

• REKENFOUT

Straf een speler niet af voor het maken van een rekenfout.

Corrigeer samen de fout en speel verder.

• COMBINEER

Dit spel kan je combineren met andere uitgaven van De Piratenschat.

Selecteer van de sommenkaarten de gewenste types oefeningen.

Bepaal zelf het aantal kaarten met schatten en triestige piraten.



VEEL PIRATENPLEZIER

HANDLEIDING

• DOEL VAN HET SPEL

Als eerste de schat vinden

• DIDACTISCH DOEL

Optellen en aftrekken tot 100 met brug

• TIJDSDUUR: 5 tot 10 minuten.

Je kan ook meerdere rondes spelen

• SPELERS

2 tot 4 spelers

• INHOUD

- 104 sommenkaarten met op de achterkant:
een piraat, een piratenboot, een schatkaart,
een spiekende papegaai of dansende piraten



- 7 triestige piraten



- 1 schatkist



- 1 handleiding

• VOORBEREIDING

Schud de schatkist en de triestige piraten en leg ze gedekt naast elkaar op tafel. Selecteer van de sommenkaarten de gewenste types oefeningen volgens het aangegeven kleur.

TE + E (22)

E + TE (11)

TE - E (23)

TE + TE (24)

TE - TE (24)

T = tiental, vb. 40 / **E** = eenheid, vb. 6

TE = tiental en eenheid, vb. 73

Leg de sommenkaarten met de bewerkingen zichtbaar op een stapel. De overige kaarten leg je weg.

• SPELVERLOOP

1) Kaarten verzamelen

Neem om de beurt een sommenkaart van de stapel en los de som op. Draai daarna de kaart om. Is het een piraat, een piratenboot of een schatkaart, leg dan de kaart open voor jou op tafel.

Een spiekende papagaai of dansende piraten gebruik je meteen.

2) Spieken

Trek je een spiekende papegaai, dan bekijk je één van de gedekte kaarten, zonder die aan je medespelers te tonen. Leg de kaart gedekt terug. Leg de spiekende papegaai daarna op een aflegstapel naast de trekstapel.

3) Dansen

Trek je de dansende piraten, wissel dan jouw open kaarten met die van een medespeler naar keuze. Dat doe je ook als jij of jouw medespeler geen open kaarten voor zich heeft liggen.

4) Schat zoeken

Om de schat te zoeken, leg je aan het einde van je beurt een combinatie van een piraat, een piratenboot en een schatkaart. Je draait één van de gedekte kaarten om. Draai je een triestige piraat om, dan heb je pech en gaat het spel verder. Leg de gebruikte kaarten op de aflegstapel. De andere verzamelde kaarten blijven open voor je liggen.
Vind je de schat, dan win je het spel!

Opmerking: als de stapel op is, schud je de kaarten en maak je een nieuwe stapel.