

# Rechen-Piraten

Eine piratenstarke LernSpiele-Sammlung.  
Für 2 - 4 Rechen-Piraten von 6 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Wolfgang Dirscherl und Markus Nikisch  
**Illustration:** Guido Hoffmann  
**Spieldauer:** je Spiel ca. 10 - 15 Minuten

Auf der Suche nach dem geheimnisvollen Schatz des berühmten Piraten Mathematikus sind die Rechen-Piraten auf der Schatzinsel gelandet. Mit einer alten Schatzkarte ausgerüstet, begeben sie sich sofort auf die Suche: einhundert Schritte nach Norden, anschließend zwanzig Schritte nach links an der Affenstatue vorbei und weitere fünfzig Schritte in Richtung große Palme.\*

Am Ziel angekommen buddeln die Piraten ungeduldig in der Erde. Und da ist sie: eine bis zum Rand mit Goldtalern gefüllte Schatzkiste! Nun müssen die Piraten aber beim Aufteilen der Beute ihre Rechenkünste unter Beweis stellen.

Denn nur der schlaueste Pirat kommt an den größten Teil des Schatzes.



## Spielinhalt

- 1 Schatzkiste (mit Spielplan im Deckel und 10 Fächern im Unterteil)
- 4 Piraten
- 4 Piratenscheiben
- 1 Rechenscheibe (zur Selbstkontrolle)
- 20 Goldmünzen
- 7 Schatztruhen-Karten
- 2 Kanonenkugeln
- 1 gelber Rechenwürfel (mit Plus und Minus)
- 1 naturfarbener Rechenwürfel (mit Plus, Minus und Mal)
- 1 Spielanleitung

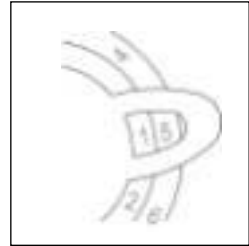
\*Hier ist schon die erste Rechenaufgabe versteckt: Wie viele Schritte müssen die Rechen-Piraten laut Angabe der Schatzkarte insgesamt zurücklegen?

## Die Piratenscheiben

Mit der Piratenscheibe könnt ihr alle Zahlen von 0 bis 109 einstellen. Sie ist aus drei Teilen zusammengesetzt:

- Die unterste Scheibe zeigt die Einerstelle.
- Die mittlere Scheibe zeigt die Zehnerstelle.
- Mit der obersten Scheibe markiert ihr die gewählte Zahl.

*Probiert es doch einfach einmal aus und dreht eure Piratenscheibe so, dass die Zahl 15 markiert wird:*



## Die Rechenscheibe

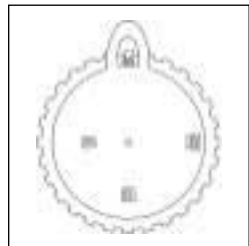
Mit der Rechenscheibe könnt ihr eure Ergebnisse kontrollieren. Dabei sind alle Zahlen von 1 bis 10 miteinander kombinierbar.

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-Ausstanzung (schwarzer Rahmen) das Ergebnis!



**Tip:** In einigen Spielvarianten sollt ihr neben Plus (Addition) auch Rechnungen mit Minus (Subtraktion) und Mal (Multiplikation) lösen. Wenn ihr das Ergebnis der Rechnungen „ $8 - 5$ “ oder „ $8 \times 5$ “ wissen wollt, könnt ihr diese bei der Minus-Ausstanzung (rot) bzw. der Mal-Ausstanzung (grün) ablesen!

*als Erster das  
Schatzfeld erreichen*

*zehn Goldmünzen  
(1-10) in Schatzkiste*

*Piraten auf Start,  
Piratenscheiben*

*Rechenscheibe,  
Kanonenkugeln  
bereit*

*Kanonenkugeln in  
Schatzkiste werfen*

# 1. Die Schatzsuche

Welcher Pirat rechnet am besten und erreicht als Erster das Schatzfeld?

## Spielvorbereitung

Legt die Schatzkiste geöffnet in die Tischmitte.  
Sucht zehn Goldmünzen mit den Zahlen 1 - 10 heraus und legt je eine mit der Zahl nach oben in die zehn Fächer der Schatztruhe.

Jeder Spieler erhält einen Piraten und die farblich passende Piratenscheibe. Im Deckel der Schatztruhe ist der Spielplan abgebildet: Stellt den Piraten auf das Piratenschiff (= Startfeld). Legt die Piratenscheibe vor euch ab.



Die Rechenscheibe legt ihr neben die Schatzkiste.  
Haltet die beiden Kanonenkugeln bereit.  
Alles nun noch übrige Spielmaterial wird in diesem Spiel nicht benötigt und kommt zur Seite.

## Spielablauf

Der mutigste Pirat beginnt das Spiel.  
Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und ist der erste Piratenkapitän. Er nimmt die beiden Kanonenkugeln in eine Hand und wirft sie aus kurzer Entfernung in das Unterteil der Schatzkiste.



**Achtung:** Springt eine oder springen sogar beide Kanonenkugeln wieder aus der Schatzkiste heraus, macht ihr einen zweiten, vorsichtigeren Versuch mit beiden Kanonenkugeln.

Jede Kanonenkugel ist jetzt in einem der Fächer der Schatztruhe gelandet. Welche Zahlen sind auf den dort liegenden Goldmünzen zu sehen?

*Plus-Rechnung lösen*

*Lösung auf  
Piratenscheibe ein-  
stellen und verdeckt  
ablegen*

*Kontrolle:*

*richtig = ein Feld  
vorrücken*

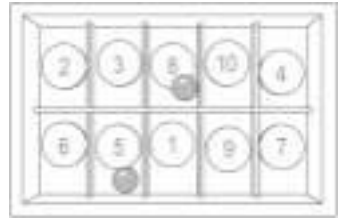
*falsch = kein Feld  
vorrücken*

*neue Runde*

*erster Pirat im Ziel  
= Gewinner*

Alle Spieler rechnen gleichzeitig, aber jeder für sich: Zählt die beiden auf den Goldmünzen abgebildeten Zahlen zusammen (im Beispiel 8+5).

**Achtung:** Sind beide Kugeln in einem Fach gelandet, müsst ihr diese Zahl doppelt zählen!



Anschließend stellt jeder sein Ergebnis auf seiner Piratenscheibe ein und legt diese verdeckt vor sich ab.

Sobald alle Spieler ihre Piratenscheiben vor sich abgelegt haben, deckt ihr sie gleichzeitig auf. Mit der Rechenscheibe kontrolliert der Piratenkapitän die Ergebnisse:

- **Richtiges Ergebnis?**

Sehr gut gerechnet! Jeder Spieler, der die richtige Lösung auf seiner Piratenscheibe eingestellt hat, rückt mit seinem Piraten um ein Feld vor.

Es dürfen mehrere Piraten auf einem Feld stehen.

- **Falsches Ergebnis?**

Schade, dein Pirat rückt leider kein Feld vorwärts.

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn der Piratenkapitän. Er nimmt die beiden Kanonenkugeln und eine neue Rechenrunde beginnt.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler mit seinem Piraten das Schatzfeld erreicht. Er gewinnt das Spiel.

Erreichen mehrere Spieler gleichzeitig das Schatzfeld, gewinnen sie gemeinsam.

## 2. Schnelle Rechen-Piraten

wertvollste Goldmünzen erspielen

Welcher Pirat rechnet am schnellsten und gewinnt die wertvollsten Goldmünzen?

zehn Goldmünzen  
offen in Schatzkiste,  
zehn als verdeckter  
Stapel

Piraten,  
Piratenscheiben

Schatztruhen-Karte  
in Tischmitte,  
Rechenscheibe,  
Kanonenkugeln  
bereit

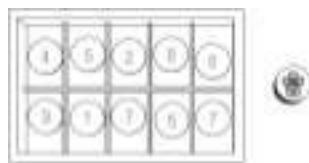
### Spielvorbereitung

Legt die Schatzkiste geöffnet in die Tischmitte.

Legt alle Goldmünzen so auf den Tisch, dass die Zahlen verdeckt sind. Mischt sie, deckt 10 beliebige Goldmünzen auf und legt je eine in die 10 Fächer der Schatzkiste.

Bildet einen verdeckten Stapel aus den übrigen 10 Goldmünzen und stellt ihn neben die Schatzkiste.

Jeder Spieler erhält einen Piraten und die farblich passende Piratenscheibe. Stellt den Piraten vor euch ab: Seine Farbe zeigt während des Spieles an, welche Piratenscheibe wem gehört. Haltet die eigene Piratenscheibe bereit.



Legt eine beliebige Schatztruhen-Karte in die Tischmitte. Die Rechenscheibe legt ihr neben die Schatzkiste.  
Haltet die beiden Kanonenkugeln bereit.



Das übrige Spielmaterial wird in diesem Spiel nicht benötigt.

### Spielablauf

Jetzt müsst ihr schnell rechnen, denn nur der schnellste Rechen-Pirat erhält für seine richtige Lösung eine Goldmünze aus der Schatzkiste!

Der tapferste Pirat beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler und ist der erste Piratenkapitän. Er nimmt die beiden Kanonenkugeln in eine Hand und wirft sie aus kurzer Entfernung in das Unterteil der Schatzkiste.

