

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# Rechen-Piraten

4521 **mini**



Pirate Arithmetics Mini Version  
Mini-jeu : les pirates mathématiciens  
Rekenpiraten mini  
Piratas aritméticos mini  
I pirati del conto (versione mini)

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2008

# Rechen-Piraten mini

Ein piratenstarkes Lernspiel für  
2 - 4 Rechen-Piraten von  
6 - 99 Jahren. Mit Solospiel.

**Spielidee:** Wolfgang Dirscherl  
und Markus Nikisch

**Illustration:** Guido Hoffmann

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten



Die Rechen-Piraten haben den Schatz des berühmten Piraten Mathematikus gefunden: zwanzig glitzernde Goldmünzen! Auf den Goldmünzen sind Zahlen von eins bis zehn zu sehen. Und die Piraten wären nicht die Rechen-Piraten, wenn sie nicht sofort mit diesem Schatz ein spannendes Rechenspiel beginnen würden!

## Spielinhalt

- 3 Piraten
- 20 Goldmünzen
- 46 Zahlenkarten
- 1 Rechenscheibe (zur Selbstkontrolle)
- 1 Spielanleitung



## Spielidee

Zuerst legt ihr fest, nach welcher Rechenart\* (Addition, Multiplikation oder Subtraktion) ihr rechnen wollt. Danach deckt der jeweilige Rechen-Pirat eine Zahlenkarte auf und versucht, die dort abgebildete Zahl zu errechnen. Dafür darf er zwei Goldmünzen umdrehen und mit diesen beiden Zahlen rechnen. Wenn sein Rechenergebnis mit der Zahl der Zahlenkarte übereinstimmt, erhält er zur Belohnung die Karte. Das Ziel des Spiels ist es, zuerst vier Zahlenkarten zu sammeln.

### \* Die drei behandelten Rechenarten in diesem Spiel heißen:

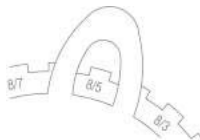
- **Addition** (Zahlen zusammenzählen oder „Plus rechnen“), *Beispiel:  $4 \text{ plus } 3 = 7$*
- **Multiplikation** (Zahlen miteinander mal nehmen oder „Mal rechnen“), *Beispiel:  $4 \text{ mal } 3 = 12$*
- **Subtraktion** (dabei wird eine kleinere Zahl von einer größeren Zahl abgezogen und ist das Gegenteil der Addition oder „Minus rechnen“), *Beispiel:  $4 \text{ minus } 3 = 1$*

## Die Rechenscheibe

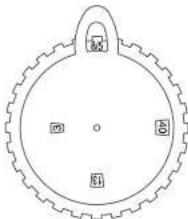
Seht euch vor dem ersten Spiel einmal die Rechenscheibe an. Mit der Rechenscheibe könnt ihr eure Rechenergebnisse kontrollieren. Dabei sind alle Zahlen von 1 bis 10 miteinander kombinierbar.

## Versucht es am Beispiel $8 + 5$ :

Um auf die richtige Lösung zu kommen, sucht ihr auf der Rechenscheibe die Zahlenkombination  $8 / 5$  und markiert sie.



Jetzt seht ihr in der Plus-Ausstattung (schwarzer Rahmen) das Ergebnis.



Wenn ihr das Ergebnis der Rechnungen „ $8 - 5$ “ oder „ $8 \cdot 5$ “ wissen wollt, könnt ihr diese bei der Minus-Ausstattung (rot) bzw. der Mal-Ausstattung (grün) ablesen.

## Spielvorbereitung

Einigt euch vor Spielbeginn auf eine Rechenart: Plus (+), Mal ( $\cdot$ ) oder Minus (-). Wählt den Piraten mit dem entsprechenden Rechenzeichen und legt ihn gut sichtbar in die Tischmitte.

Anschließend sucht ihr alle Zahlenkarten heraus, auf deren Rückseite das gewählte Rechenzeichen abgebildet ist:

- Rechnet ihr Minus, sind es insgesamt 10 Karten.
- Bei Plus spielt ihr mit genau 19 Karten.
- Rechnet ihr Mal, benötigt ihr 41 Karten.



Mischt die herausgesuchten Zahlenkarten und legt sie verdeckt gestapelt bereit.

Mischt die zwanzig Goldmünzen und legt sie verdeckt auf den Tisch. Legt sie gleichmäßig in fünf Reihen nebeneinander und achtet darauf, dass keine Goldmünzen übereinander liegen.

Haltet die Rechenscheibe bereit. Die restlichen Piraten und Zahlenkarten werden nicht benötigt und kommen in die Schatzkiste zurück.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Pirat beginnt und deckt die oberste Zahlenkarte auf.

Auf der Karte ist eine Zahl abgebildet. Du versuchst nun, zwei passende Goldmünzen aufzudecken und mit den beiden Zahlen nach der gewählten Rechenart die Zahl der Zahlenkarte zu errechnen.

Decke zwei Goldmünzen auf und rechne. Dann vergleichst du dein Ergebnis mit der Zahl auf der aufgedeckten Karte.

### **Stimmen dein Rechenergebnis und die Zahl der Zahlenkarte überein?**

- **Ja?**

*Super gerechnet! Zur Belohnung erhältst du die Zahlenkarte und legst sie vor dir ab. Verdecke die beiden Goldmünzen anschließend wieder. Decke sofort eine neue Karte vom Stapel auf.*



- **Nein?**

Schade! Verdecke die beiden aufgedeckten Goldmünzen wieder.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe, deckt zwei Goldmünzen auf und versucht sein Rechen-Glück!

### Tipp:

Ihr könnt eure Rechenergebnisse natürlich jederzeit mit der Rechenscheibe kontrollieren.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler vier Zahlenkarten gesammelt hat und somit das Spiel gewinnt.

