

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs

Uitvinders voor kinderen



Baby & Kleinkind
Infant Toys

Jouets premier âge
Baby & kleuter



 **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.



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken



Kinderschmuck
Children's jewelry
Bijoux d'enfants
Kindersieraden



Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers



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



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4358

Ahoy Treasures!
Trésor en vue
Schat in zicht!



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2006

Habermäß-Spiel Nr. 4358

Schatz in Sicht!

Ein piratenstarkes Würfelspiel
für 2 - 4 Korsaren
von 5 - 99 Jahren.

Mit einer Spielvariante für „hinterlistige“ Piraten.

Spielidee: Rudi Hoffmann
Illustration: Marlies Rieper-Bastian
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Die berühmten Piratenkapitäne John, Jim, Joe und Jesse haben bei ihrer letzten gemeinsamen Räuberei eine alte Schatzkarte erbeutet. Auf der Karte sind die Fundorte von fünf Schatztruhen auf der Schatzinsel Korsario eingezeichnet. Aber der Weg nach Korsario ist risikoreich und sehr gefährlich. Ein turbulentes Wettrennen zur Schatzinsel beginnt!



Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 16 Piraten (in vier Farben)
- 9 Holzbretter
- 1 Piratenwürfel
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Welche Piraten sammeln die wertvollsten Schatztruhen ein?

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält eine Piratenmannschaft, die aus vier Piraten einer Farbe besteht. Stapelt eure Piraten zu einem Turm und stellt diesen auf den farblich passenden Piratenkopf der großen Insel (= Startfeld).

Legt die Holzbretter und den Piratenwürfel neben den Spielplan.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer den berühmtesten Piraten kennt, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Eine Augenzahl?**
Wähle einen deiner Piraten aus und ziehe ihn genau um die gewürfelte Augenzahl vorwärts.
- **Das Piratenschiff?**
Suche dir eine Zahl zwischen 1 und 5 aus und ziehe einen deiner Piraten um die ausgewählte Zahl vorwärts.

Wichtige Piratenregeln:

- Landet dein Pirat auf einem Wasserfeld, muss er wieder vom Startfeld aus beginnen. Lege ein Holzbrett auf das Wasserfeld, in das dein Pirat gefallen ist. Ein Holzbrett erleichtert allen Piraten die Reise zur Schatzinsel, denn ab sofort können sie das Holzbrett als sicheres Feld betreten.
- Kommst du mit deinem Piraten auf ein Feld, das bereits mit einem Piraten besetzt ist, dann legst du ihn darauf. Auf jedem Feld können beliebig viele Piraten gestapelt werden.
- Von einem Piratenstapel kann immer nur der oberste Pirat gezogen werden.
- Es besteht Zugzwang! Wenn aber alle deine Piraten blockiert sind oder du mit deinen Piraten über die Schatzinsel hinausziehen würdest, ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

*Schatzinsel mit
genauer Punktezahl
erreichen*

*Ende = alle
Schatztruhen mit
Piraten besetzt*

*die meisten Punkte =
Sieg*

Wie erreichen die Piraten die Schatzinsel Korsario?

Die Schatzinsel könnt ihr nur mit genauer Punktzahl erreichen. Der erste Pirat, der die Schatzinsel erreicht, wird auf die Schatztruhe mit der Zahl Eins gesetzt. Der zweite Pirat kommt auf die Schatztruhe mit der Zahl Zwei, usw.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle fünf Schatztruhen auf der Schatzinsel Korsario von Piraten besetzt sind. Jeder zählt die Werte der Schatztruhen zusammen, auf denen ein eigener Pirat liegt.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der zuerst einen Piraten auf die Schatzinsel gezogen hat.

Spielvariante für „hinterlistige“ Piraten

Der Spielablauf des Grundspiels ändert sich nicht. Jedoch gilt folgende Zusatzregel:

Fällt ein Pirat ins Wasser, wird er nicht mehr zurück auf das Startfeld gelegt, sondern aus dem Spiel genommen.

Das Spiel endet, wenn ...

- alle fünf Schatztruhen von Piraten besetzt sind
oder
- alle Piraten ins Wasser gefallen sind.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt diese „hinterlistige“ Schatzjagd.

