

ADDITION AND SUBTRACTION GAME

Maths Pirates



Contents • Inhalt • Contenu • Содержимое игры
Contenido del juego • Zawartość gry



4 playing boards • 4 Spielbretter • 4 plateaux de jeu
игровые поля • 4 tableros de juego • plansze do gry

19



48 square tokens with action results and treasure
48 quadratische Chips mit Ergebnissen und Schätzen
48 jetons carrés avec les résultats des opérations mathématiques et les trésors
48 квадратных фишек с результатами действий и сокровищами

48 fichas cuadradas con resultados de operaciones y tesoros
48 kwadratowych żetonów z wynikami mnożenia i skarbami

19 - 4



48 rectangular tokens with mathematical actions and treasure • 48 rechteckige quadratische Chips mit mathematischen Operationen und Schätzen • 48 jetons

rectangulaires avec les opérations mathématiques et les trésors • 48 прямоугольных фишек с математическими операциями и сокровищами • 48 fichas rectangulares con operaciones matemáticas y tesoros • 48 prostokątnych żetonów z działaniami i skarbami

INSTRUCTION

Description of the game

Ahoy, sailors and ocean conquerors! Take the challenge and check who will be the first to collect 6 treasures in their treasure chest!

Variants of the game

Each player becomes a pirate and chooses one board. Square tokens are laid out on the table so that the results are visible to each player, and rectangular ones are laid out with drawings facing up. The players close their eyes and draw 6 square tokens with the results each, and then they place them on their boards with the results facing up, without looking at the treasure drawings on the reverse sides.

1

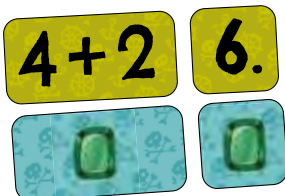


The youngest pirate begins. They choose one drawing from the rectangular tokens placed in the middle. Without showing it to other players, they check what operation is on the reverse side of the drawing.

At this point, the player has two options:

1. If they think they have a token with a corresponding result on their board, they turn over the token on the board and check if the treasures on the two tokens are the same. If it turns out that the drawings on both tokens are identical, the player turns the

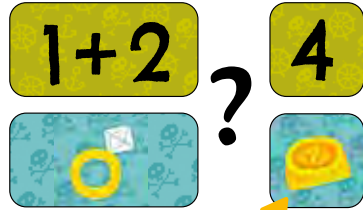
2



token with the result on their board with the treasure facing up, and puts the operation token aside (it no longer takes part in the game). Then the next player makes a move.

- If the player finds that none of their results match the operation, they put the operation token back in place with the drawing facing up and it's the next player's turn.

3



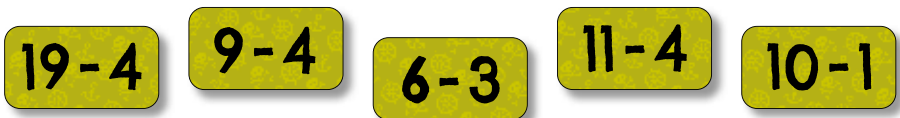
**BLAST IT!
THERE ARE TWO
DIFFERENT TREASURES!**

4



YOU WIN!

You can also try another variant of the game for beginner pirates: the rules are the same, except that from the beginning of the game rectangular tokens with mathematical operations are placed with numbers (not drawings) facing up!



For more inspiring games, puzzles and jigsaws, see www.CaptainSmart.eu



ANLEITUNG

Spielbeschreibung

Ahoi, Seebären und Eroberer der Meere! Nehmt die Herausforderung an und findet heraus, wer als erster 6 Schätze in seiner Truhe sammeln wird!

Spielvarianten

Jeder Spieler wird zum Piraten und wählt ein Spielbrett aus. Die quadratischen Chips werden so auf den Tisch gelegt, dass die Zahlen, d.h. die Ergebnisse der mathematischen Operationen, für alle sichtbar sind, und die rechteckigen Chips werden so angeordnet, dass die Zeichnungen nach oben zeigen. Die Spieler schließen ihre Augen und ziehen jeweils 6 quadratische Chips mit der Zahl und legen sie dann mit der Zahl nach oben auf ihre Bretter, ohne auf die Schatzzeichnungen auf der Rückseite zu schauen. ❶

Der jüngste Pirat beginnt das Spiel. Er wählt eine Zeichnung aus den rechteckigen Chips in der Mitte aus. Ohne es den anderen Spielern zu zeigen, prüft er, welche Operation auf der Rückseite der Zeichnung steht.

