

# Die Würfelpiraten

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

**Spielidee:** Wolfgang Dirscherl

**Illustration:** Stefan Fischer

## Spielinhalt

- 3 Würfel
- 4 große Schiffe
- 4 kleine Schiffe
- 1 Spielanleitung

## **Spielvorbereitung**

Legt die Schiffe in die Tischmitte. Haltet die drei Würfel bereit.

## **Spielablauf**

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt ein Segelschiff gesehen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt mit allen Würfeln.

Du musst versuchen, in einem Spielzug möglichst viele Fahnen einer Farbe zu erwürfeln, um ein Schiff oder sogar beide Schiffe dieser Farbe zu bekommen.

## **Wichtige Würfelpiraten-Regeln:**

- Du darfst in deinem Spielzug bis zu dreimal würfeln.
- Im ersten Wurf würfelst du immer mit allen drei Würfeln.
- Im zweiten und dritten Wurf darfst du beliebig viele Würfel neu würfeln.
- Nach einem Wurf legst du die Würfel zur Seite, die du sammeln möchtest.
- Schwarze Schiffe darfst du als Joker für jede beliebige Farbe einsetzen. Dabei zählt ein schwarzes Schiff soviel wie eine Fahne, zwei schwarze Schiffe zählen zwei Fahnen.

Entscheide dich nach dem dritten Wurf für eine Farbe.

**Wie viele Fahnen dieser Farbe hast du gewürfelt?  
Zähle auch die schwarzen Schiffe.**

- **Zwei oder drei?**  
Piratenpech! Dafür bekommst du leider nichts.
- **Vier?**  
Piratenstark! Nimm das kleine Schiff dieser Farbe aus der Tischmitte oder von einem Mitspieler und lege es vor dir ab.  
Hast du das kleine Schiff bereits? Dann passiert nichts!
- **Fünf?**  
Echt piratenstark! Nimm das große Schiff dieser Farbe aus der Tischmitte oder von einem Mitspieler und lege es vor dir ab.

Liegt das Schiff bereits vor dir? Dann passiert nichts!

- **Sechs?**  
Megapiratenstark! Nimm das kleine und große Schiff dieser Farbe aus der Tischmitte oder von deinen Mitspielern und lege sie vor dir ab.  
Liegen beide Schiffe bereits vor dir? Dann passiert nichts!

Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

## **Spielende**

Das Spiel endet, sobald alle Schiffe aus der Mitte genommen wurden. Jeder zählt seine Punkte zusammen: für ein kleines

Schiff gibt es einen Punkt, für ein großes Schiff gibt es zwei Punkte. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt diesen Würfelwettstreit und wird der neue Kapitän der Würfelpiraten. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

# Gambling Pirates

A risky die game for 2-4 playful pirates ages 5-99.

**Author:** Wolfgang Dirscherl

**Illustrations:** Stefan Fischer

## Contents

- 3 dice
- 4 big boats
- 4 small boats
- Set of game instructions

## Preparation of the Game

Place the boats in the center of the table. Get the three dice ready.

## How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has seen a sailing boat most recently may begin. If you cannot agree the youngest player starts and rolls the three dice.

A player should try to collect as many flags of one color as possible within their turn, so that they get a boat or even both boats of that color.

## Important rules for the gambling pirates:

- When it is your turn you can roll the dice up to three times.
- You first roll all three dice.
- The second and third time you can decide how many dice you want to roll.
- After rolling the dice you put aside the dice you want to keep.
- The black boats shown on the dice can be used as special-choice cards. One black boat stands for one flag, two black boats for two flags.

After throwing the dice for the third time you decide on a color.

**Count how many flags of this color you have rolled. Don't forget to count the black boats.**

- **Two or three:**  
Unlucky pirate! You don't get anything.
- **Four:**  
Pirates are plentiful! Take the small boat of that color from the center or from another player and keep it in front of you.  
Nothing happens if you already have that small boat.
- **Five:**  
Strong pirating! Take the big boat of that color from the center or from another player and keep it in front of you.

Nothing happens if you already have that boat.

- **Six:**  
Legendary pirating! Take both the small and the big boat of that color from the center or from another player and keep it in front of you.  
Nothing happens if you already have both boats.

Then it is the turn of the next player to roll the dice.

## **End of the Game**

The game ends as soon as there are no boats left in the center. The players count their scores: each small boat brings one point, each big one two points. The player with

the highest score wins this die rolling competition and is the new captain of the gambling pirates. In the case of a draw there are various winners.

# Les pirates lanceurs de dés

Un jeu de dés pour 2 à 4 pirates de 5 à 99 ans.

**Idée :** Wolfgang Dirscherl

**Illustration :** Stefan Fischer

## Contenu

- 3 dés
- 4 grands bateaux
- 4 petits bateaux
- 1 règle du jeu

## Préparatifs

Mettre les bateaux au milieu de la table. Préparer les dés.

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu un voilier en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant tous les dés de pirates.

