

Der schwarze Pirat - Das Duell

Ein piratenstarkes Geschicklichkeitsspiel für 2 Seeräuber
von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Guido Hoffmann
Illustration: Guido Hoffmann
Spieldauer: ca. 10 - 20 Minuten

Salvatore Seeteufel ist mit seinem Schiff, der „Schwarzen Svenja“, wieder auf der Jagd nach neuen Schätzen. Durch sein Fernrohr sieht er eine Pirateninsel, auf der sich wertvolle Schatzkisten befinden: Es ist die Insel des berüchtigten Piraten Wladimir Windjammer! Sofort setzt Salvatore Seeteufel alle Segel, um die Schatzinsel zu plündern. Aber da hat er die Rechnung ohne Wladimir Windjammer gemacht, der plötzlich eine Kanonensalve in Richtung des Schwarzen Piraten Salvatore abfeuert...



Spielinhalt

- 2 Piratenschiffe
- 2 Kanonen
- 4 Kanonenkugeln*
- 2 Blasebälge
- 2 Pirateninseln
- 10 Schatzplättchen
- 1 Windwürfel
- 1 Spielanleitung

* Für das Spiel braucht ihr immer nur zwei Kanonenkugeln. Für den Fall, dass euer Kinderzimmer einmal eine Kanonenkugel „verschluckt“, haben wir zwei Ersatzkanonenkugeln beigelegt.

*zuerst drei
Schatzkisten finden*

*beide Spieler:
Pirateninsel vor sich
ablegen*

*fünf Schatzplättchen
verdeckt rechts
neben eigene
Pirateninsel legen,
Schiff neben eigene
Hafenbucht stellen,
Kanone auf
Feuerstelle*

*Kanonenkugeln,
Blasebälge und
Windwürfel bereit*

Spielziel

Welcher Piratenkapitän findet zuerst die drei Schatzkisten des gegnerischen Piraten?

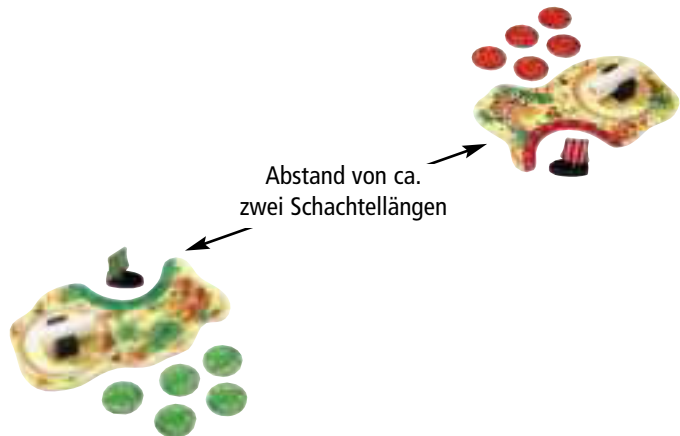
Spielvorbereitung

Setzt euch an einem Tisch direkt gegenüber. Zum Spielen benötigt ihr eine möglichst glatte Unterlage, da ihr eure Piratenschiffe gleich kräftig umherpusten werdet!

Jeder nimmt sich eine Pirateninsel und die fünf passenden Schatzplättchen einer Farbe. Die Pirateninseln legt ihr jeweils so vor euch auf den Tisch, dass die Inselseite mit dem Turm in Richtung eures Mitspielers zeigt. Zwischen den beiden Pirateninseln sollte ein Abstand von ca. zwei Schachtellängen sein.

Jeder Spieler mischt seine Schatzplättchen geheim und legt sie verdeckt rechts neben seine Pirateninsel.

Anschließend nimmt sich jeder das Piratenschiff seiner Farbe, eine Kanone, eine Kanonenkugel und einen Blasebalg. Stellt euer Schiff direkt in die Hafenbucht eurer Pirateninsel. Die Kanone stellt ihr jeweils auf die runde Feuerstelle eurer Pirateninsel.



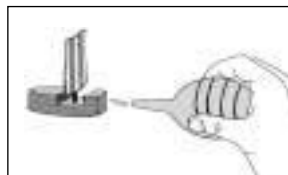
Haltet die Kanonenkugeln, die Blasebälge und den Windwürfel bereit.

Wie der Wind die Piratenschiffe bewegt

Auf dem Meer bläst meistens ein starker Wind. Segelschiffe nutzen die Kraft des Windes: Die großen Segel fangen den Wind auf und dadurch werden die Segelschiffe angetrieben. Mit Hilfe des Blasebalgs kannst du selbst kräftige Windstöße erzeugen und dein Schiff in Bewegung setzen.

Probiere den Blasebalg vor dem Spiel ein paar Mal aus:

- Nimm den Blasebalg und halte ihn so, dass die Spitze der Düse auf den unteren Teil des Segels oder des Schiffes zeigt.
- Drücke den Blasebalg zusammen: Die Luft wird durch die Düse hinausgedrückt. Du hast einen Windstoß erzeugt! Versuche, das Schiff durch den Windstoß zu bewegen.



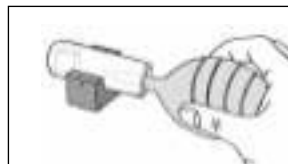
Achtung: Das Schiff darf mit der Spitze der Düse weder berührt noch geschoben werden. Versuche zu vermeiden, dass das Schiff durch den Windstoß umfällt.

Wie die Kanonenkugeln fliegen lernen

Die Piraten hatten auf ihren Inseln und Schiffen oft Kanonen, mit denen sie andere Schiffe angreifen und zum Kentern bringen konnten.

Probiere die Kanone vor dem Spiel ein paar Mal aus:

- Stecke eine Kanonenkugel in das eine Ende des Kanonenrohrs.
- Nimm den Blasebalg und stecke die Spitze des Blaseblags in das andere Ende des Kanonenrohrs.
- Halte die Kanone mit der anderen Hand fest. Drücke einmal fest auf den Blasebalg und feuere somit die Kanonenkugel ab.



Spielablauf

Der jüngere Spieler ist der erste Piratenkapitän. Der Mitspieler ist der erste Kanonenspieler.

*Piratenkapitän:
würfeln und
eigenes Schiff mit
Blasebalg bewegen*

Der Piratenkapitän:

Der Piratenkapitän nimmt den Windwürfel und würfelt einmal. Der Windwürfel gibt an, wie oft der Piratenkapitän seinen Blasebalg zusammendrücken darf, also wie viele Windstöße er erzeugen kann, um sein Piratenschiff zu bewegen. Der Piratenkapitän muss versuchen, sein Schiff mithilfe des Blasebalgs in den Hafen der gegnerischen Pirateninsel zu bewegen.

