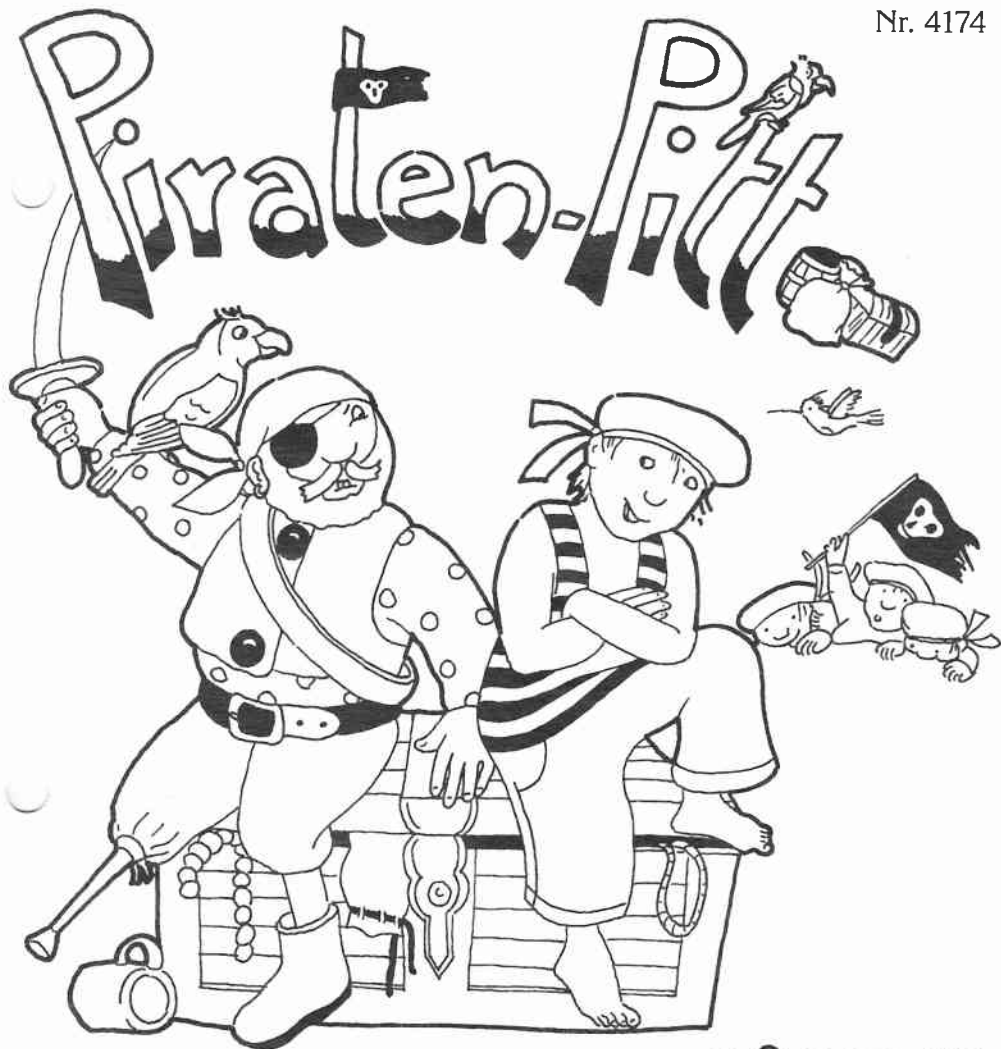


# Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4174



HABA®

# Pat le pirate

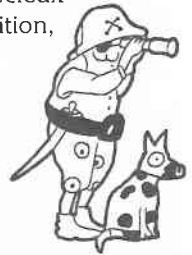
Un captivant jeu de mémoire, pour 2 à 4 joueurs dès 6 ans.