Jede Kanonenkugel ist jetzt in einem der Fächer der Schatztruhe gelandet. Welche Zahlen sind auf den dort liegenden Goldmünzen zu sehen? Alle Spieler rechnen wieder gleichzeitig, aber jeder für sich: Zählt die beiden auf den Goldmünzen abgebildeten Zahlen zusammen.

Kanonenkugeln in  
Schatzkiste werfen

Plus-Rechnung lösen

*Lösung auf Piratenscheibe einstellen, verdeckt und übereinander auf Schatztruhen-Karte in Tischmitte stapeln*

*Kontrolle:*

*falsch = keine Goldmünze*

*richtig = eine Goldmünze*

*Schatzkiste mit Goldmünze vom Vorrat auffüllen*

*neue Runde*

*Schatzkiste kann nicht mehr gefüllt werden = Spielende*

*Spieler mit höchster Summe = Gewinner*

**Achtung:** Sind beide Kugeln in einem Fach gelandet, müsst ihr diese Zahl doppelt zählen!

Ihr versucht die gestellte Plus-Rechnung so schnell wie möglich zu lösen und das Ergebnis auf eurer Piratenscheibe einzustellen. Dann legt ihr eure Piratenscheibe schnell verdeckt auf die in der Mitte liegende Schatztruhen-Karte. Die Piratenscheibe des schnellsten Spielers liegt unten. Alle folgenden Piratenscheiben werden oben auf die bereits gelegten Piratenscheiben gelegt.

Nachdem jeder Spieler seine Piratenscheibe abgelegt hat, beginnt der Piratenkapitän die Kontrolle bei der untersten, am schnellsten gelegten Piratenscheibe.

• **Falsches Ergebnis?**

Schade, du hast zu schnell gerechnet und bekommst leider keine Goldmünze. In diesem Fall kontrolliert ihr die nächste Piratenscheibe ...

• **Richtiges Ergebnis?**

Du bist ein superschneller Rechen-Pirat! Zur Belohnung darfst du dir eine Goldmünze aus einem Fach der Schatzkiste nehmen, in der gerade eine der Kanonenkugeln liegt. Die Goldmünze legst du vor dir ab.

Anschließend nehmt ihr die oberste Goldmünze vom Stapel, deckt sie auf und legt sie in das freie Fach. Jeder Pirat nimmt sich seine Piratenscheibe zurück.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist der neue Piratenkapitän. Er nimmt die beiden Kanonenkugeln und eine neue Rechenrunde beginnt.

## Spielende

---

Das Spiel endet sofort, wenn das leere Fach der Schatzkiste nicht mehr mit einer Goldmünze vom verdeckten Stapel aufgefüllt werden kann.

Jeder Spieler zählt nun die auf seinen Münzen abgebildeten Zahlen zusammen. Wer die höchste Zahl (= Summe) erhält, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

*als Erster das  
Schatzfeld erreichen*

## 3. Rechen-Piraten-Memo

Welcher Pirat kombiniert seine Rechen- und Gedächtniskünste am besten und erreicht als Erster das Schatzfeld?

*Piraten auf Start*

Legt die Schatzkiste geöffnet in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält einen Piraten und stellt ihn auf das Piratenschiff des Spielplans (= Startfeld).

*10 Goldmünzen  
(1-10) verdeckt in  
Schatzkiste,  
Schatztruhen-Karten  
verdeckt stapeln*

Sucht zehn Goldmünzen mit den Zahlen 1 - 10 heraus. Verdeckt die Zahlen und legt je eine der Goldmünzen in die 10 Fächer der Schatzkiste.

Verdeckt die sieben Schatztruhen-Karten, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel neben der Schatzkiste bereit.

Die Rechenscheibe legt ihr ebenfalls neben die Schatzkiste.



*Rechenscheibe bereit*

Übriges Spielmaterial wird in diesem Spiel nicht benötigt und kommt zur Seite.

## Spielablauf

*Schatztruhen-Karte  
aufdecken*

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Pirat beginnt das Spiel und deckt die oberste Schatztruhen-Karte auf. Welche Zahl ist abgebildet?

*zwei Goldmünzen  
aufdecken und  
Zahlen addieren*

Deine Aufgabe ist es, zwei Goldmünzen aufzudecken, die zusammengezählt genau die auf der Schatztruhen-Karte abgebildete Zahl ergeben. Decke zwei beliebige Goldmünzen auf und zähle die Zahlen zusammen. Dann vergleichst du dein Ergebnis mit der Zahl der aufgedeckten Schatztruhen-Karte.

*Rechnung richtig  
= ein Feld vorrücken*

- **Richtiges Ergebnis?**

Zur Belohnung darfst du deinen Piraten ein Feld vorwärts ziehen. Verdecke die beiden Goldmünzen anschließend wieder. Die Schatztruhen-Karte wird wieder verdeckt und kommt unter den Stapel. Decke sofort eine neue Schatztruhen-Karte auf.

**Wichtig:** Es dürfen mehrere Piraten auf einem Feld stehen.

*neue Schatztruhe  
aufdecken*

- **Falsches Ergebnis?**

Schade, diese Rechnung hat dich leider keinen Schritt vorwärts gebracht. Verdecke die beiden aufgedeckten Goldmünzen wieder.

*Rechnung falsch  
= kein Feld vor-  
rücken*

nächster Spieler

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und versucht sein Rechenglück!

**Tipp:** Ihr könnt eure Rechenergebnisse natürlich jederzeit mit der Rechenscheibe kontrollieren.

## Spielende

erster Pirat im Ziel  
= Gewinner

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler mit seinem Piraten das Schatzfeld erreicht. Er gewinnt das Spiel.

### Die Piratenwürfel

Mit den Piratenwürfeln sind neben Plus-Rechnungen sogar Minus- und Malrechnungen möglich.

Je nach gewünschter Rechenart wählt ihr einen der beiden Piratenwürfel aus:

- Der gelbe Piratenwürfel ergänzt das Spiel um Minusaufgaben (Subtraktion) und ist gut für den Einstieg geeignet.
- Der naturfarbene Würfel besitzt darüber hinaus das Mal-Rechenzeichen (Multiplikation) und fordert euch auch in dieser Rechenart heraus.

Vor jedem Spielzug müsst ihr würfeln. Das gewürfelte Rechenzeichen bestimmt, welche Art von Rechenaufgabe ihr nun lösen sollt:

- + **Addition:** Zählt die beiden Zahlen zusammen.
- **Subtraktion:** Zieht die kleinere Zahl von der größeren Zahl ab.
- **Multiplikation:** Nehmt die beiden Zahlen miteinander mal.

In den Spielen „**Die Schatzsuche**“ und „**Schnelle Rechen-Piraten**“ werft ihr nicht nur die beiden Kanonenkugeln, sondern auch den gewählten Piratenwürfel in das Unterteil der Schatzkiste. Die Kanonenkugeln geben die Zahlen vor. Das oben liegende Würfelsymbol legt die Rechenart fest.

Verwendet für das Spiel „**Rechen-Piraten-Memo**“ den gelben Würfel. Würfelt vor dem Aufdecken der beiden Goldmünzen und ermittelt so, ob zusammengezählt oder abgezogen werden soll.



# Pirate Arithmetics

A tactical game collection for pirates.

For 2 - 4 pirates ages 6 - 99.

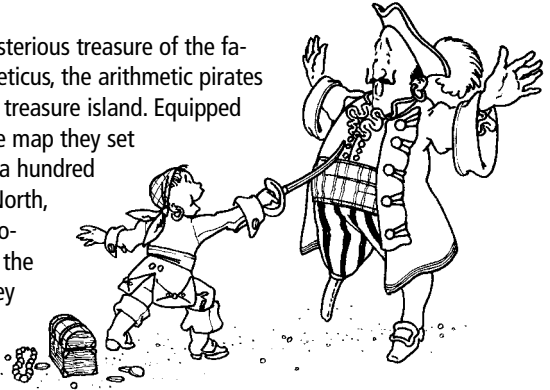
**Authors:** Wolfgang Dirscherl and Markus Nikisch

**Illustrations:** Guido Hoffmann

**Length of the game:** Each game approx. 10 - 15 minutes

In search of the mysterious treasure of the famous Pirate Arithmeticus, the arithmetic pirates have landed on the treasure island. Equipped with an old treasure map they set off on their search; a hundred steps towards the North, then twenty steps towards the left, past the statue of the monkey and fifty steps further in the direction of the big palmtree.\*

Once they have reached the target, the pirates dig down impatiently into the earth. There it is! A treasure chest brimming with gold coins. When it comes to dividing up the treasure, the pirates have to prove their arithmetical abilities as only the cleverest pirate gets the largest share of the booty.



## Contents

- 1 treasure chest (with game board inside the lid and 10 compartments in the bottom part)
- 4 pirates
- 4 pirate disks
- 1 arithmetics disk (to check your results)
- 20 gold coins
- 7 treasure chest cards
- 2 cannon balls
- 1 yellow arithmetical die (with Plus and Minus)
- 1 natural colored arithmetical die (with Plus, Minus and Multiply)
- 1 set of game instruction

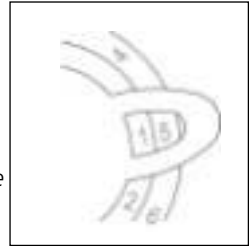
\* Here you have your first arithmetical problems: How many steps do the pirates have to make according to the indications on the treasure map?

## The Pirate Disks

You can mark the numbers 0 to 109 on the pirate disk.  
It consists of three parts:

- inner disk shows the unit mark
- the disk in the middle shows the decimal mark
- on the outside disk you mark the number chosen.