### Achtung:

Rechnet ihr Minus (-), endet das Spiel auch, wenn alle Zahlenkarten des Stapels verteilt sind. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

## Profi-Variante

In dieser Variante könnt ihr alle drei Rechenarten anwenden. Bis auf folgende Änderungen wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt:

- Legt die drei Piraten zu Spielbeginn in die Tischmitte.
- Ihr spielt mit allen 46 Zahlenkarten: Mischt und stapelt sie verdeckt.
- Beim Rechnen dürft ihr jetzt jede der drei Rechenarten anwenden.



## Tipp:

Wenn das Spiel noch etwas schwieriger sein soll, könnt ihr die drei Piraten verdeckt in die Tischmitte legen. Jetzt müsst ihr zusätzlich zu den beiden Goldmünzen auch noch den richtigen Piraten (= Rechenart) aufdecken.

## Solospiel

Beim Solospiel gehst du allein auf Schatzsuche. Du versuchst möglichst viele Zahlenkarten zu erfüllen. Bis auf folgende Änderungen wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt:

- Wähle eine Rechenart und sortiere neun beliebige Zahlenkarten aus. Mische die Karten und lege sie gestapelt vor dir ab.
- Decke die oberste Zahlenkarte vom Stapel auf. Du hast für die Lösung der Zahlenkarte jetzt zwei Versuche.
- Kannst du die Zahlenkarte lösen, legst du sie verdeckt vor dir ab.
- Kannst du die Zahlenkarte mit zwei Versuchen nicht lösen, legst du sie offen vor dir ab.
- Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist. Du gewinnst, wenn du fünf oder mehr verdeckte Zahlenkarten vor dir liegen hast.

## Die Autoren:



**Wolfgang Dirscherl** wurde 1974 in Regensburg geboren. Nach seiner spielerischen Schulzeit absolvierte er eine Ausbildung zum Bankkaufmann und studierte anschließend Betriebswirtschaft.

Seit 2003 arbeitet er bei HABA in seinem Traumjob als Spieleredakteur. Für HABA hat er neben diesem Spiel

bereits eine Vielzahl anderer Spiele entwickelt, z.B. *Die Knoblauch-Vampire*, *Wilde Wikinger*, *Drachenstark* bzw. im Lernspielbereich die Spiele *Piraten-ABC* und *Geometrie-Piraten*. Wolfgang Dirscherl lebt mit seiner Frau Sybille und seinem Sohn Simon in Coburg.



**Markus Nikisch** wurde 1973 in Ludwigsburg (Deutschland) als fünftes von sechs Kindern geboren. Unter seinen fünf Schwestern ließ sich immer eine finden, die mit ihm spielte.

Den Spaß am Spielen hat er nie verloren und so entschloss er sich nach seinem Religions- und Sozialpädagogikstudium nach Bayern zu ziehen, um bei HABA

als Spieleredakteur zu arbeiten. Dort lebt er mit seiner Frau Katja und seinem Sohn Joel und hat bisher mehr als 50 Spiele erfunden.





Gemeinsam haben die beiden Autoren übrigens schon einige HABA-Spiele entwickelt, z.B. *Welt der Abenteurer* und *Rechen-Piraten*.



### Der Illustrator:

**Guido Hoffmann** wurde in Bremen geboren und wuchs in Frankfurt am Main auf. Er studierte in Offenbach Produktgestaltung und in Wien Malerei und Animationsfilm. Er ist als

Spielleautor und Illustrator tätig. Guido Hoffmann erhielt für das HABA-Spiel *Der schwarze Pirat* die Auszeichnung „Kinderspiel des Jahres 2006“. Für das HABA-Spiel *Akaba* erhielt er 2005 ebenfalls zahlreiche Auszeichnungen, unter anderem den „Deutschen Spielepreis“ in der Kategorie Kinderspiel. Guido Hoffmann lebt mit seiner Familie in Wien.

# Pirate Arithmetics

## Mini Version

A pirate-worthy educational game for 2 - 4 arithmetic pirates ages 6 - 99. Includes a variation for a single player.

**Author:** Wolfgang Dirscherl  
and Markus Nikisch

**Illustrations:** Guido Hoffmann

**Length of the game:** approx. 15 minutes

The arithmetic pirates have found the treasure of the notorious pirate Mathematikus: 20 shining gold coins! The coins show the numbers from 1 to 10. The pirates would not be arithmetic pirates if they didn't immediately begin an exciting game of arithmetic with the treasure.

### Contents

- 3 pirates
- 20 gold coins
- 46 number cards
- 1 calculating disk (to check one's results)
- Set of game instructions



## Game Idea

The aim of the game is to be the first to collect four number cards. First players choose the type of mathematical operation to be performed (addition, multiplication, subtraction); then the number pirate, whose turn it is, flips over a number card. The number shown should be the result of the operation he is going to perform. He uncovers two gold coins and uses the two numbers shown to make his calculation. If his result and the number on the number card are the same he receives the card as a reward.

Again, the player to first collect four number cards is the winner.

## The arithmetic calculating disk

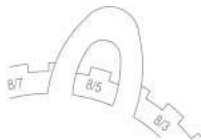
The calculating disk is the 'fact checker' and it allows you to check your results to see if they are correct. The colored window boxes show specific operations.

- Black = Addition
- Red = Subtraction
- Green = Multiplication

All numbers between 1 and 10 may be combined.

*For example, try it with the operation  $8 + 5$ :*

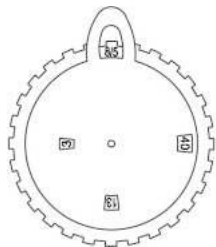
*In order to obtain the answer look for the combination  $8 / 5$  on the arithmetic disk and mark it.*



Now you can read the result in the window of the Plus sign (black frame)!

If you want to know the result of the operation " $8 - 5$ " or " $8 \cdot 5$ " refer to the subtraction window (red) or the multiplication window (green).

The arithmetic sign for multiplication ( $\times$ ) on the disc is " $\cdot$ ".



