



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4174



# Piraten-Pitt

Pete the Pirate • Pat le pirate • Piet Piraat



Copyright

**HABA**<sup>®</sup>

- Spiele Bad Rodach 2000

pirate meets  
other sailors

~~If Pete stops on a square with more than one sailor, ...  
... including 'his own', nothing will happen to your own sailor. But you  
can turn around the treasure chest(s) of the other player(s) and question  
them as described above.~~

#### ~~End of the game:~~

~~The first player to collect all five precious stones and bring back his or her  
sailor to the bay, wins the game.~~

#### ~~Game Variations:~~

~~The search for treasure can be made more difficult for older players in the  
following way:~~

~~1. If a sailor lands on a square with a **turning arrow**, he or she may  
immediately **turn** the treasure chest of any other player (from one  
quarter up to three quarters of a circle following the indications of  
the game board),~~

~~or~~

~~2. he or she cannot only turn around but also **turn** the treasure chest  
of any other player **upside down**. The chest stays in this position  
until ...~~

~~... it has to be turned again and so has to be put right side up first,~~

~~or~~

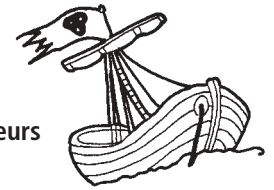
~~... until its player lands on a treasure hiding place and thus can put it  
right side up in order to place the collected precious stone in one  
of the compartments and put the chest back on its square on the  
game board.~~

turning arrow:  
turn chest

turn chest and  
turn it upside  
down

Jeu Habermäß N° 4174

## Pat le pirate



Un captivant jeu de mémoire, pour 2 à 4 joueurs  
de 6 à 99 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)

#### 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 leurs 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 Pat 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 :

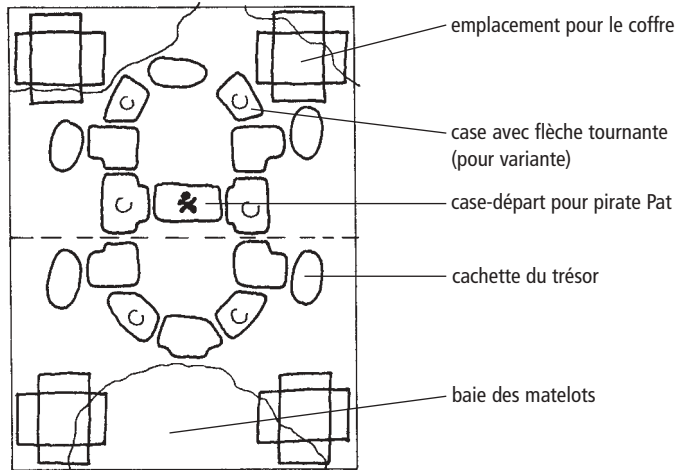
Chacun choisit un **matelot**, les **pierres précieuses de la couleur  
correspondante** et le **coffre correspondant** et ferme celui-ci.  
S'il y a moins de quatre joueurs, les matelots, coffres et pierres précieuses  
en trop restent dans la boîte.  
En faisant coulisser le couvercle de votre coffre pour l'ouvrir, vous vous

Règle résumée :  
amener les  
trésors au bateau

choisir un  
matelot, les  
trésors et le  
coffre

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.

lancer le dé

**Déroulement du jeu :**

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.

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 ...

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

le dé tombe sur : points = avancer le matelot, symbole du pirate = avancer le pirate

Sur quelle face le dé est-il tombé ?

points : avancer le matelot

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-cachette 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 cachette 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.

pirate = obstacle

matelot enfermé

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-cachette** ? 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**. Deposés-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 »).

matelot sur la case-cachette : 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 ?

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.

**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.



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 :

vide = chance

plein = redonner les trésors

### Sur le symbole du pirate ?

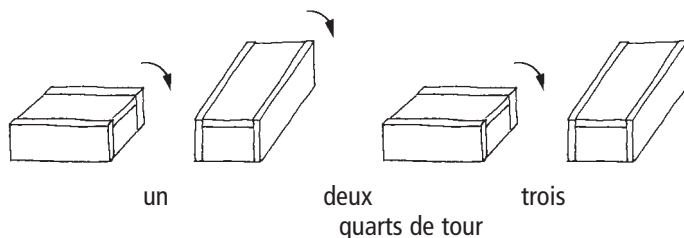
Tu déplaces le pirate Pat dans le sens que tu veux. Réfléchis bien pour savoir si tu veux le déplacer **d'une, de deux ou de trois** cases.

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.

- 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.

Le pirate se retrouve avec son propre matelot ?

Le pirate se retrouve avec plusieurs matelots ?

case avec flèche tournante : tourner le coffre

tourner le coffre et le renverser

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 :

- 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

- 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.

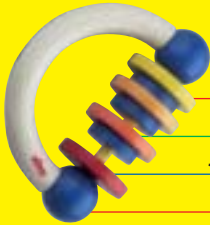
... ce que le joueur auquel il appartient arrive sur une case-cache, qu'il retourne le coffre, qu'il mette le trésor dans l'un des compartiments et replace le coffre correctement sur la case.

# 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, accessories to delight, jewelry, gifts and much more. Because diminutive explorers need big ideas.

 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.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaab GmbH • Erfinder für Kinder • Postfach 11 07 • 96473 Bad Rodach  
Tel.: 09564 929-113 • Fax: 09564 3513 • E-Mail: habermaass@haba.de • www.haba.de

TL 31787