*gegnerischer Hafen
erreicht =
ein Schatzplättchen
aufdecken*

Erreicht das Schiff den gegnerischen Hafen?

• **Ja?**

Super gesegelt! Ein Schiff ist im Hafen angekommen, sobald es den farblich gekennzeichneten Hafenbereich berührt hat. Zur Belohnung darf der Piratenkapitän ein Schatzplättchen des Mitspielers aufdecken.

Wichtig: Berührt das Schiff den farblich gekennzeichneten Hafen und kippt anschließend um, hat es den Hafen erreicht.

*Schatztruhe =
Plättchen offen vor
sich ablegen*

Was ist auf dem Schatzplättchen zu sehen?

Eine Schatztruhe?

Sehr gut! Nimm das Schatzplättchen und lege es offen neben deiner Pirateninsel ab.

*keine Schatztruhe =
Plättchen umdrehen*

Keine Schatztruhe?

So ein Pech! Drehe das Schatzplättchen wieder um.

*Schiff zurück in
eigene Hafenbucht,
Rollentausch*

Hat der Piratenkapitän noch Pusterversuche übrig, verfallen diese. Er stellt sein Schiff wieder in die Hafenbucht seiner Pirateninsel.

Anschließend wechseln die Spieler ihre Rollen. Der Piratenkapitän wird zum Kanonenspieler und umgekehrt.

• **Nein?**

Das Schiff des Piratenkapitäns bleibt dort stehen, wo es sich gerade befindet. Jetzt kommt der Kanonenspieler an die Reihe.

Kanonenspieler:

Der Kanonenspieler:

Hat der Piratenkapitän seine Pusterversuche beendet, darf der Kanonenspieler seine Kanone einmal abfeuern und versuchen, das gegnerische Schiff mit der Kanonenkugel zu treffen.

*Kanone einmal
abfeuern*

Wichtig: Der Kanonenspieler darf seine Kanone beliebig auf der Feuerstelle drehen und somit in Richtung des gegnerischen Piratenschiffes ausrichten.

*Schiff nicht getroffen
= Piratenkapitän ist
am Zug*

*Schiff getroffen =
Rollentausch*

Hat die Kanonenkugel das gegnerische Piratenschiff getroffen, d.h. gestreift oder berührt?

- **Nein?**
Der Kanonenspieler muss noch ein wenig an seiner Treffgenauigkeit arbeiten! Der Piratenkapitän ist noch einmal an der Reihe und würfelt erneut mit dem Windwürfel.
- **Ja?**
Sehr gut gemacht! Jetzt wechseln die beiden Spieler ihre Rollen. Der Kanonenspieler wird zum Piratenkapitän und umgekehrt. Das Schiff bleibt dort stehen, wo es getroffen wurde.

Der Kanonenspieler nimmt die abgefeuerte Kanonenkugel wieder zu sich.

Wichtige Piratenregeln:

- Wenn ein Schiff während deines Pusterversuchs umkippt, stellst du es an derselben Stelle wieder auf. Wenn es ganz oder teilweise auf einer Insel strandet oder sogar vom Tisch fällt, stellst du es zurück in deine Hafengebucht.
In diesen Fällen endet dein Pusterversuch sofort und ihr wechselt die Rollen. Der Piratenkapitän wird zum Kanonenspieler und umgekehrt.
- Es kann passieren, dass du beim Pusten aus Versehen das Piratenschiff deines Mitspielers bewegst. Dann geschieht nichts.

Spielende

*drei Schatzkisten
gefunden = Sieg*

Das Spiel endet, wenn ein Spieler drei Schatzkisten des gegnerischen Piraten gefunden und vor sich liegen hat. Dieser Spieler gewinnt das spannende Piratenduell auf hoher See.

Pirates' Blast

A game of skill, as brave as pirates, for 2 captains ages 5-99.

Author: Guido Hoffmann
Illustrations: Guido Hoffmann
Length of the game: approx. 10 - 20 minutes

Salvador Sea Devil, sailing on his vessel the "Black Svenja" is hunting again for new treasures. Through his long-glass he discovers a pirate island and spots valuable treasure chests; this is the island of the notorious pirate Vladimir Windjammer! Salvador Sea Devil immediately sets sail, heading for the Treasure Island in order to pillage it. But he hadn't reckoned to meet up with Vladimir Windjammer who suddenly fires off a barrage of cannons ...

Contents

- 2 pirate vessels
- 2 cannons
- 4 cannon balls*
- 2 sets of bellows
- 2 pirates' islands
- 10 treasure tiles
- 1 wind die
- Set of game instructions



* To play the game you need two cannon balls. Just in case your room mysteriously swallows up a cannon ball, we provide you with two extra balls.

discover first three treasure chests

both players place pirate island in front of them

five treasure tiles face down at right hand side of island

place vessel in harbor bay, cannon on launch pad

get cannon balls, bellows and wind die ready

Aim of the Game

Who will be the captain to find the three opponents' treasure chests first?

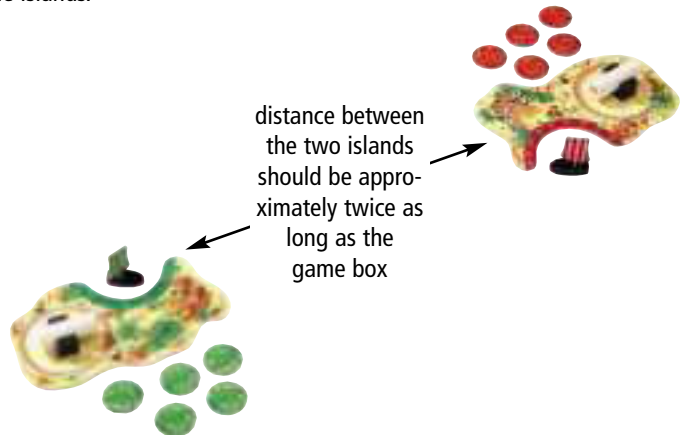
Preparation of the Game

Sit at the table facing each other. The surface should be as smooth as possible as you will have to blow your vessels around energetically!

Each player takes an island and the corresponding five treasure tiles of one color. Place the islands in front of you. The side showing the tower should face the other player. The distance between the two islands should be approximately twice as long as the game box.

The players shuffle their treasure tiles, without letting the opponent see them. Each player should place the tiles face down on the right hand side of their islands.

