



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

Geometrie- Piraten



Geometry Pirates Mini • Pirates « as de la géométrie » Mini
Mini geometriepiraten • Piratas de la geometría. Versión mini
I pirati della geometria, versione mini

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2010

Geometrie-Piraten mini



Eine piratenstarke Lernspiele-Sammlung.
Für 2 - 4 Geometrie-Piraten von 5 - 99 Jahren.

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

Die Geometrie-Piraten haben den geheimnisvollen Schatz des berühmten Piraten Geometrikus gefunden. Überglücklich sitzen sie vor der Schatzkiste, die mit Dreiecken, Quadraten, Kugeln, Pyramiden und noch vielem mehr gefüllt ist. Und die Piraten wären nicht die Geometrie-Piraten, wenn sie nicht sofort mit ihrem Schatz ein paar spannende Spiele beginnen würden!

Spielinhalt

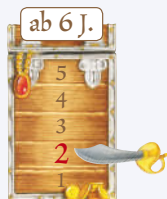
- 6 Flächenformen aus Holz
- 7 Körperformen aus Holz
- 12 gelbe Flächenformen-Karten
- 14 blaue Körperformen-Karten
- 13 Schatzkisten
- 1 Spielanleitung
- 1 Geometrie-Ratgeber



Liebe Eltern, liebe Lehrer/-innen, liebe Erzieher/-innen,

die Lernspiele-Sammlung „Geometrie-Piraten mini“ wurde so konzipiert, dass Sie anhand der Spielanleitung sofort mit Ihrem Kind losspielen können. Das garantiert einen schnellen Spielspaß ohne lange Vorbereitungszeiten.

Zur besseren Orientierung haben wir alle Ideen mit einer Altersempfehlung und einem Schwierigkeitsbarometer von 1 (leicht) bis 5 (schwierig) gekennzeichnet.



Alle Spiele ermöglichen zudem ein altersgerechtes Spielen: Ihr Kind spielt zum Beispiel mit den Flächenformen oder den Körperformen. Der Schwierigkeitsgrad der Spiele kann auf diese Weise dem aktuellen Wissensstand angepasst werden und die Ideen wachsen mit Ihrem Kind mit.

Falls Sie sich darüber hinaus mit der spannenden Welt der Geometrie beschäftigen wollen, schauen Sie doch in den beiliegenden Geometrie-Ratgeber. Dort finden Sie weitere Informationen zum Themengebiet Geometrie.

Wir wünschen viel Spaß beim Spielen und (Geometrie-) Schätze finden!

Ihre Erfinder für Kinder

Spiel 1: Die Memo-Piraten

Wer findet die gesuchten Paare und hat zuerst vier Schatzkisten vor sich liegen?
Ein spannendes Spiel für 2 - 4 Memo-Piraten.



DEUTSCH

Benötigtes Spielmaterial

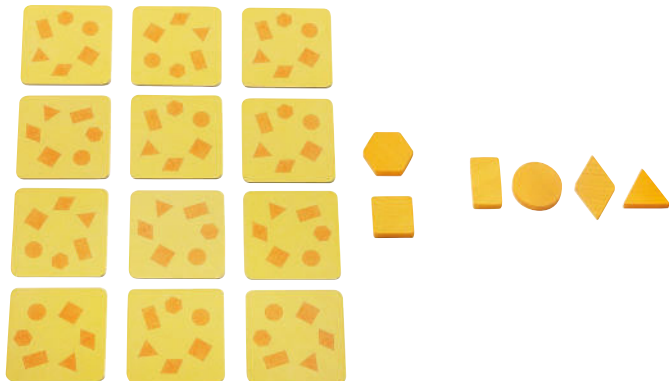
Alle Flächenformen aus Holz, alle gelben Karten, alle Schatzkisten.

Spielvorbereitung

Mischt die Karten und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Achtet darauf, dass keine Karten übereinander liegen.

Wählt zwei beliebige Flächenformen aus Holz und legt sie neben die Karten. Die restlichen Flächenformen legt ihr in einer beliebigen Reihe hinter die beiden ausgewählten.

Haltet die Schatzkisten bereit.





Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der größte Pirat beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler.

Du versuchst, zwei Karten mit der gleichen geometrischen Flächenform aufzudecken. Gleichzeitig muss das Kartenpaar mit einer der beiden gesuchten Flächenformen aus Holz identisch sein (im Beispiel: Sechseck oder Quadrat). Decke dazu nacheinander zwei Karten auf:

Was ist auf den beiden aufgedeckten Karten zu sehen?

- **Zwei unterschiedliche Flächenformen?**

So ein Piratenpech! Du erhältst keine Belohnung.

- **Zwei gleiche Flächenformen?**

Piratenstark! Aber sind es auch die gesuchten Flächenformen?

→ Zeigen beide Karten eine der gesuchten Flächenformen, darfst du dir zur Belohnung eine Schatzkiste nehmen und vor dich legen.

Nun legst du das entsprechende Holzteil ans Ende der Reihe. Danach nimmst du das vorderste Teil aus der Reihe und legst es als zweite Suchform wieder neben die Karten.

→ Zeigt das Paar keines der beiden gesuchten Flächenformen, erhältst du leider keine Belohnung.

Anschließend verdeckst du die beiden Karten wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt zwei Karten auf.



Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler vier Schatzkisten vor sich liegen hat. Er gewinnt das Spiel und ist der allerbeste Memo-Pirat.

Spielvariante mit den Körperformen

Das Grundspiel könnt ihr auch mit den Körperformen aus Holz und den blauen Karten spielen.





Spiel 2: Superflinke Geometrie-Piraten

Wer findet die gesuchte Flächenform und hat zuerst vier Schatzkisten vor sich liegen?
Ein Suchspiel für 2 - 4 pfeilschnelle Piraten.



Benötigtes Spielmaterial

Alle Flächenformen aus Holz, sechs gelbe Karten (jeweils eine Karte pro Flächenform), alle Schatzkisten.

Spielvorbereitung

Legt die sechs Holzteile in die Tischmitte. Achtet darauf, dass zwischen den Holzteilen ausreichend Abstand ist und sie jeder gut erreichen kann. Haltet die Karten und Schatzkisten bereit.

Spielablauf

Ein Spieler mischt die Karten und legt eine davon verdeckt in die Tischmitte. Die restlichen fünf Karten werden reihum an alle Spieler verteilt (möglicherweise erhält dabei nicht jeder die gleiche Anzahl Karten).

Gemeinsam ruft ihr das Startsignal „Piraten ahoi!“ und deckt gleichzeitig eure Karten auf.

Jetzt gilt es für die Spieler flink zu sein, denn alle spielen gleichzeitig!

Jeder sucht schnell nach der Flächenform, die nicht auf den ausliegenden Karten zu sehen ist. Hat ein Spieler erkannt, welche es ist, deckt er das entsprechende Holzteil schnell mit einer Hand ab.



Ist es das richtige Holzteil?

- **Ja?**

Piratenstark! Zur Belohnung darfst du eine Schatzkiste nehmen und vor dich legen.

- **Nein?**

Piratenpech! Zur Strafe musst du eine bereits gewonnene Schatzkiste abgeben. Hast du noch keine Schatzkiste vor dir liegen, kannst du natürlich auch keine abgeben!

Wichtige Piraten-Regeln:

- Beim Suchen dürft ihr immer nur eine Hand verwenden. Am besten legt ihr die andere Hand auf den Rücken.
- Hat ein Spieler ein falsches Holzteil abgedeckt, darf er in dieser Spielrunde nicht mehr mitsuchen. Die anderen Spieler suchen weiter nach dem richtigen Holzteil.

Anschließend mischt ihr alle Karten wieder und eine neue Suche beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler vier Schatzkisten vor sich liegen hat. Er gewinnt das Spiel und ist der pfeilschnellste Pirat.

Spielvariante mit den Körperformen

Das Grundspiel könnt ihr auch mit den Körperformen aus Holz und sieben blauen Karten (jeweils eine Karte pro Körperform) spielen.





Spiel 3: Der Fragepirat

Wer stellt die richtigen Fragen und hat zuerst drei Schatzkisten vor sich liegen?
Ein Frage- und Antwortspiel für 2 - 4 Piraten.



Benötigtes Spielmaterial

Alle Flächenformen aus Holz, alle gelben Karten, alle Schatzkisten.