*Have a go and turn the pirate disk so that it marks the number 15.*



## The arithmetic disk

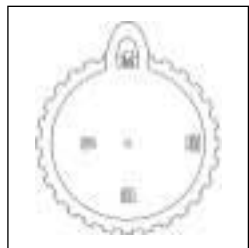
With the arithmetic disk you can check your results.  
All numbers between 1 and 10 can be combined.

Try it with the operation  $8 + 5$ :

*In order to get 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)!



**Hint:** *In some variations apart from addition (plus) you will have to solve problems with subtraction (minus) and multiplication (multiply). If you want to know the result of the operation "8 - 5" or "8 x 5" refer to the minus window (red) or the multiplication window (green).*

# 1. The search of the treasure

*reach treasure  
square first*

Who is the pirate best at arithmetics and thus the first to reach the treasure square?

## Preparation of the Game

Open the treasure chest and put it in the center of the table. Select ten gold coins with the numbers 1 - 10 and put one in each of the ten compartments of the treasure chest.

Each player gets a pirate and the matching colored pirate disk. Inside the lid of the treasure chest you see the game board. Put the pirate on the pirate's ship (=starting square). Put the pirate disk in front of you.



*pirate on starting  
square, get ready  
pirate disks,*

*arithmetics disk,  
cannon balls*

The arithmetics disk is placed next to the treasure chest. Get both cannon balls ready. The remaining game material is not needed in this game and is put aside.

## How to Play

The bravest pirate starts. If you can't agree, the youngest player starts and is the first pirate captain. He takes both cannon balls in one hand and throws them from a short distance into the bottom part of the treasure chest.



*throw cannon balls  
into treasure chest*

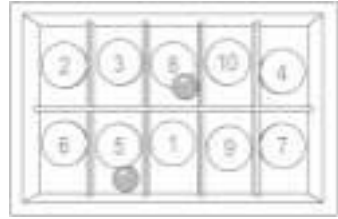
**Watch out!** If one or even both balls bounce back out of the treasure chest, you have a second and more careful go with the two cannon balls.

The cannon balls land in a compartment of the treasure chest; which numbers are shown on the gold coins there?

*solve addition  
operation*

All players do the arithmetics at the same time, but each on their own - adding the numbers of the two gold coins (8 + 5 in the example).

**Watch out!** If both balls have landed in the same compartment, you double the number.



*mark result on pirate  
disk and place face  
down*

Everybody then marks their result on their pirate disk and places it face down in front of them.

*control:*

As soon as all players have placed their disk in front of them, you uncover them simultaneously. Now the captain checks the results with the arithmetics disk.

*right = move  
one square*

- **Result is right?**  
Very well calculated! Each player who marked the right result on their disk moves their pirate on one square.  
There may be various pirates on one square.

*wrong = do  
not move*

- **Result is wrong?**  
Bad luck, your pirate unfortunately doesn't move.

*new round*

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction to be the captain. They take both cannon balls and a new round starts.

## End of the Game

---

*first pirate at target  
= winner*

The game ends as soon as the pirate of a player reaches the treasure square. They win the game.  
If various players reach the treasure square at the same time, they win together.

## 2. Quick arithmetic pirates

---

Who is the quickest arithmetic pirate and wins the most valuable gold coins?

### Preparation of the Game

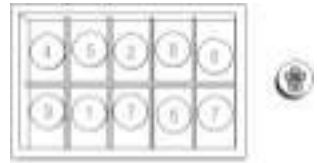
---

Put the treasure chest in the center of the table.

Place all gold coins on the table with the numbers face down. Mix them, uncover any 10 coins and put one in each compartment of the chest.

Put the remaining 10 coins in a pile face down and place the pile next to the treasure chest.

Each player gets a pirate and the corresponding colored pirate disk. Place the pirate in front of you; the color indicates during the game which pirate disk belongs to whom. Get your own pirate disk ready.



Put any treasure chest card in the center of the table.

Place the arithmetics disk next to the treasure chest.

Get both cannon balls ready.

The remaining game material is not needed for this game.

### How to Play

---

Now you have to be quick at calculating as only the quickest arithmetic pirate gets a gold coin from the chest as a reward for the right solution.

The bravest pirate starts the game. If you can't agree, the oldest player starts and is the first captain. They take both cannon balls into the hand and throw them from a short distance into the bottom part of the chest. The cannon balls have landed in a compartment of the chest. Which numbers do the gold coins there show?

All players simultaneously do the operation but each on their own - adding the two numbers of the gold coins.

**Watch out!** If both balls have landed in one and the same compartment you have to double the number.

*get most valuable  
gold coins*

*ten gold coins face  
up in chest,  
ten coins in pile  
face down*

*pirates, pirate disks*

*treasure chest card in  
center of table  
arithmetics disk, get  
ready cannon ball*

*throw cannon ball  
into chest*

*solve Plus operation*

*mark solution on  
pirate disk, place  
disks face down on  
treasure chest card*

*control:*

*wrong =  
no gold coin*

*right =  
gold coin*

*fill treasure chest  
with gold coins*

*new round*

*treasure chest can  
no longer be filled =  
end of game*

*player with highest  
sum = winner*

You try to find the solution of the addition as quickly as possible and mark the result on your pirate disk. Then you quickly place your pirate disk on the treasure chest card in the center of the table. The pirate card of the quickest player now lies underneath followed by the other pirate disks.

Once all the disks have been placed the captain starts the control of the pirate disk underneath, which was the one placed quickest.

- **The result is wrong?**

Pity, you were too quick at doing the arithmetics and unfortunately don't get a gold coin. In this case the next disk is checked ...

- **The result is right?**

You are a really super zippy arithmetic pirate! As a reward you take a gold coin from one of the compartments of the treasure chest.

Then you take the gold coin from the top of the pile, uncover it and put it into the free compartment. Each pirate gets back their pirate disk.

The next player in a clockwise direction is the new captain. They take both cannon balls and a new round of arithmetics starts.

## End of the Game

---

The game ends as soon as no gold coins are left in the pile to be put in an empty compartment of the treasure chest.

Each player now adds up the numbers shown on their coins. Whoever has the highest number (= sum) wins the game. If the game ends in a draw, there are various winners.

### 3. Arithmetic pirates' Memory

*reach treasure  
square first*

Who will be the pirate to combine both arithmetical and memory abilities best and reach the treasure square first?

#### Preparation of the Game

*pirates on starting  
square*

Open the treasure chest and put it in the center of the table. Each player gets a pirate and puts him on the pirates' ship of the game board (= starting square).

*10 gold coins  
(1 - 10) face down  
into chest, pile  
treasure chest cards  
face down*

Select ten gold coins with the numbers 1 - 10. Turn them face down and put one in each of the ten compartments of the treasure chest. Cover the seven treasure chest cards, mix them and place them in a pile face down next to the treasure chest. Also place the arithmetic disk next to the treasure chest.



*get ready arithmetics  
disk*

The remaining game material is not needed and is kept apart.

#### How to Play

*uncover treasure  
chest card*

Play in a clockwise direction. The youngest pirate starts and uncovers the card on top of the pile with the treasure chest cards. Which number is there?

*uncover two gold  
coins and add  
numbers*

Your task now is to uncover two gold coins which, when added, correspond to the number on the treasure chest card.

Uncover any two gold coins and add the numbers. Then you compare the result with the number on the uncovered treasure chest card.

*operation right =  
move one square*

- **The result is right?**

As a reward you move your pirate one square.

Then cover both coins again. The treasure chest card is also turned over again and placed at the bottom of the pile. Then a new treasure chest card is uncovered.

**Important!** There may be various pirates on one square.

*uncover other  
treasure chest card*

*operation wrong =  
do not move*

- **The result is wrong?**

Pity, unfortunately your arithmetics haven't brought you any further. Cover both gold coins again.

*next player*

Then it's the turn of the next player to try their luck at arithmetics!

**Hint:** You can of course check your results anytime with the arithmetics disk.

## End of the Game

---

*first pirate on target  
= winner*

The game ends as soon as the first pirate reaches the treasure chest square, thereby winning the game.

### The pirate dice

---

With the pirate dice not only can you add but you can also subtract and multiply.

Depending on what kind of arithmetics you want to do, you choose one of the two dice.

- The yellow pirate die brings subtraction (minus) into the game and is good for beginners.
- The natural colored die shows also the multiplication mark (X) and challenges you to do this kind of arithmetics.

Before it's your turn you roll the die. The arithmetical sign determines which kind of arithmetical problem you have to resolve.

- + **addition:** add both numbers
- **subtraction:** subtract the smaller number from the bigger one
- **multiplication:** multiply both numbers

When playing at "**The Treasure Hunt**" and "**Quick Arithmetic Pirates**" don't just throw both cannon balls into the chest; you need to also roll the chosen pirate die. The cannon balls determine the numbers, the symbol on top of the die the kind of operation.

For the game "**Arithmetic Pirates' Memory**" use the yellow die. Roll the die before uncovering both gold coins and determine if you will add or subtract the numbers.



# Les pirates mathématiciens

Une collection de jeux éducatifs.