Then each one takes the vessel of their color, a cannon, a cannon ball and a set of bellows. Place the vessel in the harbor bay shown on your island. The cannons are each placed on the round launch pad shown on the islands.



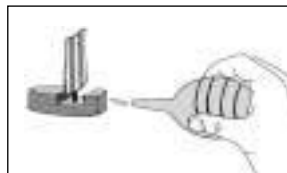
Get the cannon balls, the sets of bellows and the wind die ready for use.

How the wind moves the vessels

At sea, there is nearly always a strong wind blowing. Sailing boats harness the force of the wind: the big sails gather the wind, which then propels the ships forward. You can provoke strong gusts of wind with the bellows in order to move your vessel.

Practice using the bellows a couple of times before starting to play:

- Take the bellows and hold them so that the tip of the nozzle points towards the lower part of the sail or the boat.
- Squeeze the bellows: the air is expelled through the nozzle. You have produced a gust of wind! Try to move the boat with the gust of wind.



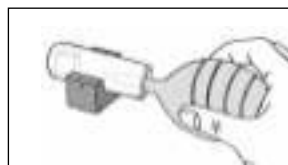
Watch out: You are not allowed to touch or push the boat with the tip of the nozzle. Try to avoid making the ship fall over with the gust of wind.

How the cannon balls learn to fly

Pirates, on their islands or ships, often made use of cannons to attack and capsize other vessels.

Practice using the cannon a couple of times before starting to play:

- Plug a cannon ball in the duct of the cannon.
- Take the set of bellows and stick the tip of the bellows into the other end of the duct.
- Keep the cannon steady with the other hand. Squeeze the set of bellows thus firing off the cannon ball.



How to Play

The younger player is the first captain and the other player is then the first cannon firer.

*pirates' captain
roll die and move
vessel with bellows
opponent's harbor*

The pirate captain:

The captain rolls the wind die. The die indicates how many times the pirate may squeeze the bellows, that is to say how many gusts of wind they may produce in order to move their pirate vessel. Using the bellows, the captain tries to move his vessel into the opponent's harbor.

*reached = uncover
treasure tile*

Does their vessel reach the opponent's harbor?

• Yes?

Perfect sailing! As soon as the boat touches any colored area of the opponent's harbor, the vessel has reached its destination. As a reward, the captain may uncover a treasure tile of the opponent.

Important: If the boat has touched the colored area of the harbor and then falls over, it is supposed to have reached the harbor.

*treasure chest =
keep tile in front of
you*

What appears on the treasure tile?

☒ A treasure chest?

Treasure found! Take the tile and place it face up next to your island.

*no treasure chest =
return tile face down*

☒ No treasure chest?

Bad luck! Turn the tile back over again.

*return vessel to your
harbor, swap roles*

If the captain has not used up all the gusts for blowing, they no longer count. He returns the vessel back to to the harbor of his island. The players then swap roles. Now the captain now is the firer and vice-versa.

*harbor not reached =
vessel stays where
it is*

• No?

The vessel of the captain stays where it is and it's the turn of the cannon firer.

cannon firer:

The cannon firer:

Once the captain has finished, the cannon firer may fire off their cannon and try to hit the opponents' vessel with the ball.

fire off cannon once

Important: The cannon firer may rotate the cannon on the launch pad as they like and direct it towards the opponents' vessel.

*vessel not hit = turn
of pirate's captain*

*vessel hit
= swap roles*

Did the cannon ball hit the opponents' vessel, that is has it touched or brushed?

- **No?**
The firer has to improve their aim! The captain repeats a turn again rolling the wind die.
- **Yes?**
Superb! The players swap roles. The firer now is captain and vice versa. The vessel stays where it was hit.

The firer takes back the fired cannon ball.

Important Pirates' rules:

- If a vessel turns over while you blow at it, just put it upright again. If a vessel runs ashore partly or lands completely on an island or falls off the table, then you have to go back to your harbor bay. In any of these cases your attempt at blowing is over and you swap roles. The captain now is the firer and vice versa.
- If by accident you move the vessel of your opponent, nothing happens.

End of the Game

*three chests found =
victory*

The game ends when a player has discovered three treasure chests of the opponent and placed the tiles in front of them. This player has won the exciting pirates' sea duel.

A l'abordage - Le duel

Un jeu d'adresse pour 2 capitaines pirates de 5 à 99 ans.

Idée : Guido Hoffmann
Illustration : Guido Hoffmann
Durée de la partie : env. 10 - 20 minutes

Salvatore, le pirate redouté, est de nouveau à la recherche de trésors et sillonne les mers sur son bateau « La sirène noire ». Scrutant l'horizon avec sa longue-vue, il découvre une île sur laquelle il y a de précieux trésors : c'est l'île du célèbre pirate Wladimir Toutes-voiles-dehors ! Ni une ni deux, Salvatore met le cap sur l'île, bien décidé à la piller. Mais il n'a pas compté sur Wladimir Toutes-voiles-dehors qui, soudain, tire un coup de canon dans sa direction...

Contenu

- 2 bateaux de pirate
- 2 canons
- 4 boulets de canon*
- 2 soufflets
- 2 îles de pirate
- 10 laquettes-trésors
- 1 dé « vent »
- 1 règle du jeu



* Le jeu ne se joue qu'avec deux boulets de canon. Si vous deviez en perdre un au cours d'une partie, il y a en deux de remplacement.

*recupérer en premier
trois coffres à trésors*

But du jeu

Quel capitaine pirate trouvera en premier les trois coffres à trésors de son adversaire ?

Préparatifs

Asseyez-vous à une table l'un en face de l'autre. La surface de jeu doit être la plus lisse possible car vous allez y faire avancer les bateaux de pirate en soufflant très fort dessus !

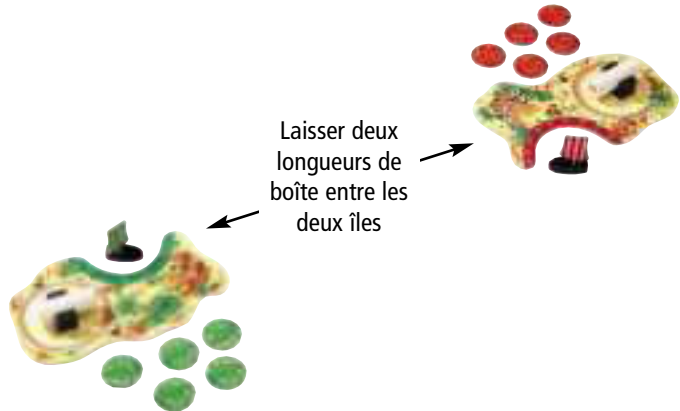
Chacun prend une île de pirate et les cinq plaquettes-trésors d'une couleur. Posez l'île de pirate devant vous en tournant le côté de l'île avec la tour en direction de l'autre joueur. Laissez un écart correspondant à environ deux longueurs de boîte entre les deux îles.