Spielvorbereitung

Mischt und stapelt die Karten verdeckt in der Tischmitte. Jeder Spieler zieht eine Karte vom Stapel und hält sie geheim auf der Hand. Legt die sechs Holzteile für alle Spieler gut sichtbar in die Tischmitte und haltet die Schatzkisten bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der kleinste Pirat beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler. Er ist der erste Fragepirat.

Der Fragepirat fragt einen beliebigen Mitspieler nach der Flächenform auf dessen Karte (z.B. „Ist auf deiner Karte ein Kreis zu sehen?“). Der befragte Spieler sieht sich seine Karte an und antwortet mit „Ja“ oder „Nein“.



Welche Antwort hat der Fragepirat erhalten?

- **Ja?**

Piratenstark! Der befragte Spieler zeigt seine Karte und legt sie danach unter den Stapel. Anschließend zieht er eine neue Karte und hält sie wieder geheim auf der Hand.

Der Fragepirat erhält zur Belohnung eine Schatzkiste und legt sie vor sich.

- **Nein?**

So ein Piratenpech! Der Fragepirat erhält keine Belohnung.

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn der Fragepirat.

Tipp:

Zur Erinnerung an die im Spiel enthaltenen Flächenformen liegen alle Flächenformen in der Tischmitte!

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler drei Schatzkisten vor sich liegen hat. Er gewinnt das Spiel und ist der beste Fragepirat aller Weltmeere.

Spielvariante mit den Körperformen

Das Grundspiel könnt ihr auch mit den Körperformen aus Holz und den blauen Karten spielen.





Spiel 4: Schnelle Piratenkapitäne

Wer findet die gesuchte Flächenform und hat zuerst vier Schatzkisten vor sich liegen? Ein schnelles Reaktionsspiel für 3 - 4 Piratenkapitäne.



Benötigtes Spielmaterial

Alle Flächenformen aus Holz, sechs gelbe Karten (jeweils eine Karte pro Flächenform), alle Schatzkisten.

Spielvorbereitung

Legt die sechs Holzteile in die Tischmitte. Achtet darauf, dass zwischen den Holzteilen ausreichend Abstand ist und sie jeder gut erreichen kann. Haltet die Karten und die Schatzkisten bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der stärkste Pirat beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler. Er ist der erste Piratenkapitän, mischt die sechs Karten und legt eine davon verdeckt vor sich ab. Die restlichen fünf Karten hält er in der Hand.

Nun sieht sich der Piratenkapitän die fünf Karten nacheinander geheim an und nennt immer sofort die auf der Karte abgebildete Flächenform. Hat er die fünfte und letzte Flächenform genannt, suchen alle Spieler gleichzeitig nach der Flächenform, die nicht genannt wurde. Meint ein Spieler zu wissen, welche es ist, deckt er das entsprechende Holzteil schnell mit einer Hand ab.



Hat der Spieler das richtige Holzteil abgedeckt?

- **Ja?**

Piratenstark! Zur Belohnung darfst du eine Schatzkiste nehmen und vor dich legen.

- **Nein?**

Piratenpech! Zur Strafe musst du eine bereits gewonnene Schatzkiste abgeben. Hast du noch keine Schatzkiste vor dir liegen, kannst du natürlich auch keine abgeben!

Wichtige Piraten-Regeln:

- Beim Suchen dürft ihr immer nur eine Hand verwenden. Am besten legt ihr die andere Hand auf den Rücken.
- Hat ein Spieler ein falsches Holzteil abgedeckt, darf er in dieser Spielrunde nicht mehr mitsuchen. Die anderen Spieler suchen weiter nach dem richtigen Holzteil.

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn der Piratenkapitän und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler vier Schatzkisten vor sich liegen hat. Er gewinnt das Spiel und ist der allergrößte Piratenkapitän.

Spielvariante mit den Körperformen

Das Grundspiel könnt ihr auch mit den Körperformen aus Holz und sieben blauen Karten (jeweils eine Karte pro Körperform) spielen.



Der Autor



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.

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 Spieleautor 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.

Geometry Pirates Mini



A collection of educational games.

For 2 - 4 pirates ages 5 - 99 with a flair for geometry.

Author: Wolfgang Dirscherl
Illustration: Guido Hoffmann
Length of the game: approx. 10 minutes each game

The geometry pirates have found the mysterious treasure buried by the notorious pirate Geometrikus. They sit very happily in front of the treasure chest filled with triangles, squares, spheres, pyramids and many other things. The pirates wouldn't be geometry pirates if they didn't immediately start to play some exciting games with their treasure.

Contents

- 6 wooden tiles in different geometric shapes
- 7 wooden geometric solids
- 12 yellow cards showing geometric shapes
- 14 blue cards showing geometric solids
- 13 treasure chests
- Set of game instructions
- Geometry Guide



Dear Parents, Teachers and Educators:

The educational games' collection "Geometry Pirates Mini" has been developed so that, with the instructions, you can immediately start to play the game with your child avoiding the need for lengthy preparations thereby being able to enjoy the game right away.

For ease of orientation, all the game ideas are marked with an age recommendation and a level indicator, from level 1 (easy) to 5 (difficult).



All the game ideas can be played in accordance with the age of your child. For example, your child can play with the geometric shapes or just the solids. In this way the degree of difficulty adapts to the actual level of your child's knowledge, and the ideas can grow with him.

If you would like to immerse yourselves deeper in the exciting world of geometry, take a look at the Geometry Guide where you can find lots more information about geometry.

Have fun playing and hunting for geometric treasures!
Sincerely,

Your Inventors of Playthings

Game #1: The Memo Pirates

Who will find the matching pairs being searched for and be the first to collect four treasure chests?
An exciting memory game for 2 - 4 Memo Pirates.



ENGLISH

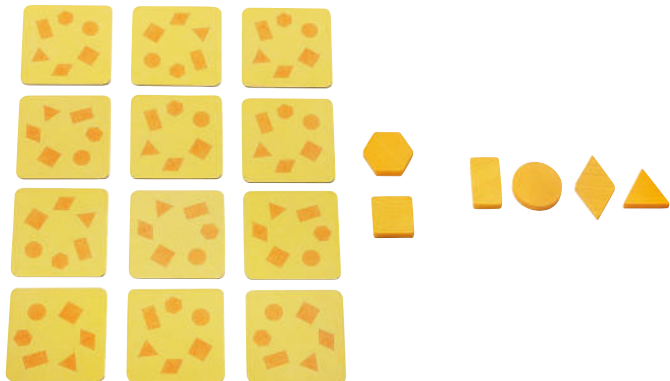
Game material needed

All the wooden shape tiles, yellow cards and treasure chests

Preparation

Shuffle the cards and place them facedown in the center of the table.
Make sure that no cards overlap.

Choose any of the two shape tiles and place them next to the cards.
Arrange the remaining shape tiles in a row, in any order you want
and at a certain distance, next to the two selected ones. Get the
treasure chests ready.





How to Play

Play in a clockwise direction. The tallest pirate starts. If you cannot agree, the oldest player starts.

You have to try to uncover two cards showing identical geometric shapes. The pair of cards has to correspond to one of the wooden shapes previously selected (in the example: hexagon or square). Uncover two cards, one by one:

The cards show:

- **Two different shapes?**

Pirate's bad luck! No reward for you.

- **Two identical shapes?**

Pirate power! But are they also the shapes you are looking for?

→ If the pair shows one of the two shapes being searched for, you get a treasure chest as a reward and place it in front of you. Now, take the corresponding wooden shape and place it at the end of the row of shapes laid out and take the first tile from the row and put it next to the cards as the second shape that should now be searched.

→ If the pair doesn't show any of the shapes being searched for, you don't get a reward.

Then turn the two cards over again. Everybody of course should have seen them. Then it's the next player's turn to uncover two cards.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected four treasure chests. He wins the game and is declared the best memo pirate of all.

Game variation with the solids

The basic game can be played with the wooden solids and the blue cards.



ENGLISH



Game #2: Super Quick Geometry Pirates

Who will find the shapes being looked for and be the first to collect four treasure chests?
A searching game for 2 - 4 lightning fast pirates.



ENGLISH

Game material needed

All of the shape tiles and treasure chests and six yellow cards (one per each shape).

Preparation

Put the six tiles in the center of the table. Make sure there is enough space between them and that they are within everyone's reach. Get the cards and the treasure chests ready.