**Idée :** Wolfgang Kramer

**Illustration :** Renate Seelig

**Durée du jeu :** env. 15 - 20 minutes

Le dangereux pirate Pat a caché ses trésors sur une île déserte. Quatre courageux matelots se mettent en route pour aller les chercher et les ramener sur leur bateau. Seul celui qui a bonne mémoire pourra faire passer le coffre contenant le précieux butin devant le pirate Pat, qui fait soudain apparition, sans que celui-ci ne s'en aperçoive ...



## Contenu du jeu :

- 1 pirate Pat
- 4 matelots
- 4 coffres (avec chacun deux compartiments)
- 20 pierres précieuses = trésors (5 pierres d'une couleur)
- 1 plateau de jeu
- 1 dé (points et symboles du pirate)

**Règle résumée :**  
amener les trésors au bateau

## But du jeu :

Chaque matelot se dépêche d'aller aux cachettes pour y prendre les trésors de sa couleur et essaie de les ramener au bateau sans rencontrer d'obstacles.

## Attention :

**Les joueurs doivent inverser leur rôles au cours du jeu :**

- **Si le dé tombe sur les points**, les joueurs sont alors un matelot qui essaie de récupérer les trésors de sa couleur et de les faire passer en cachette devant le pirate Pitt pour les amener au bateau.
- **Si le dé tombe sur le symbole du pirate**, les joueurs sont alors le pirate Pat. Celui-ci poursuit les matelots et essaie de les empêcher de récupérer les trésors.

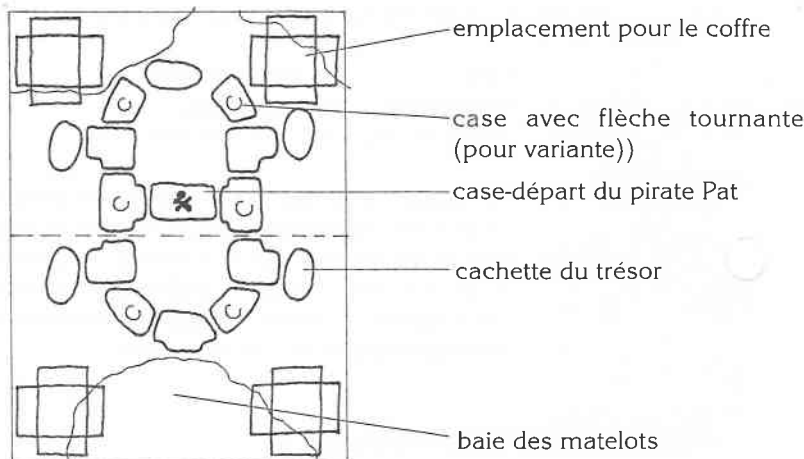
## Préparatifs :

choisir un matelot, les trésors et le coffre

Chacun choisit un matelot, les pierres précieuses de la couleur correspondante et le coffre correspondant et ferme celui-ci. S'il y a moins de quatre joueurs, les matelots, coffres et pierres précieuses en trop restent dans la boîte.

En faisant coulisser le couvercle de votre coffre pour l'ouvrir, vous vous apercevrez qu'il y a **deux compartiments**. Ces compartiments vont servir de cachette pour faire passer les trésors devant le pirate Pat sans que celui-ci ne s'en aperçoive.

**Regardez bien le plateau de jeu :**



matelots dans la baie, trésors posés sur les cachettes, pirate sur case centrale, poser les coffres

Les matelots ont jeté l'ancre dans la grande **baie**. Y poser les **matelots**. La baie est la **case de départ et d'arrivée** des matelots.

Répartir les **trésors** sur les cachettes correspondantes. Chaque joueur pose une de ses pierres sur chacune des cinq cachettes.

Poser le **pirate Pat** sur la **case centrale** marquée du symbole du pirate : cette case est la case de départ du pirate Pat.

Fermer les **coffres** et poser chacun d'eux sur les **emplacements** marqués dans chaque coin du plateau de jeu. Chaque joueur choisit l'emplacement du coffre situé le plus près de la place où il est assis.

