

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



Rechen-Piraten
Das Kartenspiel

Number Pirates
The card game

**Les pirates
mathématiciens**
Le jeu de cartes

Rekenpiraten
Het kaartspel

**Piratas
aritméticos**
El juego de cartas

I pirati del conto
Il gioco di carte

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2009

Habermaab-Spiel Nr. 4715

Rechen-Piraten • Das Kartenspiel



Ein piratenstarkes Kartenspiel für 2 - 4 Rechen-Piraten von 6 - 99 Jahren.

Spielidee: Wolfgang Dirscherl
Illustration: Guido Hoffmann
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Die wilden Rechen-Piraten sind wieder auf Schatzsuche: Käpt'n Mathematikus und Lora, sein Papagei, steuern das Piratenschiff durch die sieben Weltmeere. „Schatzinsel steuerbord in Siiiiicht!“, krächzt Lora plötzlich. Sofort stürmen alle Piraten voller Vorfreude auf das nächste Abenteuer von Bord. Welchen Rechenschatz werden sie wohl heute finden?



Spielinhalt

- 4 Piratenkarten
- 52 Rechenkarten
- 1 gelber Rechenwürfel (mit Plus und Minus)
- 1 naturfarbener Rechenwürfel (mit Plus, Minus, Mal und Geteilt)
- 1 Spielanleitung

4 Piratenkarten



52 Rechenkarten





Spielidee

Alle Spieler rechnen gleichzeitig. Auf jeder Rechenkarte sind vier Rechenaufgaben zu sehen - aber nur eine der vier Aufgaben kann mit dem gewürfelten Rechenzeichen gelöst werden. Jeder versucht möglichst schnell die Aufgabe zu lösen, denn der schnellste Rechner erhält eine Rechenkarte als Belohnung. Das Ziel des Spiels ist es, als Erster fünf Rechenkarten vor sich liegen zu haben.

Spielvorbereitung

Mischt und stapelt die Rechenkarten in der Tischmitte. Legt die vier Piratenkarten einzeln in die Tischmitte. Achtet darauf, dass zwischen den vier Piratenkarten etwas Abstand ist und jeder sie gut erreichen kann.

Einigt euch vor Spielbeginn auf einen Rechenwürfel und haltet ihn bereit:

- Mit dem gelben Würfel rechnet ihr entweder Plus oder Minus.
- Mit dem naturfarbenen Würfel könnt ihr alle vier Grundrechenarten (Plus, Minus, Mal und Geteilt) rechnen.

Legt den anderen Rechenwürfel zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Der mutigste Pirat beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler. Du würfelst den Rechenwürfel. Anschließend deckst du die oberste Rechenkarte vom Stapel auf und legst sie für alle gut sichtbar in die Tischmitte.

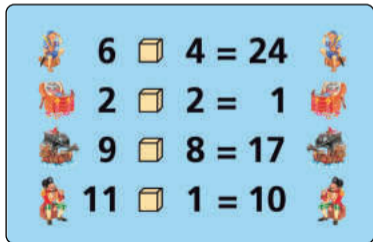
Jetzt gilt es für alle Spieler flink zu sein, denn alle spielen gleichzeitig!

Jeder Spieler rechnet im Kopf die vier Aufgaben mit dem gewürfelten Rechenzeichen und versucht so möglichst schnell die richtige Rechnung zu finden. Neben jeder Aufgabe ist eine Abbildung zu sehen. Diese Abbildungen seht ihr auch auf den vier Piratenkarten. Hat ein Spieler die richtige Rechnung gefunden, deckt er die entsprechende Piratenkarte schnell mit einer Hand ab.



Beispiel:

Der Rechenwürfel zeigt das Rechenzeichen „Plus“ für die Addition. Die Rechnung „ $9 + 8 = 17$ “ ist die gesuchte Aufgabe dieser Rechenkarte. Das heißt, die Piratenkarte mit dem Piratenschiff wird gesucht!



Hat der Spieler die richtige Piratenkarte abgedeckt?

- **Ja?**

Piratenstark gerechnet! Zur Belohnung darfst du die Rechenkarte nehmen und vor dich legen.

- **Nein?**

Piratenpech! Du hast falsch gerechnet und musst zur Strafe eine bereits gewonnene Rechenkarte abgeben und in die Schachtel zurücklegen. Hast du noch keine Rechenkarte vor dir liegen, kannst du natürlich auch keine abgeben!

Deine Mitspieler suchen weiter nach der richtigen Piratenkarte. Hat kein Spieler die richtige Piratenkarte mit seiner Hand abgedeckt, kommt die aufgedeckte Rechenkarte in die Schachtel zurück.