How to Play

A player shuffles the cards facedown and places one in the center of the table. Then he deals out the remaining five cards to the players (the players will not all get the same number of cards).

Together you shout the starting signal "Pirates, ahoy!" and then all at once turn your cards face-up.

Now everyone has to be quick as you all play at once!

Try to make out which shape is not shown on any of the cards facing-up. As soon as a player has spotted it, he quickly covers the tile with one hand.



Was it the right wooden tile?

- **Yes?**

Pirate power! As a reward you take a treasure chest and keep it in front of you.

- **No?**

Pirate's bad luck! By way of penalty you have to give back a treasure chest. If of course you don't have any in front of you, you can't give any back

Important pirates' rules:

- You may use only one hand while searching for shapes. Hold the other hand behind your back.
- If a player puts his hand on the wrong shape he drops out of the round. The other players carry on searching.

Then you shuffle the cards again and a new searching round starts.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected four treasure chests, thereby winning the game and is declared the fastest pirate of all.

Game variation with the solids

The basic game can be played with the solids and seven solid cards (one card per solid).



Game #3: The Questioning Pirate



ENGLISH

Who sets the right questions and is the first to collect three treasure chests?
A question and answer game for 2 - 4 pirates.

Game material needed

All the geometric shapes, yellow cards and treasure chests

Preparation

Shuffle the cards and put them in a pile facedown in the center of the table. Each player draws a card from the pile and keeps it hidden in his hand. Place the six wooden tiles in the center of the table so that all the players can see them clearly and get the treasure chests ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. The smallest pirate starts. If you cannot agree, the youngest player starts and is the first pirate questioner.

The pirate questioner asks any of the other players about the shape shown on their card (for example "Is there a circle shown on your card?"). The player in question looks at his card and answers "Yes" or "No".



Which answer did the questioning player receive?

- **Yes?**

Pirate power! The player who was questioned shows his card and returns it to the bottom of the pile, then draws a new card from the pile and keeps it hidden in his hand.

The pirate questioner receives as his reward a treasure chest and puts it in front of him.

- **No?**

What pirate's bad luck! The pirate questioning gets no reward.

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction to be the pirate questioner.

Hint:

In order to remember all the shapes in the game, they are all spread out in the middle of the table.

End of the Game

The game ends as soon as a player has three treasure chests, thereby winning the game. The winner is declared the best pirate questioner of all the seas.

Game variation with the solids

The basic game can be played with the solids and the blue cards.



Game #4: Quick Pirate Captains



ENGLISH

Who finds the shapes searched for and is the first to collect four treasure chests?

A quick game of reactions for 3 - 4 pirate captains.

Game material needed

All the shape tiles and treasure chests and six yellow cards (one per each shape).

Preparation

Put the six tiles in the center of the table. Make sure there is enough space between them and that they are within everyone's reach. Get the cards and the treasure chests ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. The most powerful pirate starts. If you cannot agree the oldest player starts. He is the first Pirate Captain and shuffles the six cards. He puts one of the cards down in front of him and keeps the other five in his hand.

Now keeping the five cards hidden he takes a look at them one by one and names each shape shown. As soon as he has named the fifth and last shape, all the players search at once for the shape that has not been named. The player, who thinks he knows which one it is, immediately covers the corresponding wooden tile with his hand.



Did you cover the right wooden tile?

- **Yes?**

Pirate power! As a reward you take a treasure chest and keep it in front of you.

- **No?**

Pirate's bad luck! By way of a penalty you have to return a treasure chest. If of course you don't have any in front of you, you can't give any back.

Important pirates' rules:

- You may use only one hand while searching for shapes. Hold the other hand behind your back.
- If a player puts his hand on the wrong shape he has to drop out of the round, while the other players carry on searching.

Then it's the turn of the next player to be the pirate captain and a new round starts.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected four treasure chests thus winning the game and is declared the greatest pirate captain of all.

Game variation with the solids

The basic game can be played with the solids and the seven blue cards (one card per each solid).



The author



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 2003 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.

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 Hoffmann lives with his family in Vienna.

Pirates « as de la géométrie » Mini



Une collection de jeux éducatifs.

Pour 2 à 4 pirates « as de la géométrie » de 5 à 99 ans.

Idée :	Wolfgang Dirscherl
Illustration :	Guido Hoffmann
Durée de la partie :	env. 10 minutes par jeu

FRANÇAIS

Des pirates « as de la géométrie » ont découvert le trésor caché par le célèbre pirate Géométricus. Plein de joie, ils s'affairent autour du coffre rempli de triangles, carrés, sphères, pyramides et de beaucoup d'autres choses. Et nos heureux pirates ne seraient pas des « as de la géométrie » s'ils ne commençaient pas tout de suite à jouer de passionnantes parties avec leur trésor !

Contenu du jeu

- 6 figures géométriques en bois
- 7 solides en bois
- 12 cartes jaunes représentant des figures géométriques
- 14 cartes bleues représentant des solides
- 13 coffres aux trésors
- 1 règle du jeu
- 1 guide sur la géométrie



Chers parents, chers (chères) enseignant(e)s, chers éducateurs, chères éducatrices,

La collection de jeux éducatifs « Pirates as de la géométrie – Mini » a été conçue de manière à ce que vous puissiez commencer à jouer tout de suite avec votre enfant tout en lisant la règle du jeu. Il n’y a donc pas de longs préparatifs et l’enfant prend tout de suite plaisir au jeu.

Pour mieux vous orienter, nous avons indiqué pour chacune des règles ci-dessous un âge recommandé ainsi qu’un niveau de difficulté compris entre 1 (facile) et 5 (difficile).



Tous les jeux permettent en outre de jouer en fonction de l’âge de l’enfant : il jouera par exemple avec les figures géométriques ou avec les solides. Le degré de difficulté des jeux peut ainsi être adapté au niveau de connaissance de l’enfant et évoluer en même temps que lui.

De plus, si vous souhaitez vous consacrer au monde fascinant de la géométrie, consultez alors le guide de la géométrie joint au jeu. Vous y trouverez des informations supplémentaires sur la géométrie.

Nous vous souhaitons de passionnants moments de jeu et bonne chance à la recherche des trésors (géométriques).

Les créateurs de jeux pour enfants

Jeu n° 1 : Des pirates à bonne mémoire

Qui trouvera les paires recherchées et récupérera en premier quatre coffres ?
Un jeu captivant pour 2 à 4 pirates ayant une bonne mémoire.

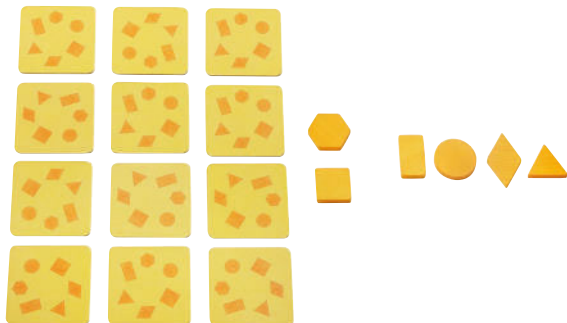


Accessoires de jeu nécessaires

Toutes les figures géométriques en bois, toutes les cartes jaunes, tous les coffres.

Préparatifs

Mélanger les cartes et les poser au milieu de la table, faces cachées, sans les faire chevaucher. Choisir deux figures géométriques quelconques qu'il faudra rechercher sur les cartes et les poser à côté des cartes. Poser les figures géométriques restantes à écart des deux autres, en une rangée disposée dans n'importe quel ordre. Préparer les coffres.



Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le pirate le plus grand commence la partie. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Tu retournes deux cartes en essayant d'y trouver la même figure géométrique. Sur les deux cartes, il doit cependant y avoir une des deux figures géométriques que tu as choisies auparavant (sur l'exemple ci-dessus : l'hexagone ou le carré). Retourne deux cartes l'une après l'autre :

Que représentent les deux cartes ?

• Deux figures géométriques différentes ?

Quelle malchance de pirate ! Tu n'as pas de récompense.

• Deux figures géométriques identiques ?

Formidable ! Mais sont-elles les figures géométriques recherchées ?

→ Si, sur les deux cartes, il y a une des formes géométriques recherchées, tu prends un coffre en récompense et le poses devant toi.

Tu poses alors la pièce en bois correspondante au bout de la rangée, prends la figure géométrique qui se retrouve au début de la rangée et la poses à côté des cartes comme seconde figure géométrique à chercher.

