



Das müsst ihr machen:

Wer die meisten Schätze erbeutet, ist der oberfieseste, gefährlichste und raffzahnigste Pirat und gewinnt das Spiel.

Das ist euer Spielmaterial:

- ▶ 4 Piraten-Stempel
- ▶ 1 Schatzkisten-Stempel
- ▶ 1 Jolly-Roger-Stempel (Piratenflagge)
- ▶ 2 Stempelkissen
- ▶ 1 Würfel
- ▶ 1 Würfelbecher
- ▶ 1 Spielblock



So macht ihr das Spiel startklar:

Jeder von euch sucht sich einen Piraten aus und stellt ihn vor sich ab. Legt den Würfel, den Würfelbecher, den Schatzkisten-Stempel, den Jolly-Roger-Stempel sowie das goldene und das schwarze Stempelkissen in die Tischmitte. Reißt ein Blatt vom Spielblock und zerknüllt es. Streicht es danach mit der Hand wieder glatt. Jetzt habt ihr ein Spielfeld, das so wild und wellig wie das Meer ist. Der Spielblock kommt zurück in die Schachtel.

Wer zuletzt ein Piraten-Buch gelesen hat, stempelt mit dem Schatzkisten-Stempel und dem goldenen Stempelkissen 10 Schätze auf das Blatt. Das ist nun euer Spielplan. Legt ihn für alle gut erreichbar in die Tischmitte.

So wird gespielt:

Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, legst du den Würfel auf den Spielplan. Stülpe den Würfelbecher darüber, sodass du den Würfel nicht mehr siehst. Hebe nun den Würfelbecher leicht an und fahre mit ihm wie mit einem Schiff über den Spielplan. Bleibe dann auf einem beliebigen freien Schatz stehen. Hebe nun vorsichtig den Würfelbecher hoch und schaue nach, was der Würfel dir anzeigt.

Welche Aktion löst der Würfel aus?



Säbel: Yippie! Du darfst den Schatz heben. Lege den Würfel zur Seite und stempel mit deinem Piraten-Stempel auf den Schatz. Er gehört nun dir und keiner deiner Mitspieler darf ihn sich klauen.



Jolly Roger: Bei Neptun! Der schwarze Pirat hat zugeschlagen und den Schatz geraubt. Nimm den Jolly-Roger-Stempel sowie das schwarze Stempelkissen und stempel den Schatz ab. Er ist nun für alle verloren.



Schatzkiste: Schatz in Sicht! Nimm den Schatzkisten-Stempel sowie das goldene Stempelkissen und stempel eine zusätzliche Schatzkiste auf eine beliebige freie Fläche auf dem Spielplan. Euch steht nun eine Schatzkiste mehr zur Verfügung.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

So endet das Spiel:

Das Spiel endet, sobald ihr alle Schatzkisten abgestempelt habt! Wer die meisten Schatzkisten hat, gewinnt! Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner. Hat der schwarze Pirat gewonnen oder habt ihr mit ihm Gleichstand? Dann spielt gleich noch einmal!



Schiff ahoi!

Was? Du bist traurig, dass du nicht gewonnen hast? Dann schnapp dir den Spielplan und falte daraus ein Papierschiff. Du weißt nicht, wie das geht? Dann schau mal auf unserer Homepage www.moses-verlag.de/papierschiff nach!

Kein Altpapier ist mehr sicher ...

Ihr könnt eure Spielzeit erhöhen, wenn ihr ein größeres Blatt Papier (z. B. DIN A4) nehmt. Schaut doch mal ins Altpapier – ihr könnt super auf der Rückseite von alten Briefen oder Ausdrucken spielen! Gestaltet euren eigenen Spielplan und zeichnet ein paar Inseln darauf. Und weil ihr so viel Platz habt, stempelt doch zu Beginn gleich 15 goldene Schatzkisten auf das Blatt.

Autorinnen: Anja Dreier-Brückner,
Liesbeth Bos

Illustration: Johanna Fritz
Grafik / Gestaltung: Volker Maas

Redaktion: Anneli Ganser

Lektorat: Elke Vogel

Herstellung: Brigitte Merkt

© 2016 moses. Verlag GmbH

Arnoldstraße 13d

D-47906 Kempen

CH: Dessauer, 8045 Zürich

www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90241

Der moses. Verlag und die Autorinnen danken dem Ev. Kindergarten „Kleine Hände“ in Kempen, der Regenbogenschule Kempen und allen Kindern für die spannenden Spiele-Tests!

