleurde vlaggen op de dobbelsteen hebben dezelfde kleur als de vlaggen van de schateilanden.



een goudstuk op  
schateiland leggen



twee goudstukken  
op schateilanden  
leggen

winddobbelsteen



eigen schip met  
blaasbalg bewegen

vrije haven bereikt  
= goudstukken  
verzamelen



zwart piratenschip  
met blaasbalg  
bewegen

## Hoeveel vlaggen geeft de vlaggendobbelsteen aan?

### • Eén vlag?

Leg een goudstuk uit de voorraad op het schateiland in de gegooide kleur.

**Opgelet:** Er mag alleen een nieuw goudstuk worden neergelegd als er nog geen enkel schip (gekleurd schip of zwart piratenschip) in de haven van het betreffende schateiland ligt.

Als er al een schip ligt, moet het goudstuk op een ander schateiland naar keuze worden gelegd. Hier mag natuurlijk ook geen schip in de haven liggen!

Op ieder schateiland mag een onbeperkt aantal goudstukken liggen.

### • Twee vlaggen?

Leg op ieder bijpassend schateiland één goudstuk uit de voorraad. Ook hier geldt: er mag geen schip in de haven van het/de schateiland(en) liggen.

#### **Belangrijk:**

→ Een speler mag tijdens zijn beurt nooit twee goudstukken op hetzelfde schateiland leggen.

→ Als er aan het eind van het spel nog maar één goudstuk in voorraad is, mag je kiezen op welk van de twee schateilanden je het legt.

## De winddobbelsteen

De winddobbelsteen geeft aan welk schip je m.b.v. de blaasbalg vooruit mag bewegen. Bovendien geeft hij aan hoe vaak je de blaasbalg mag samendrukken - dus hoeveel windstoten je mag veroorzaken om het schip te bewegen.

## Wat geeft de winddobbelsteen aan?

### • Het schip en een getal?

Probeer je eigen schip met behulp van de blaasbalg, naar de haven van een schateiland te blazen waarop goudstukken liggen. Je mag de blaasbalg net zo vaak samendrukken als het getal aangeeft.

#### → Bereikt je eigen schip een haven?

Alleen als je schip zich als enige in deze haven bevindt, mag je alle goudstukken pakken die op dit schateiland liggen. Doe de goudstukken in je zakje.

Als je nog blaasbeurten over hebt, mag je je schip verder proberen te blazen om een andere haven te bereiken.

### • De piraat en het cijfer drie?

Nu ben je de zwarte piraat en mag je de blaasbalg drie keer samendrukken. Probeer om het zwarte piratenschip naar een haven van een schateiland, waar goudstukken liggen, te blazen of tegen een schip van een medespeler te blazen.

*vrije haven bereikt =  
goudstukken  
verzamelen*

*ander schip  
aangeraakt =  
schip enteren*

*piraten-plundertocht:  
om drie goudstukken  
spelen*

*zwart piratenschip na  
plundertocht in  
piratenbaai zetten*

## → Bereikt het zwarte piratenschip een haven?

Alleen als het zwarte piratenschip zich als enige in deze haven bevindt, mag je alle goudstukken pakken die op het schateiland liggen. Doe de goudstukken in je zakje.

Als je nog blaasbeurten over hebt, mag je het piratenschip vervolgens verder blazen.

## → Komt het zwarte piratenschip tegen een ander schip te liggen?

Heb je met het zwarte piratenschip een ander schip aangeraakt, dan gaan de piraten nu op plundertocht:

Je entert het schip van deze medespeler en probeert om zijn goudstukken buit te maken.

Als je je eigen schip aanraakt, gebeurt er niets.

## Piraten op plundertocht:

Je medespeler haalt drie goudstukken uit zijn zakje en verdeelt ze ongezien over zijn beide vuisten. Als hij minder dan drie goudstukken in zijn zakje heeft, verstopt hij slechts deze. Het is toegestaan om een van de vuisten leeg te laten en de drie munten in de andere te doen. Daarna legt hij zijn twee vuisten op de tafel.