→ Si les deux cartes ne représentent aucune des figures géométriques recherchées, tu n'as pas de récompense.

Ensuite, tu retournes de nouveau les deux cartes. Les autres joueurs doivent les avoir cependant bien vues auparavant. C'est alors au tour du joueur suivant de retourner deux cartes.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a récupéré quatre coffres. Il gagne la partie et est le pirate à la meilleure mémoire.

Variante avec les solides

Le jeu de base peut également se jouer avec les solides en bois et les cartes de couleur bleue.



FRANÇAIS



Jeu n° 2 : Des pirates

« as de la géométrie »

super rapides



Qui trouvera la figure géométrique recherchée et récupérera en premier quatre coffres ?

Un jeu de recherche pour 2 à 4 pirates rapides comme l'éclair.

Accessoires de jeu nécessaires

Toutes les figures géométriques en bois, six cartes jaunes (une carte par figure géométrique), tous les coffres.

FRANÇAIS

Préparatifs

Poser les six pièces en bois au milieu de la table. Laisser un écart suffisamment grand entre les pièces en bois et s'assurer qu'elles soient bien accessibles à chaque joueur. Préparer les cartes et les coffres.

Déroulement de la partie

Un joueur mélange les cartes, faces cachées, et en pose une au milieu de la table. Les cinq cartes restantes sont distribuées à tour de rôle aux autres joueurs (il est donc possible que les joueurs n'aient pas tous le même nombre de cartes). Les joueurs donnent tous ensemble le signal de départ en disant « Ohé des pirates ! » et posent leurs cartes, faces visibles.

Les joueurs doivent alors faire très vite, car ils jouent tous en même temps !

Chacun cherche vite la figure géométrique qui n'est pas représentée sur les cartes déposées. Lorsqu'un joueur l'a trouvée, il pose vite sa main sur la pièce géométrique correspondante.

Est-ce la bonne pièce en bois ?

- **Oui ?**

Quelle chance de pirate ! En récompense, tu prends un coffre et le poses devant toi.

- **Non ?**

Malchance de pirate ! Comme punition, tu redonnes un coffre déjà gagné. Si tu n'as pas encore gagné de coffre, tu ne peux donc pas en redonner.

Règles de pirates importantes :

- Pour chercher, on ne se sert que d'une seule main. Mettre l'autre main derrière son dos.
- Si un joueur a mis la main sur une mauvaise pièce en bois, il n'a plus le droit de chercher pendant ce tour. Les autres joueurs continuent de chercher la bonne pièce en bois.

Ensuite, mélanger de nouveau toutes les cartes. Un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a récupéré quatre coffres. Il gagne la partie et est le pirate le plus rapide.

Variante avec les solides

Le jeu de base se joue également avec les solides en bois et sept cartes de couleur bleue (une carte par solide).



Jeu n° 3 : Le pirate questionneur

Qui posera les bonnes questions et récupérera en premier trois coffres?
Un jeu de questions et réponses pour 2 à 4 pirates.



Accessoires de jeu nécessaires

Toutes les figures géométriques en bois, toutes les cartes jaunes, tous les coffres

FRANÇAIS

Préparatifs

Mélanger les cartes et les empiler faces cachées au milieu de la table. Chaque joueur tire une carte de la pile et la garde discrètement dans sa main. Poser les six pièces en bois au milieu de la table, de manière bien visible pour tous les joueurs, et préparer les coffres.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le pirate le plus petit 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 pirate questionneur.

Le pirate questionneur demande à n'importe quel joueur quelle est la figure géométrique représentée sur sa carte (par ex. « Y-a-t'il un cercle sur ta carte ? »). Le joueur interrogé regarde sur sa carte et répond par « oui » ou « non ».

Quelle réponse le pirate questionneur a-t-il obtenu ?

- **Oui ?**

Quelle chance de pirate ! Le joueur interrogé montre sa carte et la pose ensuite en dessous de la pile. Il tire ensuite une nouvelle carte et la met de nouveau discrètement dans sa main.

Le pirate questionneur reçoit en récompense un coffre qu'il pose devant lui.

- **Non ?**

Quelle malchance de pirate ! Le pirate questionneur ne reçoit pas de récompense.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de devenir le pirate questionneur.

Conseil :

pour se rappeler des figures géométriques comprises dans le jeu, on les posera au milieu de la table !

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a récupéré trois coffres. Il gagne la partie et devient le meilleur pirate questionneur de toutes les mers du monde.

Variante avec les solides

Le jeu de base se joue également avec les solides en bois et les cartes de couleur bleue.



Jeu n° 4 : Des capitaines pirates rapides



Qui trouvera la figure géométrique recherchée et récupérera en premier quatre coffres ?
Un jeu de réaction rapide pour 3 à 4 capitaines pirates.

Accessoires de jeu nécessaires

Toutes les figures géométriques en bois, six cartes jaunes (une carte par figure géométrique), tous les coffres.

FRANÇAIS

Préparatifs

Poser les six pièces en bois au milieu de la table. Laisser un écart suffisant entre les pièces et s'assurer qu'elles soient bien accessibles à tous les joueurs. Préparer les cartes et les coffres.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le pirate le plus fort 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 premier capitaine des pirates : il mélange les six cartes et en pose une devant lui, face cachée. Il garde les cinq autres dans sa main.

Le capitaine des pirates regarde discrètement les cinq cartes les unes après les autres, et nomme les figures géométriques représentées. Dès qu'il a nommé la cinquième et dernière figure géométrique, les autres cherchent tous en même temps la sixième figure géométrique qui n'a pas été citée. Si un joueur pense savoir de laquelle il s'agit, il pose vite sa main sur la pièce en bois correspondante.

Le joueur a-t-il posé sa main sur la bonne pièce en bois ?

- **Oui ?**

Formidable ! En récompense, tu prends un coffre et le poses devant toi.

- **Non ?**

Malchance de pirate ! Comme punition, tu redonnes un coffre que tu as déjà récupéré. Si tu n'as pas encore gagné de coffre, tu ne peux pas en redonner !

Règles de pirates importantes :

- Pour chercher, on ne se sert que d'une seule main. Mettre l'autre main derrière son dos.
- Si un joueur a mis la main sur une mauvaise pièce en bois, il n'a plus le droit de chercher pendant ce tour. Les autres joueurs continuent de chercher la bonne pièce en bois.

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est ensuite le pirate questionneur et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'un joueur a récupéré quatre coffres. Il gagne la partie et est le plus grand capitaine pirate de tous les temps.

Variante avec les solides

Le jeu de base se joue également avec les solides en bois et sept cartes de couleur bleue (une carte par solide).



L'auteur



Wolfgang Dirscherl est né en 1974 à Ratisbonne (Allemagne). Après une scolarité enjouée, 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 avec sa femme Sybille et son fils Simon.

FRANÇAIS

L'illustrateur



Guido Hofmann 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.

Mini geometriepiraten

Een piratensterke verzameling leerspelletjes.
Voor 2 - 4 geometriepiraten van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Wolfgang Dirscherl
Illustraties: Guido Hoffmann
Speelduur: ieder spel ca. 10 minuten

De geometriepiraten hebben de geheimzinnige schat van de beruchte piraat Geometrikus gevonden. Dolgelukkig zitten ze voor de schatkist die met driehoeken, vierkanten, bollen, piramides en nog veel meer is gevuld. En de piraten zouden geen echte geometriepiraten zijn, als ze niet snel met hun schat een paar spannende spellen willen gaan spelen!

Spelinhoud

- 6 houten vlakke figuren
- 7 houten ruimtefiguren
- 12 gele vlakke figurenkaarten
- 14 blauwe ruimtefigurenkaarten
- 13 schatkisten
- spelregels
- handleiding meetkunde



Lieve ouders, lieve leraren/-essen, lieve pedagogen/es

de verzameling spelletjes „Mini geometriepiraten“ is zodanig ontworpen dat u aan de hand van de spelregels direct met uw kind kunt gaan spelen. Dit garandeert onmiddellijk spelplezier zonder lange voorbereidingstijd.

Voor alle duidelijkheid hebben wij alle spelideeën voorzien van een aanbevolen leeftijd en een moeilijkheidsbarometer van 1 (gemakkelijk) tot 5 (moeilijk).