## Preparation of the Game

Before starting to play, agree on a type of operation: addition (+), multiplication ( $\cdot$ ) or subtraction (-). Place the pirate figure showing the corresponding arithmetic sign in the center of the table where everybody can see it clearly.

Then select all the number cards with the chosen sign on the back.

- If you choose subtraction, you play with 10 cards.
- If you choose addition, you have 19 cards
- If you multiply, you will need 41 cards.

Shuffle the selected number cards and place them face-down in a pile.

Mix the twenty gold coins and distribute them face-down on the table arranging them into five rows, making sure that they aren't on top of each other.

Get the arithmetic calculating disk ready. The remaining pirates and number cards are not needed and are kept in the treasure chest.

## How to Play

Play in a clockwise direction. The youngest pirate starts and uncovers the top card.

The card shows a number. Now uncover two gold coins and use the numbers of the coins to do the agreed operation. With a bit of luck or if you have a good memory and you uncover two suitable coins, your result will coincide with the number on the number card.

**So compare the result of your operation with the number of the number card:**

- **Correct result?**

Great mathematician! As a reward you get the number card and place it in front of you. Then turn both gold coins around again and uncover a new card from the pile of number cards.

- **Wrong result?**

Tough luck! The result does not coincide.  
Turn both gold coins around.

Then it's the turn of the next player to try his luck at calculating!

### Hint:

You can, of course, at any time check your results with the calculating disk.



## End of the Game

The game ends as soon as a player has collected four number cards thus winning the game.

### Watch out:

If you do subtraction (-), the number cards might run out before any player has gathered four of them. In this case the player who has collected the most cards wins the game. In case of a draw there are various winners.

## Variation for professionals

Play the game with all three types of operation at the time. The rules of the basic game apply except for the following changes:

- Place all three pirates in the center of the table
- Use all 46 number cards. Shuffle them and put them into a pile
- Do your calculation according to whatever type of operation you want

### Hint:

If you want to make the game even more difficult place the three pirates face-down in the center of the table. Now you have to uncover not only two suitable gold coins but also the pirate which corresponds with the calculation.

## Game for one player

Playing this variation you are on your own on the treasure hunt. Try to do the correct calculations for as many number cards as possible. Play according to the rules of the basic game, taking in account the following changes

- Choose a type of operation and select nine number cards. Shuffle the cards and place them in a pile in front of you.
- Uncover the top card. You have two attempts to obtain the solution.
- If your outcome was correct, you place the number card face-down in front of you.
- If you did not calculate right after two attempts, place the card face-up in front of you.
- The game is over as soon as the pile of number cards is used up. You win if you have collected five or more number cards.

## The authors:



**Wolfgang Dirscherl** was born 1974 in Regensburg (Germany). Once his playful school days were over he completed training as a banker before studying business economics. Since 2004 he has worked in his dream job as games' editor for HABA. Apart from this game, he already has designed many other games for HABA, for example *The Garlic Vampires*, *Wild*

*Vikings*, *Fiery Dragons* as well as the educational games *Pirates' ABC* and *Geometry Pirates*. Wolfgang Dirscherl lives with his wife Sybille and with his son Simon in Coburg.



**Markus Nikisch** was born in 1973 in Ludwigsburg (Germany) as the fifth of six children. Among his five sisters he would always find one that was willing to play with him.

He never lost pleasure in playing games. For that reason, once he had finished his social education and theology studies, he decided to move to Bavaria and start working with the HABA editorial staff for games. He lives there with his wife Katja and son Joel and has invented more than 50 games up to date.

Both authors, as a team, have already invented various HABA games, for example *A World of Adventures* and *Pirate Arithmetics*.





## The Illustrator:

**Guido Hoffmann** was born in Bremen and grew up in Frankfurt on the Main. He studied product design in Offenbach as well as painting and animation in Vienna. He

now works as a game author and illustrator.

Guido Hoffmann has been awarded the "Children's game of the year 2006" for the game *The Black Pirate*. In 2005 he received a couple of awards for the HABA game *Akaba*, for example the "German Games award" in the category Children's Game. Guido Hoffman lives with his family in Vienna.

# Mini-jeu : les pirates mathématiciens

Un jeu éducatif pour 2 à 4 pirates mathématiciens de 6 à 99 ans.  
Avec variante pour un seul joueur.

**Idée :** Wolfgang Dirscherl et Markus Nikisch

**Illustration :** Guido Hoffmann

**Durée de la partie :** env. 15 minutes

Les pirates mathématiciens ont trouvé le trésor du célèbre pirate Mathématicus : vingt pièces d'or étincelantes ! Celles-ci sont marquées avec des chiffres de un à dix. Et nos pirates ne seraient pas de vrais pirates mathématiciens si, avec ces pièces, ils ne commençaient pas tout de suite à jouer à un passionnant jeu de calcul !

## Contenu du jeu

- 3 pirates
- 20 pièces d'or
- 46 cartes indiquant chacune un chiffre
- 1 disque de calcul (pour vérifier le résultat soi-même)
- 1 règle du jeu



## Idée

Tout d'abord, choisissez l'opération de calcul (addition, multiplication ou soustraction) avec laquelle vous voulez jouer. Le pirate mathématicien dont c'est le tour de jouer retourne ensuite une carte et essaye de faire l'opération de calcul correspondante pour trouver le chiffre indiqué sur la carte. Pour cela, il a le droit de retourner deux pièces d'or et de faire l'opération de calcul avec ces deux chiffres. Si le résultat de son opération est identique au chiffre de la carte, il prend la carte en récompense. Le but du jeu est de récupérer en premier quatre cartes.