Tu dois essayer d'avoir le plus possible de drapeaux d'une couleur par tour afin de récupérer un bateau ou même les deux bateaux de cette couleur.

## Règles importantes des pirates lanceurs de dés :

- Tu as le droit de lancer les dés jusqu'à trois fois par tour.
- Au premier lancement, tu joues toujours avec les trois dés.
- Aux deuxième et troisième lancements, tu lances autant de dés que tu veux.
- Après avoir lancé les dés, mets les dés de côté que tu veux garder.
- Les bateaux noirs peuvent être utilisés comme joker pour une autre couleur. Un bateau noir compte autant qu'un drapeau, deux bateaux noirs comptent autant que deux drapeaux.

Au troisième lancement, choisis une couleur.



**Combien de drapeaux de cette couleur as-tu obtenu ?  
Compte aussi les bateaux noirs.**

- **Deux ou trois ?**  
Malchance de pirate ! Tu ne récupères rien.
- **Quatre ?**  
Bonne chance de pirate ! Prends le petit bateau de cette couleur posé au milieu de la table ou prends-le à l'un des autres joueurs et pose-le devant toi.  
Si tu as déjà récupéré ce petit bateau, il ne se passe rien !
- **Cinq ?**  
Super chance de pirate ! Prends le grand bateau de cette couleur posé au milieu de la table ou prends-le à l'un des

autres joueurs et pose-le devant toi.  
Si tu as déjà récupéré ce bateau, il ne se passe rien !

- **Six ?**  
Méga chance de pirate ! Prends le petit et le grand bateau de cette couleur posés au milieu de la table ou devant l'un des autres joueurs et pose-les devant toi.  
Si tu as déjà récupéré ces bateaux, il ne se passe rien !

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés.

### **Fin de la partie**

La partie est terminée quand tous les bateaux ont été récupérés. Chacun compte ses points : un petit bateau rapporte

un point, un grand bateau rapporte deux points. Le joueur qui aura le nombre de points le plus élevé gagne cette compétition de dés et devient le nouveau capitaine des pirates lanceurs de dés. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

# De dobbelpiraten

Een piratensterk dobbelspel voor 2 - 4 piraten van 5 - 99 jaar.

**Spelidee:** Wolfgang Dirscherl

**Illustraties:** Stefan Fischer

## Spelinhoud

- 3 dobbelstenen
- 4 grote schepen
- 4 kleine schepen
- spelregels

## Spelvoorbereiding

Leg de schepen in het midden van de tafel. Houd de drie dobbelstenen klaar.

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste een zeilschip heeft gezien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met de drie piratendobbelstenen.

Je moet proberen in één speelbeurt zo veel mogelijk vlaggen van dezelfde kleur te gooien om een schip of zelfs beide schepen van deze kleur te veroveren.

## Belangrijke dobbelpiratenregels:

- Je mag tijdens je beurt tot drie keer gooien.
- Bij de eerste worp gooi je altijd met de drie dobbelstenen.
- Bij de tweede en derde worp mag je zelf bepalen hoeveel dobbelstenen je opnieuw wilt gooien.
- Na iedere worp leg je de dobbelsteen/-stenen die je wilt bewaren, aan de kant.
- Zwarte schepen mag je als joker voor iedere kleur naar keuze inzetten. Hierbij telt één zwart schip voor één vlag; twee zwarte schepen tellen voor twee vlaggen.

Kies na de derde worp een kleur uit.

**Hoeveel vlaggen in deze kleur heb je gegooid?**  
**Tel ook de zwarte schepen mee.**

- **Twee of drie?**  
Piratenpech! Hiervoor krijg je helaas niets.
- **Vier?**  
Piratensterk! Pak het kleine schip in deze kleur uit het midden van de tafel, of van een medespeler en leg het voor je neer.  
Heb je het kleine schip al? Dan gebeurt er niets!
- **Vijf?**  
Echt piratensterk! Pak het grote schip in deze kleur uit het midden van de tafel, of van een medespeler en leg het voor je neer.

Ligt het schip al voor je? Dan gebeurt er niets!

- **Zes?**  
Megapiratensterk! Pak het kleine en het grote schip in deze kleur uit het midden van de tafel, of van een medespeler en leg ze voor je neer.  
Liggen beide schepen al voor je? Dan gebeurt er niets!

Daarna is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelstenen te gooien.

## **Einde van het spel**

Het spel is afgelopen zodra alle schepen uit het midden van de tafel zijn gepakt. Iedereen telt zijn punten: een klein schip

telt voor één punt, een groot schip is twee punten waard. De speler met het hoogste aantal punten wint de dobbelwedstrijd en wordt de nieuwe kapitein van de dobbelpiraten. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

# Piratas de los dados

Un juego pirático de dados para 2 a 4 piratas de 5 a 99 años.

**Autor:** Wolfgang Dirscherl

**Ilustraciones:** Stefan Fischer

## Contenido

- 3 dados
- 4 barcos grandes
- 4 barcos pequeños
- instrucciones de juego

## Preparación

Poned los barcos en el centro de la mesa. Tened los tres dados preparados.