Information

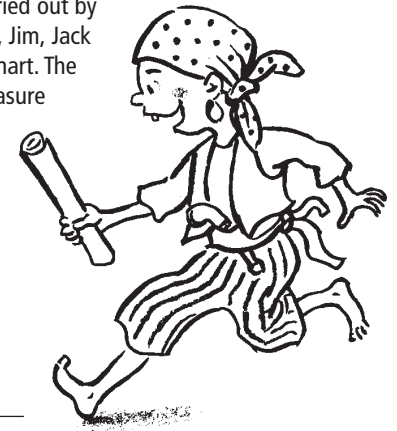
Rudi Hoffmann ist der Autor dieses piratenstarken Spiels. Zum ersten Mal wurde es 1974 in der Spielesammlung „Dorado“ herausgegeben, in späteren Jahren nochmals als „Eldorado“ und „Alles für die Katz“ veröffentlicht. In überarbeiteter Form und mit anderem Thema präsentieren wir es jetzt wieder, da uns seine Spielidee sehr gut gefällt.

Ahoy Treasures!

A die game as strong as pirates
for 2 - 4 buccaneers ages 5-99.
Includes a variation for cunning pirates.

Author: Rudi Hoffmann
Illustrations: Marlies Rieper-Bastian
Length of the game: approx. 15 minutes

In the booty from the last raid carried out by the notorious pirate captains John, Jim, Jack and Jess there is an old treasure chart. The chart shows where to find five treasure chests on Buccaneer Island. The journey to the island however is risky and very dangerous. Off the pirates go in a turbulent race towards the treasure!



Contents

- 1 game board
- 16 pirates (in four colors)
- 9 wooden boards
- 1 pirate die
- 1 set of game instructions

Aim of the game

Who will be the pirate to collect the most precious treasure chests?

Preparation of the game

Place the game board in the center of the table. Each player takes a pirate crew consisting of four pirates of one color. Pile up the pirates and place each pile on the corresponding pirate head shown on the big island (=starting square).

Put the boards and the die next to the game board.

How to play

Play in a clockwise direction. Whoever knows the name of the most famous pirate may start. If you cannot agree, the oldest player starts and rolls the die.

What appears on the die?

- **A number of dots**
Choose one of your pirates and move him the corresponding number of squares.
- **The pirate vessel**
Choose a number between 1 and 5 and move one of your pirates the corresponding number of squares.

Important pirates' rules:

- If your pirate lands on a water square he has to go back and start again from the starting square. Place a board on the water square from which your pirate fell off. The board will make the way to Buccaneer Island easier for all the pirates as they can now step on the board as if it was a firm square.
- If your pirate reaches a square already occupied by a pirate, pile him on top of the pirate already there. Any number of pirates can be piled on to a square.
- From a pile of pirates only the one on top can be moved.
- You are obliged to move! If however all your pirates are blocked or if you would move your pirate past the Buccaneer Island, it's the turn of the next player to roll the die.

*reach island with
exact number of dots*

*end = all chests are
occupied with pirates*

*highest score =
victory*

How do the pirates reach the Buccaneer treasure island?

The island can only be reached with the exact number of dots. The first pirate to reach the island is placed on the chest with the number One, the second pirate on number Two and so on.

End of the game

The game ends as soon as the five treasure chests of Buccaneer Island are held by pirates. The players add up the values of the chests on which their pirates are placed.

The player with the highest score wins. In the case of a tie the player who moved a pirate on to the treasure island first wins.

Variation for cunning pirates

The game is played according to the rules of the basic game. The following additional rules apply:

If a pirate falls into the water, they are not placed back on the starting square but taken off the game.

The game ends when ...

- all five chest are occupied by pirates
or
- all pirates have fallen into the water.

The player with the highest score wins this tricky hunt for the treasure.

Information

Rudi Hofmann is the author of this pillaging pirate game. It was first published in 1974 as part of the game collection "Dorado", later it was re-edited and called "Eldorado". As we like the game idea, we present it here in a revised version and with another subject matter.

Trésor en vue

Un jeu de dé pour 2 à 4 corsaires de 5 à 99 ans.
Avec une variante.