Alle spellen kunnen bovendien aangepast aan de leeftijd worden gespeeld: uw kind speelt bv. met de vlakke figuren of met de ruimtefiguren. De moeilijkheidsgraad van de spellen kan op deze manier op de huidige kennis van de materie worden aangepast zodat de spelideeën met uw kind meegroeien.

Als u zich bovendien met de spannende wereld van de meetkunde wilt bezighouden, werp dan ook 'ns een blik in de bijgaande handleiding meetkunde. Hier vindt u verdere informatie op het gebied van de meetkunde.

Wij wensen u veel plezier tijdens het spel en het zoeken naar (meetkundige) schatten!

Uw uitvinders voor kinderen

Spel 1: De memopiraten

Wie vindt de gezochte paren en heeft als eerste vier schatkisten voor zich liggen?

Een spannend spel voor 2 - 4 memopiraten.



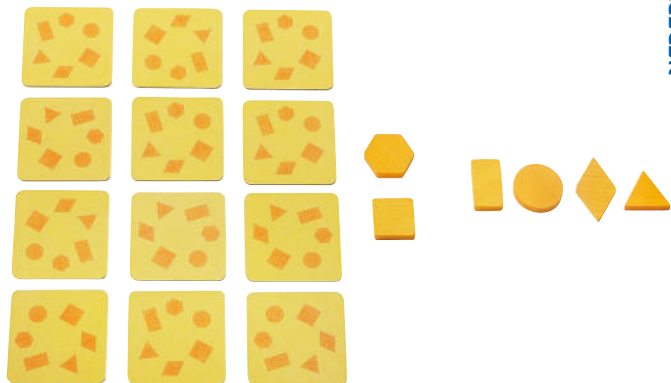
Benodigd spelmateriaal

Alle houten vlakke figuren, alle gele kaarten, alle schatkisten.

Spelvoorbereiding

Schud de kaarten en leg ze verdekt in het midden van de tafel. Let erop dat er geen kaarten over elkaar liggen.

Kies twee willekeurige vlakke vormen als zoekvormen uit en leg ze naast de kaarten. De overige vlakke figuren worden op enige afstand willekeurig op een rij naast de zoekvormen gelegd. Leg de schatkisten klaar.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De grootste piraat begint het spel. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler.

Je probeert twee kaarten om te draaien waarop dezelfde meetkundige vlakke vorm staat afgebeeld. Het kaartenpaar moet echter één van de twee vlakke vormen vertonen die van tevoren zijn uitgekozen (in het voorbeeld: zeshoek of vierkant). Draai achter elkaar twee kaarten om:

Wat is er op de beide kaarten te zien?

- **Twee verschillende vlakke vormen?**

Wat een piratenpech! Je krijgt geen beloning.

- **Twee dezelfde vlakke vormen?**

Piratensterk! Maar zijn het ook de gezochte vlakke vormen?

→ Als op beide kaarten één van de gezochte vlakke vormen staat, mag je als beloning een schatkist pakken en voor je neerleggen. Nu moet je het betreffende houten stuk achteraan de rij leggen en vervolgens het voorste stuk uit de rij pakken en als tweede zoekvorm naast de kaarten leggen.

→ Als het paar geen van de twee gezochte vlakke vormen vertoont, krijg je helaas geen beloning

Vervolgens keer je de beide kaarten weer om. Je medespelers moeten ze natuurlijk goed hebben kunnen bekijken. Daarna is de volgende speler aan de beurt en draait hij/zij twee kaarten om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als één van de spelers vier schatkisten voor zich heeft liggen. Hij/zij wint het spel en is de allerbeste memopiraat.

Spelvariant met de ruimtefiguren

Het basisspel kan ook met de houten ruimtefiguren en de blauwe kaarten worden gespeeld.



Spel 2: Razendsnelle geometriepiraten

Wie vindt de gezochte vlakke vorm en heeft als eerste vier schatkisten voor zich liggen? Een zoekspel voor 2 - 4 pijlsnelle piraten.



Benodigd spelmateriaal

Alle houten vlakke vormen, zes gele kaarten (steeds één kaart van iedere vlakke vorm), alle schatkisten.

Spelvoorbereiding

Leg de zes houten stukken in het midden van de tafel. Let erop dat de houten stukken op enige afstand van elkaar liggen en dat iedereen er gemakkelijk bij kan. Leg de kaarten en de schatkisten klaar.

Spelverloop

Eén van de spelers schudt verdekt de kaarten en legt er één in het midden van de tafel. De overige vijf kaarten worden om de beurt over alle spelers verdeeld. (Het kan zijn dat niet iedereen hetzelfde aantal kaarten krijgt.)

Gezamenlijk roepen jullie het startsein: „Piraten ahoi!” en leggen tegelijk al jullie kaarten open op de tafel.

Nu gaat het erom zo snel mogelijk te zijn, want alle spelers spelen tegelijk!

Iedereen zoekt zo snel mogelijk de vlakke vorm die niet op de openliggende kaarten is te zien. Als een van de spelers heeft herkend om welke vorm het gaat, legt hij/zij snel zijn/haar hand op het betreffende houten stuk.

Is het het juiste houten stuk?

- **Ja?**

Piratensterk! Als beloning mag je een schatkist pakken en voor je leggen.

- **Nee?**

Piratenpech! Voor straf moet je een al eerder gewonnen schatkist teruggeven. Als je nog geen schatkist voor je hebt liggen, kan je er natuurlijk ook geen teruggeven!

Belangrijke piratenregels:

- Bij het zoeken mag altijd maar één hand worden gebruikt. Het beste is dat jullie je andere hand op de rug houden.
- Als een speler een verkeerd houten stuk bedekt, mag hij/zij gedurende deze ronde niet meer meezoeken. De andere spelers zoeken verder naar het juiste houten stuk.

Vervolgens worden alle kaarten opnieuw geschud en begint er een nieuwe zoekronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als één van de spelers vier schatkisten voor zich heeft liggen. Hij/zij wint het spel en is de pijlsnelste piraat.

Spelvariant met de ruimtevormen

Het basisspel kan ook met de houten ruimtefiguren en zeven blauwe kaarten (steeds één kaart van iedere ruimtevorm) worden gespeeld.



Spel 3: De vraagpiraat

Wie stelt de juiste vragen en heeft als eerste drie schatkisten voor zich liggen?
Een vraag-en-antwoordspel voor 2 - 4 piraten.



Benodigd spelmateriaal

Alle houten vlakke vormen, alle gele kaarten, alle schatkisten.

Spelvoorbereiding

Schud de kaarten en leg ze op een verdeckte stapel in het midden van de tafel. Iedere speler trekt een kaart van de stapel en houdt hem in zijn/haar hand zonder hem aan de andere spelers te laten zien. Leg de zes houten stukken voor alle spelers goed zichtbaar in het midden van de tafel en leg de schatkisten klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De kleinste piraat begint met het spel. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Hij/zij is de eerste vraagpiraat.

De vraagpiraat vraagt een medespeler naar keuze naar de vlakke vorm op zijn/haar kaart (bv. „Is er op je kaart een cirkel te zien?“). De ondervraagde speler bekijkt zijn/haar kaart en antwoordt met „ja“ of „nee“.

Welk antwoord heeft de vraagpiraat gekregen?

- **Ja?**

Piratensterk! De ondervraagde speler laat zijn/haar kaart zien en legt deze vervolgens onderop de stapel. Daarna pakt hij/zij een nieuwe kaart en houdt deze opnieuw ongezien in zijn/haar hand. De vraagpiraat krijgt als beloning een schatkist en legt deze voor zich.

- **Nee?**

Wat een piratenpech! De vraagpiraat krijgt geen beloning.

Daarna wordt klokgewijs de volgende speler de vraagpiraat.

Tip:

Ter herinnering liggen alle vlakke vormen die deel van het spel uitmaken in het midden van de tafel

Einde van het spel

Hert spel is afgelopen als één van de spelers drie schatkisten voor zich heeft liggen. Hij/zij wint het spel en is de beste vraagpiraat der zeven zeeën.

Spelvariant met de ruimtevormen

Het basisspel kan ook met de houten ruimtefiguren en de blauwe kaarten worden gespeeld.



Spel 4: Snelle piratenkapiteins

Wie vindt de gezochte vlakke vorm en heeft als eerste vier schatkisten voor zich liggen? Een snel reactiespel voor 3 - 4 piratenkapiteins.