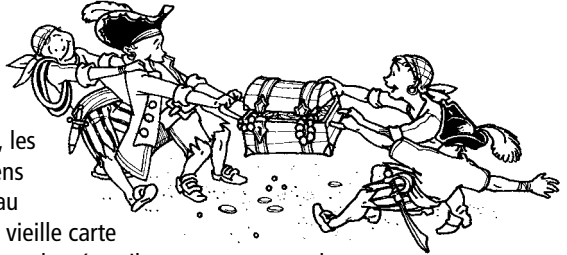
Pour 2 à 4 pirates mathématiciens de 6 à 99 ans.

**Idée :** Wolfgang Dirscherl et Markus Nikisch

**Illustration :** Guido Hoffmann

**Durée d'une partie :** env. 10 à 15 minutes par jeu

A la recherche du mystérieux trésor caché par le célèbre pirate Mathématicus, les pirates mathématiciens sont arrivés sur l'île au trésor. Equipés d'une vieille carte



qui indique où se trouve le trésor, ils se mettent tout de suite à la recherche du trésor : faire cent pas vers le nord, après vingt pas à gauche, passer devant la statue du singe et faire cinquante pas en direction du grand palmier\*.

Arrivés au but, les pirates se mettent à creuser et soudain, ça y est, ils ont trouvé le trésor : un coffre rempli à ras bord de pièces d'or ! Mais en partageant le butin, les pirates devront faire preuve de talents de mathématiciens, car seul celui qui sera le plus malin aura la plus grande part du trésor.

## Contenu

- 1 coffre (avec plateau de jeu sous le couvercle et 10 compartiments dans la partie inférieure)
- 4 pirates
- 4 disques de pirate
- 1 disque de calcul (pour vérifier le résultat soi-même)
- 20 pièces d'or
- 7 cartes-coffres
- 2 boules de canon
- 1 dé de calcul jaune (avec « plus » et « moins »)
- 1 dé de calcul naturel (avec « plus », « moins » et « multiplié par »)
- 1 règle du jeu

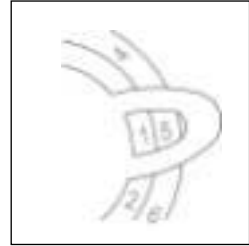
\* Ici se cache déjà le premier calcul arithmétique : combien de pas doivent faire les pirates mathématiciens en tout selon les indications de la carte au trésor ?

## Les disques de pirate

Avec le disque de pirate, vous pouvez régler tous les chiffres de 0 à 109.  
Il comprend trois parties :

- le disque de dessous indique les unités
- le disque du milieu indique les dizaines
- avec le disque supérieur, vous marquez vous-même le chiffre choisi.

*Faites un essai et tournez le disque de manière à obtenir le chiffre 15 :*



## Le disque de calcul

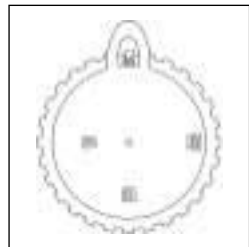
Avec le disque de calcul, vous pouvez vérifier vos résultats. Les chiffres de 1 à 10 peuvent être tous combinés entre eux.

Essayez avec l'exemple  $8 + 5$  :

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



Maintenant, vous voyez le résultat dans la découpe « plus » (cadre noir) !



**Conseil :** dans certaines variantes de jeu, il faudra que vous fassiez des calculs non seulement avec plus (addition) mais aussi avec moins (soustraction) et multiplié par (multiplication). Si vous voulez connaître le résultat des calculs «  $8 - 5$  » ou «  $8 \times 5$  », vous pouvez les lire sur la découpe « moins » (rouge) ou sur la découpe « multiplié par » (verte).

# 1. La chasse au trésor

Quel pirate va calculer le mieux et arrivera en premier au coffre contenant le trésor ?

## Préparatifs

Poser le coffre ouvert au milieu de la table.

Prendre les 10 pièces d'or qui comportent les chiffres 1 à 10 et en mettre une dans chacun des dix compartiments du coffre (chiffre tourné vers le haut).

Chaque joueur prend un pirate et le disque de pirate de couleur correspondante. Le plateau de jeu est illustré dans le couvercle du coffre : poser les pirates sur le bateau de pirates (= case de départ).

Poser le disque de pirate devant soi.

Poser le disque de calcul à côté du coffre.

Préparer les deux boules de canon.

Tous les accessoires restants ne seront pas utilisés pour ce jeu et sont mis de côté.



## Déroulement de la partie

Le pirate le plus courageux commence la partie. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. C'est lui le premier capitaine des pirates. Il prend les deux boules de canon dans une main et en n'étant pas trop loin du coffre, les lance dans la partie inférieure du coffre.



**Attention** : si une boule ou les deux boules ressortent du coffre, faire une deuxième tentative avec précaution, en prenant les deux boules.

*arriver en premier sur la case-trésor*

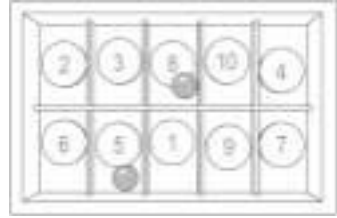
*mettre dix pièces d'or (1-10) dans le coffre*

*pirates sur la case-départ, préparer les disques de pirate,*

*le disque de calcul, les boules de canon*

*lancer les boules de canon dans le coffre*

Chaque boule de canon a alors atterri dans l'un des compartiments du coffre. Quels chiffres y a-t-il sur les pièces d'or qui se trouvent dans ces compartiments ?



*faire une addition*

Les joueurs calculent tous en même temps, mais chacun pour soi : additionner les deux chiffres marqués sur les pièces d'or (dans l'exemple  $8 + 5$ ).

**Attention** : si les deux boules ont atterri dans le même compartiment, il faudra compter ce chiffre deux fois !

*indiquer le résultat sur le disque de pirate et poser le disque, face retournée, contrôler :*

Ensuite, chacun indique son résultat sur son disque de pirate et pose celui-ci devant lui en le retournant face cachée.

Une fois que tous les joueurs ont posé leur disque de pirate devant eux, ils les retournent tous en même temps. Avec le disque de calcul, le capitaine des pirates va contrôler les résultats :

*bon résultat = avancer d'une case*

- **Bon résultat ?**

Très bien calculé ! Chaque joueur qui a indiqué le bon résultat sur son disque de pirate avance son pirate d'une case. Plusieurs pirates ont le droit de se retrouver sur une même case.

*mauvais résultat = ne pas avancer d'une case*

- **Mauvais résultat ?**

Domage, ton pirate n'avance pas d'une case.

*nouveau tour*

Ensuite, c'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre d'être le capitaine des pirates. Il prend les deux boules de canon et un nouveau tour de calcul commence.

*premier pirate arrivé au but = gagnant*

## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur est arrivé en premier sur la case-trésor. Il gagne la partie. Si plusieurs joueurs arrivent en même temps sur la case-trésor, ils sont tous gagnants.

## 2. Les pirates rapides en calcul

*récupérer des pièces d'or*

Quel pirate va calculer le plus vite et remporter les pièces d'or ?

### Préparatifs

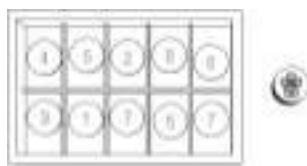
Poser le coffre ouvert au milieu de la table.

Poser toutes les pièces d'or sur la table de manière à ce que les chiffres ne soient pas visibles. Les mélanger, retourner 10 pièces et en mettre une dans chacun des 10 compartiments du coffre.

Avec les 10 autres pièces restantes, faire une pile et la poser à côté du coffre.

*mettre dix pièces d'or dans le coffre ouvert, en mettre dix en une pile, face cachée*

Chaque joueur prend un pirate et le disque de pirate de couleur correspondante. Posez le pirate devant vous : pendant le jeu, sa couleur va indiquer quel disque de pirate appartient à quel joueur. Chacun prépare son disque de pirate.



*une carte au milieu de la table, préparer le disque de calcul, les boules de canon*

Poser n'importe quelle carte au milieu de la table.

Poser le disque de calcul à côté du coffre.

Préparer les deux boules de canon.

Les accessoires restants ne seront pas utilisés pour ce jeu.

### Déroulement de la partie

Maintenant, il faut que vous calculiez vite, car seul le pirate le plus rapide récupérera une pièce d'or du coffre pour son bon résultat !

Le pirate le plus téméraire commence la partie. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. C'est lui le capitaine des pirates. Il prend les deux boules de canon dans une main et en n'étant pas trop loin du coffre, les lance dans la partie inférieure du coffre.

Chaque boule de canon a atterri dans l'un des compartiments du coffre. Quels chiffres y a-t-il sur les pièces d'or qui se trouvent dans ces compartiments ?

Les joueurs calculent de nouveau tous ensemble, mais chacun pour soi : additionnez les deux chiffres marqués sur les pièces d'or.

*lancer les boules de canon dans le coffre*

*additionner les chiffres*

*indiquer le résultat sur le disque de pirate, retourner le disque, face cachée, poser les disques les uns sur les autres au milieu de la table*

*contrôler :*

*mauvais résultat = pas de pièce d'or*

*bon résultat = une pièce d'or*

*mettre une pièce d'or de la réserve dans le coffre*

*nouveau tour*

*le coffre ne peut plus être rempli = fin de la partie*

*joueur ayant la somme la plus élevée = gagnant*

**Attention** : si les deux boules ont atterri dans un seul compartiment, comptez ce chiffre deux fois !

Vous essayez alors de faire le calcul de l'addition le plus vite possible et de marquer le résultat sur votre disque de pirate. Ensuite, posez vite votre disque de pirate, face cachée, sur la carte posée au milieu du jeu. Le disque du pirate le plus rapide sera posé tout en dessous. Les autres disques de pirate seront posés par dessus celui-ci.