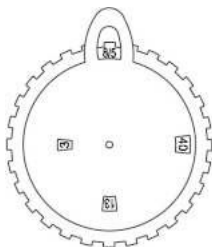
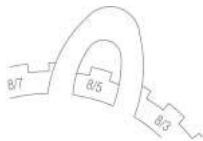
## Le disque de calcul

Avant de jouer pour la première fois, regardez bien le disque de calcul. Ce disque permet de contrôler les résultats des opérations de calcul. Sur ce disque, les chiffres de 1 à 10 peuvent tous être combinés entre eux.

### Essayez par exemple avec $8 + 5$ :

*Pour obtenir le bon résultat, cherchez sur le disque de calcul la combinaison de chiffres 8/5 et marquez-la.*

*Dans la découpe encadrée en noir correspondant à l'addition, vous voyez maintenant le résultat.*



*Si vous voulez connaître le résultat des opérations de calcul «  $8 - 5$  » ou «  $8 \cdot 5$  », vous le trouverez dans la découpe encadrée en rouge pour la soustraction ou dans la découpe encadrée en vert pour la multiplication.*

## Préparatifs

Avant de commencer la partie, mettez-vous d'accord sur une opération de calcul : addition = plus (+), multiplication = multiplié par ( $\cdot$ ) ou soustraction = moins (-). Attention, le symbole correspondant à la multiplication est ici un «  $\cdot$  ». Prenez le pirate avec le signe correspondant et posez-le au milieu de la table de manière bien visible.

Ensuite, prenez toutes les cartes au dos desquelles il y a le signe du calcul choisi.

- Si vous avez choisi la soustraction, il y a en tout 10 cartes.
- Pour l'addition, il y a 19 cartes.
- Pour les multiplications, il faut 41 cartes.

Mélangez les cartes sélectionnées et empilez-les, faces cachées.

Répartissez les vingt pièces d'or au milieu de la table, faces cachées, en les mélangeant. Posez les ensuite en cinq rangées en faisant attention à ce qu'elles ne se chevauchent pas.

Préparer le disque de calcul. Remettre les pirates en trop et les cartes restantes dans le coffre.



## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le pirate le plus jeune commence en retournant la carte du dessus de la pile. Sur la carte, il y a un chiffre.

Ensuite, tu retournes deux pièces d'or avec lesquelles tu essaies de trouver le résultat indiqué par la carte en calculant suivant l'opération de calcul choisie.

Après cela, tu compares ton résultat au chiffre indiqué sur la carte retournée.

### Ton résultat et le chiffre de la carte sont identiques ?

- **Oui ?**

Bien calculé ! En récompense, tu prends la carte et la poses devant toi. Ensuite, retourne de nouveau les deux pièces d'or. Prends une autre carte de la pile et retourne-la.

- **Non ?**

Domage ! Retourne de nouveau les deux pièces d'or.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il retourne deux pièces d'or et essaye de faire le bon calcul !

### Conseil :

vous pouvez contrôler les résultats de vos calculs à tout moment à l'aide du disque de calcul



## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré quatre cartes : c'est lui le gagnant.

### Attention :

si vous avez choisi la soustraction, il peut arriver que la pile de cartes soit épuisée avant qu'un joueur ait récupéré quatre cartes. Dans ce cas, le gagnant est alors celui qui aura le plus de cartes. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

## Variante pour experts en calcul

Dans cette variante, on peut utiliser les trois opérations de calcul. On joue comme dans le jeu précédent, en tenant compte cependant des règles ci-dessous :

- Poser les trois pirates au milieu de la table au début de la partie
- Jouer avec les 46 cartes. Les mélanger et les empiler, faces cachées.
- Pour réaliser le calcul, on peut effectuer chacune des trois opérations de calcul.

### Conseil :

si vous voulez compliquer le jeu, vous pouvez poser les trois pirates en cachant les signes de calcul. Il faut maintenant, en plus des pièces d'or, retourner aussi le bon pirate (= le bon signe de l'opération de calcul).

## Variante pour un seul joueur

Dans ce jeu, tu recherches le trésor tout seul. Tu essayes de trouver le plus possible de bons résultats correspondant aux chiffres des cartes. Tu joues comme dans le jeu de base en tenant compte des différences suivantes :

- Choisis une opération de calcul et prends neuf cartes correspondantes. Mélange les cartes et empile-les devant toi.
- Retourne la carte du haut de la pile. Pour trouver la solution correspondant au chiffre de la carte, tu as deux essais.
- Si tu peux faire le bon calcul, tu poses la carte devant toi, face cachée.
- Si tu ne peux pas faire le bon calcul après deux essais, tu poses la carte devant toi, face visible.
- La partie est terminée lorsque la pile de cartes est épuisée. Tu gagnes si tu as pu récupérer cinq cartes ou plus, faces cachées.



## Les auteurs :



**Wolfgang Dirscherl** est né en 1974 à Regensburg (= Ratisbonne/Allemagne). Après une scolarité ludique, il suivit une formation d'employé de banque et fit ensuite des études d'économie. Il a rejoint la société HABA en 2003 et y travaille comme rédacteur de jeux, son métier de rêve. Outre ce jeu, il en a créé de nombreux autres, par exemple :

*Les vampires croqueurs d'ail*, *Les redoutables Vikings*, *Fort comme un dragon*, ainsi que des jeux éducatifs, tels que *L'alphabet des pirates* et *Pirates « as de la géométrie »*. Wolfgang Dirscherl vit à Cobourg (Allemagne) avec sa femme Sybille et son fils Simon.



**Markus Nikisch** est né en 1973 à Ludwigsburg (Allemagne), avant-dernier d'une famille de six enfants. Entouré de cinq sœurs, il y en avait toujours une qui voulait bien jouer avec lui.

Il n'a jamais perdu le plaisir de jouer et, après des études en pédagogie sociale et religieuse, il prit la décision de partir en Bavière pour travailler chez HABA en tant que rédacteur de jeux. Il y vit avec sa femme Katja et son fils Joel et a jusqu'à présent inventé plus de 50 jeux.