## Cómo se juega

Se juega en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador que haya visto más recientemente un barco de vela. Si no lográis poneros de acuerdo, comenzará el jugador más pequeño tirando los tres dados piratas.

Tienes que intentar sacar en tu turno el máximo número posible de banderas de un mismo color para conseguir uno o incluso los dos barcos de ese color.

## Reglas importantes:

- Puedes tirar hasta tres veces los dados en tu turno.
- En la primera tirada debes tirar los tres dados.
- En la segunda y en la tercera puedes tirar el número de dados que mejor te convenga.
- Tras cada tirada apartas los dados que quieres reunir.
- Los barcos negros los puedes utilizar de comodines para cualquier color. Cada barco negro cuenta como una bandera, dos barcos negros cuentan como dos banderas.

Después de la tercera tirada tienes que decidirte por un color.

## ¿Cuántas banderas de ese color has sacado?

No olvides contar los barcos negros.

- **¿Dos o tres?**  
¡Vaya mala suerte! Sentimos decirte que te has quedado sin nada.
- **¿Cuatro?**  
¡Bien! Coge el barco pequeño de ese color del centro de la mesa o cógeselo a otro jugador y ponlo delante de ti.  
¿Que ya tienes ese barco pequeño? Bueno, pues entonces, ¡no pasa nada!
- **¿Cinco?**  
¡Genial! Coge el barco grande de ese color del centro de

la mesa o cógeselo a otro jugador y ponlo delante de ti.  
¿Que ya tienes ese barco grande? Bueno, pues entonces, ¡no pasa nada!

- **¿Seis?**  
¡Estás hecho todo un pirata! Coge el barco grande y el barco pequeño de ese color del centro de la mesa o cógeselo a otro jugador y ponlo delante de ti.  
Si ya tienes los dos barcos no pasa nada.

A continuación le toca tirar los dados al siguiente jugador.

## Fin del juego

La partida termina cuando ya no queda ningún barco en el

centro de la mesa. Cada jugador cuenta los puntos obtenidos: un punto por cada barco pequeño, dos puntos por cada barco grande. El jugador que tenga el mayor número de puntos gana esta competición de dados y se convierte en el capitán de los piratas de los dados. En caso de empate hay entonces más de un ganador.

# I Pirati dei dadi

Un gioco ai dadi piratesco per 2 - 4 pirati da 5 a 99 anni.

**Ideazione:** Wolfgang Dirscherl

**Illustrazioni:** Stefan Fischer

## Contenuto del gioco

- 3 dadi
- 4 velieri grandi
- 4 velieri piccoli
- Istruzioni per giocare



## **Preparativi di gioco**

Mettete le imbarcazioni al centro del tavolo. Preparate i dadi.

## **Svolgimento del gioco**

Si gioca in senso orario. Inizia chi per ultimo ha visto un veliero. Se non riuscite a raggiungere un accordo, inizia il più giovane e tira tutti i dadi pirata.

Durante il proprio turno bisogna cercare di riunire quante più possibili bandiere di un colore per prendersi un veliero o addirittura i due velieri di questo colore.

## **Importanti regole per i pirati dei dadi:**

- Durante il tuo turno puoi tirare al massimo 3 volte.
- Al primo tiro utilizzerai tutti i 3 dadi.
- Al secondo e terzo potrai tirare il numero di dadi che riterrai opportuno.
- Dopo un tiro metterai da parte i dadi che vuoi ammassare.
- Puoi utilizzare come jolly i velieri neri per qualsiasi colore. Un veliero nero vale così come una bandiera, due velieri neri valgono due bandiere.

Dopo il terzo tiro deciditi per un colore.

## Quante bandiere di questo colore hai tirato?

Conta anche i velieri neri.

- **Due o tre?**  
Che pirata sfortunato! Ci spiace, ma non avrai nulla.
- **Quattro?**  
Piratesco! Prendi il veliero piccolo di questo colore dal centro del tavolo o da un compagno di gioco e mettilo davanti a te.  
Possiedi già il veliero piccolo? Allora non succede nulla!
- **Cinque?**  
Strapiratico! Prendi il veliero grande di questo colore dal centro del tavolo o da un compagno di gioco e mettilo davanti a te.

Possiedi già il veliero? Allora non succede nulla!

- **Sei?**  
Megastrapiratico! Prendi il veliero piccolo e grande di questo colore dal centro del tavolo o da uno dei tuoi compagni di gioco e mettilo davanti a te.  
Possiedi già i le due velieri? Allora non succede nulla!

Adesso il turno passa al giocatore seguente.

## Conclusione del gioco

Il gioco si conclude quando al centro del tavolo non ci sono più velieri. Ognuno conta i suoi punti: 1 punto per il veliero piccolo, 2 punti per un veliero grande. Vince questa gara ai

dadi chi ha il punteggio più alto, diventando così il nuovo capitano dei pirati dei dadi. In caso di pareggio ci saranno più vincitori.