



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4597



# Rechen-Piraten

Pirate Arithmetics • Les pirates mathématiciens • Rekenpiraten



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2005

# Rekenpiraten

Een piratensterke verzameling leerspellen.  
Voor 2 - 4 rekenpiraten van 6 - 99 jaar.

**Spelidee:** Wolfgang Dirscherl en Markus Nikisch

**Illustraties:** Guido Hoffmann

**Speelduur:** elk spel ca. 10 - 15 minuten

Op zoek naar de geheimzinnige schat van de beroemde piraat Mathematicus zijn de rekenpiraten op het schateiland aanbeland. Voorzien van een oude schatkaart gaan ze onmiddellijk op zoek: honderd passen naar het noorden, vervolgens twintig passen naar links voorbij het apenstandbeeld en opnieuw vijftig passen in de richting van de grote palmboom\*.



Als ze hun doel hebben bereikt, beginnen de piraten

ongeduldig de grond om te wroeten. En daar is hij dan: een tot aan de rand met gouden daalders gevulde schatkist!

Nu moeten de piraten bij de verdeling van de buit, hun rekenkunsten zien te bewijzen. Alleen de sluwste piraat krijgt het grootste gedeelte van de schat te pakken.

## Spelinhoud

- 1 schatkist (met speelbord in het deksel en 10 vakken in de bodem)
- 4 piraten
- 4 piratenschijven
- 1 rekenschijf (om de uitkomst te controleren)
- 20 gouden munten
- 7 schatkistkaarten
- 2 kanonskogels
- 1 gele rekendobbelsteen (met plus- en mintekens)
- 1 ongekleurde rekendobbelsteen (met plus-, min- en maaltekens)
- spelregels

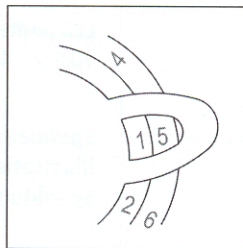
\* Hier zit al de eerste rekenopgave verstopt: hoeveel passen moeten de rekenpiraten volgens de schatkaart in totaal afleggen?

## De piratenschijven

Met de piratenschijf kunnen jullie alle getallen van 0 tot 109 instellen.  
Hij bestaat uit drie delen:

- De onderste schijf geeft de eenheden aan.
- De middelste schijf geeft de tientallen aan.
- Met de bovenste schijf kan het uitgekozen getal worden aangeduid.

*Probeer het gewoon 'ns een keer uit en draai je piratenschijf zo, dat hij het getal 15 aangeeft:*

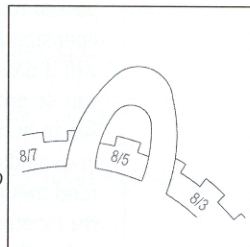


## De rekenschijf

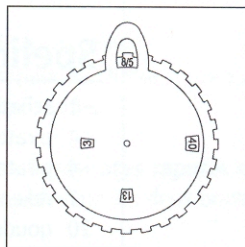
Met de rekenschijf kunnen de uitkomsten worden gecontroleerd.  
Hierop zijn alle getallen van 1 tot 10 met elkaar te combineren.

Probeer het eens met het voorbeeld  $8 + 5$ :

*Om de juiste oplossing te verkrijgen, zoek je op de rekenschijf de getallencombinatie  $8 / 5$  en zorgt dat deze wordt aangeduid.*



Nu kan in de plus- opening (zwart kader) de uitkomst worden bekeken!



**Tip:** bij sommige spelvarianten moeten jullie naast optelsommen (plus) ook aftreksommen (min) en vermenigvuldigingen (maal) oplossen. Als jullie de uitkomst van de sommen „8 - 5” of „8 x 5” willen weten, kunnen jullie deze bij de min-opening (rood) respectievelijk de maal-opening (groen) aflezen!

*als eerste het  
schatveld bereiken*

*tien gouden munten  
(1-10) in de schatkist*

*piraten op de start,  
piratenschijven*

*rekenschijf,  
kanonskogels klaar*

*kanonskogels in de  
schatkist gooien*

# 1. Op zoek naar de schat

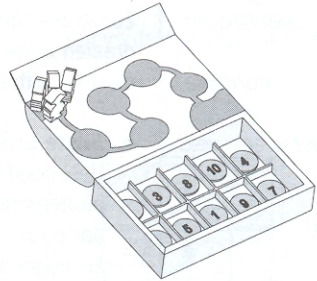
Welke piraat rekt het best en bereikt als eerste het schatveld?