Chaque joueur mélange ses plaquettes-trésors et les pose, faces cachées, à droite de son île.

Ensuite, chacun prend le bateau de pirate de sa couleur, un canon, un boulet de canon et un soufflet. Mettez vos bateaux directement dans le port de votre île. Posez le canon sur l'emplacement de tir de votre île.

*les deux joueurs :
poser une île
devant soi

poser cinq
plaquettes-trésors à
droite de son île,
mettre le bateau
dans son port, poser
le canon sur l'em-
placement de tir*



*préparer les boulets,
les soufflets et le dé
« vent »*

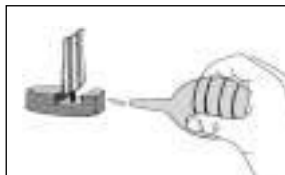
Préparez les boulets de canon, les soufflets et le dé « vent ».

Comment le vent fait avancer les bateaux ?

En mer, il y a presque toujours un fort vent. Les grandes voiles se gonflent avec la force du vent, ce qui permet de faire avancer le voilier. En te servant du soufflet, tu vas aussi pouvoir créer un grand coup de vent pour déplacer ton bateau.

Avant de commencer la partie, essaye plusieurs fois de faire fonctionner le soufflet :

- Prends le soufflet et tiens-le de manière à ce que la pointe de l'embout soit dirigée vers la partie inférieure de la voile ou du bateau.
- Appuie sur le soufflet : l'air est propulsé à l'extérieur par l'embout. Tu as provoqué un coup de vent ! Essaie de faire avancer le bateau au moyen du coup de vent.



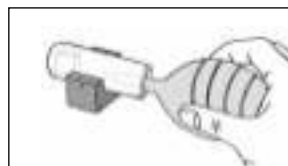
Attention : tu ne dois ni toucher ni pousser le bateau avec la pointe de l'embout. Essaie de ne pas renverser le bateau en soufflant dessus.

Comment tirer les boulets

Sur leurs îles et leur bateau, les pirates avaient souvent des canons dont ils se servaient pour attaquer d'autres bateaux et les faire chavirer.

Avant de jouer, exercez-vous plusieurs fois à tirer avec les canons :

- Enfonce un boulet dans l'extrémité du canon.
- Prends le soufflet et mets sa pointe dans l'autre extrémité du canon.
- Tiens le canon avec l'autre main. Appuie une fois fortement sur le soufflet pour expulser le boulet du canon.



Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune est le capitaine pirate en premier. L'autre joueur est le tireur.

*capitaine pirate :
lance le dé et
déplace son bateau à
l'aide du soufflet*

Le capitaine pirate :

Il prend le dé « vent » et le lance.

Le dé indique combien de fois le capitaine a le droit d'appuyer sur son soufflet, donc de combien de « coups de vent » il dispose, pour déplacer son bateau. Le capitaine pirate doit essayer d'amener son bateau dans le port de son adversaire à l'aide du soufflet.

*arrivé au port
adverse =
retourner une
plaquette-trésor*

Le bateau est arrivé dans le port de l'adversaire ?

• Oui ?

Tu t'es bien débrouillé ! Un bateau est arrivé dans le port dès qu'il touche la partie du port dessinée en couleur. En récompense, le capitaine retourne une plaquette-trésor de son adversaire.

Important : Dès qu'un bateau touche le port et qu'il se renverse ensuite, il compte quand même comme arrivé.

Que montre la plaquette-trésor ?

☒ Un coffre à trésors ?

Formidable ! Prends la plaquette et pose-la à côté ton île.

☒ Pas de coffre à trésors ?

Pas de chance ! Repose la plaquette face retournée.

S'il reste des « coups de vent » non joués au capitaine, ceux-ci sont perdus. Il pose son bateau de nouveau dans le port de son île. Ensuite, les joueurs intervertissent les rôles : le capitaine devient le tireur et vice versa.

*coffre de trésors =
garder la plaquette,
face visible,
pas de coffre à
trésors = retourner la
plaquette, remettre
son bateau dans son
port, intervertir
les rôles*

• Non ?

Le bateau du capitaine reste là où il est. C'est alors au tour du tireur de jouer.

*pas arrivé au port
adverse = laisser le
bateau là où il est*

Le tireur :

Une fois que le capitaine a joué ses « coups de vent », le tireur a le droit de tirer un boulet pour toucher le bateau de son adversaire.

N.B : sur l'emplacement de tir, le tireur a le droit de tourner son canon en direction du bateau adverse.

tireur de canon :

tirer un boulet

Est-ce que le boulet a touché le bateau adverse ?

• Non ?

Le tireur manque encore un peu d'expérience et il doit parfaire son tir ! C'est à nouveau au tour du capitaine de lancer le dé « vent ».

*bateau non touché =
c'est le tour du
capitaine*

*bateau touché =
invertir les rôles*

- **Oui ?**
Bien joué ! Les joueurs intervertissent leur rôle. Le bateau reste là où il a été touché.

Le tireur reprend le boulet qu'il a tiré.

Règles de pirates importantes :

- Si un bateau se renverse pendant que tu essaies de le faire avancer, tu le remets à la même place. S'il atterrit un peu ou complètement sur une île ou s'il tombe par terre, tu le remets dans la baie de ton port. Dans ces cas ton tour est en tout cas terminé et vous intervertissez les rôles.
- Il peut arriver que tu fasses avancer le bateau adverse pendant tes tentatives de « coups de vent ». Dans ce cas, il ne se passe rien.

Fin de la partie

*trois coffres à trésors
récupérés = partie
gagnée*

La partie est terminée lorsqu'un joueur a récupéré trois coffres à trésors du pirate adverse. Ce joueur gagne ce beau duel d'artillerie échangé en pleine mer !

