

Spielanleitung

Instruction \* Règle du jeu \* Regla del juego \* Spelregels

D E N F E S N L

Captain Pedro • Capitaine Pedro  
Capitán Pedro • Kapitein Pedro

Nr. 22410

# Käpt'n Pedro



belsduc

## Käpt'n Pedro

Eine lustige Bootsfahrt, bei der Geschicklichkeit und Feinmotorik gefördert werden.

Alter: 4 - 99  
Mitspieler: 2 - 4  
Inhalt: 4 Boote  
24 Holztiere  
1 Farbwürfel

Spielidee: Edith Grein-Böttcher  
Illustration: Monika Mulzer-Adam

Dem kleinen Esel Pedro ist ziemlich langweilig. Niemand auf dem großen Bauernhof möchte mit ihm spielen denn die Sonne scheint heute besonders heiß und alle anderen Tiere liegen viel lieber faul im Schatten unter einer großen Kastanie. Zum Glück hat er eine gute Idee. Eine Bootsfahrt ist lustig und auf dem Wasser ist es sicher nicht so warm. Jetzt müssen nur noch alle Tiere auf den Booten verteilt werden aber das ist leichter gesagt als getan.

**Spielvorbereitung:** Die vier Boote werden so in die Tischmitte gestellt, dass sie für alle Mitspieler gut erreichbar sind. Jeder Spieler erhält 6 verschiedene Tiere: Hahn, Frosch, Esel, Kuh, Katze und Schwein. Der Würfel wird ebenfalls auf den Tisch gelegt.

**Spielverlauf:** Der jüngste Mitspieler würfelt. Zeigt der Würfel die Farbe eines Bootes, darf er ein Tier seiner Wahl in Längsrichtung auf das Boot mit der entsprechenden Farbe stellen. Die Tiere dürfen nicht quer auf dem Boot stehen und auch nicht liegen, dürfen aber auf den Kopf gestellt werden, wenn es zum leichteren Stapeln notwendig wird. Beim Beladen der Boote dürfen diese nicht mit der Hand festgehalten werden aber wenn nötig dürfen Tiere, die bereits darauf stehen, mit dem eigenen Tier das an Bord gehen soll, verschoben werden. Je mehr Tiere die Boote besteigen, desto schwieriger wird es und die Gefahr, dass Tiere von Bord rutschen, wird immer größer. Kippt ein Boot und fallen ein paar Tiere herunter, muss der Spieler, der das ausgelöst hat, diese an sich nehmen und der Nächste ist an der Reihe.

Dies gilt auch, wenn ein Mitspieler ein Boot umstößt oder mit dem Würfel dagegenstößt.

Wird die Farbe weiß gewürfelt, darf sich der Mitspieler das Boot auf dem er sein Tier ablegen will aussuchen.

Wird die Farbe orange gewürfelt, muss sich der Mitspieler ein Tier von einem seiner Gegenspieler nehmen.

Hierbei kann er sich aussuchen, von welchem seiner Mitspieler er ein Tier nimmt.

Variante für Kinder ab 3 Jahre: Die Tiere dürfen auf die Boote gelegt werden und wenn die Farbe orange gewürfelt wird, darf der Mitspieler ein Tier zurück in die Schachtel geben.

Spielende:

Wer als Erster alle seine Tiere auf den Booten verteilen konnte, hat das Spiel gewonnen.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

## Captain Pedro

A fun boat trip that encourages dexterity and fine motor skills.

Age: 4 to 99 years  
Players: 2 - 4  
Contents: 4 boats  
24 wooden animals  
1 coloured dice

Game Idea: Edith Grein-Böttcher  
Illustrations: Monika Mulzer-Adam

The little donkey Pedro is feeling rather bored. No one on the large farmyard wants to play with him because the weather is particularly hot today and all the other animals are lying around lazily under the shade of a large chestnut tree. Fortunately, he has a good idea. A boat trip would be fun and it would certainly be somewhat cooler in the water. All that has to be done now is to divide up all the animals into the boats but that is easier said than done.