### Attention :

Sur quelques-unes des cases, il y a une **flèche tournante** : cette flèche concerne seulement la variante et n'a pas d'importance pour le jeu de base.

dé

Préparer le dé.

### Déroulement du jeu :

lancer le dé,

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre et lancer le dé une fois. Le joueur le plus jeune commence.

le tombe sur :  
points = avancer le matelot

Selon si le **dé** tombe sur les **points** (1, 2, 3, 4) ou sur le **pirate**, cela détermine

... si tu as le droit d'avancer ton matelot pour aller chercher les trésors de ta couleur (points) ou ...

symbole du pirate = avancer le pirate

... si tu joues le rôle du pirate Pat pour empêcher les autres matelots de récupérer leurs trésors (symbole du pirate).

points : avancer le matelot

rate = obstacle

matelot enfermé

matelot sur la case-cachee : prendre le trésor, le mettre dans un compartiment du coffre

Bien remarquer le compartiment !

Amener le trésor à la baie des matelots ou continuer la course aux trésors ?

## Sur quelle face le dé est-il tombé ?

### Sur les points ?

Avance ton matelot du nombre de points correspondants dans le sens que tu veux. Tu peux aussi avancer d'un nombre de points inférieur à celui sur lequel le dé est tombé  
*... p. ex. pour rester sur une case-cachee et récupérer le trésor de ta couleur qui est dessus.*

### N.B.

- **Plusieurs matelots** ont le droit d'être en même temps sur une case.
- **Attention :**  
Tu n'as pas le droit d'aller sur une case où se trouve le **pirate** ni de passer par-dessus cette case.  
*Pendant le jeu, il pourra arriver que le pirate soit juste devant la cachee du trésor où tu te trouves. Tu devras rester enfermé dans cette case jusqu'à ce que le dé tombe à nouveau sur le symbole du pirate et que celui-ci soit déplacé.*
- Les matelots ont aussi le droit d'aller sur la case du milieu (case-départ du pirate), mais seulement s'il n'y est pas lui-même.

### Sur quelle case se retrouve ton matelot ?

- Sur une **case normale** ? Il ne se passe rien. Donne le dé au joueur suivant.
- Sur une **case-cachee** ? Tu as le droit d'y prendre le **trésor de ta couleur** et de le mettre dans ton **coffre**. Pour cela, ouvre un **compartiment** de ton coffre : fais glisser le couvercle jusqu'à ce qu'un compartiment soit ouvert.  
Tu ne dois ouvrir **qu'un seul compartiment**. Deposé-y le trésor que tu viens de récupérer.  
S'il n'y a plus de trésor de ta couleur sur la case, tu ne peux malheureusement rien récupérer.

### Attention :

Remarque bien dans **quel compartiment** tu as mis le trésor pour pouvoir montrer le **compartiment vide** au pirate Pat si tu devais le rencontrer (voir "symbole du pirate").

Pendant le jeu, tu as le droit de revenir à **n'importe quel moment** à la baie où le bateau est ancré (les points en trop sont alors perdus). Une fois que ton matelot est arrivé au bateau, ouvre les deux compartiments de ton coffre, retire tous les trésors et pose-les devant toi. Referme le coffre. Quand ce sera à nouveau ton tour, tu pourras repartir à la recherche d'autres trésors.



symbole du pirate :

le pirate avance d'1, de 2 ou de 3 cases

le pirate tombe sur le matelot d'un autre joueur :

1. tourner le coffre

2. poser question

ouvrir le coffre :

### Conseil :

- Si, par inadvertance, tu as mis des pierres précieuses dans les **deux compartiments**, retourne à la **baie des matelots** pour y mettre tes pierres en sûreté avant que le pirate Pat ne te rencontre.