## Spelvoorbereiding

Zet de schatkist geopend in het midden op tafel.

Zoek tien gouden munten met de getallen van 1 - 10 uit en leg er telkens één met het getal naar boven in de tien de vakken van de schatkist.

Iedere speler ontvangt een piraat en de bijbehorende piratenschijf van dezelfde kleur. In het deksel van de schatkist staat het speelbord afgebeeld: zet de piraten op het piratenschip (= startveld). Leg de piratenschijven voor jullie neer.



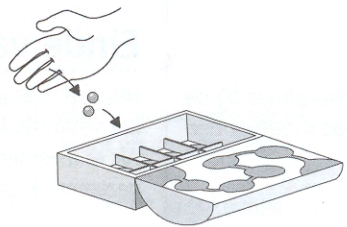
De rekenschijf wordt naast de schatkist gelegd.

Houd de beide kanonskogels gereed.

Al het nu nog overgebleven spelmateriaal wordt bij dit spel niet gebruikt en wordt opzij gelegd.

## Spelverloop

De stoutmoedigste piraat begint het spel. Als jullie het niet eens kunnen worden, dan begint de jongste speler en is als eerste de piratenkapitein. Hij neemt de beide kanonskogels in één hand en gooit ze van dichtbij in het onderste gedeelte van de schatkist.

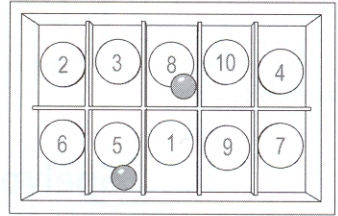


**Opgelet:** springt er één of springen zelfs allebei de kanonskogels weer uit de schatkist naar buiten, dan wordt er een tweede maar voorzichtigere poging met de beide kanonskogels gewaagd.

Elke kanonskogel is nu in een van de vakken van de schatkist terechtgekomen. Welke getallen zijn er op de gouden munten te zien die hier liggen?

*optelsom oplossen*

Alle spelers rekenen tegelijk, maar ieder voor zich: tel de beide, op de gouden munten afgebeelde getallen, bij elkaar op (in het voorbeeld  $8 + 5$ ).  
**Opgelet:** als de beide kogels in hetzelfde vak terecht zijn gekomen, moet dit getal dubbel worden geteld!



*oplossing op  
piratenschijf instellen  
en omgekeerd  
neerleggen*

Vervolgens stelt iedereen zijn uitkomst op zijn piratenschijf in en legt deze omgekeerd voor zich neer.

*controle:*

Zodra alle spelers hun piratenschijven voor zich hebben neergelegd, draaien ze hem allemaal tegelijk om. Met de rekenschijf controleert de piratenkapitein de uitkomsten:

*juist = een veld  
vooruit*

• **Juiste uitkomst?**

Heel goed gerekend! Elke speler die de juiste oplossing op zijn piratenschijf heeft ingesteld, mag met zijn piraat één veld naar voren oprukken.

Er mogen meerdere piraten tegelijk op een veld staan.

*fout = geen veld  
vooruit*

• **Foute uitkomst?**

Helaas, jouw piraat gaat jammer genoeg geen veld vooruit.

*nieuwe ronde*

Daarna is kloksgewijs de volgende speler de piratenkapitein. Hij neemt de beide kanonskogels en er begint een nieuwe rekenronde.

## Einde van het spel

*eerste piraat bij de  
schat = gewonnen*

Het spel is afgelopen, zodra een van de spelers als eerste met zijn piraat het schatveld bereikt. Hij heeft het spel gewonnen.

Als er meerdere spelers tegelijk het schatveld bereiken dan hebben ze gezamenlijk gewonnen.

## 2. Snelle rekenpiraten

Welke piraat rekent het snelst en wint de waardevolste gouden munten?

*waardevolste gouden munten behalen*

### Spelvoorbereiding

Zet de schatkist geopend in het midden op tafel.