Anschließend würfelt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn und deckt eine neue Rechenkarte auf.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler fünf Rechenkarten vor sich liegen hat und damit das Spiel gewinnt.

Habermaab game nr. 4715

Number Pirates • The Card game



ENGLISH

A pirate-worthy game of cards for 2 - 4 number pirates ages 6 - 99.

Author: Wolfgang Dirscherl
Illustrations: Guido Hoffmann
Length of the game: approx. 10 minutes

The wild number pirates are once again hunting for treasure: captain Mathematikus and Lora his parrot sail across the seven seas. Suddenly Lora caws "Treasure island starboard in siiiiiight!". At once all the pirates, in utter excitement, rush headlong into their next adventure. Which number treasure will they find today?

Contents

- 4 pirate cards
- 52 problem cards
- 1 yellow arithmetic die (showing plus and minus)
- 1 natural colored arithmetic die (showing the symbols plus, minus, multiplication, division)
- Set of game instructions

4 pirate cards



52 problem cards





Game Idea

The players calculate simultaneously. Each problem card shows four operations - but just one of them can be solved using the arithmetic symbol appearing on the die. Each player tries to solve the operation as quickly as possible in order to earn the problem card as a reward. The aim of the game is to be the first to collect five problem cards.

Preparation of the Game

Shuffle and pile the problem cards in the center of the table. Spread the four pirate cards in the center of the table. Make sure there is sufficient distance between them and that they are within easy reach for everybody.

Before starting to play, agree on one of the dice and keep it ready.

- The yellow die is used to calculate Plus and Minus.
- The natural colored die allows you to do the four basic arithmetic operations (plus, minus, multiplication, division)

Return the other die into the box.

How to Play

The bravest pirate starts. If you cannot agree the oldest player starts and rolls the die. Then he uncovers the top problem card from the pile and places it in the center of the table where everyone can see it clearly.













Quickly! All players are playing at the same time so you must think fast!

Mentally each player calculates the four operations using the arithmetic sign shown on the die. Next to each operation there is a little picture. These pictures are also shown on the four pirate cards. The player who has found the matching operation puts his hand on the corresponding pirate card.

Example:

The “plus” sign appears on the arithmetic die. So the operation $9+8=17$ is the one searched for and, consequently, the pirate card showing the pirate ship is the right card.



	6		4 = 24	
	2		2 = 1	
	9		8 = 17	
	11		1 = 10	



Did the player cover the correct pirate card?

- **Yes?**

Well calculated! As a reward you take the problem card and place it in front of you.

- **No?**

Pirate's bad luck! Your operation was wrong and you have to return one of the problem cards you already collected to the game box, that is if you have any.

The other players go on searching for the right pirate card.

If no player gets the right result, the problem card is returned to the game box.

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction to uncover a problem card.

End of the Game

The game ends as soon as a player has five problem cards thus winning the game.

Jeu Habermas n° 4715

Les pirates mathématiciens

● Le jeu de cartes

Un jeu de cartes pour 2 à 4 pirates « forts en maths » de 6 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Dirscherl
Illustration : Guido Hoffmann
Durée de la partie : env. 10 minutes

Les pirates mathématiciens sont de nouveau à la recherche de trésors. Le capitaine Mathématicus et son perroquet Lora naviguent sur les mers en scrutant les environs. Soudain, on entend Lora jacasser : « île aux trésors à bâbord ! ». Sans attendre, les pirates se dirigent vers l'île et y débarquent, impatients de vivre une nouvelle aventure. Quel trésor vont-ils récupérer cette fois-ci après avoir fait quelques exercices de calcul ?

Contenu du jeu

- 4 cartes de pirate
- 52 cartes de calcul
- 1 dé de calcul jaune (avec les signes + et -)
- 1 dé de calcul (avec les signes +, -, ;, :)
- 1 règle du jeu

4 cartes de pirate



52 cartes de calcul





Idée

Tous les joueurs calculent en même temps. Sur chaque carte de calcul, figurent quatre opérations de calcul, mais une seule donne la solution recherchée en utilisant le signe de calcul du dé. Chacun essaye de trouver la solution la plus vite possible pour pouvoir récupérer la carte de calcul. Le but du jeu est de récupérer en premier cinq cartes de calcul.

Préparatifs

Mélanger, puis empiler les cartes de calcul au milieu de la table. Poser les quatre cartes de pirate au milieu de la table en laissant suffisamment d'espace entre elles pour qu'elles soient bien accessibles à tous les joueurs.