### Sur le symbole du pirate ?

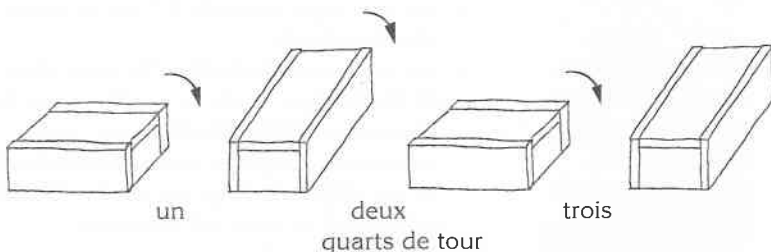
Tu déplaces le pirate Pat dans le sens que tu veux. Réfléchis bien pour savoir si tu veux le déplacer **d'une, de deux ou de trois cases**.

N.B. :

- Le pirate Pat a le droit d'aller sur **toutes** les cases, sauf dans la baie des matelots.
- S'il arrive sur une case où il y a un ou plusieurs matelots, il doit y rester.

### Le pirate Pat arrive sur une case où il y a le matelot d'un autre joueur ?

- Si tu arrives sur une case où il y a le matelot d'un autre joueur, tu joues le rôle du pirate qui veille sur ses trésors :
- d'abord **tourne lentement** le coffre du joueur auquel le matelot appartient d'un, de deux ou de trois quarts de tour dans une direction (voir les repères sur le plateau de jeu indiquant comment placer et tourner le coffre).



- **Attention !** En tournant le coffre, faire attention à ce que celui-ci reste posé **sur le plateau de jeu**. Ne pas le soulever ! Faire attention à ce que le couvercle coulissant reste **fermé**.

*En tournant le coffre, tu essaies de désorienter le joueur qui devra se rappeler dans quel compartiment il a caché ses trésors !*

- **Ensuite tu demandes au joueur :**

"Eh ! matelot, est-ce que tu as caché mon trésor ?

Le joueur **doit** alors **ouvrir son coffre** en faisant coulisser le couvercle jusqu'au milieu de manière à te montrer **un compartiment**. Il a le droit de choisir le compartiment qu'il va te montrer.

vide = chance

plein = redonner  
les trésors

Le pirate se  
retrouve avec  
son propre  
matelot ?

Le pirate se  
retrouve avec plu-  
sieurs matelots ?

case avec flèche  
tournante :  
tourner le coffre

tourner le coffre  
et le renverser

• **Est-ce que le compartiment est vide ?**

Le joueur a eu de la chance : il garde le trésor bien caché.

• **Est-ce qu'il y a des trésors dans le compartiment ?**

Le joueur n'a pas de chance : le pirate Pat lui reprend son butin. Prends les pierres précieuses, repère les cachettes où il n'y a plus de pierres précieuses de cette couleur et repose-les y.

**Attention** : sur chaque case-trésor il ne doit y avoir qu'un seul trésor d'une même couleur.

**Est-ce que le pirate Pat arrive sur la case où se trouve son matelot ?**

Il ne se passe rien. C'est au tour du joueur suivant.

**Est-ce que le pirate Pat arrive sur une case où il y a plusieurs matelots ?**

Si son matelot est aussi sur cette case, il ne lui arrivera rien. Tu tournes alors le coffre de tous les autres matelots et leur poses ensuite la question comme précédemment.

**Fin du jeu :**

Celui qui aura récupéré en premier tous ses cinq trésors et les aura amenés dans la grande baie avec son matelot gagne le jeu.

**Variantes :**

Pour les enfants plus âgés, on peut compliquer la règle du jeu comme suit :

1. si un matelot arrive sur une case avec une **flèche tournante**, il a le droit de **tourner** le coffre de n'importe quel joueur (d'un, de deux ou de trois quarts de tour, voir les repères sur le plateau de jeu),

**ou**

2. un matelot qui arrive sur une **case avec une flèche tournante** a non seulement le droit de tourner le coffre d'un autre joueur mais aussi de le **renverser** (= le retourner sur le côté supérieur). Le coffre restera renversé jusqu'à ....