Idée : Rudi Hoffmann
Illustration : Marlies Rieper-Bastian
Durée de la partie : env. 15 minutes

Lors de la dernière piraterie qu'ils avaient mijotée ensemble, les célèbres capitaines-pirates John, Jim, Joe et Jesse ont trouvé une vieille carte indiquant un trésor. Elle représente l'île des corsaires où cinq lieux sont marqués par des coffres. Mais le chemin pour arriver à l'île est plein d'embûches et très dangereux. Les pirates vont devoir se livrer à une turbulente course au trésor !



Contenu

- 1 plateau de jeu
- 16 pirates (de quatre couleurs différentes)
- 9 planchettes en bois
- 1 dé de pirate
- 1 règle du jeu

But du jeu

*récupérer les trésors
les plus précieux*

Quels pirates vont récupérer le plus de coffres et quels sont ceux qui contiendront les trésors les plus précieux ?

Préparatifs

*déplier le plateau de
jeu, mettre les
pirates sur la case de
départ*

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend une équipe de pirates (= quatre pirates d'une couleur). Empiler les pirates les uns sur les autres et les poser sur la tête de pirate de la couleur correspondante dessinée sur l'île (= case de départ).

*préparer les
planchettes en bois
et le dé*

Poser les planchettes en bois et le dé de pirate à côté du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

lancer le dé

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra nommer le pirate le plus célèbre commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence en lançant le dé.

Sur quoi est tombé le dé ?

*nombre de points =
avancer le pirate*

- **Un nombre de points ?**
Prends un de tes pirates et avance-le du même nombre de points qu'il y a sur le dé.

*bateau de pirates =
avancer un pirate de
1 à 5 cases*

- **Le bateau de pirates ?**
Choisis un nombre entre 1 et 5 et avance un de tes pirates de ce nombre de cases.

*case d'eau = retour à
la case départ, poser
une planchette sur
cette case*

Règles des pirates qu'il faut suivre :

- Quand un pirate atterrit sur une case d'eau, il est remis sur la case de départ. Pose une planchette en bois sur la case d'eau sur laquelle ton pirate a atterri. Une planchette en bois facilite le trajet des pirates vers l'île aux trésors, car ils peuvent s'en servir pour marcher dessus sans tomber dans l'eau.
- Si tu atterris sur une case déjà occupée par un pirate, tu peux quand même y poser le tien. On peut empiler n'importe quel nombre de pirates sur une case.
- Quand il y a une pile de pirates sur une case, seul le joueur dont le pirate se trouve en haut de la pile pourra avancer.
- On est obligé de jouer à chaque fois que c'est son tour ! Si tous tes pirates sont bloqués ou si tu devais dépasser l'île avec tes pirates, c'est alors au tour du joueur suivant.

*arriver sur l'île avec le
nombre de points
exacts*

*fin de la partie =
tous les coffres sont
occupés par des
pirates, le plus de
points = partie
gagnée*

Comment les pirates vont-ils arriver sur l'île des corsaires ?

On n'arrive sur l'île que si on a le nombre de points exacts.

Le premier pirate qui arrive sur l'île est mis sur le coffre portant le numéro 1. Le deuxième est posé sur le coffre n° 2, etc.

Fin de la partie

La partie est finie lorsque les cinq coffres sont occupés par des pirates. Chacun compte les trésors enfermés dans le coffre sur lequel il se trouve.

Le joueur qui aura le plus grand nombre de points gagne la partie. En cas d'ex aequo, le gagnant est celui qui sera arrivé en premier sur l'île avec un pirate.

Variante

Le jeu se joue comme dans le jeu de base, mais en suivant les règles supplémentaires suivantes :

Quand un pirate tombe à l'eau, il n'est plus remis sur la case de départ mais doit sortir du jeu.

La partie est terminée...

- quand les cinq coffres sont occupés par des pirates
ou
- quand tous les pirates sont tombés à l'eau.

Le joueur qui aura le plus de points gagnera cette partie.

Information

Rudi Hoffmann est l'auteur de ce jeu qui a été publié pour la première fois en 1974 dans la collection « Dorado », puis plus tard sous le nom de « Eldorado » et de « Alles für die Katz ». Comme son idée nous a beaucoup plu, nous présentons à nouveau ce jeu, sous une forme modifiée et sur un autre thème.

Schat in zicht!

Een piratensterk dobbelspel
voor 2 - 4 vrijbuiters van 5 - 99 jaar.
Met spelvariant voor „arglistige” piraten.