Les deux auteurs ont coopéré à plusieurs reprises pour créer quelques jeux HABA, dont, par exemple, *Le monde de l'aventure* et *Les pirates mathématiciens*.



## L'illustrateur :



**Guido Hoffmann** est né à Brême (Allemagne) et a passé sa jeunesse à Francfort sur le Main. Il a fait des études de conception de produits à Offenbach (Allemagne) ainsi que de peinture artistique et de films d'animation à Vienne (Autriche).

Il travaille en tant qu'auteur de jeux et illustrateur. Pour le jeu HABA intitulé A l'abordage, Guido Hoffmann a obtenu le prix « Jeu pour enfants de l'année 2006 ». Pour le jeu HABA Akaba, il a également reçu de nombreux prix, notamment le « Prix Allemand du Jeu » dans la catégorie jeu pour enfants. Guido Hoffmann vit à Vienne avec sa famille.

# Rekenpiraten mini

Een piratensterk leerspel voor  
2 - 4 rekenpiraten van 6 - 99 jaar.  
Met solospel.

**Spelidee:** Wolfgang Dirscherl  
en Markus Nikisch

**Illustraties:** Guido Hoffmann

**Speelduur:** ca. 15 minuten



De rekenpiraten hebben de schat van de beroemde  
piraat Mathematicus gevonden: twintig fonkelende  
gouden munten! Op de gouden munten staan de  
getallen van één tot tien afgebeeld. En de piraten  
zouden geen echte rekenpiraten zijn als ze niet  
onmiddellijk met deze schat een spannend  
rekenspel zouden beginnen!

## Spelinhoud

3 piraten

20 gouden munten

46 getallenkaarten

1 rekenschijf (om de uitkomst te controleren)  
spelregels

## Spelidee

In de eerste plaats bepalen jullie de rekenwijze (optellen, vermenigvuldigen of aftrekken) waarmee jullie willen rekenen. Daarna draait de rekenpiraat die aan de beurt is, een getallenkaart om en probeert het hierop afgebeelde getal te berekenen. Hiervoor mag hij/zij twee gouden munten omdraaien en met deze twee getallen gaan rekenen. Als zijn/haar uitkomst met het getal op de getallenkaart overeenkomt, krijgt hij/zij als beloning de kaart. Het doel van het spel is om als eerste vier getallenkaarten te verzamelen.

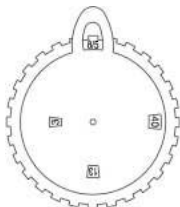
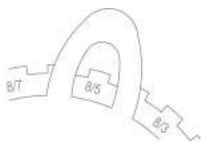
## De rekenschijf

Bekijk voordat jullie met het spel beginnen eerst 'ns de rekenschijf. Met de rekenschijf kunnen jullie de uitkomsten van de rekensommen controleren. Op de schijf 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 zorg je dat deze wordt aangegeven.*

*Nu wordt in de plus-uitsparing (zwart kader) de uitkomst aangegeven!*



*Als jullie de uitkomst van de berekeningen „8 - 5” of „8 · 5” willen weten, kunnen jullie deze bij de min-uitsparing (rood) respectievelijk de maal-uitsparing (groen) aflezen!*

## Spelvoorbereiding

Spreek voordat jullie met het spel beginnen een rekenwijze af: plus (+), keer (·) of min (-). Kies de piraat met het bijpassende rekenkundig teken en leg hem goed zichtbaar in het midden van de tafel.

Vervolgens zoeken jullie alle kaarten uit waarbij het uitgekozen rekenkundig teken op de achterzijde staat afgebeeld:

- Als jullie gaan aftrekken, zijn het in totaal 10 kaarten.
- Bij het optellen spelen jullie met 19 kaarten.
- Als jullie gaan vermenigvuldigen, hebben jullie 41 kaarten nodig.

Schud de uitgezochte getallenkaarten en leg ze op een verdekte stapel klaar.

Verdeel de twintig gouden munten verdekt over de tafel en schud ze. Leg ze vervolgens verdekt op vijf gelijkmatige rijen achter elkaar en let erop dat de munten niet over elkaar liggen.

Leg de rekenschijf klaar. De overige piraten en getallenkaarten worden niet gebruikt en gaan terug in de schatkist.



## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De jongste piraat begint en draait de bovenste getallenkaart om.

Op de kaart staat een getal afgebeeld. Je probeert nu twee bijpassende gouden munten om te draaien en met beide getallen volgens de gekozen rekenwijze het getal van de rekenkaart te berekenen.

Daarna vergelijk je de uitkomst met het getal op de omgedraaide kaart.

### **Komt de uitkomst van de rekensom met het getal op de getallenkaart overeen?**

- **Ja?**

Super gerekend! Als beloning krijg je de getallenkaart en leg je hem voor je neer. Keer vervolgens de beide gouden munten weer om. Draai daarna een nieuwe kaart van de stapel om.

- **Nee?**

Helaas! Keer beide omgedraaide gouden munten weer om. Daarna is de volgende speler aan de beurt, draait hij/zij twee gouden munten om en probeert zijn reken-geluk!

#### **Tip:**

Jullie kunnen de uitkomsten van de rekensommen natuurlijk te allen tijde met de rekenschijf controleren.



## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers vier getallenkaarten heeft verzameld en zodoende het spel wint.

### Opgelet:

als jullie aftrekken, kan het voorkomen dat alle getallenkaarten van de stapel zijn verdeeld voordat een speler vier kaarten heeft kunnen verzamelen. In dit geval wint de speler die de meeste kaarten heeft verzameld. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

## Profvariant

In deze variant kunnen jullie alle drie de rekenwijzen toepassen.

Afgezien van de volgende wijzigingen wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

- Leg de drie piraten aan het begin van het spel in het midden van de tafel.
- Er wordt met alle 46 getallenkaarten gespeeld. Schud ze en leg ze verdekt op een stapel.
- Bij het rekenen mogen jullie nu iedere rekenwijze gebruiken.