Une fois que chaque joueur a posé son disque de pirate, le capitaine des pirates contrôle les résultats en commençant par le disque de pirate du dessous (= posé en premier).

• **Mauvais résultat ?**

Dommage, tu as compté trop vite et tu ne récupères pas de pièce d'or. Dans ce cas, contrôlez le disque de pirate suivant ...

• **Bon résultat ?**

Tu es un pirate super rapide en calcul ! En récompense, tu prends une pièce d'or dans un compartiment du coffre, dans lequel il y a une boule de canon. Pose la pièce d'or devant toi.

Ensuite, vous prenez la pièce d'or posée au-dessus de la pile, vous la retournez et la posez dans le compartiment libre. Chaque pirate reprend son disque de pirate.

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est le capitaine des pirates. Il prend les deux boules de canon et un nouveau tour de calcul commence.

## Fin de la partie

---

La partie est finie dès qu'il n'y a plus de pièces d'or pour remplir le compartiment vide du coffre.

Chaque joueur additionne alors les chiffres marqués sur ses pièces. Celui qui aura le chiffre (= la somme) le plus élevé gagne la partie. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

### 3. Mémo de pirates mathématiciens

*arriver en premier  
sur la case-trésor*

Quel pirate pourra le mieux combiner ses talents de mathématicien et sa mémoire pour arriver en premier sur la case-trésor ?

*pirates sur la  
case-départ*

#### Préparatifs

Poser le coffre ouvert au milieu de la table. Chaque joueur prend un pirate et le pose sur le bateau de pirates dessiné au milieu du plateau de jeu (= case de départ).

*10 pièces d'or (1-10)  
faces cachées dans  
le coffre, mettre les  
cartes de trésor en  
une pile retournée,*

Prenez chacun dix pièces d'or avec les chiffres 1 à 10. Retournez les pièces pour que les chiffres ne soient plus visibles et posez une pièce d'or dans chaque compartiment du coffre.



*préparer le disque  
de calcul*

Retournez les sept cartes, mélangez-les et posez-les en une pile à côté du coffre. Posez aussi le disque de calcul à côté du coffre.

Les accessoires restants ne seront pas utilisés pour ce jeu et sont mis de côté.

*retourner la carte*

#### Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le pirate le plus jeune commence. Il retourne la carte posée au-dessus de la pile. Quel chiffre y a-t-il dessus ?

*retourner deux  
pièces d'or et  
additionner les chiffres*

Tu vas alors devoir retourner deux pièces d'or dont la somme devra correspondre exactement au chiffre marqué sur la carte.

Retourne deux pièces d'or et additionne leurs chiffres. Ensuite, compare ton résultat au chiffre marqué sur la carte.

*bien calculé =  
avancer d'une case*

- **Bon résultat ?**

En récompense, tu avances ton pirate d'une case.

Ensuite, retourne à nouveau les deux pièces d'or. La carte est à nouveau retournée et est mise en dessous de la pile. Retourne tout de suite une autre carte.

N.B. : plusieurs pirates peuvent se retrouver sur une même case.

*retourner une  
nouvelle carte*

- **Mauvais résultat ?**

*mal calculé =  
ne pas avancer  
d'une case*

Domage, ce mauvais calcul ne te permet pas d'avancer. Retourne à nouveau les deux pièces d'or.

*joueur suivant*

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de tenter sa chance au calcul !

**Conseil** : vous pouvez évidemment vérifier vos résultats avec le disque de calcul.

## Fin de la partie

*premier pirate arrivé  
au but = gagnant*

La partie est terminée dès que le premier joueur est arrivé sur la case-trésor avec son pirate. Il gagne la partie.

### Les dés de pirate

Avec les dés de pirates, il est possible de faire des additions, des soustractions et même des multiplications.

Choisissez un des dés en fonction des calculs que vous voulez faire :

- Le dé de pirate jaune complète le jeu avec des soustractions et il est conseillé pour le début.
- Le dé naturel comporte aussi la multiplication et il compliquera un peu plus le jeu.

Lancer le dé avant chaque tour. Le signe sur lequel le dé est tombé indique quel calcul vous allez avoir à faire :

- + **Addition** : compter les deux chiffres ensemble.
- **Soustraction** : diminuer le chiffre inférieur du chiffre supérieur.
- **Multiplication** : multiplier un chiffre par l'autre.

Dans les jeux « **La chasse au trésor** » et « **Les pirates rapides en calcul** », vous lancerez dans le coffre non seulement les deux boules de canon, mais aussi le dé de pirate choisi.

Les boules de canon indiqueront les chiffres. Le symbole du dé indiquera le calcul à faire.

Pour le jeu « **Mémo de pirates mathématiciens** », prenez le dé jaune.

Lancez le dé avant de retourner les deux pièces d'or pour savoir s'il faut faire une addition ou une soustraction.



# 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 maalteken)
- spelregels

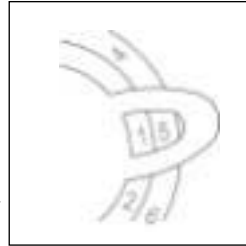
\* Hier zit al de eerste rekenopgave verstopt: hoeveel passen moeten de rekenpiraten volgens de schatkaart in totaal afleggen?

## 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:*

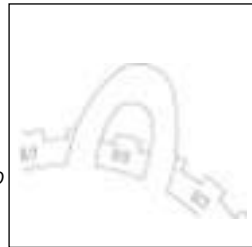


## De rekenschijf

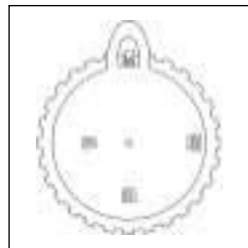
Met de rekenschijf kunnen de uitkomsten worden gecontroleerd.  
Hierop zijn alle getallen van 1 tot 10 met elkaar te combineren.

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

*Om de juiste oplossing te verkrijgen, zoek je op de rekenschijf de getallencombinatie  $8 / 5$  en zorg 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, kanons-  
kogels 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 rekt het snelst en wint de waardevolste gouden munten?

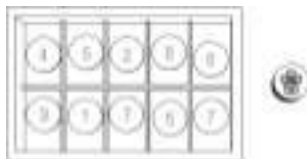
### Spelvoorbereiding

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.

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.



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.

*waardevolste gouden munten behalen*

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

*piraten, piratenschijven*

*schatkistkaart midden op tafel, rekenschijf, kanonskogels klaar*

*kanonskogels in schatkist gooien*

*optelsom oplossen*

*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*

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

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.

*rekenschijf klaar*

De rekenschijf wordt eveneens naast de schatkist gelegd.

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.

*rekensom fout  
= geen veld vooruit*

- **Foute uitkomst?**

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

*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.

## Einde van het spel

*eerste piraat  
bij de schat  
= winnaar*

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 gegooid 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.

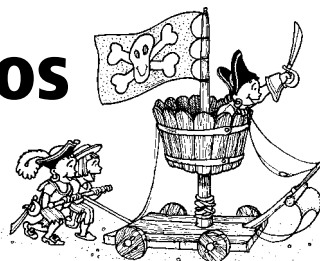
Gebruik voor het spel „Rekenpiratenmemorie” de gele dobbelsteen. Er wordt voor het omdraaien van de beide gouden munten met de dobbelsteen gegooid en zodoende bepaald of er opgeteld of afgetrokken moet worden.



Juego Habermäß n° 4597

# Los piratas matemáticos

Un conjunto de juegos para sumar, restar y multiplicar para 2 a 4 piratas a partir de 6 años con grados de dificultad progresivos.



**Autor:** Wolfgang Dirscherl y Markus Nikisch  
**Ilustraciones:** Guido Hoffmann  
**Duración de una partida:** de 10 a 15 minutos aprox.

¡Vamos en busca del misterioso tesoro del famoso Pirata Matemáticus! Los Piratas matemáticos han desembarcado en la isla del tesoro. Equipados con un viejo mapa empiezan su búsqueda; cien pasos hacia el norte, veinte pasos hacia la izquierda, pasar por delante de la estatua del mono y cincuenta pasos más en la dirección de la palmera.\* Una vez han llegado al lugar indicado en el mapa, los piratas empiezan a cavar en el suelo con impaciencia. ¡Aquí está! El cofre del tesoro repleto de monedas de oro. Cuando llega el momento de repartir el tesoro los piratas deben demostrar sus habilidades matemáticas, pues únicamente el pirata más listo será digno de llevarse gran parte del botín.

## Contenido del juego

- 1 cofre del tesoro (con un tablero dentro de la tapa y 10 compartimentos en la parte del fondo).
- 4 piratas
- 4 discos pirata
  - 1 disco aritmético (que se utilizará para comprobar los resultados)
- 20 monedas de oro
- 7 cartas del cofre del tesoro
- 2 bolas de cañón
- 1 dado aritmético amarillo (con los signos de suma y resta, + y -)
- 1 dado aritmético de colores (con los signos de suma, resta y multiplicación, +, - y x)
- instrucciones del juego

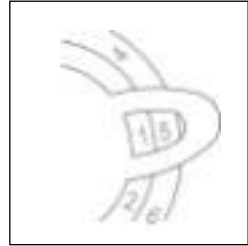
\*Aquí ya se presentan los primeros problemas aritméticos: ¿Cuántos pasos tienen que hacer los piratas según lo que indica el mapa del tesoro?