Choisir un des deux dés avant de commencer la partie et le mettre de côté.

- Avec le dé jaune, il faut faire des additions ou des soustractions.
- Avec le dé naturel, on peut faire des additions, des soustractions, des multiplications et des divisions.

Remettre l'autre dé dans la boîte.

Déroulement de la partie

Le pirate le plus courageux commence la partie. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. Il lance le dé, retourne ensuite la carte de calcul posée en haut de la pile et la pose au milieu de la table pour que tous les joueurs la voie bien.

Maintenant, il faut vite faire le calcul car vous jouez tous en même temps !













Chaque joueur fait de tête les quatre exercices avec le signe indiqué sur le dé et essaye de trouver la solution le plus vite possible. À côté de chaque opération, on voit une illustration que l'on retrouve sur les cartes de pirate. Quand un joueur a trouvé la solution, il met vite une main sur la carte de pirate correspondante.

Exemple :

Le dé est tombé sur le +.

L'opération « $9 + 8 = 17$ » est la solution qu'il faut trouver sur cette carte. La carte de pirate montrant le bateau de pirate est donc la bonne carte !



	6		4 = 24	
	2		2 = 1	
	9		8 = 17	
	11		1 = 10	



Le joueur a mis sa main sur la bonne carte de pirate ?

- **Oui ?**

Super bien calculé ! Le joueur prend la carte de calcul en récompense et la pose devant lui.

- **Non ?**

Pas de chance ! Le joueur a mal calculé et doit remettre une de ses cartes de calcul dans la boîte, à condition bien sûr qu'il en ait déjà devant lui.

Les autres joueurs continuent de chercher la bonne carte de pirate. Si aucun des joueurs ne trouve la solution, la carte de pirate est remise dans la boîte.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé et retourner une carte de calcul.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré cinq cartes de calcul : c'est lui le gagnant de la partie.

Habermaaf-spiel Nr. 4715

Rekenpiraten • Het kaartspel



Een piratensterk kaartspel voor 2 - 4 rekenpiraten van 6 - 99 jaar.

Spelidee: Wolfgang Dirscherl
Illustraties: Guido Hoffmann
Speelduur: ca. 10 minuten

De woeste rekenpiraten zijn weer op jacht naar schatten. Kapitein Mathematicus en Lora, zijn papegaai, sturen het piratenschip over de zeven wereldzeeën. „Schateiland in zicht aan stuurboord!“, krast Lora opeens. Belust op avontuur stormen de piraten onmiddellijk van boord. Welke rekenschat zullen ze vandaag vinden?



Spelinhoud

- 4 piratenkaarten
- 52 rekenkaarten
- 1 gele rekendobbelsteen (met plus en min)
- 1 ongekleurde rekendobbelsteen (met de tekens plus, min, keer en gedeeld door)
- spelregels

4 piratenkaarten



52 rekenkaarten



Spelidee

Alle spelers rekenen tegelijk. Op iedere rekenkaart staan vier rekensommen afgebeeld, maar slechts één van de vier sommen kan met het gegooide rekenkundig teken worden opgelost. Iedereen probeert zo snel mogelijk de juiste oplossing te berekenen en als beloning de rekenkaart te krijgen. Het doel van het spel is om als eerste vijf rekenkaarten voor zich te hebben liggen.

Spelvoorbereiding

Schud de rekenkaarten en leg ze op een verdekte stapel in het midden van de tafel. Leg de vier piratenkaarten afzonderlijk in het midden van de tafel. Let erop dat ze op enige afstand van elkaar liggen en dat iedereen er gemakkelijk bij kan. Bepaal gezamenlijk vóór het spel met welke dobbelsteen jullie gaan spelen en leg hem klaar:

- Met de gele dobbelsteen moeten jullie optellen of aftrekken.
- Met de ongekleurde dobbelsteen kunnen jullie alle vier de hoofdbewerkingen (optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen) toepassen.

Leg de andere rekendobbelsteen terug in de doos.



Spelverloop

De dapperste piraat begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler. Jij gooit met de rekendobbelsteen. Vervolgens draai je de bovenste kaart van de stapel om en leg je hem voor iedereen goed zichtbaar in het midden van de tafel.

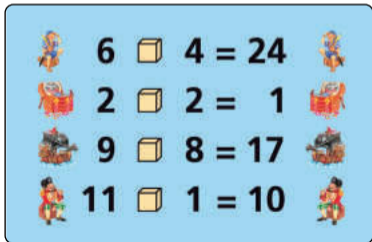
Nu moeten alle spelers snel rekenen, want iedereen speelt tegelijk!