De zwarte piraat - het duel

Een piratensterk behendigheidsspel voor 2 piratenkapiteins van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Guido Hoffmann
Illustraties: Guido Hoffmann
Spelduur: ca. 10 - 20 minuten

Salvatore Zeeduivel is met zijn schip, de „Zwarte Zwaan“, op jacht naar nieuwe schatten. Met zijn verrekijker ziet hij een pirateneiland waar zich waardevolle schatkisten bevinden: het is het eiland van de beruchte piraat Wladimir Windjammer! Onmiddellijk zet Salvatore Zeeduivel alle zeilen bij om het schateiland te plunderen. Hij heeft echter geen rekening gehouden met Wladimir Windjammer, die plotseling een regen kanonskogels op Salvatore Zeeduivel, de zwarte piraat, afvuurt...



Spelinhoud

- 2 piratenschepen
- 2 kanonnen
- 4 kanonskogels*
- 2 blaasbalgen
- 2 pirateneilanden
- 10 schatplaatjes
- 1 winddobbelssteen
- spelregels

* Voor het spel zijn maar twee kanonskogels nodig. Voor het geval dat jullie kinderkamer 'ns een kanonskogel „inslikt“, hebben we twee reservekanonskogels bijgeleverd.

*als eerste drie
schatkisten vinden*

*beide spelers:
pirateneiland voor
zich leggen*

*vijf schatplaatjes
verdekt rechts naast
het eigen piraten-
eiland leggen,
schip naast de eigen
havenbaai zetten,
kanonnen op de
geschutstellingen*

*kanonskogels,
blaasbalgen en wind-
dobbelsesteen klaar*

Doel van het spel

Welke piratenkapitein rooft als eerste drie schatkisten van de andere piraat?

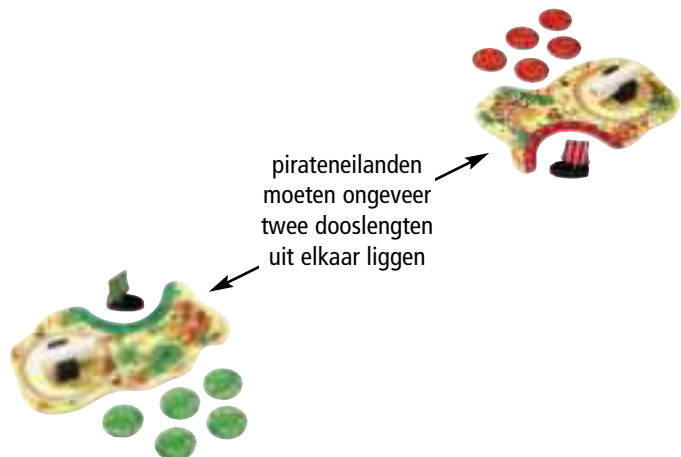
Spelvoorbereiding

Ga tegenover elkaar aan een tafel zitten. Voor het spel hebben jullie een zo glad mogelijke ondergrond nodig want zo meteen moeten jullie de piratenschepen flink heen en weer blazen!

Iedere speler neemt een pirateneiland en de vijf bijbehorende schatplaatjes in dezelfde kleur. De pirateneilanden moeten zodanig op tafel worden gelegd dat de kant van het eiland met de toren, naar jullie medespeler wijst. Beide pirateneilanden moeten ongeveer twee dooslengten uit elkaar liggen.

Elke speler schuift ongezien zijn schatplaatjes en legt ze verdekt aan de rechterkant van zijn pirateneiland.

Vervolgens pakt iedere speler het piratenschip in zijn kleur, een kanon, een kanonskogel en een blaasbalg. Zet het schip in de baai van de haven van je pirateneiland. Iedere speler zet het kanon op de ronde geschutstelling van zijn/haar pirateneiland.



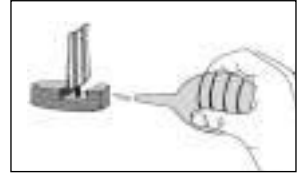
Houd de kanonskogels, de blaasbalgen en de winddobbelsesteen klaar.

Hoe een windstoot de schepen in beweging zet

Op zee waait meestal een stevige wind. Zeilschepen varen op windkracht: de grote zeilen vangen de wind op waardoor de zeilschepen vooruit worden geblazen. Met behulp van de blaasbalg kan je zelf krachtige windstoten veroorzaken en je schip in beweging zetten.

Probeer de blaasbalg eerst 'ns een paar keer uit, alvorens met het spel te beginnen:

- Pak de blaasbalg en houd hem zodanig vast dat de tuit naar de onderkant van het zeil of het schip wijst.
- Druk de blaasbalg samen: de lucht stroomt via de tuit naar buiten. Je hebt nu een windstoot veroorzaakt! Probeer om het schip met een windstoot te verplaatsen.



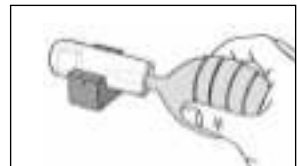
Opgelet: Het schip mag niet met de tuit van de blaasbalg worden verschoven of aangeraakt. Probeer te voorkomen dat het schip door de windstoot omvalt.

Hoe de kanonskogels leren vliegen

Vaak hadden piraten op hun eilanden en schepen, kanonnen waarmee ze andere schepen konden aanvallen en laten kapseizen.

Probeer de kanonnen eerst 'ns een paar keer uit alvorens met het spel te beginnen:

- Stop de kanonskogel in het uiteinde van de kanonloop.
- Pak de blaasbalg en steek de tuit van de blaasbalg in het andere uiteinde van de kanonloop.
- Houd het kanon met je andere hand vast. Druk één keer de blaasbalg krachtig samen en schiet de kanonskogel weg.



Spelverloop

De jongste speler is als eerste piratenkapitein. De medespeler is als eerste kanonnier.

*kapitein:
gooien en eigen
schip m.b.v. de
blaasbalg bewegen*

De piratenkapitein:

De piratenkapitein gooit de winddobbelsesteen. De dobbelsesteen geeft aan hoe vaak de kapitein zijn blaasbalg mag samendrukken, m.a.w. hoeveel windstoten hij/zij mag veroorzaken om zijn piratenschip te bewegen. De piratenkapitein moet proberen zijn/haar schip m.b.v. de blaasbalg, in de haven van het tegenoverliggende pirateneiland te blazen.

*haven v/d tegenpartij
bereikt =
een schatplaatje
omdraaien*

Bereikt het schip de tegenoverliggende haven?

• Ja?

Goed gezeild! Een schip heeft de haven bereikt zodra deze het door een kleur aangegeven havendomein aanraakt. Als beloning mag de piratenkapitein een schatplaatje van de medespeler omdraaien.

Belangrijk: als het schip de haven aanraakt en daarna omvalt, heeft het de haven bereikt.