## Los discos pirata

Los jugadores anotarán los números del 0 al 109 en los discos piratas. El disco está compuesto por tres partes:

- En la parte de dentro se anotarán las unidades.
- En la parte del centro se anotarán los decimales.
- En la parte de fuera del disco se anotará el número escogido.

*Probadlo vosotros mismos y girad vuestro disco pirata marcando la cifra 15.*

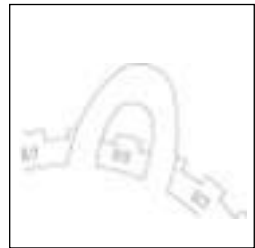


## Disco aritmético

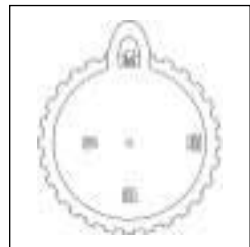
Con el disco aritmético puedes comprobar tus resultados. Todos los números entre el 1 y el 10 se pueden combinar.

Prueba con la operación  $8 + 5$ :

*para ver la respuesta,  
busca la combinación 8 / 5 en el disco y márcala.*



¡Ahora puedes ver el resultado en la ventana con el símbolo "+" (marco negro)!



**Advertencia:** *en algunas de las variantes de este juego, aparte de sumar, los jugadores tendrán que restar y multiplicar. Si desean saber el resultado de la operación "8 - 5" u "8 x 5" tendrán que mirar la ventana con el signo menos (roja) o la de multiplicar (verde).*

*llegar a la casilla del tesoro primero*

# 1. La búsqueda del tesoro

¿Quién de vosotros demostrará ser el mejor pirata en operaciones matemáticas llegando el primero a la casilla del tesoro?

*10 monedas de oro (1-10) en el cofre*

## Preparativos

Abrir el cofre del tesoro y colocarlo en el centro de la mesa. Coger las 10 monedas de oro con los números 1 a 10 y ponerlas en cada uno de los 10 compartimentos del cofre.



Cada jugador escoge un pirata y el disco pirata de su color.

En el interior de la tapa del cofre está el tablero.

Colocar al pirata en el barco pirata (= casilla de salida). Los jugadores colocan el disco enfrente suyo.

*pirata en la salida, disco pirata*

*disco aritmético, bolas de cañón preparadas*

El disco aritmético se coloca al lado del cofre del tesoro.

Preparar las bolas de cañón.

El resto de material de juego que no vaya a necesitarse para esta variante se deja aparte.

## Cómo se juega

El pirata más valiente de todos empieza a jugar. Si no hay acuerdo entre los jugadores, comenzará el más joven asumiendo el cargo de "Capitán pirata". El jugador cogerá las bolas de cañón, se las colocará en una mano y las lanzará desde una corta distancia hacia el fondo del cofre del tesoro.

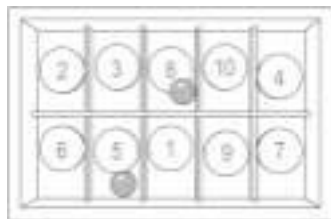


*lanzar las bolas de cañón hacia el cofre*

**¡Ojo!** Si a un jugador al lanzar las bolas le rebotan quedando fuera del cofre, tendrá una segunda oportunidad para meterlas dentro.

Las bolas caerán en dos de los compartimentos del cofre.

¿Qué números aparecen en las monedas de oro que están en esos compartimentos?



Todos los jugadores hacen sus cálculos al mismo tiempo, pero cada uno por separado – sumando los números de las dos monedas de oro. (Ver ilustración: cofre con 10 monedas (1 a 10), bola A en el 8, y bola B en el 5)

*sumar los números*

**¡Ojo!** Si ambas bolas caen en el mismo compartimiento, el jugador doblará el número que aparezca en la moneda.

Todos los jugadores anotarán sus resultados en el disco pirata, colocándolo enfrente suyo boca abajo.

Cuando todos los jugadores hayan anotado los resultados y estén los discos boca abajo, entonces le dan la vuelta a la vez. El Capitán será el encargado de comprobar los resultados con la ayuda del disco aritmético.

- **Si el resultado anotado en el disco pirata es correcto,** enhorabuena a todos los piratas que han calculado bien, como recompensa avanzarán a su pirata una casilla.
- **Si por el contrario, el resultado es erróneo,** tendrán que aplicarse más la próxima vez y su pirata no avanzará ninguna casilla.

Es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj que asumirá el mando como Capitán. Se cogen nuevamente las bolas de cañón y empieza una nueva ronda.

## Fin del juego

El juego termina cuando uno de los piratas alcanza la casilla del tesoro. El jugador que tenga a ese pirata es el ganador.

Si varios jugadores alcanzan la casilla a la vez, ganarán todos juntos.

*anotar resultados en el disco pirata y guardarlo boca abajo*

*Comprobación:*

*correcto = avanzar una casilla*

*incorrecto = no avanzar*

*nueva ronda*

*primer jugador en las casilla del tesoro = ganador*

## 2. Los piratas matemáticos de mente rápida

*ganar el máximo de monedas de oro*

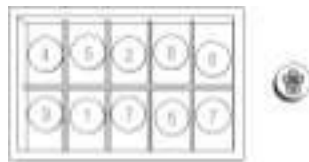
¿Quién de vosotros demostrará ser el pirata con la mente más rápida para ganar el mayor número posible de monedas de oro?

### Preparativos

Colocar el cofre en el centro de la mesa. Poner todas las monedas de oro en la mesa con los números mirando hacia abajo.

Mezclarlas, girar 10 y colocarlas en cada uno de los compartimientos del cofre.

Las 10 monedas restantes se amontonarán todas juntas con el número mirando hacia abajo y el montón se colocará al lado del cofre.



*10 monedas en el cofre, 10 en montón boca abajo*

*piratas, disco piratas*

Cada jugador escoge un pirata y el disco de su color. Los jugadores pondrán al pirata delante suyo; durante el juego, el color indica al jugador al que le pertenece el disco. Tener preparados los discos piratas.

*cartas del cofre y disco aritmético en la mesa, coger las bolas de cañón*

Colocar cualquiera de las cartas del cofre en el centro de la mesa y el disco aritmético al lado del cofre. Coger las dos bolas de cañón.

Ver ilustración: distribución del material del juego.

El material restante no es necesario para esta variante del juego.

### Cómo se juega

Los jugadores deberán ser rápidos al calcular, pues el pirata más rápido obtendrá una moneda de oro del cofre, como recompensa a su solución correcta.

*lanzar bolas de cañón hacia el cofre*

El pirata más valiente empieza a jugar. Si no hay acuerdo entre los jugadores, comenzará el de más edad asumiendo el cargo de "Capitán pirata". El jugador cogerá las bolas de cañón, se las colocará en una mano y las lanzará desde una corta distancia hacia el fondo del cofre del tesoro.

Las bolas deben caer en dos de los compartimientos del cofre.

¿Qué números aparecen en las monedas de esos compartimientos?

Los jugadores al mismo tiempo hacen la operación aritmética, pero cada

*resolver suma*

uno por separado – sumando los dos números de las monedas de oro.

**¡Ojo!** Si ambas bolas caen en el mismo compartimiento, el jugador doblará el número de la moneda.

*anotar resultado en el disco pirata, boca abajo y se amontonan en la carta cofre en la mesa*

Los jugadores intentan realizar la suma lo más rápido posible y anotan el resultado en su disco pirata. Entonces, rápidamente colocan su disco pirata en la carta del cofre que está en el centro de la mesa. El disco del jugador más rápido se encuentra debajo, seguida por el resto de discos piratas de los otros jugadores.

*Comprobación:*

Cuando todos los discos se hayan colocado en el centro, el Capitán empieza su labor de control del disco pirata que está debajo de todo, que fue el más rápido colocado.

*incorrecto = ninguna moneda*

- **Si el resultado es incorrecto,** es una verdadera lástima porque ello significa que el jugador calculó demasiado rápido y mal y, por consiguiente no obtiene ninguna moneda.

*correcto = una moneda*

- **Si el resultado anotado en el disco pirata es correcto,** significa que el jugador es un súper veloz pirata matemático. Se le recompensará con una moneda de oro de uno de los compartimientos del cofre.

*rellenar cofre con moneda del montón*

Ese jugador cogerá una moneda del montón, le dará la vuelta y la colocará en el compartimiento que haya quedado vacío. Los jugadores recuperarán su disco pirata.

*nueva ronda*

El siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj será nombrado nuevo capitán. Se cogen nuevamente las bolas de cañón y empieza una nueva partida.

*no se puede rellenar el cofre = fin del juego*

## Fin del juego

---

El juego termina cuando ya no quede ninguna moneda de oro en el montón para colocar en los compartimientos del cofre que queden vacíos.

*jugador con suma más alta = ganador*

Los jugadores sumarán los puntos que les hayan salido en las monedas. El que obtenga más puntos gana el juego. Si hay empate entre los jugadores, ganan todos juntos.

### 3. Los piratas matemáticos memoriones

*llegar a la casilla del tesoro primero*

¿Qué pirata será el mejor en combinar al mismo tiempo habilidades aritméticas y de memoria para llegar primero a la casilla del tesoro?