Iedere speler rekt uit het hoofd de vier sommen met het gegooid rekenkundige teken uit en probeert zo snel mogelijk de juiste berekening te vinden. Naast iedere rekensom is een kleine afbeelding te zien. Deze tekeningen zijn ook op de vier piratenkaarten te zien. Als een speler de juiste berekening heeft gevonden, legt hij/zij snel een hand op de bijpassende piratenkaart.

Voorbeeld:

De rekendobbelsteen laat het rekenkundig teken „plus” voor het optellen zien. De berekening „9 + 8 = 17” is de gezochte rekensom van deze rekenkaart.

Dat wil zeggen dat de piratenkaart met het piratenschip de juiste kaart is!



Heeft de speler zijn/haar hand op de juiste piratenkaart gelegd?

- **Ja?**

Piratensterk gerekend! Als beloning mag je de rekenkaart pakken en voor je leggen.

- **Nee?**

Piratenpech! Je hebt fout gerekend en moet voor straf één van je eerder gewonnen rekenkaarten afstaan en in de doos leggen. Natuurlijk alleen als je al rekenkaarten voor je hebt liggen! Je medespelers zoeken verder naar de juiste piratenkaart. Als geen enkele speler zijn/haar hand op de juiste piratenkaart weet te leggen, gaat de omgedraaide rekenkaart terug in de doos.

Daarna is klokgewijs de volgende speler aan de beurt en draait hij/zij een nieuwe rekenkaart om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers vijf rekenkaarten voor zich heeft liggen en zo het spel wint.

Juego Habermäß núm. 4715

Piratas aritméticos • El juego de cartas



Un pirático juego de cartas para 2 - 4 pitagorines de 6 a 99 años.

Autor: Wolfgang Dirscherl
Ilustraciones: Guido Hoffmann
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Los terribles piratas pitagóricos vuelven de nuevo a la búsqueda del tesoro. El capitán Matemáticus y Lora, su loro, guían el timón de su barco pirata por los océanos del planeta. «¡Isla del tesoro a la vista, por estribooor!» grazna Lora de repente. Y en un abrir y cerrar de ojos los piratas desembarcan en la isla llenos de ilusión por la próxima aventura. ¿Qué tesoro matemático encontrarán hoy?



Contenido del juego

- 4 cartas de pirata
- 52 cartas de cálculo
- 1 dado amarillo (con los signos de sumar y restar)
- 1 dado de color natural (con los signos de sumar, restar, multiplicar y dividir)
- instrucciones del juego

4 cartas de pirata



52 cartas de cálculo



El juego

Los jugadores calculan a la vez. En cada carta de cálculo pueden verse cuatro operaciones matemáticas, pero sólo puede resolverse una de las cuatro, la que marca el signo que haya salido en el dado. Cada jugador intenta calcular la solución correcta lo más rápidamente posible para obtener esa carta de cálculo de premio. La meta del juego es ser el primero en reunir cinco cartas de cálculo.

Preparativos

Barajad y colocad las cartas de cálculo apiladas en un montón en el centro de la mesa. Poned las cuatro cartas de pirata separadas en el centro de la mesa. Procurad que haya algo de espacio entre ellas y que estén al alcance de todos.

Poneos de acuerdo antes de comenzar el juego qué dado de cálculo vais a utilizar y tenedlo preparado:

- Con el dado amarillo calculáis sumas y restas.
- Con el dado de color natural podéis realizar las cuatro operaciones matemáticas básicas (sumar, restar, multiplicar y dividir).

Devolved a la caja del juego el dado que no vayáis a utilizar.



Cómo se juega

Comienza la partida el jugador más valiente. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el jugador de más edad tirando el dado.

A continuación, descubre la primera carta del montón y la pone en el centro de la mesa de manera que esté a la vista de todos.













¡Todos los jugadores tenéis que calcular ahora con rapidez porque jugáis todos a la vez!

Cada jugador calcula mentalmente las cuatro operaciones con el signo que ha salido en el dado e intenta dar con el cálculo correcto lo más rápidamente posible. Junto a cada operación puede verse un dibujito. Estas imágenes son las que se ven también en las cartas de pirata. Cuando un jugador cree haber encontrado la solución correcta, debe tapar rápidamente con una mano la carta de pirata correspondiente.

Ejemplo:

El dado muestra el signo «más» de la operación de sumar. La operación « $9 + 8 = 17$ » es la solución buscada en esta carta de cálculo. Esto quiere decir que la carta que muestra el barco pirata es la carta correcta.