*schatkist = plaatje
open voor je
neerleggen,
geen schatkist =
plaatje omkeren*

Wat staat er op het schatplaatje afgebeeld?

Een schatkist?

Heel goed! Pak het schatplaatje en leg het open naast je pirateneiland.

Geen schatkist?

Wat een pech! Keer het schatplaatje weer om.

*schip terug in eigen
havenbaai,
rollen verwisselen*

Als de piratenkapitein niet al zijn blaasbeurten heeft benut, vervallen deze. Hij/zij zet zijn/haar schip in de baai van de haven van zijn pirateneiland terug. Vervolgens verwisselen de spelers van rol. De kapitein wordt kanonnier en omgekeerd.

*haven niet bereikt =
schip blijft staan*

• Nee?

Het schip van de piratenkapitein blijft op de plek staan waar het is terechtgekomen. Nu is de kanonnier aan de beurt.

kanonnier:

De kanonnier:

Als de piratenkapitein zijn blaasbeurten heeft verbruikt, mag de kanonnier zijn kanon één keer afvuren en proberen met de kanonskogel het schip van de tegenpartij te raken.

*kanon één keer
afvuren*

Belangrijk: de kanonnier mag zijn kanon naar wens op de geschutstelling rondraaien en het op het piratenschip van de tegenpartij richten.

*schip niet getroffen
= kapitein aan de
beurt*

*schip getroffen =
rollen verwisselen*

*drie schatkisten
gevonden =
gewonnen*

Heeft de kanonskogel het piratenschip van de medespeler getroffen, d.w.z. geschampt of geraakt?

- **Nee?**

De kanonnier moet nog een beetje aan zijn schietvaardigheid werken! De piratenkapitein is nog een keer aan de beurt en gooit opnieuw met de winddobbelsesteen.

- **Ja?**

Goed zo! Nu verwisselen beide spelers van rol. De kanonnier wordt kapitein en omgekeerd. Het schip blijft op de plek staan waar het getroffen is.

De kanonnier pakt zijn/haar afgevuurde kanonskogel.

Belangrijke piratenregels:

- Als tijdens je blaasbeurt je schip omvalt, zet je het op dezelfde plek weer overeind. Als het geheel of gedeeltelijk op een eiland strandt of zelfs van de tafel valt, zet je het terug in de baai van je haven. In deze gevallen is je blaasbeurt onmiddellijk afgelopen en wordt van rol gewisseld. De kapitein wordt kanonnier en omgekeerd.
- Het kan gebeuren dat je tijdens het blazen per ongeluk het schip van je medespeler beweegt. Dan gebeurt er niets.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers drie schatkisten van de andere piraat heeft gevonden en voor zich heeft liggen. Deze speler wint het spannende piratenduel op de woelige baren.

El pirata negro - El duelo

Un juego de destreza muy pirático para 2 valientes corsarios de 5 a 99 años.

Autor e ilustraciones: Guido Hoffmann

Duración de una partida: aprox. 10 - 20 minutos

Diego Bucanero navega de nuevo en su barco "Sirena negra" a la caza de nuevos tesoros. Por su catalejo divisa una isla de piratas en la que se encuentran valiosos cofres llenos de joyas y monedas de oro: ¡es la isla del temible pirata Patapalo Calavera! Diego Bucanero ordena poner el barco a toda vela para saquear los tesoros de la isla. Pero no contaba con la presencia de Patapalo Calavera, quien, de pronto, dispara una descarga de cañón en dirección al pirata negro, Diego Bucanero...

Contenido

- 2 barcos pirata
- 2 cañones
- 4 balas de cañón*
- 2 fuelles
- 2 islas de piratas
- 10 fichas del tesoro
- 1 dado-viento
- instrucciones del juego



* Para jugar sólo necesitáis dos balas de cañón. Os hemos puesto dos balas de cañón extra por si se pierde alguna.

encontrar tres cofres del tesoro del tesoro

ambos jugadores: colocar las islas de piratas

cinco fichas boca abajo a la derecha de la isla, barco en la bahía propia, cañón en posición de disparo

balas, fuelle y dado-viento preparados

Objetivo del juego

¿Qué capitán pirata es el primero en encontrar los tres cofres del tesoro del pirata contrincante?

Preparación

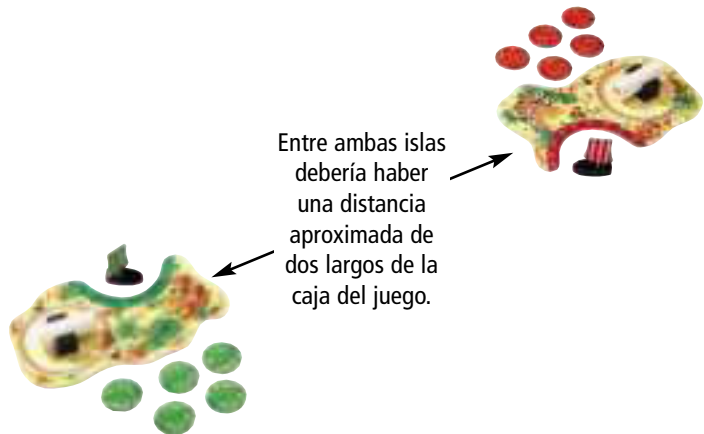
Sentaos uno frente al otro. Para jugar necesitáis una base lo más lisa posible para poder impulsar con fuerza vuestros barcos pirata con el fuelle.

Cada uno coge una isla de piratas y las cinco fichas del tesoro del color correspondiente. Colocad las islas en la mesa de tal manera que la torre de la isla esté señalando al compañero de juego.

Entre ambas islas debería haber una distancia aproximada de dos largos de la caja del juego.

Cada jugador mezcla sus fichas del tesoro en secreto y las pone boca abajo en el lado derecho de su isla.

A continuación, cada uno coge el barco pirata de su color, un cañón, una bala de cañón y un fuelle. Colocad vuestro barco directamente en la bahía de vuestro puerto y el cañón en la zona circular en vuestra isla.



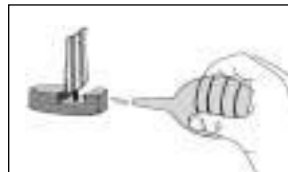
Tened las balas de cañón, el fuelle y el dado-viento preparados.

El viento empuja los barcos piratas

Sobre el mar suelen soplar vientos fuertes. Los barcos de vela aprovechan la fuerza del viento: las velas grandes captan el viento y de esta manera son impulsados los barcos de vela. Con ayuda del fuelle puedes generar tú mismo corrientes de aire que pondrán a tu barco en movimiento.