### Tip:

Als jullie het spel nog ingewikkelder willen maken, kunnen jullie de drie piraten verdekt in het midden van de tafel leggen. Nu moeten jullie naast de beide gouden munten ook nog 'ns de juiste piraat (= rekenwijze) omdraaien.

## Solospel

Bij het solospel ga je alleen op zoek naar de schat. Je probeert zo veel mogelijk getallenkaarten op te lossen. Afgezien van de volgende wijzigingen wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

- Kies een rekenwijze en zoek negen getallenkaarten uit. Schud de kaarten en leg ze op een stapel voor je neer.
- Draai de bovenste getallenkaart van de stapel om. Je mag twee keer proberen de juiste oplossing van de getallenkaart te vinden.
- Als je de getallenkaart kunt oplossen, leg je deze verdekt voor je neer.
- Kan je de getallenkaart na twee pogingen niet oplossen, dan leg je hem open voor je neer.
- Het spel is afgelopen als de kaartenstapel is opgebruikt. Je wint als je vijf of meer kaarten verdekt voor je hebt liggen.



## De auteurs:



**Wolfgang Dirscherl** werd in 1974 in Regensburg (Duitsland) geboren. Na zijn speelse schooljaren volgde hij een opleiding als bankemployé en studeerde vervolgens bedrijfs-economie. Sinds 2003 werkt hij bij HABA in zijn droomjob als spellen-redacteur. Voor HABA heeft hij naast dit spel al een groot aantal andere

spellen ontworpen, bv. *De knoflookvampiers*, *Wilde Vikingen*, *Sterk als een draak* en op het gebied van leerspellen de spellen *Piraten-abc* en *Geometriepiraten*. Wolfgang Dirscherl woont met zijn vrouw en zijn zoon Simon in Coburg.



**Markus Nikisch** werd in 1973 in Ludwigsburg (Duitsland) als vijfde van zes kinderen geboren. Van zijn vijf zussen was er altijd wel een bereid om met hem te spelen.

Het plezier in het spel heeft hij nooit verloren en daarom besloot hij na zijn godsdienststudie en opleiding sociale pedagogie naar Beieren te verhuizen om bij HABA als spellenredacteur te werken. Daar woont hij met zijn vrouw Katja en zijn zoon Joel en heeft hij tot nu toe meer dan 50 spellen bedacht.



Samen hebben beide auteurs overigens al enige HABA-spellen ontworpen, bv. *Wereld vol avontuur* en *Rekenpiraten*.

## De Illustrator:



**Guido Hoffmann** werd in Bremen geboren en groeide op in Frankfurt aan de Main. Hij studeerde industriële vormgeving in Offenbach en beeldende kunsten in Wenen (schilderkunst en animatiefilm).

Hij is werkzaam als speelauteur en illustrator. Guido Hoffmann ontving voor het HABA-spel *De zwarte piraat* de prijs „Kinderspel van het jaar 2006“. Voor het HABA-spel *Akaba* kreeg hij in 2005 eveneens talrijke onderscheidingen, o.a. de „Duitse spellenprijs“ in de categorie kinderspellen. Guido Hoffmann woont met zijn gezin in Wenen.



# Piratas aritméticos mini

Un juego educativo super pirático para  
2 - 4 piratas aritméticos de 6 - 99 años.  
Con variante para un jugador solo.

**Idea del juego:** Wolfgang Dirscherl  
y Markus Nikisch  
**Ilustraciones:** Guido Hoffmann  
**Duración de una partida:** 15 minutos aprox.

Los piratas aritméticos han encontrado el tesoro del famoso pirata Mathematicus: ¡veinte resplandecientes monedas de oro! En ellas hay dibujados números del uno al diez. ¡Y claro, no serían verdaderos piratas aritméticos si con el tesoro no empezaran a hacer un vertiginoso juego de cálculo!

## Contenido

- 3 piratas
- 20 monedas de oro
- 46 cartas de números
- 1 disco de cálculo (para comprobar resultados)
- Instrucciones



## Idea del juego

Primero decidís con qué tipo de operación (suma, resta o multiplicación) vais a calcular. Después el pirata correspondiente destapa una carta de números e intenta calcular el número que aparece. Para ello tiene que dar la vuelta a dos monedas y hacer el cálculo con los dos números que salen. Si el resultado coincide con el número de la carta se queda con la carta como recompensa. El objetivo es ser el primero en recopilar cuatro cartas.

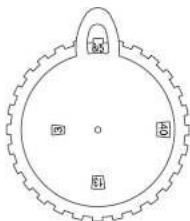
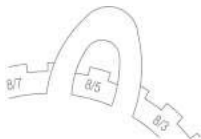
## El disco de cálculo

Antes de empezar a jugar observad el disco de cálculo. Con él podréis comprobar los resultados de vuestros cálculos. Todos los números del 1 al 10 se pueden combinar entre sí.

### Probad con el ejemplo $8 + 5$ :

Para encontrar el resultado correcto buscad en el disco la combinación de números  $8 / 5$  y marcadla.

Veréis el resultado en la ventanilla con el signo «más» (marco negro).



Para averiguar el resultado de los cálculos "8 - 5" o "8 · 5" leedlo en las ventanillas con el signo «menos» (roja) o «por» (verde).

## Preparativos

Antes de empezar elegid una operación: Más (+), Por (·) o Menos (-). Coged el pirata con el signo correspondiente y colocadlo a la vista en el centro de la mesa.

Seleccionad todas las cartas de números que tengan el signo elegido dibujado en la otra cara:

- Si calculáis con Menos son 10 cartas en total.
- Para el signo Más hay 19 cartas.
- Para el signo Por son 41 cartas.

Barajad las cartas seleccionadas y tenedlas listas en un montón boca abajo.

Extended en la mesa las veinte monedas boca abajo y mezclarlas. Colocadlas una al lado de la otra en cinco filas iguales, sin que ninguna quede superpuesta.