Nun hat der Spieler zwei Möglichkeiten:

1. Wenn er glaubt, einen Chip auf seinem Brett mit dem richtigen Ergebnis zu haben, dreht er den Chip auf dem Brett um und prüft, ob die Schätze auf den beiden Chips gleich sind. ❷ Wenn sich herausstellt, dass die Zeichnungen auf beiden Chips identisch sind, dreht der Spieler den Chip mit dem Ergebnis auf seinem Brett mit dem Schatz nach oben und legt den Chip mit der Operation beiseite (er nimmt nicht mehr am Spiel teil). Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
2. Stellt er fest ❸, dass keines seiner Ergebnisse mit der Operation übereinstimmt, legt er den Chip mit der Operation wieder weg, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Das Spiel geht weiter, bis einer der Piraten alle Schätze auf dem Brett umdreht ❹. Wir wünschen Ihnen eine siegreiche Seeschlacht und fette Beute!

Sie können auch die zweite Variante des Spiels für Piratenanfänger ausprobieren: Alles verläuft genauso, aber von Spielbeginn an liegen die rechteckigen Chips mit Operationen mit Zahlen (nicht mit Zeichnungen) nach oben!

Weitere inspirierende Spiele, Rätsel und Puzzlespiele gibt es auf www.CaptainSmart.eu



RÈGLE DU JEU

Description

Ohé, du bateau ! Loups de mer, conquérants des océans ! Bienvenue à bord de la croisière de l'aventure – le défi est lancé : qui sera le premier à amasser 6 trésors dans son coffre !

Variantes du jeu

Chaque joueur devient pirate et choisit une planche. Les jetons carrés sont disposés sur la table de manière à ce que les résultats soient visibles pour tous. Les jetons rectangulaires sont disposés dessins vers le haut. Chaque joueur ferme les yeux et tire au sort 6 jetons carrés avec les résultats. Ils les rangent dans leurs planches face résultat vers le haut, sans regarder les trésors de l'autre côté. ❶

Le pirate le plus jeune commence. Il choisit parmi les jetons rectangulaires au milieu un dessin. Sans montrer le jeton aux autres, il vérifie quelle opération mathématique se trouve de l'autre côté.

A ce moment là, le joueur a deux possibilités :

1. Si selon lui sur sa planche se trouve le jeton avec le résultat correspondant, il retourne le jeton sur la planche et vérifie si les trésors sur les deux jetons sont les mêmes. ❷ Si les dessins sur les deux jetons sont identiques, le joueur retourne le jeton avec le résultat sur sa planche, trésor vers le haut, et il met de côté le jeton avec l'opération mathématique (ce jeton est retiré du jeu). C'est au tour du joueur suivant.
2. Si selon lui aucun de ses résultats ne correspond à l'opération mathématique ❸, il remet le jeton d'opération mathématique de nouveau à sa place, dessin vers le haut, et c'est au tour du joueur suivant.

Le jeu s'arrête quand un des pirates amasse tous les trésors sur la planche ❹. Hissez haut ! Ramenez de riches butins !

Il existe une deuxième variante de ce jeu, pour les pirates en herbe : tout se passe comme dans la première version, mais les jetons rectangulaires d'opérations mathématiques sont depuis le début disposés chiffres vers le haut (et pas dessins vers le haut) !

**Découvrez encore plus de jeux stimulants, d'énigmes et de casse-têtes
sur www.CaptainSmart.eu**



ИНСТРУКЦИЯ

Описание игры

Ахой, морские волки, покорители океана! Мы приглашаем вас на приключенческий круиз – примите вызов и посмотрите, кто первым соберет 6 сокровищ в свой сундук!

Варианты игры

Каждый игрок становится пиратом и выбирает одно игровое поле. Квадратные фишки раскладываем на столе так, чтобы все видели результаты, а прямоугольные фишки раскладываем рисунками вверх. Игроки закрывают глаза и тянут 6 квадратных фишек с результатами, после чего кладут их на свои игровые поля результатом вверх, не подсматривая рисунков сокровищ на обратной стороне. ❶

Начинает самый младший пират. Из прямоугольных фишек посередине он выбирает один рисунок. Не показывая его другим игрокам, он проверяет, какое действие изображено на обратной стороне рисунка.

В этот момент игрок имеет две возможности:

Если он считает, что на его игровом поле есть фишка с соответствующим результатом, он открывает фишку на игровом поле и проверяет, совпадают ли сокровища на обеих фишках. ❷ Если окажется, что рисунки на обеих фишках одинаковы, игрок переворачивает фишку с результатом на своем игровом поле сокровищем вверх, а фишку с действием откладывает в сторону (он больше не участвует в игре). Ход получает следующий игрок.

Если он обнаруживает ❸, что ни один из его результатов не соответствует действию, он откладывает фишку с действием обратно на место рисунком вверх и ход получает следующий игрок.

Игра продолжается до тех пор, пока один из пиратов не соберет все сокровища на игровом поле ❹. Желаем вам по-настоящему жестокой битвы и щедрой добычи!

Вы также можете попробовать второй вариант игры для начинающих пиратов: все происходит так же, но в начале игры прямоугольные фишки с действиями лежат цифрами вверх (а не рисунками)!