Prueba el fuelle unas cuantas veces antes de empezar a jugar:

- Coge el fuelle apuntando a la parte baja de la vela o del barco.
- Aprieta el fuelle: el aire sale por la punta. ¡Acabas de generar una racha de viento! Intenta dirigir el barco moviéndolo con las rachas de viento.



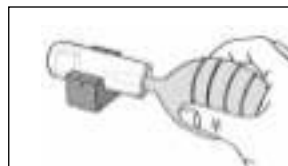
Atención: No se puede mover ni empujar el barco con la punta del fuelle. Intenta controlar las rachas fuertes para no tumbar el barco.

Aprendiendo a disparar las balas

Los piratas solían tener cañones en sus islas y en sus barcos con los que atacaban a otros barcos haciéndoles tambalearse o hundir.

Antes de jugar, prueba algunas veces a manejar el cañón:

- Pon una bala en un extremo del cañón.
- Coge el fuelle y coloca la punta en el otro extremo del cañón.
- Sujeta el cañón con la otra mano. Aprieta fuerte el fuelle y así lograrás disparar la bala.



Cómo se juega

El jugador más joven será el primer capitán. El compañero de juego será el cañonero.

*capitán de los piratas:
tirar el dado y mover el barco propio con el fuelle*

El capitán de los piratas:

El capitán de los piratas coge el dado-viento y lo tira. El dado indica el número de veces que el capitán puede apretar su fuelle, es decir, el número de rachas de viento que puede generar para mover su barco. Con la ayuda del fuelle, el capitán tiene que intentar dirigir su barco al puerto de la isla del contrincante.

alcanzado el puerto del adversario = destapar una ficha del tesoro

¿Ha alcanzado el barco el puerto del contrincante?

• ¿Sí?

¡Qué buen timonero! Un barco ha llegado a puerto cuando toca el área pintada del puerto. Como premio, el capitán de los piratas puede destapar una de las fichas de su compañero de juego.

Importante: Si el barco ha tocado el área pintada del puerto y tumba después, se considera haber llegado al puerto.

¿Qué dibujo se ve en la ficha?

☒ ¿Un cofre del tesoro?

¡Muy bien! Coge la ficha y ponla al lado de tu isla.

cofre = te quedas ea ficha

☒ ¿Nin gún cofre del tesoro?

¡Mala pata! Vuelve a dar la vuelta a la ficha.

no cofre = gira ea ficha

barco en la bahía propia, intercambio de papeles,

Si el capitán dispone todavía de alguna racha de viento, éstas quedan anuladas. El capitán vuelve a colocar su barco en la bahía de su isla. A continuación, los jugadores intercambian sus papeles. El capitán se convierte en cañonero y viceversa.

puerto no alcanzado = barco se queda parado

• ¿No?

El barco del capitán de los piratas se queda allí donde se encuentra en ese momento. Ahora es el turno del cañonero.

cañonero:

El cañonero:

Cuando el capitán de los piratas ha terminado con sus rachas de viento, el cañonero puede disparar su cañón y tratar de alcanzar el barco contrario de un cañonazo.

disparar una vez el cañón

Importante: El cañonero puede girar y reposicionar su cañón para disparar al barco de su adversario dentro de la zona circular para disparar.

barco no alcanzado
= sigue su turno el capitán de los piratas

barco alcanzado
= intercambio de papeles

¿Ha alcanzado, tocado o rozado la bala el barco del adversario?

- **¿No?**
¡El cañonero tendrá que seguir practicando la puntería! Sigue siendo el turno del capitán, que volverá a lanzar el dado-viento.
- **¿Sí?**
¡Bien hecho! Los dos jugadores intercambian sus papeles. El cañonero pasa a ser el capitán de los piratas y viceversa. El barco permanecerá allí donde fue alcanzado.

El cañonero vuelve a coger la bala de cañón disparada.

Reglas de piratas importantes :

- Si tumbas un barco al accionar el fuelle, tendrás que colocarlo de nuevo en el mismo lugar. Si lo encallas del todo o parcialmente en una isla o incluso si se cae de la mesa, lo colocarás de nuevo en tu bahía.
En todos estos casos, tu turno finaliza e intercambiáis los papeles. El capitán de los piratas pasa a ser el cañonero y viceversa.
- Puede suceder que, al accionar el fuelle, muevas también el barco de tu contrincante. En ese caso, no pasa nada.

Final del juego

encontrados tres cofres del tesoro = victoria

La partida acaba cuando uno de los jugadores ha reunido tres cofres del tesoro del pirata adversario.

Este jugador gana el emocionante duelo de piratas en alta mar.

Il pirata nero - Il duello

Un gioco d'abilità
piratesca per due corsari
dai 5 ai 99 anni.



Ideazione: Guido Hoffmann
Illustrazioni: Guido Hoffmann
Durata del gioco: ca. 10 - 20 min.

Il capitano Barbanera si è nuovamente imbarcato sul suo vascello "Perla nera" per lanciarsi alla ricerca di nuovi tesori. Con il cannocchiale scorge un'isola dei pirati in cui s'accumulano preziose casse del tesoro: è l'isola del famigerato pirata Moby Dick! Senza indugio Barbanera fa vela verso l'isola per impadronirsi dei suoi tesori. Ma ha fatto i conti senza Moby Dick che inizia a sparargli cannonate...

Contenuto del gioco

- 2 vascelli pirata
- 2 cannoni
- 4 palle di cannone*
- 2 soffietti
- 2 isole dei pirati
- 10 gettoni tesoro
- 1 dado segnavento
- Istruzioni per giocare

* Di regola per giocare utilizzerete sempre soltanto 2 palle di cannone. Ma non si sa mai, nel caso un bel giorno la vostra stanza ne "inghiotta" una, abbiamo aggiunto due palle di cannone di riserva.

*trovare innanzitutto
3 casse del tesoro*

Finalità del gioco

Quale dei due pirati trova per primo i tre scrigni del tesoro del nemico?