Preparad el disco. Guardad los piratas y cartas que no se van a usar en el baúl del tesoro.



## Cómo se juega

Jugáis en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el pirata más joven levantando la primera carta de encima del montón.

En la carta aparece dibujado un número.

Ahora destapa dos monedas y haz la operación de cálculo que habéis elegido con los dos números que salgan.

Compara tu resultado con el número de la carta.

### ¿Te ha salido el mismo número que el de la carta?

- **¿Sí?**

¡Un cálculo genial! Como recompensa te quedas con la carta y la pones delante tuyo. Vuelve a poner las dos monedas boca abajo. Destapa otra carta del montón.

- **¿No?**

¡Qué pena! Vuelve a colocar boca abajo las monedas destapadas.

¡Ahora le toca al siguiente jugador destapar dos monedas y probar su suerte con el cálculo!

### Sugerencia:

Siempre podéis comprobar vuestros resultados con el disco de cálculo.

## Final del juego

El juego finaliza cuando un jugador haya recopilado cuatro cartas de números. Ése es el ganador.

### Atención:

Si calculáis con el signo Menos (-), puede que se hayan repartido todas las cartas del montón pero ningún jugador haya recopilado cuatro. En ese caso gana quien más cartas haya acumulado. En caso de empate hay más de un ganador.

## Variante para expertos

En esta variante podéis emplear los tres tipos de operaciones.

Las reglas del juego son las mismas pero con las modificaciones siguientes:

- Al comenzar el juego colocad los tres piratas en el centro de la mesa.
- Jugáis con las 46 cartas: barajadlas y ponedlas en un montón boca abajo.
- Al calcular podéis utilizar las tres operaciones de cálculo.

### Sugerencia:

Si queréis que el juego sea aún más difícil poned los tres piratas boca abajo en el centro de la mesa. Ahora, además de las dos monedas, tenéis que destapar los piratas correctos (= tipo de operación).



## Juego de solitario

Aquí te lanzas tú solo a la búsqueda del tesoro. Debes intentar conseguir tantas cartas como sea posible. Las reglas del juego son las mismas pero con las modificaciones siguientes:

- Escoge un tipo de operación y selecciona nueve cartas. Barájalas y colócalas en un montón delante tuyo.
- Destapa la primera carta de encima del montón. Tienes dos intentos para dar con la solución de la carta.
- Si lo consigues pones la carta boca abajo delante tuyo.
- Si después de dos intentos aún no tienes la solución la pones delante tuyo destapada.
- El juego finaliza cuando se haya acabado el montón de cartas. Ganas si tienes delante cinco o más cartas boca abajo.



## Los Autores:



**Wolfgang Dirscherl** nació en Ratisbona (Alemania) en 1974. Después de sus juguetones años escolares obtuvo la titulación de empleado de banca y estudió a continuación la carrera de Empresariales. Desde el 2003 trabaja en la casa HABA ejerciendo su profesión soñada de redactor de juegos. Para HABA ha diseñado una multitud de juegos además del presente, como por ejemplo "Los vampiros del ajo", "Feroces vikingos" y "Fuerza de dragón", así como los juegos educativos "Alfabeto pirata" y "Piratas de la geometría". Wolfgang Dirscherl vive en Coburg con su mujer Sybille y su hijo Simon.



**Markus Nikisch** nació en Ludwigsburg (Alemania) en 1973 como el quinto de seis hijos. Entre sus cinco hermanas siempre había una que jugaba con él. Nunca se le fueron las ganas de jugar y así, un día, después de acabar sus estudios de Teología y de Pedagogía social, decidió mudarse a Baviera para trabajar como redactor de juegos en la casa HABA. Allí vive con su esposa Katja y su hijo Joel, y hasta el momento ha inventado ya más de 50 juegos.

Los autores también han ideado juntos otros juegos de HABA, como "El mundo de las aventuras" y "Piratas aritméticos".



## El ilustrador:



### Guido Hoffmann

nació en Bremen y creció en Francfort del Meno. En Offenbach estudió Diseño de productos y en Viena hizo estudios de pintura y cine de animación.

Actualmente trabaja como autor de juegos e ilustrador. Guido Hoffmann recibió el galardón "Juego infantil del año 2006" para el juego de HABA "El pirata negro". En 2005 también obtuvo numerosos galardones para el juego HABA "Akaba", entre ellos el "Premio alemán para juegos" en la categoría "Mejor juego infantil". Guido Hoffmann vive con su familia en Viena.

# I pirati del conto (versione mini)

Un avventuroso gioco didattico per  
2 - 4 pirati del conto da 6 a 99 anni.  
Con variante del gioco per un solo  
giocatore

**Ideazione:** Wolfgang Dirscherl  
e Markus Nikisch

**Illustrazioni:** Guido Hoffmann

**Durata del gioco:** circa 15 minuti



I pirati del conto hanno trovato il tesoro del famoso  
pirata Matematix: 20 dobloni luccicanti! Sui dobloni  
ci sono i numeri da 1 a 10. E da provetti pirati del  
conto iniziano immediatamente un appassionante  
gioco matematico con questo tesoro!

## Contenuto del gioco

- 3 pirati
- 20 dobloni
- 46 carte dei numeri
- Disco calcolatore (per autoverifica)
- Istruzioni per giocare

## Ideazione

Decidete innanzitutto un sistema di calcolo: addizione (+), moltiplicazione ( $\times$  oppure  $\cdot$ ), sottrazione (-). Il pirata del conto di turno scopre poi una carta dei numeri e cerca di calcolare il numero che vi appare: gira quindi due dobloni e calcola con questi due numeri. Se il suo risultato coincide con il numero della carta, riceverà in premio la carta. Finalità del gioco è raccogliere per primi quattro carte dei numeri.