... ce qu'il soit à nouveau tourné. Dans ce cas, il faudra le reposer en bonne position.

... ce que le joueur auquel il appartient arrive sur une case-cache, qu'il retourne le coffre, qu'il mette le trésor dans l'un des compartiments et replace le coffre correctement sur la case.

# Piraten-Pitt

Ein spannendes Gedächtnisspiel für **2 - 4 Matrosen ab 6 Jahren.**

**Spielidee:** Wolfgang Kramer  
**Illustration:** Renate Seelig  
**Spieldauer:** ca. 15 - 20 Minuten

Der gefährliche Piraten-Pitt hat seine Schätze auf einer einsamen Insel versteckt. Vier mutige Matrosen machen sich auf den Weg, um sie zu finden und auf ihr Schiff zu bringen. Doch nur wer ein gutes Gedächtnis hat, kann die Schatzkiste mit der wertvollen Beute unbemerkt am plötzlich auftauchenden Piraten-Pitt vorbeischmuggeln ...

## Spielinhalt:

- 1 Piraten-Pitt
- 4 Matrosen
- 4 Schatzkisten (mit je zwei Fächern)
- 20 Edelsteine = Schätze (5 Edelsteine je Farbe)
- 1 Spielplan
- 1 Sonderwürfel (Augenwürfel mit Piratensymbolen)



**Kurzanleitung:**  
Schätze zum  
Schiff bringen

## Spielziel:

Jeder Matrose versucht, so schnell wie möglich zu den Verstecken zu gelangen, die dort liegenden Schätze der eigenen Farbe einzusammeln und sicher zum Schiff zu bringen.

## Aufgepasst:

**Im Spiel müssen die Kinder gewitzt die Rollen wechseln:**

- **Zeigt der Würfel Punkte**, so sind sie ein Matrose, der versucht, Schätze der eigenen Farbe einzusammeln, sie vor Piraten-Pitt zu verstecken und sie zum Schiff zu bringen.
- **Zeigt der Würfel ein Piratensymbol**, so sind sie Piraten-Pitt. Er verfolgt die Matrosen und versucht, sie am Einsammeln der Schätze zu hindern.

## Spielvorbereitung:

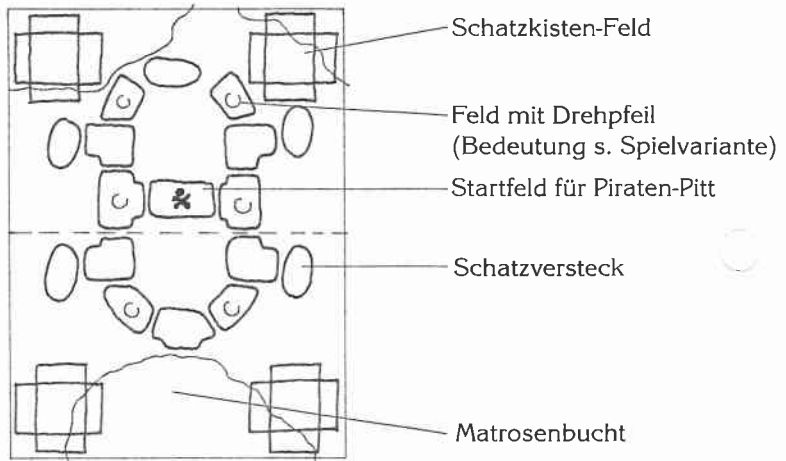
Wählt euch je einen **Matrosen**, die **farblich passenden Edelsteine** und die entsprechende **Schatzkiste**. Verschließt eure Schatzkiste mit dem passenden Schiebedeckel.

Spiele weniger als vier Kinder, so bleiben überzählige Matrosen, Kisten und Schätze in der Schachtel.