Benodigd spelmateriaal

Alle houten vlakke vormen, zes gele kaarten (steeds één kaart van iedere vlakke vorm), alle schatkisten.

Spelvoorbereiding

Leg de zes houten stukken in het midden van de tafel. Let erop dat de houten stukken op enige afstand van elkaar liggen en dat iedereen er gemakkelijk bij kan. Leg de kaarten en de schatkisten klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De sterkste piraat begint met het spel. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler. Hij/zij is de eerste piratenkapitein, schudt de zes kaarten en legt er één verdekt voor zich neer. De overige vijf kaarten houdt hij/zij in zijn/haar hand.

Nu bekijkt de piratenkapitein ongezien de vijf kaarten en noemt vervolgens één voor één alle hierop afgebeelde vlakke vormen. Zodra hij/zij de vijfde en laatste heeft genoemd, zoeken alle spelers tegelijk naar de zesde, niet genoemde vlakke vorm. Als één van de spelers denkt dat hij/zij weet welke het is, legt hij/zij snel zijn/haar hand op het betreffende houten stuk.

Heeft de speler het juiste houten stuk bedekt?

- **Ja?**

Piratensterk! Als beloning mag je een schatkist pakken en voor je leggen

- **Nee?**

Piratenpech! Voor straf moet je een al eerder gewonnen schatkist teruggeven. Als je nog geen schatkist voor je hebt liggen, kan je er natuurlijk ook geen teruggeven!

Belangrijke piratenregels:

- Bij het zoeken mag altijd maar één hand worden gebruikt. Het beste is dat jullie je andere hand op de rug houden.
- Als een speler een verkeerd houten stuk bedekt, mag hij/zij gedurende deze ronde niet meer meezoeken. De andere spelers zoeken verder naar het juiste houten stuk.

Vervolgens wordt kloksgewijs de volgende speler de piratenkapitein en begint er een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als één van de spelers vier schatkisten voor zich heeft liggen. Hij/zij wint het spel en is de allergrootste piratenkapitein

Spelvariant met de ruimtevormen

Het basisspel kan ook met de houten ruimtefiguren en zeven blauwe kaarten (steeds één kaart van iedere ruimtevorm) worden gespeeld.



De auteur



Wolfgang Dirscherl werd in 1974 in Regensburg (Duitsland) geboren. Na zijn speelse schooljaren volgde hij een opleiding als bankemployé en studeerde vervolgens bedrijfseconomie. Sinds 2003 werkt hij bij HABA in zijn droomjob als spellenredacteur. Voor HABA heeft hij naast dit spel al een groot aantal andere spellen ontworpen, bv. *De knoflookvampieren*, *Wilde vikingen*, *Sterk als een draak* en op het gebied van leerspellen de spellen *Piraten-abc* en *Geometriepiraten*. Wolfgang Dirscherl woont met zijn vrouw Sybille en zijn zoon Simon in Coburg.

De illustrator



Guido Hoffmann werd in Bremen (Duitsland) 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 de la geometría.

Versión mini



Una colección de piráticos juegos educativos.
Para 2 - 4 piratas de la geometría de 5 a 99 años.

Idea del juego: Wolfgang Dirscherl
Ilustraciones: Guido Hoffmann
Duración de una partida: 10 minutos por juego aprox.

Los piratas de la geometría han hallado el misterioso tesoro del famoso pirata Geometrikus. Colmados de dicha están sentados expectantes frente a la caja del tesoro repleta de triángulos, cuadrados, esferas, pirámides y muchas otras figuras más. Estos piratas no serían verdaderos piratas de la geometría si no empezaran inmediatamente a hurgar en su tesoro dando comienzo a algunos de sus emocionantes juegos.

Contenido del juego

- 6 formas planas de madera
- 7 figuras geométricas de madera
- 12 cartas amarillas de formas planas
- 14 cartas azules de figuras geométricas
- 13 cajas de tesoros
- 1 instrucciones de juego
- 1 guía de geometría



Queridos padres, maestros y maestras, educadores y educadoras:

La colección de juegos «Piratas de la geometría, versión mini» fue concebida de modo que ustedes puedan comenzar a jugar inmediatamente con su hijo teniendo a mano las instrucciones de juego. Esto garantiza una rápida diversión al no existir una larga espera en los preparativos del juego.

Para una mejor orientación hemos marcado todos estos juegos con una recomendación de edad y un barómetro de dificultad que va del nivel 1 (fácil) al 5 (difícil).



Además, todos estos juegos se adecúan a la edad del jugador. Su hijo juega por ejemplo con las formas planas o con las figuras geométricas y, de esta manera, el grado de dificultad de los juegos se adapta al nivel de conocimientos que posee el niño en ese momento. Las ideas van creciendo al mismo tiempo que crece su hijo.

En el caso de que quieran ustedes ocuparse del fascinante mundo de la geometría con algo más de detalle, échenle un vistazo a la guía de geometría que se adjunta. En ella encontrarán más informaciones sobre el campo temático de la geometría.

¡Les deseamos mucha diversión jugando y encontrando tesoros (geométricos)!

Sus inventores para niños

Juego 1: Juego de memoria

«Los piratas»

¿Quién es capaz de encontrar las parejas buscadas y es el primero en reunir cuatro cajas de tesoros?
Un emocionante juego para 2 - 4 piratas de la memoria.



Material de juego necesario

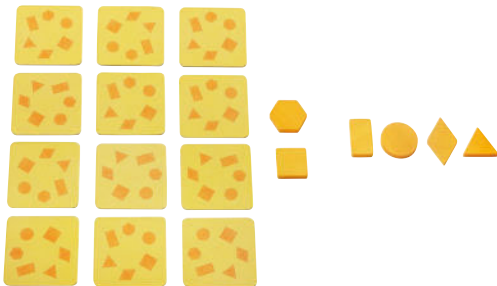
Todas las formas planas de madera, todas las cartas amarillas, todas las cajas de tesoros.

Preparativos

Barajad las cartas y ponedlas boca abajo en el centro de la mesa.

Tened cuidado de que las cartas no se solapen.

Elegid dos formas planas cualesquiera que habrá que buscar y ponedlas junto a las cartas. Colocad el resto de las formas planas separadas en una hilera cualquiera junto a las formas que hay que buscar. Tened preparadas las cajas de tesoros.



Cómo se juega

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza la partida el pirata más alto. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más mayor.

Tienes que intentar descubrir dos cartas en las que aparezca dibujada la misma forma geométrica. Pero esa pareja de cartas tiene que mostrar al menos una de las dos formas planas que has elegido anteriormente (en el ejemplo: el hexágono o el cuadrado). A continuación descubre dos cartas:

¿Qué es lo que puede verse en las cartas?

- **¿Dos formas planas diferentes?**

¡Qué mala suerte pirática! Te quedas sin premio.

- **¿Dos formas planas iguales?**

¡Qué superpirático! Pero ¿son las mismas formas planas que hay que buscar?

→ Si las dos cartas muestran una de las formas planas buscadas, te quedas de premio una caja de tesoros que colocarás delante de ti.

Ahora tienes que colocar la correspondiente pieza de madera al final de la hilera y luego coger de la hilera la primera de las piezas y colocarla de nuevo junto a las cartas como segunda forma a buscar.

→ Si la pareja de cartas no muestra ninguna de las dos formas planas buscadas, te quedas desgraciadamente sin premio.

A continuación vuelves a poner las dos cartas boca abajo después de que tus compañeros de juego las hayan visto bien. Ahora es el turno del siguiente jugador, que descubrirá dos cartas.



Final del juego

La partida acaba cuando un jugador ha conseguido reunir cuatro cajas de tesoros. Es el ganador de la partida y se convierte en el mejor de todos los piratas de la memoria

Variante del juego con las figuras geométricas

También podéis jugar al juego básico con las figuras geométricas de madera y las cartas azules.



Juego 2: Piratas de la geometría superespabilados

¿Quién es capaz de encontrar la forma plana buscada y de ser el primero en reunir cuatro cajas de tesoros? Un juego de búsqueda para 2 - 4 piratas rápidos como una flecha.



Material de juego necesario

Todas las formas planas de madera, seis cartas amarillas (una carta por cada forma plana), todas las cajas de tesoros.

Preparativos

Poned las seis piezas de madera en el centro de la mesa. Procurad que entre las piezas de madera haya suficiente espacio y que estén bien al alcance de todos. Tened las cartas y las cajas de tesoros preparadas.