	6		4 = 24	
	2		2 = 1	
	9		8 = 17	
	11		1 = 10	



¿Has tapado el jugador la carta de pirata correcta?

- **¿Sí?**

¡Bravo por el cálculo, pitagorín! Te quedas esa carta de cálculo como premio y la pones delante de tuyo.

- **¿No?**

¡Se te ha roto la pata de palo, piratín! Has calculado mal y en pago a tu error tendrás que devolver a la caja una de las cartas que hayas ganado con anterioridad (siempre que tengas una, claro está).

Los demás jugadores siguen buscando la carta de pirata correcta.

Si ningún jugador logra tapar la carta de pirata correcta, se devuelve a la caja la carta de cálculo destapada.

A continuación tira el dado el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj y destapa otra carta de cálculo.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador reúne cinco cartas de cálculo convirtiéndose así en el ganador.

Gioco Habermas nr.4715

I pirati del conto • Il gioco di carte



Un piratesco gioco di carte per 2 - 4 pirati del conto da 6 a 99 anni.

Ideazione: Wolfgang Dirscherl
Illustrazioni: Guido Hoffmann
Durata del gioco: circa 10 minuti

I selvaggi pirati del conto sono di nuovo a caccia di tesori: Al timone della nave pirata Capitan Numerobix e il suo pappagallo Loreto guidano la ciurma attraverso gli oceani. "Isola del tesoro a dritta!", gracchia d'improvviso Loreto. I pirati si precipitano a terra eccitati all'idea del bottino che li aspetta: che tesoro matematico troveranno oggi?



Contenuto del gioco

- 4 carte dei pirati
- 52 carte di calcolo
- Dado di calcolo giallo (con segni + e -)
- Dado di calcolo color legno (con segni +, -, · e :)
- Istruzioni per giocare

4 carte dei pirati



52 carte di calcolo



Ideazione

Tutti calcolano contemporaneamente. Su ogni carta di calcolo ci sono quattro operazioni: solo una delle operazioni può essere risolta con il segno di calcolo uscito al lancio del dado. Tutti cercano di trovare la soluzione il più rapidamente possibile per ricevere in premio la carta di calcolo. Vince chi per primo raccoglie cinque carte di calcolo.

Preparativi del gioco

Mescolate le carte del calcolo e al centro del tavolo formate un mazzo. Mettete al centro del tavolo le quattro carte dei pirati distanziate tra loro e a portata di mano per ogni giocatore.

Prima di iniziare a giocare decidete quale dado usare:

- Con il dado giallo calcolate con il segno $+$ o $-$
- Con il dado color legno calcolate con le quattro operazioni fondamentali dell'aritmetica ($+$, $-$, \cdot e $:$)

Riponete nella scatola l'altro dado.



Svolgimento del gioco

Inizia il pirata più coraggioso. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più grande che tira il dado di calcolo, scopre la prima carta di calcolo e la mette al centro del tavolo ben visibile a tutti.













Adesso dovete calcolare veloci tutti quanti insieme!

Ognuno calcola mentalmente le quattro operazioni con il segno uscito sul dado, cercando di essere il primo a trovare il risultato giusto. Accanto alle operazioni c'è una piccola figura che appare anche sulle carte dei pirati. Quando un giocatore ha trovato la soluzione corretta, mette rapido la mano sulla corrispondente carta dei pirati.

Esempio:

Il dado di calcolo indica il segno „+“= addizione.
„9 + 8=17“ è l'operazione corretta su questa carta.
La carta dei pirati con la nave pirata è dunque la
carta giusta!



	6		4 = 24	
	2		2 = 1	
	9		8 = 17	
	11		1 = 10	



Il giocatore ha messo la mano sulla carta giusta?

- **Si?**

Un calcolatore provetto! In premio ricevi la carta di calcolo che metterai davanti a te.

- **No?**

Che pirasfortuna! Hai calcolato male e per punizione dovrai restituire una delle carte già vinte che rimetterai nella scatola - naturalmente solo in caso tu abbia già delle carte!

I tuoi compagni di gioco continuano a cercare la carta dei pirati giusta. Se nessuno mette la mano sulla carta giusta, la carta di calcolo verrà rimessa nella scatola.

Il turno passa poi al giocatore che segue in senso orario che scopre una nuova carta di calcolo.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena un giocatore raccoglie cinque carte di calcolo davanti a sé e vince il gioco.

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!

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

www.haba.de

Made in Germany