Spelidee: Rudi Hoffmann
Illustraties: Marlies Rieper-Bastian
Speelduur: ca. 15 minuten

De beruchte piratenkapiteins John, Jim, Joe en Jesse hebben tijdens hun laatste gezamenlijke rooftocht een oude schatkaart buitgemaakt. Op de kaart zijn de vindplaatsen van vijf schatkisten op het schateiland Zeeschuim afgebeeld. Maar de weg naar Zeeschuim is riskant en niet zonder gevaar. Er begint een stormachtige wedloop naar het schateiland!



Spelinhoud

- 1 speelbord
- 16 piraten (in vier kleuren)
- 9 houten plankjes
- 1 piratendobbelsteen
- spelregels

de waardevolste schatkisten buitmaken	Doel van het spel Welke piraten maken de waardevolste schatkisten buit?
speelbord neerleggen, piraten op de startvelden	Spelvoorbereiding Leg het speelbord in het midden van de tafel. Iedere speler krijgt een piratenteam dat uit vier piraten van dezelfde kleur bestaat. Leg de piraten op een stapel en plaats ze op het piratenhoofd van dezelfde kleur, op het grote eiland (= startveld).
houten plankjes en dobbelsteen klaar	Leg de houten plankjes en de piratendobbelsteen naast het speelbord.
dobbelen	Spelverloop Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Wie de beroemdste piraat kent, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler en gooit met de dobbelsteen.
aantal ogen = piraat verzetten	Wat is er op de dobbelsteen te zien? • Een aantal ogen? Kies een van je piraten uit en zet hem overeenkomstig het gegooid aantal ogen vooruit.
piratenschip = piraat 1 - 5 velden verzetten	• Het piratenschip? Kies een getal tussen 1 en 5 en zet een van je piraten overeenkomstig het gekozen getal vooruit.
waterveld = piraat terug naar start, houten plank op veld	Belangrijke piratenregels: • Als een piraat op een waterveld komt, moet hij opnieuw vanaf het startveld beginnen. Leg een houten plank op het waterveld, waar de piraat in is gevallen. Een houten plank maakt de reis naar het schateiland voor alle piraten gemakkelijker want vanaf nu geldt de houten plank als een veilig veld. • Komt je piraat op een veld dat al door een andere piraat is bezet, dan zet je je piraat erbovenop. Op ieder veld mag een onbeperkt aantal piraten worden gestapeld. • Van een stapel piraten kan altijd alleen de bovenste piraat worden verzet. • Je bent verplicht om te zetten! Als echter al je piraten geblokkeerd zijn of je met je piraten over het schateiland heen zou zetten, is de volgende speler met gooien aan de beurt.

schateiland met het exacte aantal ogen bereiken	Hoe bereiken de piraten het schateiland Zeeschuim? Het schateiland kan alleen met het exacte aantal ogen bereikt worden. De eerste piraat die het schateiland bereikt, wordt op de schatkist met het getal één gezet. De tweede piraat komt op schatkist nummer twee enz.
eind = alle schatkisten door een piraat bezet	Einde van het spel Het spel is afgelopen, als de vijf schatkisten van het schateiland Zeeschuim door een piraat zijn bezet. Iedereen telt de waarde van de schatkisten, waarop een van zijn eigen piraten staat, bij elkaar op.
de meeste punten = gewonnen	De speler met het hoogste aantal punten wint. Bij gelijkspel wint de speler die als eerste een piraat op het schateiland heeft gezet.
	Spelvariant voor „arglistige“ piraten Het spelverloop van het basisspel blijft hetzelfde. Er geldt echter de volgende extra regel: Als een piraat in het water valt, wordt hij niet meer op het startveld teruggezet, maar uit het spel genomen. Het spel is afgelopen als ... • de vijf schatkisten door een piraat zijn bezet of • alle piraten in het water zijn gevallen. De speler met het hoogste aantal punten wint deze „arglistige“ schatjacht. Informatie: Rudi Hoffmann is de auteur van dit piratensterke spel. Het werd voor het eerst in 1974 in de spellenverzameling „Dorado“ uitgegeven en later nogmaals als „Eldorado“ en „Alles voor de kat“ gepubliceerd. Opnieuw bewerkt en met een ander thema wordt het door ons andermaal uitgebracht, omdat zijn spelidee ons zo goed bevalt.