*piratas en la salida*

#### Preparativos

Abrir el cofre del tesoro y colocarlo en el centro de la mesa. Cada jugador escoge un pirata y lo sitúa en la casilla del barco pirata del tablero (= casilla de salida).

*10 monedas (1-10)  
boca abajo en el cofre, cartas cofre en montón boca abajo, disco aritmético preparado*

Coger las 10 monedas de oro con los números 1 a 10 y ponerlas boca abajo en cada uno de los compartimientos del cofre del tesoro. Tapar las siete cartas del cofre, mezclarlas y amontonarlas boca abajo al lado del cofre. Colocar el disco aritmético al lado del cofre.



El material restante que no se necesite se deja aparte. Ver ilustración: distribución del material de juego.

#### Cómo se juega

*girar carta cofre*

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El pirata más joven empieza a jugar dando la vuelta a la primera carta del montón de las cartas cofre. ¿Qué número aparece?

*girar dos monedas y sumar sus cifras*

Ese jugador deberá girar dos monedas de oro que, sumadas, dan el número que le ha salido en la carta.

*resultado correcto = avanzar una casilla girar nueva carta*

Se giran dos monedas cualesquiera y se suman los números de ambas. Entonces se compara el resultado con el número de la carta cogida.

*resultado incorrecto = no avanzar*

- **Si el resultado es correcto,** el jugador como recompensa avanzará a su pirata una casilla. Las monedas se vuelven a girar y la carta, también boca abajo, se coloca en el montón abajo del todo y se descubre una nueva carta. **Importante:** Es posible que varios piratas se encuentren en una misma casilla.
- **Si el resultado es incorrecto,** es una verdadera lástima pues ese jugador habrá demostrado que aún no domina las matemáticas. Se vuelven a girar las dos monedas de oro.

*siguiente jugador*

Es el turno del siguiente jugador que probará suerte con las operaciones aritméticas.

**Advertencia:** Los jugadores pueden en cualquier momento comprobar sus resultados con su disco aritmético.

## Fin del juego

*primer pirata en el tesoro = ganador*

El juego termina cuando el primer pirata alcance la casilla del tesoro, proclamándose ganador y el pirata más matemático de todos los tiempos.

### El dado pirata

Con el dado pirata los jugadores no solamente podrán sumar, sino también restar y multiplicar.

Dependiendo del tipo de operaciones matemáticas que quieran hacer, los jugadores escogerán uno u otro dado.

- El dado amarillo añade aparte de la suma, la resta y se recomienda para principiantes.
- El dado de colores incluye también el signo de multiplicar (X) y reta a los jugadores para que resuelvan este tipo de operaciones matemáticas.

Antes de jugar, los jugadores lanzarán el dado. El signo aritmético que aparezca determinará qué tipo de operación matemática se debe resolver.

- + **suma:** se suman ambos números
- **resta:** el número menor se resta del mayor
- **multiplicación:** se multiplican ambos números.

Cuando se juegue a las variantes "**La búsqueda del tesoro**" y "**Los piratas de mente rápida**" los jugadores no solamente intentarán meter las bolas en el cofre, sino que también lanzarán el dado pirata. Las bolas de cañón determinan los números y el dado el tipo de operación aritmética a realizar.

Para el juego "**Los piratas matemáticos memoriones**" los jugadores usarán el dado amarillo.

Los jugadores tirarán el dado antes de descubrir los números de las dos monedas de oro y entonces decidirán si suman o restan los números.



# I pirati del conto

Una piratesca raccolta di giochi didattici  
per 2 – 4 pirati calcolatori da 6 – 99 anni.

**Ideatori del gioco:** Wolfgang Dirscherl e Markus Nikisch

**Illustrazione:** Guido Hoffmann

**Durata del gioco:** ogni gioco ca. 10 – 15 minuti

Durante la ricerca del misterioso tesoro del famoso pirata Matematicus, i pirati calcolatori sono approdati all'isola del tesoro. Muniti di una vecchia pianta, iniziano immediatamente la ricerca: cento passi a nord, poi venti passi a sinistra oltrepassando la statua della scimmia e altri cinquanta passi in direzione della grande palma.\*

Arrivati alla meta i pirati iniziano impazienti a scavare: ed eccola qui: una cassa del tesoro colma fino all'orlo di monete d'oro! Ora, per dividersi il bottino, i pirati devono però dare prova delle loro capacità aritmetiche. Poiché solo il pirata più bravo prende la parte più grande del tesoro.



## Contenuto del gioco

- 1 cassa del tesoro (con tavola da gioco nel coperchio e 10 scomparti nella parte inferiore)
- 4 pirati
- 4 dischetti dei pirati
- 1 disco calcolatore (per effettuare controlli)
- 20 monete d'oro
- 7 carte con cassa del tesoro
- 2 palle di cannone
- 1 dado aritmetico giallo (con più e meno)
- 1 dado aritmetico di colore naturale (con più, meno e per) istruzioni

\* Qui si nasconde già il primo compito aritmetico: quanti passi devono fare complessivamente i pirati calcolatori secondo le indicazioni della pianta del tesoro?

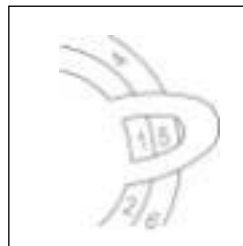
## I dischetti dei pirati

Con questi dischetti potete impostare tutte le cifre da 0 a 109.

Consistono in 3 parti:

- il dischetto inferiore indica le unità
- il dischetto centrale mostra le decine
- con il dischetto superiore evidenziate il numero scelto

*Fate una prova e girate il vostro dischetto dei pirati in modo che venga evidenziato il numero 15.*



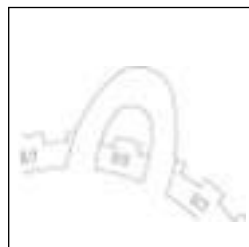
## Il dischetto aritmetico

Con il dischetto aritmetico potete controllare i vostri risultati.

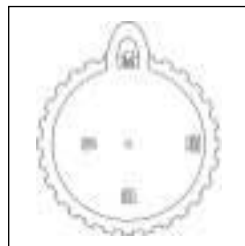
Qui si possono combinare tra loro tutte le cifre da 1 a 10.

Fate una prova con l'esempio  $8 + 5$ :

*per arrivare alla giusta soluzione, sul dischetto aritmetico cercate la combinazione di numeri 8 / 5 ed evidenziatele.*



Nella perforatura del più (bordo nero) ora vedete il risultato!



**Consiglio:** in alcune varianti del gioco, oltre al più (addizione) dovete risolvere anche calcoli con meno (sottrazione) e per (moltiplica). Se volete sapere il risultato dei calcoli "8 - 5" oppure "8 x 5", potete leggerlo nella perforatura del meno (rossa) o in quella del per (verde)!

# 1. La ricerca del tesoro

*Raggiungere per primo la casella del tesoro*

Quale pirata fa meglio i calcoli e raggiunge per primo la casella del tesoro?

## Preparazione del gioco

Preparazione del gioco

Mettete la cassa del tesoro aperta al centro del tavolo. Scegliete dieci monete d'oro con i numeri 1 – 10 e sistematele con la cifra rivolta verso l'alto nei relativi 10 scomparti della cassa del tesoro.



*Dieci monete d'oro (1 – 10) nella cassa del tesoro*

Ogni giocatore riceve un pirata e un relativo dischetto dello stesso colore.

Nel coperchio della cassa del tesoro è raffigurata la tavola da gioco: mettete i pirati sulla loro nave (=casella di partenza). Sistemate il dischetto dei pirati davanti a voi.

*Pirati sul via, dischetti dei pirati*

*Dischetto aritmetico, palle di cannone a portata di mano*

Mettete il dischetto aritmetico accanto alla cassa del tesoro.

Tenete a portata di mano le due palle di cannone.

Tutto il materiale restante non è necessario per questo gioco e viene messo da parte.

## Svolgimento del gioco

Inizia il gioco il pirata più coraggioso.

Se non riuscite a mettervi d'accordo, inizia il giocatore più giovane che diventa il primo capitano dei pirati.

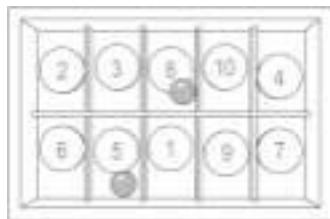
Prende le due palle di cannone in una mano e le getta da breve distanza nella parte inferiore della cassa del tesoro.



*Gettare palle di cannone nella cassa del tesoro*

**Attenzione:** se una o addirittura entrambe le palle di cannone escono dalla cassa del tesoro, fate un secondo, più cauto tentativo.

Ogni palla di cannone ora è arrivata in uno degli scomparti della cassa del tesoro. Quali numeri si vedono sulle monete d'oro che si trovano nei rispettivi scomparti?



Tutti i giocatori contano contemporaneamente, ma ognuno per sé: addizionate i due numeri raffigurati sulle monete d'oro (nell'esempio  $8 + 5$ )

**Attenzione:** se entrambe le palle si sono fermate nel medesimo scomparto, dovete raddoppiare questa cifra!

Successivamente ognuno imposta il suo risultato sul suo dischetto dei pirati che mette coperto davanti a sé.

Non appena tutti i giocatori hanno messo davanti a loro i dischetti dei pirati, girateli contemporaneamente e con il dischetto aritmetico il capitano dei pirati controlla i risultati.