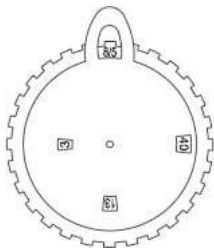
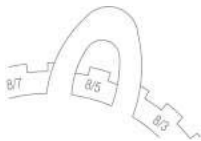
## Il disco calcolatore

Prima di giocare osservate il disco calcolatore, con cui potete controllare i risultati delle vostre operazioni. Si possono combinare tra loro tutti i numeri da 1 a 10.

### *Provate ad esempio $8 + 5$ .*

*Per trovare la soluzione giusta cercate sul disco la combinazione numerica 8/5 e marcatela.*

*Adesso nella finestrella del segno "più" (cornice nera) appare il risultato.*



*Se volete sapere quanto fa „8 - 5“ oppure „8 x 5“, potete vederlo nella finestrella del „meno“(cornice rossa) e in quella del “per” ( · ) (cornice verde).*

## Preparativi del gioco

Stabilite un tipo di operazione di calcolo: addizione (+), moltiplicazione ( · ) o sottrazione (-). Prendete il pirata del conto con il corrispondente segno di calcolo e mettetelo ben visibile al centro del tavolo.

Selezionate poi tutte le carte dei numeri che riportano sul dorso il segno dell'operazione di calcolo scelta:

- Per la sottrazione ci sono 10 carte.
- Per l'addizione giocherete con 19.
- Per la moltiplicazione avrete bisogno di 41 carte.

Mescolate le carte selezionate e formate un mazzo coperto. Distribuite i venti dobloni sul tavolo e mischiateli: formate poi cinque file parallele facendo attenzione che i dobloni non si sovrappongano.

Preparate il disco calcolatore. Rimettete nella scatola gli altri pirati e le carte restanti che non utilizzerete.



## Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia il pirata più piccolo che scopre la prima carta.

Sulla carta c'è un numero. Scopri ora due dobloni e fai il calcolo secondo l'operazione scelta, con i due numeri dei dobloni.

Confronta poi il tuo risultato con il numero della carta scoperta.

### Corrisponde?

- **Si?**

Eccellente calcolo! Ricevi in premio la carta e la metti davanti a te. Copri i due dobloni e scopri una nuova carta del mazzo.

- **No?**

Peccato! Copri i due dobloni.

E' poi il turno del giocatore seguente che scopre due dobloni e tenta la sua fortuna al calcolo!

### Nota bene:

Naturalmente potete sempre controllare i vostri risultati con il disco calcolatore.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore raccoglie quattro carte e vince così il gioco.

### Attenzione:

Se calcolate col segno -, può darsi che tutte le carte del mazzo siano distribuite e nessuno possa raccogliere quattro carte. In questo caso vince il giocatore che ha raccolto più carte. In caso di parità ci saranno più vincitori.

## Variante per esperti

Potete usare tutti i tre tipi di calcolo.

Si gioca secondo le regole innanzi spiegate a cui si integrano le seguenti modifiche:

- Prima di giocare mettete al centro del tavolo i tre pirati.
- Giocate con tutte le 46 carte: mescolatele e formate un mazzo coperto.
- Potete ora utilizzare ognuno dei tre tipi di calcolo.

### Suggerimento:

Per rendere il gioco ancor più difficile, mettete i tre pirati coperti al centro del tavolo. Oltre ai due dobloni, adesso dovrete scoprire anche il giusto pirata (= tipo di calcolo).



## Variante Solitario

In questo gioco andrai a caccia del tesoro da solo. Cercherai di risolvere il maggior numero possibile di risultati delle carte. Giocherai secondo le regole di base, a cui si integrano le seguenti modifiche:

- Scegli un tipo di calcolo e seleziona nove carte, mescolale e forma un mazzo e mettilo davanti a te.
- Scopri la prima carta, puoi cercare di risolvere il calcolo per due volte.
- Se ci riesci, metti la carta coperta davanti a te.
- In caso contrario, dopo il secondo tentativo metti la carta scoperta davanti a te.
- Il gioco finisce quando non ci sono più carte nel mazzo. Vinci se hai davanti a te cinque o più carte coperte.

## Gli autori:



**Wolfgang Dirscherl** è nato a Ratisbona (Germania) nel 1974. Conclusi gli anni spensierati della scuola, si è diplomato come impiegato bancario per poi studiare economia aziendale. Nel 2003 ha coronato il suo sogno: lavorare nella redazione di HABA come inventore di giochi. Oltre a questo, ha creato per HABA molti altri giochi, ad esempio

*I vampiretti dell'aglio, Vichinghi selvaggi, Forte come un drago* e nella sezione dei giochi educativi *L'ABC dei pirati* e *I pirati della geometria*. Vive con la moglie Sibylle e il figlio Simon a Coburg.



**Markus Nikisch** è nato nel 1973 a Ludwigsburg (Germania), penultimo di sei figli. C'era sempre una delle sue cinque sorelle disposta a giocare con lui, gli è sempre piaciuto giocare, tanto che conclusi gli studi di teologia e pedagogia, si è stabilito in Baviera per lavorare come autore di giochi presso HABA. E' sposato con Katja ed ha un

figlio, Joel. Ha creato più di 50 giochi.

I due autori hanno già collaborato con HABA con alcuni giochi, ad esempio *Mondo delle avventure* e *I pirati del conto*.



## L'illustratore:



### **Guido Hoffmann**

È nato a Brema e cresciuto a Francoforte. A Offenbach ha studiato disegno industriale e a Vienna Belle Arti e Animatione. Lavora come autore di giochi e illustratore.

Per il gioco HABA *Il pirata nero*, Guido Hoffmann è stato premiato nel 2006 con il "Gioco dell'anno per bambini". Nel 2005 ha inoltre ricevuto numerosi premi per il gioco HABA Akaba, tra cui il "Premio per il miglior gioco" per la categoria "Miglior gioco per l'infanzia". Guido Hoffmann vive con la sua famiglia a Vienna.



# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini


 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.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

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