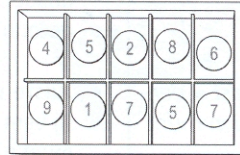
Leg alle gouden munten met de getallen naar beneden gekeerd op tafel. Schud ze, draai 10 willekeurige gouden munten om en leg er telkens één in de tien vakken van de schatkist.

Leg de overgebleven 10 gouden munten op een verdekte stapel en zet deze naast de schatkist.

*tien gouden munten open in de schatkist, tien als verdekte stapel*

*piraten, piratenschijven*

Iedere speler ontvangt een piraat en de bijbehorende piratenschijf van dezelfde kleur. Zet de piraat voor je neer: zijn kleur geeft gedurende het spel aan welke piratenschijf van wie is. Houd je eigen piratenschijf klaar.



*schatkistkaart midden op tafel, rekenschijf, kanonskogels klaar*

Leg een willekeurige schatkistkaart in het midden op tafel. De rekenschijf wordt naast de schatkist gelegd. Houd de beide kanonskogels klaar.



Het overige spelmateriaal wordt bij dit spel niet gebruikt.

### Spelverloop

Nu moet er snel gerekend worden want alleen de snelste rekenpiraat krijgt voor zijn juiste oplossing een gouden munt uit de schatkist!

De dapperste piraat begint het spel. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler en is als eerste de piratenkapitein. Hij neemt de beide kanonskogels in een hand en gooit ze van dichtbij in het onderste gedeelte van de schatkist.

Elke kanonskogel is nu in een van de vakken van de schatkist terechtgekomen. Welke getallen zijn er op de gouden munten te zien die hier liggen?

Alle spelers rekenen weer tegelijk, maar ieder voor zich: tel de beide, op de gouden munten afgebeelde getallen, bij elkaar op.

*kanonskogels in schatkist gooien*

*optelsom oplossen*

**Opgelet:** als beide kogels in hetzelfde vak terecht zijn gekomen, moet dit getal dubbel worden geteld!

*oplossing op  
piratenschijf  
instellen, gedekt en  
bovenop elkaar op  
schatkistkaart  
midden op tafel  
stapelen*

*controle:*

*fout = geen  
gouden munt*

*juist = een  
gouden munt*

*schatkist met  
gouden munten uit  
de voorraad opvullen*

*nieuwe ronde*

*schatkist kan niet  
meer worden gevuld  
= einde v/h spel*

*speler met grootste  
som = winnaar*

Jullie proberen de gevraagde optelsom zo snel mogelijk op te lossen en de uitkomst op je piratenschijf in te stellen. Dan leggen jullie je piratenschijf snel omgekeerd op de in het midden liggende schatkistkaart. De piratenschijf van de snelste speler ligt onderop. Alle volgende piratenschijven worden op de reeds neergelegde piratenschijf gelegd.

Nadat elke speler zijn piratenschijf heeft neergelegd, begint de piratenkapitein de controle bij de onderste piratenschijf die het snelst is neergelegd.

• **Foute uitkomst?**

Helaas, je hebt te snel gerekend en krijgt jammer genoeg geen gouden munt. In dit geval wordt de volgende piratenschijf gecontroleerd ...

• **Juiste uitkomst?**

Jij bent een supersnelle rekenpiraat! Als beloning mag je een gouden munt uit een van de vakken van de schatkist pakken waarin een kanonskogel ligt. De gouden munt leg je voor je neer.

Vervolgens wordt de bovenste gouden munt van de stapel genomen, omgedraaid en in het leeggekomen vak gelegd. Iedere piraat pakt zijn piratenschijf weer terug.

De kloksgewijs volgende speler is de nieuwe piratenkapitein. Hij neemt de beide kanonskogels en er begint een nieuwe rekenronde.

## Einde van het spel

---

Het spel is onmiddellijk afgelopen als het lege vak van de schatkist niet meer met een gouden munt van de verdekte stapel kan worden opgevuld.

Iedere speler telt nu de op zijn munten afgebeelde getallen bij elkaar op. Degene die het hoogste getal (= som) heeft, heeft gewonnen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

### 3. Rekenpiratenmemorie

*als eerste het schatveld bereiken*

Welke piraat weet zijn reken- en geheugenkunsten het best te combineren en bereikt als eerste het schatveld?