• **Risultato giusto?**

Contato molto bene! Ciascun giocatore che ha impostato la soluzione giusta sul suo dischetto dei pirati, avanza il suo pirata di una casella. Su una casella possono trovarsi più pirati.

• **Risultato sbagliato?**

Peccato, il tuo pirata purtroppo rimane dov'è.

Successivamente, il giocatore che segue in senso orario diventa il capitano dei pirati. Prende le due palle di cannone e inizia un nuovo giro di calcoli.

## Fine del gioco

Il gioco termina non appena il primo giocatore raggiunge la casella del tesoro con il suo pirata vincendo così il gioco. Se più giocatori raggiungono contemporaneamente la casella del tesoro, vincono insieme.

*Risolvere l'addizione*

*Impostare la soluzione sul dischetto dei pirati. Posarlo coperto*

*Controllo*

*Giusto = avanzare di unacasella*

*Sbagliato = restare fermi*

*Nuovo giro*

*Primo pirata al traguardo = vincitore*

## 2. I pirati calcolatori veloci

*Vincere le monete d'oro più preziose*

Quale pirata fa i conti più velocemente e vince le monete d'oro più preziose?

*10 monete d'oro scoperte nella cassa del tesoro, 10 come pila coperta*

*Pirati, dischetti dei pirati*

*Carta della cassa del tesoro al centro del tavolo, dischetto aritmetico, palle di cannone a portata di mano*

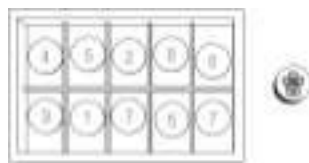
*Gettare palle di cannone nella cassa del tesoro*

*Risolvere l'addizione*

### Preparazione del gioco

Mettete la cassa del tesoro aperta al centro del tavolo. Sistemate le monete d'oro sul tavolo in modo che i numeri siano nascosti. Mischiatele, scoprite 10 monete d'oro qualsiasi e mettetele nei relativi 10 scomparti della cassa del tesoro. Con le 10 monete restanti formate una pila con i numeri coperti e mettetela accanto alla cassa di tesoro.

Ciascun giocatore riceve un pirata e il relativo dischetto dello stesso colore. Mettete il pirata davanti a voi: durante il gioco il suo colore indica a chi appartiene ogni dischetto dei pirati. Tenete a portata di mano il vostro dischetto dei pirati



Mettete una carta della cassa del tesoro qualsiasi al centro del tavolo. Sistemate il dischetto aritmetico accanto alla cassa del tesoro. Tenete a portata di mano le due palle di cannone.

In questo gioco il materiale restante non viene utilizzato.

### Svolgimento del gioco

Ora dovete fare i conti velocemente perché solo il pirata calcolatore più svelto riceve per la sua soluzione giusta una moneta d'oro dalla cassa del tesoro!

Inizia il gioco il pirata più coraggioso. Se non riuscite a mettervi d'accordo, inizia il giocatore più vecchio che diventa il primo capitano dei pirati. Prende le due palle di cannone in una mano e le getta da breve distanza nella parte inferiore della cassa del tesoro.

Tutti i giocatori contano di nuovo contemporaneamente, ma ognuno per sé: addizionate i due numeri raffigurati sulle monete d'oro.

*Impostare soluzione  
sul dischetto dei  
pirati, impilare coperti  
e uno sopra l'altro  
sulla carta della cassa  
del tesoro al centro  
del tavolo*

*Controllo:*

*Sbagliato = nessuna  
moneta d'oro*

*Giusto =  
una moneta d'oro*

*Riempire la cassa del  
tesoro con una  
moneta d'oro della  
scorta*

*Nuovo giro*

*La cassa del tesoro  
non può più essere  
riempita = fine del  
gioco*

*Giocatore con  
somma più alta =  
vincitore*

**Attenzione:** se entrambe le palle si sono fermate nel medesimo scomparto, dovete raddoppiare questa cifra!

Cercate di risolvere l'addizione e di impostare il risultato sul vostro dischetto dei pirati il più velocemente possibile. Poi mettete rapidamente il vostro dischetto dei pirati sulla carta della cassa del tesoro che si trova al centro. Il dischetto dei pirati del giocatore più svelto è quello inferiore. Tutti gli altri dischetti vengono messi sopra quelli già collocati.

Non appena ogni giocatore ha posato il suo dischetto dei pirati, il capitano dei pirati inizia il controllo partendo da quello inferiore quindi messo per primo.

• **Risultato giusto?**

Peccato, hai fatto i calcoli troppo velocemente e purtroppo non ricevi alcuna moneta d'oro. In questo caso controllate il dischetto dei pirati successivo ...

• **Risultato giusto?**

Sei un pirata calcolatore superveloce! Come premio puoi prendere una moneta d'oro da uno scomparto della cassa del tesoro nella quale si trova una delle palle di cannone. Metti la moneta d'oro davanti a te.

In seguito prendete la moneta d'oro che sta in cima alla pila, scopritela e mettetela nello scomparto libero. Ciascun pirata si riprende il suo dischetto.

Il giocatore che segue in senso orario è il nuovo capitano dei pirati. Prende le due palle di cannone e ha inizio un nuovo giro.

## Fine del gioco

---

Il gioco termina non appena lo scomparto vuoto della cassa del tesoro non può più essere riempito con una moneta d'oro perché la scorta è finita.

Ciascuno giocatore ora somma i numeri raffigurati sulle suo monete. Vince chi ottiene la cifra più alta (= totale). In caso di pareggio ci sono più vincitori.

*Raggiungere per primo la casella del tesoro*

*Pirati sul via*

*Dieci monete d'oro (1 – 10) coperte nella cassa del tesoro, con le carte della cassa del tesoro formare un mazzo coperto*

*Dischetto aritmetico a portata di mano*

*Scoprire carta della cassa del tesoro*

*Rivoltare due monete d'oro e aggiungere i numeri*

*Calcolo giusto = avanzare di una casella*

*Scoprire nuova carta del tesoro*

*Calcolo sbagliato = rimanere fermi*

### 3. Gioco mnemonico dei pirati calcolatori

Quale pirata combina al meglio le sue capacità aritmetiche e mnemoniche e raggiunge per primo la casella del tesoro?

#### Preparazione del gioco

Mettete la cassa del tesoro aperta al centro del tavolo. Ciascuno giocatore riceve un pirata e lo mette sulla nave dei pirati della tavola da gioco (= casella di partenza)

Scegliete dieci monete d'oro con i numeri 1 – 10 e sistematele con la cifra rivolta verso il basso nei relativi 10 scomparti della cassa del tesoro. Coprite le sette carte, mischiatele e tenetele a portata di mano come mazzo coperto accanto alla cassa del tesoro. Mettete anche il dischetto aritmetico accanto alla cassa del tesoro.



Il materiale restante in questo gioco non è necessario e viene messo da parte.

#### Svolgimento del gioco

Si gioca in cerchio in senso orario. Inizia il gioco il pirata più giovane che scopre la prima carta della cassa del tesoro. Che cifra è raffigurata? Il tuo compito è quello di rivoltare due monete d'oro che, addizionate, danno esattamente la cifra raffigurata sulla carta della cassa del tesoro. Rivolta due monete d'oro qualsiasi e somma i numeri. Quindi confronta il tuo risultato con la cifra della carta scoperta della cassa del tesoro.

- **Risultato giusto?**

Come premio puoi avanzare il tuo pirata di una casella

In seguito gira nuovamente le due monete d'oro. La carta della cassa del tesoro viene di nuovo coperta e messa in fondo al mazzo. Scopri subito una nuova carta.

**Importante:** su una casella possono trovarsi più pirati

- **Risultato sbagliato?**

Peccato, questo calcolo non ti ha purtroppo fatto fare passi avanti. Gira nuovamente le due monete d'oro.

Quindi tocca al giocatore successivo tentare la sua fortuna nei calcoli!

**Consiglio:** potete naturalmente controllare in qualsiasi momento i vostri risultati con il dischetto aritmetico.

## Fine del gioco

Il gioco termina non appena il primo giocatore raggiunge la casella del tesoro con il suo pirata, vincendo così il gioco.

*Primo pirata al traguardo = vincitore*

### I dadi dei pirati

Con i dadi dei pirati, oltre alle addizioni sono possibili persino sottrazioni e moltipliche. A seconda dell'operazione desiderata, scegliete uno dei due dadi dei pirati:

- il dado giallo integra il gioco dei calcoli meno (sottrazione) ed è adatto per i principianti;
- il dado dal colore naturale dispone inoltre del segno per (moltiplica) e vi sfida anche in questo tipo di operazione.

Prima di ogni mossa dovete tirare il dado. Il segno aritmetico uscito determina quale tipo di compito dovete risolvere:

- + **Addizione:** addizionate i due numeri
- **Sottrazione:** detraete il numero più basso da quello più alto
- **Moltiplica:** moltiplicate i due numeri.

Nei giochi *“La ricerca del tesoro”* e *“Pirati calcolatori veloci”*, tirate nella parte inferiore della cassa del tesoro non solo le due palle di cannone ma anche il dado dei pirati scelto. Le palle di cannone indicano i numeri e il simbolo raffigurato sulla faccia del dado uscita stabilisce il tipo di operazione.

Per la variante *“Gioco mnemonico dei pirati calcolatori”* utilizzate il dado giallo.

Tirate il dado prima di girare le due monete d'oro, stabilendo così se si deve addizionare o sottrarre.