Больше вдохновляющих игр, загадок и головоломок найдете на www.CaptainSmart.eu



MANUAL

Descripción del juego

¡Ahoy, lobos de mar, conquistadores del océano! Acepta el desafío y averigua quién será el primero en reunir 6 tesoros en su cofre.

Variantes del juego

Cada jugador se convierte en un pirata y elige un tablero. Las fichas cuadradas se colocan sobre la mesa de manera que los resultados sean visibles para todos, y las rectangulares se colocan con los dibujos hacia arriba. Los jugadores cierran los ojos y sortean 6 fichas cuadradas cada una con los resultados, luego las colocan en sus tableros con el resultado hacia arriba sin mirar los dibujos del tesoro en la parte de atrás. ❶

El pirata más joven comienza. Elige un dibujo de las fichas rectangulares del centro. Sin mostrárselo a los demás jugadores, comprueba qué operación hay en el reverso del dibujo.

En este punto el jugador tiene dos opciones:

1. Si considera que tiene una ficha en su tablero con un resultado correspondiente, le da la vuelta a la ficha en el tablero y comprueba que los tesoros de ambas fichas son los mismos. ❷ Si resulta que los dibujos de ambas fichas son idénticos, el jugador voltea la ficha con el resultado en su tablero con el tesoro hacia arriba y pone la ficha con la acción de lado (ya no juega). Entonces le toca al siguiente jugador.
2. Si cree que ninguno de sus resultados coincide con la operación ❸, pone la ficha de acción en su lugar con el dibujo hacia arriba y le toca al siguiente jugador.

El juego continúa hasta que uno de los piratas consigue todos los tesoros del tablero ❹. ¡Os deseamos una feroz batalla y abundantes botines!

También podéis probar la segunda variante del juego para piratas principiantes: todo va de la misma manera, pero desde el principio del juego, las fichas rectangulares con operaciones se encuentran con los números (no dibujos) hacia arriba!

Se pueden encontrar más juegos, adivinanzas y rompecabezas inspiradores en www.CaptainSmart.eu

INSTRUKCJA

Opis gry

Ahoj, wilki morskie, zdobywcy oceanów! Zapraszamy na rejs ku przygodzie – podejmijcie wyzwanie i przekonajcie się, kto pierwszy zgromadzi w swojej skrzyni 6 skarbów!

Warianty gry

Każdy z graczy zostaje piratem i wybiera jedną planszę. Kwadratowe żetony rozkładamy na stole tak, aby wyniki były widoczne dla wszystkich, a prostokątne układamy rysunkami do góry. Gracze zamykają oczy i losują po 6 kwadratowych żetonów z wynikami, po czym układają je na swoich planszach wynikiem do góry, nie podpatrując rysunków skarbów na odwrocie. ❶

Zaczyna najmłodszy pirat. Z prostokątnych żetonów na środku wybiera jeden rysunek. Nie pokazując go innym graczom, sprawdza, jakie działanie znajduje się na odwrocie rysunku.

W tym momencie gracz ma dwie możliwości:

1. Jeżeli uważa, że ma na swojej planszy żeton z odpowiadającym mu wynikiem, odwraca żeton na planszy i sprawdza, czy skarby na obu żetonach są takie same. ❷ Jeśli okaże się, że rysunki na obu żetonach są identyczne, gracz odwraca żeton z wynikiem na swojej planszy skarbem do góry, a żeton z działaniem odkłada na bok (nie bierze on już udziału w grze). Następnie ruch ma kolejny gracz.
2. Jeśli uzna, że żaden z jego wyników nie pasuje do działania ❸, odkłada żeton z działaniem z powrotem na miejsce rysunkiem do góry i ruch ma kolejny gracz.

Gra toczy się do momentu, aż jeden z piratów zdobędzie wszystkie skarby na planszy ❹. Życzymy iście zaciętej bitwy i obfitych łupów!

Możecie też spróbować drugiego wariantu gry dla początkujących piratów: wszystko przebiega w nim tak samo, ale od początku rozgrywki prostokątne żetony z działaniami leżą liczbami (a nie rysunkami) do góry!

Więcej inspirujących gier, zagadek i łamigłówek znajdziecie na www.CaptainSmart.eu

© Edgard 2019, 2020

Editor / Redaktion / Rédaction / Редактор / Redacción / Redakcja: **Hubert Bobrowski**
Illustrations and graphic design / Abbildungen und grafische Gestaltung / Illustrations et projet graphique /
Иллюстрации и графический дизайн / Ilustraciones y diseño gráfico / Ilustracje i projekt graficzny: **Anastasiia Moshina**
Graphic design of the box / Grafische Gestaltung der Verpackung / Projet graphique de la boîte /
Графический дизайн упаковки / Diseño gráfico co de la caja / Projekt graficzny pudełka: **Anna Wielbut**
Adaptation of the box design / Grafi sche Anpassung der Verpackung / Adaptation du projet de la boîte /
Адаптация дизайна упаковки / Adaptación del diseño de la caja / Adaptacja projektu pudełka: **Anna Hegman**