Matrosen,  
Schätze und  
Kiste auswählen

Wenn ihr den Deckel der eigenen Kiste aufschließt, seht ihr, dass sie **zwei Fächer** hat. Diese Fächer werden euch später helfen, die Schätze an Piraten-Pitt vorbeizuschmuggeln.

Seht euch nun den **Spielplan** an:



Matrosen in die Bucht, Schätze auf Schatzverstecke, Pirat auf Mittelfeld, Schatzkisten platzieren

In der großen **Bucht** liegt das Schiff der Matrosen. Stellt eure **Matrosen** darauf. Die Bucht ist **Start- und Zielfeld** für die Matrosen. Verteilt die **Schätze** auf die Schatzverstecke: Legt einen eurer Edelsteine auf jedes der fünf Schatzverstecke. Setzt **Piraten-Pitt** auf das mit einem Piratensymbol gekennzeichnete **mittlere Lauffeld** – dieses Feld ist sein Startfeld. Schließt die eigene **Schatzkiste** und stellt sie auf eines der in den Spielplanecken abgebildeten **Schatzkisten-Felder**. Wählt das Schatzkisten-Feld, das eurem Sitzplatz jeweils am nächsten ist.

### Achtung:

Auf einigen Wegfeldern sind **Drehpfeile** zu sehen: Diese Drehpfeile sind nur für die Spielvariante von Bedeutung – im Grundspiel werden sie nicht beachtet.

Würfel

Legt den **Würfel** bereit.

1 x würfeln:

### Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und würfelt je einmal. Die/der Jüngste beginnt.

Würfel zeigt

Der **Würfel** zeigt **Punkte** (1, 2, 3, 4) oder das **Piratensymbol**. Er bestimmt,

Punkte =  
Matrosen ziehen  
Piratensymbol =  
Piraten ziehen

... ob du deine Matrosen ziehen darfst, um die Schätze deiner Farbe einzusammeln (Punkte), oder ...

... ob du Piraten-Pitt spielst, um die anderen Matrosen am Einsammeln ihrer Schätze zu hindern (Piratensymbol).



## Was erscheint auf dem Würfel?

Augenzahl  
gewürfelt:  
Matrose  
ziehen

### Erscheint eine Anzahl Punkte auf dem Würfel?

Bewege deinen Matrosen in eine beliebige Richtung um die gewürfelte Anzahl. Du kannst dich jedoch auch entscheiden, Würfelpunkte verfallen zu lassen, ...

... z. B. *um auf einem Schatzversteck stehen zu bleiben und den dort liegenden Schatz deiner Farbe einzusammeln.*

#### **Es gilt:**

- Auf allen Feldern dürfen **mehrere Matrosen** gleichzeitig stehen.
- **Achtung:**

Auf und über das Feld, auf dem der **Pirat** steht, darfst du nicht ziehen!

*Im Spielverlauf kann es vorkommen, dass der Pirat genau vor dem Schatzversteck steht, auf dem du dich befindest. Du bist nun solange eingeschlossen, bis das Piratensymbol gewürfelt wird und Piraten-Pitt weiterzieht.*

- Auch das mittlere Feld (Startfeld des Piraten) dürfen die Matrosen betreten – natürlich nur, wenn Piraten-Pitt nicht dort steht.

Pirat = Hindernis

Matrose ein-  
geschlossen

### **Wo landet dein Matrose?**

- **Auf einem normalen Wegfeld?** Hier passiert nichts – gib den Würfel an das nächste Kind weiter.
- **Auf einem Schatzversteck?** Du darfst den dort liegenden **Schatz der eigenen Farbe** einsammeln und in deiner **Schatzkiste** verstauen. Öffne dazu **ein Fach** deiner Schatzkiste: Schiebe den Deckel so weit zur Seite, bis ein Fach offen ist.

Du darfst **nur ein Fach** öffnen und musst den eingesammelten Schatz sofort hineinlegen.