Je raakt een vuist aan en krijgt alle goudstukken die hierin verstopt zitten. Doe ze in je zakje. Als de andere speler nog goudstukken in zijn andere vuist heeft, laat hij ze zien en doet ze daarna in zijn zakje terug.

Na de piratenplundertocht verdwijnt het zwarte piratenschip in de dichte mist. Zet het piratenschip in de piratenbaai terug.

Als je nog blaasbeurten over hebt, mag je het piratenschip weer uit de piratenbaai blazen.

## Verdere regels:

- Als je de piraat hebt gegooid, moet je het piratenschip bewegen. Als je hierbij per ongeluk je eigen schip in een vrije haven blaast, krijg je geen goudstukken!
- Je mag ook een schip enteren dat in een haven ligt.
- Je mag als piraat een vreemd schip in dezelfde beurt slechts één keer enteren.
- Het kan gebeuren dat je per ongeluk een vreemd schip beweegt. Dan gebeurt er niets.
- Als een van de schepen tijdens je blaasbeurt omrolt, geheel of gedeeltelijk op een eiland strandt of zelfs van het speelbord valt, wordt het schip in het midden van het speelbord op het schip met dezelfde kleur gezet of in de baai van het pirateneiland gezet. Je beurt is nu voorbij.



- Als je schip door een medespeler in een haven geblazen wordt waar geen ander schip ligt, krijg je alle goudstukken die op dit schateiland liggen.
- Niemand moet laten merken hoeveel goudstukken hij in zijn zakje heeft.
- Als alle goudstukken uit de voorraad over de schateilanden zijn verdeeld, wordt de vlaggendobbelsteen opzij gelegd: er wordt vanaf nu alleen met de winddobbelsteen gegooid.
- Als je per ongeluk goudstukken van een schateiland in het water blaast, leg je ze op het schateiland terug.

*volgende speler*

Na je beurt geef je de dobbelsteen aan de volgende speler en gaat het spel zoals beschreven verder.

## Einde van het spel

Het spel is voorbij, als alle goudstukken van het speelbord zijn veroverd en er geen goudstukken meer in de voorraad liggen. Iedere speler haalt zijn goudstukken uit zijn zakje en telt ze. Wie de meeste goudstukken heeft, wint dit piratensterke avontuur. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

*alle goudstukken  
verzameld =  
einde v/h spel,  
de meeste goud-  
stukken = winnaar*

## Wat gebeurt er als ... ?

Hier zijn de antwoorden te vinden op spelsituaties die slechts zelden tijdens het spel voor zullen komen:

- **Heb je per ongeluk twee schepen tegelijk in dezelfde haven geblazen?**  
In dit geval krijgt geen van de schepen goudstukken. Als je nog blaasbeurten over hebt, kan je proberen om beide schepen weer uit de haven te blazen en daarna alleen je eigen schip naar de haven te bewegen.
- **Je beweegt het piratenschip en raakt meerdere schepen tegelijk aan?**  
Kies een van de eigenaars uit die je graag wat goudstukken afhandig wilt maken. De andere speler komt er met de schrik vanaf!
- **Je beweegt het piratenschip, staat na de blaasbeurt als enige in een haven en raakt tegelijk een ander schip aan?**  
Nu krijg je eerst alle goudstukken die op het schateiland liggen. Vervolgens mag je op piratenplundertocht gaan. Zet daarna het zwarte piratenschip op de piratenbaai.
- **Je hebt met de witte vlaggendobbelsteen twee vlaggen gegooid en in vijf havens ligt een schip?**  
Nu kan je slechts één goudstuk in de laatste vrije haven leggen. Het tweede goudstuk kan je helaas niet verdelen. Het blijft bij de voorraad liggen.

# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*



*Kinderschmuck*

*Children's jewelry*

*Bijoux d'enfants*

*Kindersieraden*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*

*Kinderkamers*



 **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 spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.



Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • [www.haba.de](http://www.haba.de)