Game Preparation: The four boats are set up in the middle of the table so that they are accessible for all players. Each player is given 6 different animals: cock, frog, donkey, cow, cat and pig. The dice is also put on the table.

Rules of the game: The youngest player throws the dice. If the dice shows the colour of a boat, he may put an animal of his choice lengthwise into the boat of the corresponding colour. The animals may not be put standing crosswise or lying down in the boat but they may be put standing one on top of the other if necessary to stack them more easily. The player may not hold the boat when loading it but if necessary the animals already standing may be pushed by the animal the player is putting on board. The more animals get on the boats, the more difficult it is and the risk of animals falling out of the boat increases. If a boat tilts and a few animals fall down, the player that caused it must take these animals. It is then the next player's turn.

The same applies if a player knocks over a boat or hits against it with the dice.

If the white colour is thrown, the player may put his animal in any boat he likes.

If the orange colour is thrown, the player must take an animal from one of the other players.

He can choose which player he wants to take an animal from.

Version for children of 3 years and older. The animals may be placed lying in the boats and if the orange colour is thrown, the player may put an animal back into the box.

End of the game: The winner is the first to have placed all his animals into boats.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

## Capitaine Pedro

Un tour amusant en bateau qui développe l'adresse et la dextérité.

Age : à partir de 4 ans  
Joueurs : 2 à 4  
Contenu : 4 bateaux  
24 animaux en bois  
1 dé multicolore

Idée de jeu : Edith Grein-Böttcher  
Illustration : Monika Mulzer-Adam

Le petit âne Pedro s'ennuit. Dans la grande ferme, personne ne veut jouer avec lui car aujourd'hui, il fait très chaud et tous les autres animaux préfèrent rester allongés à l'ombre d'un gros châtaignier. Heureusement, il a une bonne idée. Un tour en bateau, c'est amusant et il fait certainement moins chaud sur l'eau. Il ne reste plus qu'à répartir les animaux sur les bateaux, mais cela n'est pas si simple que ça.

Préparation du jeu : Placer les quatre bateaux au milieu de la table, de manière à ce qu'ils soient accessibles à tous les joueurs. Chaque joueur reçoit 6 animaux différents : un coq, une grenouille, un âne, une vache, un chat et un cochon. Poser également le dé sur la table.

Déroulement du jeu : Le benjamin lance le dé. Si le dé s'arrête sur la couleur d'un bateau, le joueur place un animal de son choix sur le bateau de la couleur correspondante, dans le sens de la longueur. Les animaux ne doivent pas être placés perpendiculairement au bateau ni être couchés. Mais ils peuvent être posés la tête en bas si cela permet de mieux les empiler. Il est interdit de tenir les bateaux pendant leur chargement. Mais si nécessaire, on peut déplacer les animaux qui se trouvent déjà sur le bateau pour faire de la place au nouvel animal. Plus le nombre d'animaux est grand sur un bateau, plus cela devient difficile et plus les animaux risquent de passer par-dessus bord. Si un bateau se retourne et des animaux tombent, le joueur fautif doit prendre ces animaux et le tour passe au joueur suivant.

Ceci vaut également si l'un des joueurs renverse un bateau ou le heurte avec le dé.

Si le dé indique la couleur blanche, le joueur peut choisir le bateau sur lequel il placera son animal.

Si le dé indique la couleur orange, le joueur doit prendre un animal chez l'un de ses adversaires.

Il peut décider chez qui.

Variante pour les enfants de plus de 3 ans : On place les animaux sur les bateaux et lorsque le dé indique la couleur orange, le joueur peut remettre un animal dans la boîte.

Fin du jeu :

Le premier qui a réparti tous ses animaux sur les bateaux a gagné.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

## Capitán Pedro

Un divertido viaje en barca, que estimula la destreza manual y la motricidad fina.