Cómo se juega

Un jugador baraja las cartas sin mirar y coloca una de ellas boca abajo en el centro de la mesa. Las cinco cartas restantes son repartidas a todos los jugadores siguiendo el orden de turno. (Posiblemente no reciban todos los jugadores el mismo número de cartas.)

Todos juntos exclamáis la expresión de salida: «¡Hola, piratas!» y extendéis todos vuestras cartas al mismo tiempo boca arriba.

Ahora se trata de que todos los jugadores estén despabilados porque todos juegan al mismo tiempo.

Cada jugador busca rápidamente la forma plana que no se puede ver en las cartas expuestas. Cuando un jugador descubra qué forma es, pondrá rápidamente la mano sobre la pieza de madera correspondiente.

¿Es la pieza de madera correcta?

- **¿Sí?**

¡Superpirático! De premio recibes una caja de tesoros y la colocas delante de ti.

- **¿No?**

¡Mala pata pirática! Resultas penalizado con la entrega de una caja de tesoros que habías ganado anteriormente. Como es natural, si todavía no tienes ninguna, tampoco tendrás que entregar ninguna.

Importantes reglas piratas:

- En la búsqueda sólo podéis utilizar una mano. Lo mejor es que os llevéis la otra mano a la espalda.
- Si un jugador ha puesto su mano sobre una pieza de madera equivocada, ya no podrá participar en la búsqueda durante esa ronda. Los demás jugadores seguirán buscando la pieza de madera correcta.

A continuación barajáis todas las cartas de nuevo y da comienzo una nueva búsqueda.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador tiene delante suyo cuatro cajas de tesoros. Gana la partida y se convierte en el pirata más rápido que una flecha.

Variante del juego con las figuras geométricas

También podéis jugar al juego básico con las figuras geométricas de madera y las siete cartas azules (una carta por cada figura geométrica).



Juego 3: El pirata preguntón

¿Quién hace las preguntas correctas y es el primero en reunir tres cajas de tesoros? Un juego de preguntas y respuestas para 2 - 4 piratas.



Material de juego necesario

Todas las formas planas de madera, todas las cartas amarillas, todas las cajas de tesoros.

Preparativos

Barajad y poned las cartas boca abajo en un montón en el centro de la mesa. Cada jugador retira una carta del montón y la mantiene tapada en la mano. Poned las seis piezas de madera en el centro de la mesa a la vista de todos y tened las cajas de tesoros preparadas.

Cómo se juega

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el pirata más bajito. Si no os podéis poner de acuerdo comienza el jugador de menor edad. Será el primer pirata preguntón.

El pirata preguntón hace una pregunta a otro jugador cualquiera sobre la forma plana que se muestra en su carta (por ejemplo: «¿Sale en tu carta un círculo?»). El jugador interrogado mira su carta y responde con un «sí» o con un «no».

¿Qué respuesta ha obtenido el pirata preguntón?

- **¿Un sí?**

¡Superpirático! El jugador interrogado muestra su carta y la coloca a continuación bajo el montón. Después saca otra carta y la vuelve a mantener oculta en la mano. El pirata preguntón recibe de premio una caja de tesoros y la coloca delante suyo.

- **¿Un no?**

¡Qué mala pata pirática! El pirata preguntón se queda sin premio.

Acto seguido, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj será el pirata preguntón.

Consejo:

Para recordar las formas planas contenidas en el juego se aconseja exponerlas todas en el centro de la mesa.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador ha conseguido reunir tres cajas de tesoros. Es el ganador de la partida y se convierte en el mejor pirata preguntón de todos los mares del planeta.

Variante del juego con las figuras geométricas

También podéis jugar al juego básico con las figuras geométricas de madera y las cartas azules.



Juego 4: Veloces capitanes piratas

¿Quién es capaz de encontrar la forma plana buscada y es el primero en reunir cuatro cajas de tesoros? Un rápido juego de reacción para 3 - 4 capitanes piratas.



Material de juego necesario

Todas las formas planas de madera, las seis cartas amarillas (una carta por cada figura geométrica), todas las cajas de tesoros.

Preparativos

Poned las seis piezas de madera en el centro de la mesa. Tened cuidado de que entre las piezas de madera haya suficiente espacio y de que estén bien al alcance de todos. Tened las cartas y las cajas de tesoros preparadas.

Cómo se juega

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza la partida el pirata que tenga más fuerza. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el jugador más mayor. Es el primer capitán pirata que ahora baraja las seis cartas y coloca una de ellas boca abajo delante suyo y mantiene las cinco cartas restantes en la mano.

Ahora, el capitán pirata mira las cinco cartas una tras otra nombrando inmediatamente las figuras que aparecen dibujadas en ellas. Nada más acabar de nombrar la figura de la quinta y última carta, todos los jugadores se pondrán a pensar en la sexta figura geométrica que no ha sido nombrada. Si un jugador cree saber cuál es, tapará la pieza de madera correspondiente con una mano.

¿Ha tapado el jugador la pieza de madera correcta?

- **¿Sí?**

¡Superpirático! De premio puede coger una caja de tesoros y colocársela delante.

- **¿No?**

¡Mala pata pirática! Resulta penalizado con la devolución de una caja de tesoros ganada anteriormente. Si todavía no tiene ninguna caja de tesoros, tampoco tendrá que devolver ninguna, como es natural.

Importantes reglas piratas:

- En la búsqueda sólo se puede utilizar una mano. Lo mejor es que os llevéis la otra a la espalda.
- Si un jugador ha tapado una pieza de madera equivocada, ya no podrá participar en la búsqueda durante esa ronda. Los demás jugadores seguirán buscando la pieza de madera correcta.

El siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj será el nuevo capitán pirata y dará comienzo una nueva ronda.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador ha conseguido reunir cuatro cajas de tesoros. Es el ganador de la partida y el capitán pirata más grande de todos los tiempos.

Variante del juego con las figuras geométricas

También podéis jugar al juego básico con las figuras geométricas y las siete cartas azules (una carta por cada figura geométrica).



El autor



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.

El ilustrador



Guido Hofmann nació en Bremen (Alemania) 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 della geometria, versione mini



Una raccolta di giochi educativi per pirati in gamba.
Per 2 - 4 pirati della geometria da 5 a 99 anni.

Ideazione: Wolfgang Dirscherl
Illustrazioni: Guido Hoffmann
Durata del gioco: 10 minuti circa per ogni gioco

I pirati della geometria hanno trovato il misterioso tesoro del celebre pirata Geometrix. Felicissimi ammirano la cassa del tesoro stracolma di triangoli, quadrati, sfere, piramidi ed altro ancora. E quale pirata della geometria potrebbe mai resistere all'impulso di lanciarsi in un emozionante gioco con il tesoro appena scoperto!

Contenuto del gioco

- 6 forme piane in legno
- 7 solidi in legno
- 12 carte gialle con forme piane
- 14 carte blu con solidi
- 13 casse del tesoro
- Istruzioni per giocare
- Opuscolo sulla geometria



Cari genitori, insegnanti ed educatori,

con la raccolta di giochi educativi „I pirati della geometria, versione mini” con i vostri bambini potrete –istruzioni alla mano –subito giocare: non è infatti necessaria alcuna preparazione previa! E il divertimento sarà immediato!

Per offrire un miglior orientamento, per le proposte di gioco abbiamo stabilito un livello di difficoltà da 1 (facile) a 5 (difficile) e delle indicazioni per età.



Tutti i giochi permettono inoltre di giocare secondo l'età del bambino: vostro figlio ad esempio giocherà solo con le forme piane oppure con i solidi. Così il grado di difficoltà dei giochi si adatta all'attuale livello cognitivo del bambino e le idee cresceranno con lui.

Se poi volete dedicarvi all'appassionante mondo della geometria, sfogliate l'opuscolo allegato. Troverete ulteriori informazioni sulla geometria.

Buon divertimento a caccia dei tesori della geometria!

I vostri inventori per bambini



Gioco 1: I pirati della memoria

Chi trova le coppie ricercate e per primo raccoglie davanti a sé quattro casse del tesoro?
Un appassionante gioco per 2 - 4 pirati della memoria.