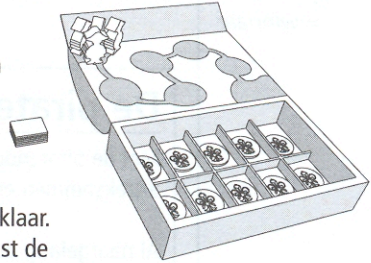
#### Spelvoorbereiding

*piraten op de start*

Zet de schatkist geopend in het midden op tafel. Iedere speler krijgt een piraat en zet hem op het piratenschip van het speelbord (= startveld).

*10 gouden munten (1-10) omgekeerd in de schatkist, schatkistkaarten op een verdekte stapel*

Zoek tien gouden munten met de getallen van 1 - 10 uit. Keer de getallen om en leg telkens één van de gouden munten in de 10 vakken van de schatkist.



Keer de zeven schatkistkaarten om, schud ze en leg ze op een verdekte stapel naast de schatkist klaar. De rekenschijf wordt eveneens naast de schatkist gelegd.

*rekenschijf klaar*

Het overige spelmateriaal wordt in dit spel niet gebruikt en wordt aan de kant gelegd.

#### Spelverloop

*schatkistkaart omdraaien*

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De jongste piraat begint het spel en draait de bovenste schatkistkaart om. Welk getal staat er afgebeeld?

*twee gouden munten omdraaien en getallen optellen*

De opdracht is nu om twee gouden munten om te draaien die bij elkaar opgeteld, precies het op de schatkistkaart afgebeelde getal opleveren. Draai twee gouden munten naar keuze om en tel de getallen bij elkaar op. Daarna vergelijk je de uitkomst met het getal van de omgedraaide schatkistkaart.

*rekensom juist = een veld vooruit*

- **Juiste uitkomst?**

Als beloning mag je je piraat een veld vooruit zetten.

Keer de beide gouden munten vervolgens weer om. De schatkistkaart wordt opnieuw omgekeerd en komt onderop de stapel. Draai meteen een nieuwe schatkistkaart om.

*nieuwe schatkistkaart omdraaien*

**Belangrijk:** er mogen meerdere piraten tegelijk op een veld staan.

- **Foute uitkomst?**

Helaas, met deze rekensom ben je jammer genoeg geen stap vooruit gekomen. Keer de beide gouden munten weer om.

*rekensom fout = geen veld vooruit*



volgende speler

Daarna is de volgende speler aan de beurt en probeert zijn rekengeluk!

**Tip:** jullie kunnen de uitkomsten van de berekeningen natuurlijk te allen tijde met de rekenschijf controleren.

eerste piraat  
bij de schat  
= winnaar

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra een van de spelers als eerste met zijn piraat het schatveld bereikt. Hij heeft het spel gewonnen.

### De piratendobbelsteen

Met de piratendobbelsteen zijn er naast optelsommen ook aftreksommen en vermenigvuldigingen mogelijk.

Al naargelang de gewenste rekenwijze wordt er een van de beide piratendobbelstenen uitgekozen:

- Met de gele piratendobbelsteen wordt het spel met aftreksommen uitgebreid en is heel geschikt om mee te beginnen.
- Op de ongekleurde dobbelsteen staat bovendien nog het vermenigvuldigingsteken en stelt jullie ook in deze rekenwijze op de proef.

Voor elke speelbeurt moet er worden gegooid. Het gegooide rekenkundige teken bepaalt de aard van de rekensom die nu moet worden opgelost:

- + **optellen:** Tel de beide getallen bij elkaar op.
- **aftrekken:** Trek het kleinste getal van het grootste getal af.
- **vermenigvuldigen:** Vermenigvuldig beide getallen met elkaar.

Bij de spellen „Op zoek naar de schat” en „Snelle rekenpiraten” worden er niet alleen de beide kanonskogels, maar ook de uitgekozen piratendobbelsteen in de bodem van de schatkist gegooid.

De kanonskogels bepalen de getallen. De bovenliggende afbeelding van de dobbelsteen legt de rekenwijze vast.

Gebruik voor het spel „Rekenpiratenmemorie” de gele dobbelsteen. Er wordt voor het omdraaien van de beide gouden munten met de dobbelsteen gegooid en zodoende bepaald of er opgeteld of afgetrokken moet worden.