*i due giocatori:
sistemare davanti a
sé l'isola dei pirati*

Preparativi del gioco

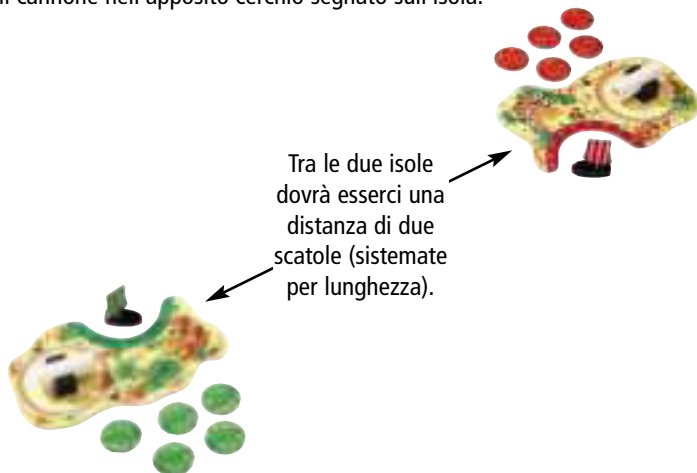
Sedetevi dirimpetto ad un tavolo. La superficie su cui giocare dovrà essere liscia perché dovrete muovere i vostri vascelli pirati azionando il soffietto!

Ogni giocatore prende un'isola pirata e i 5 gettoni tesoro di corrispondente colore. Sistemerete l'isola davanti a voi sul tavolo in modo che il lato con la torre sia rivolto verso il vostro compagno di gioco. Tra le due isole dovrà esserci una distanza di due scatole (sistemate per lunghezza).

*porre 5 gettoni del
tesoro coperti a
destra dell'isola,
nave vicino al porto,
cannoni al loro posto*

Ogni giocatore mescola in segreto i suoi gettoni del tesoro e li mette coperti sul lato destro della sua isola.

Ora i giocatori prendono il vascello pirata del proprio colore, un cannone, una palla e un soffietto. Sistemerete la nave nella baia della vostra isola e il cannone nell'apposito cerchio segnato sull'isola.



*preparare palle di
cannone, soffietti e
dado segnamento*

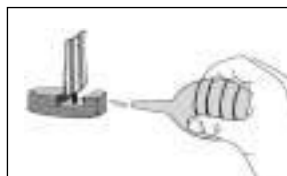
Tenete pronti palle di cannone, soffietti e il dado segnamento.

Il vento spinge i vascelli pirata

Normalmente sul mare soffia un forte vento la cui forza è sfruttata dalle imbarcazioni a vela; con le loro grandi vele i vascelli catturano il vento servendosi per avanzare. Con il tuo soffietto puoi generare folate di vento che faranno avanzare il tuo vascello.

Prima di iniziare a giocare prendi confidenza con il soffietto:

- Reggi il soffietto in moto tale che la punta dell'ugello sia rivolta verso la parte inferiore della vela o del vascello.
- Schiaccia il soffietto; l'aria esce dall'ugello: hai generato una folata di vento con cui cercherai ora di muovere il vascello.



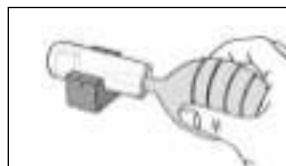
Attenzione: non si può toccare o spingere il vascello con la punta dell'ugello. Calcola anche l'intensità della folata perché il vascello non si ribalti.

Le palle volano

Spesso i pirati avevano cannoni sulle loro isole o navi con cui abbordavano altre navi mandandole a fondo.

Prima di iniziare a giocare esercitati a sparare cannonate:

- Infilare una palla in una estremità della canna del cannone.
- Infilare il soffietto nell'altra estremità della canna del cannone.
- Reggere il cannone con l'altra mano. Schiacciare con forza il soffietto e sparare la palla di cannone.



Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane è il primo capitano dei pirati e il suo compagno di gioco sarà il primo a far fuoco con il cannone.

*capitano dei pirati:
tira dado e manovra
vascello con soffietto*

Il capitano dei pirati:

Il capitano tirerà il dado segnamento, che stabilirà quante volte potrà schiacciare il soffietto, vale a dire quante folate di vento potrà generare per far avanzare il proprio vascello. Il capitano deve cercare così di entrare con il proprio vascello nel porto avversario.

Il vascello raggiunge il porto avversario?

- **Si?**

Ottima manovra! Un vascello raggiunge il porto non appena ne tocca l'area delimitata cromaticamente. Come compenso il nostro capitano potrà scoprire un gettone del tesoro del compagno di giochi.

Importante: Se il vascello tocca il porto e si rovescia, si considera comunque che sia raggiunto.

Che vi è raffigurato?

Una cassa del tesoro?

Perfetto! Prenditi il gettone e mettilo scoperto a lato della tua isola.

Non appare la cassa del tesoro?

Che disdetta! Copri nuovamente il gettone del tesoro.

Se il capitano dispone di altre manovre per avanzare, queste si cancellano. Ritorna con il suo vascello nella baia della sua isoletta. Ci si scambiano poi i ruoli: il capitano sarà cannoniere e viceversa.

- **No?**

La nave resta lì dove si trova e il turno passa al cannoniere.

Il cannoniere:

Quando il capitano ha concluso le sue manovre d'avvicinamento, il cannoniere può sparare cercando di colpire il vascello nemico.

Nota bene: Il cannoniere può ruotare a piacere il suo cannone aggiustando così il tiro sul vascello nemico.

La palla di cannone colpisce in pieno o meno il vascello nemico?

- **No?**

Il cannoniere dovrà esercitare ancora un po' la mira! E' nuovamente il turno del capitano che tira il dado segnamento.

*raggiunge porto
nemico = scopre un
gettone tesoro*

*cassa del tesoro =
pone gettone scoperto
davanti a sé*

*non appare cassa del
tesoro = copre il
gettone,
vascello torna al
proprio porto,
scambio dei ruoli*

*non si raggiunge il
porto = vascello
si ferma*

cannoniere:

spara con cannone

*vascello non centrato
= turno passa al
capitano*

*vascello colpito =
scambio dei ruoli*

- **Si?**
Ben fatto! Adesso i giocatori scambiano i ruoli. Il cannoniere diventa capitano e viceversa. Il vascello resta nel punto in cui è stato colpito. Il cannoniere si riprende la palla che ha sparato.

Importanti regole piratesche:

- Se il vascello si capovolge durante le tue manovre con il soffiutto, lo raddrizzerai al medesimo posto. Se finisce su un'isola completamente o in parte o se addirittura cade dal tavolo, lo rimetterai nel tuo porto. In questi casi il tuo turno come capitano si conclude e si passa allo scambio dei ruoli.
- Nel caso muovi involontariamente il vascello nemico durante le tue manovre con il soffiutto, non accadrà nulla.

Conclusioni del gioco

*tre casse del tesoro =
vittoria*

Il gioco finisce quando un giocatore si è impossessato di tre casse del tesoro dell'avversario, vincendo così l'emozionante duello in alto mare.