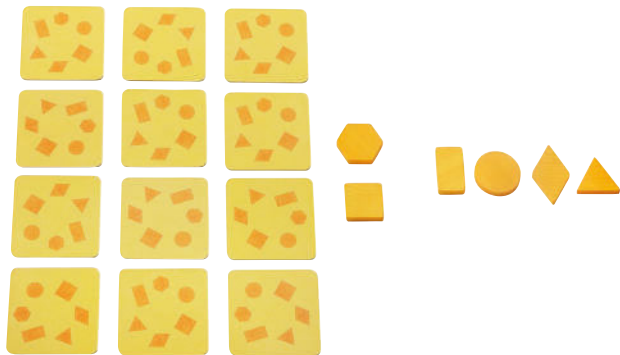
Materiale di gioco

Tutte le forme piane in legno, tutte le carte gialle, tutte le casse del tesoro

Preparativi del gioco

Mescolate le carte e disponetele coperte al centro del tavolo senza sovrapporle.

Scegliete due forme piane come meta di ricerca e mettetele accanto alle carte. Con le restanti forme piane formerete una fila accanto alle due forme ricercate. Preparate le casse del tesoro.



Svolgimento del gioco

Giocherete in senso orario. Inizia il pirata più alto. Se non riuscite ad accordarvi, inizierà il giocatore più vecchio.

Cerchi di scoprire due carte che raffigurano due identiche forme geometriche piane. La coppia di carte deve comunque raffigurare una delle due forme piane che hai scelto in precedenza (nell'esempio sono un esagono o un quadrato).

Cosa c'è sulle due carte?

- **Due forme piane differenti?**

Che mega sfortuna! Non ricevi nulla.

- **Due forme piane uguali?**

Questa sì che è fortuna! Ma sono poi le forme giuste?

→ Se le due carte raffigurano le forme ricercate potrai prenderti in premio una cassa del tesoro e metterla davanti a te.

Adesso collochi la forma in legno uscita alle carte alla fine della fila e la sostituirai con il primo pezzo della fila: sarà la seconda forma da ricercare.

→ Se la coppia non raffigura nessuna delle forme piane ricercate, non ricevi nulla in premio.

Copri poi le due carte che i tuoi compagni di gioco avranno potuto osservare bene. Il turno passa al seguente giocatore che scopre due carte.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore possiede quattro casse del tesoro. Vince il gioco ed è il super pirata della memoria.

Variante di gioco con i solidi

Il gioco di base si può fare anche con i solidi in legno e le carte blu.



Gioco 2: Pirati della geometria super rapidi

Chi troverà le forme piane ricercate e raccoglierà per primo quattro casse del tesoro? Un gioco di ricerca per 2 - 4 fulminei pirati.



Materiale di gioco

Tutte le forme in legno piane, 6 carte gialle (una carta per ogni forma piana), tutte le casse del tesoro.

Preparativi del gioco

Disponete i sei pezzi in legno al centro del tavolo con sufficiente intervallo tra loro e a portata di mano di tutti i giocatori. Preparate le carte e le casse del tesoro.

Svolgimento del gioco

Un giocatore mischia le carte e ne mette una al centro del tavolo. Le restanti cinque carte sono distribuite in cerchio tra tutti i giocatori. (Può darsi che i giocatori ricevano un numero ineguale di carte). Date il via esclamando insieme "Olà, pirati!" e scoprite contemporaneamente le vostre carte.

Adesso i giocatori dovranno agire rapidi, perché tutti giocano contemporaneamente!

Ogni giocatore cerca rapido la forma piana che non appare sulle carte distribuite. Quando un giocatore la individua, copre veloce la corrispondente forma in legno con una mano.

E' il pezzo giusto?

- **Si?**

Stupendo! Ricevi in premio una cassa del tesoro.

- **No?**

Che peccato! Per punizione devi restituire una cassa del tesoro che ti sei appena conquistato. Se non ce l'hai ancora non puoi evidentemente restituirla.

Importanti regole di pirateria:

- Per cercare potete usare solo una mano, l'altra la terrete dietro la schiena.
- Se un giocatore copre con la mano un pezzo sbagliato è eliminato dal giro. Gli altri continueranno a cercare il pezzo giusto.

Mescolate poi di nuovo tutte le carte e iniziate un nuovo giro.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha raccolto sei casse del tesoro. Vince il gioco ed è il pirata più rapido.

Variante di gioco con i solidi

Il gioco di base si può fare anche con i solidi in legno e sette carte blu (una carta per ogni solido).



Gioco 3: Il pirata del quiz

Chi pone le domande corrette e raccoglie per primo tre casse del tesoro?

Un gioco a quiz per 2 - 4 pirati.



Materiale di gioco

Tutte le forme piane in legno, tutte le carte gialle, tutte le casse del tesoro

Preparativi del gioco

Mescolate e formate un mazzo coperto al centro del tavolo. Ogni giocatore pesca una carta dal mazzo e la tiene coperta in mano. Disponete i sei pezzi in legno al centro del tavolo ben visibili a tutti i giocatori e preparate le casse del tesoro.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il pirata più piccolo. Se non riuscite ad accordarvi inizia il giocatore più giovane. E' il primo pirata del quiz.

Il pirata del quiz cerca di indovinare la forma piana sulla carta di uno dei suoi compagni di gioco (ad esempio domanda: "C'è un cerchio?"). Il giocatore guarda la sua carta e risponde "Sì" o "No".

Qual'è la risposta?

- **Si?**

Stupendo! Il giocatore mostra la sua carta e la infila poi sotto il mazzo. Pesca poi una nuova carta che tiene coperta in mano. Il pirata del quiz riceve in premio una cassa del tesoro che mette davanti a sé.

- **No?**

Che sfortuna! Il pirata del quiz non riceve la ricompensa.

Il turno di pirata del quiz passa poi al seguente giocatore in senso orario.

Suggerimento:

Per ricordare le forme piane in gioco, al centro del tavolo ci saranno tutte le forme piane.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha davanti a sé tre casse del tesoro. Vince il gioco ed è il migliore pirata del quiz di tutti i mari.

Variante di gioco con i solidi

Il gioco di base si può fare anche con i solidi in legno e le carte blu.



Gioco 4: Corsari geniali

Chi trova la forma piana ricercata e raccoglie per primo quattro casse del tesoro?

Un rapido gioco di reazione per 3 - 4 corsari.



Materiale di gioco

Tutte le forme piane in legno, sei carte gialle (una carta per ogni forma piana), tutte le carte del tesoro.

Preparativi del gioco

Disponete i sei pezzi in legno al centro del tavolo con sufficiente intervallo tra loro e a portata di mano di tutti i giocatori. Preparate le carte e le casse del tesoro.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il corsaro più forte. Se non riuscite ad accordarvi inizia il giocatore più grande. E' il primo corsaro e mescolerà le sei carte: una la mette coperta davanti a sé e le restanti cinque le terrà in mano.

Osserverà poi una dopo l'altra le cinque carte, nominando di seguito le forme piane raffigurate. Non appena ha nominato la quinta ed ultima, tutti i giocatori cercano contemporaneamente la sesta forma che non è stata nominata. Il giocatore che pensa d'averla scoperta copre rapido con la propria mano la corrispondente forma di legno.

E'la forma giusta?

- **Si?**

Stupendo! Prendi in premio una cassa del tesoro che metti davanti a te.

- **No?**

Che sfortuna! Per punizione devi restituire una cassa del tesoro che ti sei appena conquistato. Se non ce l'hai ancora non puoi evidentemente restituirla!

Importanti regole di pirateria:

- Per cercare potete usare solo una mano, l'altra la terrete dietro la schiena.
- Se un giocatore copre con la mano un pezzo sbagliato è eliminato dal giro. Gli altri continueranno a cercare il pezzo giusto.

Il turno passa poi al giocatore seguente in senso orario che sarà il nuovo corsaro e inizierà un nuovo giro.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha quattro casse del tesoro davanti a sé: vince ed è nominato il più grande corsaro

Variante di gioco con i solidi

Il gioco di base si può fare anche con i solidi in legno e sette carte blu (una carta per ogni solido).



L'autore



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 sua moglie Sybille e il suo figlio Simon a Coburg.

L'illustratore



Guido Hoffmann è nato a Brema (Germania) e cresciuto a Francoforte. A Offenbach ha studiato disegno industriale e a Vienna Belle Arti e Animazione. 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

Inventa juguetes para mentes curiosas · 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[®]

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