Liegt kein passender Schatz mehr auf dem Schatzfeld, kannst du leider nichts einsammeln.

#### **Achtung:**

Merke dir immer genau, in **welches Fach** du den Schatz legst, damit du ein **leeres Fach** zeigen kannst, wenn dir Piraten-Pitt begegnet (s. „Piratensymbol“)!)

Matrose auf  
Schatzversteck?  
Schatz nehmen,  
in 1 Fach der  
Kiste legen

Fach gut  
merken!

Schatz zur  
Matrosenbucht  
bringen oder wei-  
tersammeln?

Du darfst während des Spiels **jederzeit** zum Schiff in der **Bucht** zurücklaufen (überzählige Würfelpunkte verfallen). Ist dein Matrose dort angekommen, so öffnest du beide Fächer deiner Kiste, nimmst alle Schätze heraus und legst sie vor dir ab. Schließe die Kiste wieder. In der nächsten Runde kannst du dann erneut losziehen, um weitere Schätze einzusammeln.



Piraten-Symbol  
gewürfelt:  
Pirat läuft 1, 2  
oder 3 Felder

Pirat trifft fremden  
Matrosen:

1. Schatzkiste  
drehen

2. befragen

Schatzkiste  
öffnen:

**Tipp:**

- Hast du aus Versehen in **beide Fächer** Edelsteine gelegt? Dann solltest du erst einmal zur **Matrosenbucht** zurücklaufen und deine Schätze in Sicherheit bringen, bevor Piraten-Pitt dich erwischt.

### Erscheint das Piraten-Symbol auf dem Würfel?

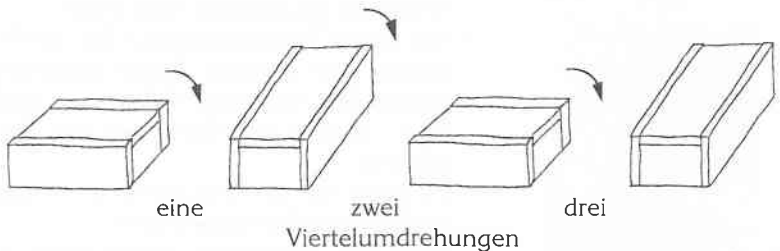
Du bewegst Piraten-Pitt. Wähle aus, ob du ihn **ein, zwei oder drei** Felder in eine beliebige Richtung setzen möchtest.

**Es gilt:**

- Piraten-Pitt darf **alle** Felder außer der Matrosenbucht betreten.
- Immer wenn er auf ein Feld zieht, auf dem sich ein oder mehrere Matrosen befinden, bleibt er stehen.

**Trifft Piraten-Pitt am Ende des Zuges auf einen fremden Matrosen?**

- Wenn du auf ein Feld ziehst, auf dem der Matrose eines anderen Kindes steht, schlüpfst du in die Rolle des Piraten, der auf seine Schätze aufpassen will:
- Zuerst **drehst** du die Schatzkiste des Kindes, dem der Matrose gehört, **langsam** um eine bis drei Viertelumdrehungen in eine Richtung. (Sieh dir dazu die Markierungen auf dem Spielplan an: Dort ist zu sehen, wie die Kiste platziert und gedreht werden muss.)



- **Achtung!** Beim Drehen müssen einige Dinge beachtet werden: Die Kiste muss **auf dem Spielplan** stehen bleiben. Sie darf nicht hochgenommen werden! Achte auch darauf, dass der Schiebedeckel **geschlossen** bleibt.

*Durch das Drehen der Kiste versuchst du, ihre Besitzerin/ihren Besitzer zu verwirren, denn sie/er muss sich das Fach merken, in dem der eigene Schatz versteckt ist!*

- **Dann fragst du:**

„Hey, Matrose, hast du meinen Schatz gestohlen?“

Das befragte Kind **muss** jetzt die eigene **Schatzkiste öffnen**.