Edad: a partir de 4 años  
Jugadores: 2 - 4  
Contenido: 4 barcas  
24 animales de madera  
1 dado de colores

Ideado por: Edith Grein-Böttcher  
Ilustración: Monika Mulzer-Adam

El pequeño asno Pedro se aburre un montón. Nadie en la enorme granja quiere jugar con él, porque el sol está pegando muy fuerte hoy, y los demás animales prefieren tumbarse a la sombra de un gran castaño y no mover un dedo. Menos mal que a Pedro se le ocurre una buena idea. Un viaje en barca es divertido y, además, seguro que sobre el agua se está más fresquito. Ahora sólo falta repartir todos los animales en las barcas, pero esto no es tan fácil como parece.

Preparación del juego: Las cuatro barcas se colocan en el centro de la mesa, de manera que estén bien accesibles para todos los jugadores. Cada jugador coge 6 animales diferentes: gallo, rana, asno, vaca, gato y cerdo. También se coloca el dado sobre la mesa.

Instrucciones: Tira el dado el jugador de más corta edad. Si el dado marca el color de una barca, puede coger un animal a su discreción y colocarlo en sentido longitudinal sobre la barca del color correspondiente. Los animales no deberán situarse transversalmente sobre la barca, ni tampoco deberán tumbarse, pero sí que podrán ponerse boca abajo si esto facilita el apilado. Al cargar las barcas, éstas no deberán sujetarse con la mano, pero sí que podrán moverse los otros animales ya colocados juntamente con el propio animal que está subiendo a bordo. Cuantos más animales se suban a las barcas, más difícil se volverá la cosa y más aumentará el peligro de que los animales se caigan al agua.



Si una barca se vuelca y los animales se caen, el jugador que lo ha provocado deberá quedarse todas las figuras caídas, pasando el turno al siguiente jugador.

Lo mismo se aplica si un jugador tira una barca sin querer o choca con el dado contra ella.

Si el dado marca el color blanco, el jugador puede escoger el barco donde quiere colocar su animal.

Si el dado marca el color naranja, el jugador tiene que quedarse un animal de uno de sus compañeros de juego, pudiendo decidir él mismo, de cuál de ellos lo coge.

Variante para niños a partir de 3 años: Los animales pueden tumbarse en las barcas, y cuando el dado marque el color naranja, el jugador puede devolver un animal a la caja.

Fin de la partida:

Gana la partida el que primero consiga repartir todos sus animales en las barcas.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

## Kapitein Pedro

Een leuke boottocht waarmee handigheid en de fijne motoriek worden getraind.

Leeftijd: vanaf 4 jaar  
Aantal spelers: 2 - 4  
Inhoud: 4 boten  
24 houten dieren  
1 kleurendobbelsteen

Spelidee: Edith Grein-Böttcher  
Illustratie: Monika Mulzer-Adam

De kleine ezel Pedro verveelt zich nogal. Niemand op de grote boerderij wil met hem spelen, want de zon is vandaag bijzonder warm en alle andere dieren liggen veel liever lui in de schaduw onder een grote kastanjeboom. Maar gelukkig heeft hij een goed idee. Een boottochtje is altijd leuk en op het water is het beslist niet zo heet. Nu moeten alleen nog alle dieren op de boten worden verdeeld, maar dat is even gemakkelijker gezegd dan gedaan.

Vorbereiding: De vier boten worden zodanig midden op tafel geplaatst dat ze voor alle spelers goed bereikbaar zijn. Iedere speler krijgt 6 verschillende dieren: haan, kikker, ezel, koe, poes en varken. De dobbelsteen wordt ook op tafel neergelegd.

Verloop van het spel: De jongste speler mag dobbelen. Wanneer de dobbelsteen de kleur van een boot aangeeft, mag hij een dier naar keuze in lengterichting op de boot met die kleur neerzetten. De dieren mogen niet dwars op de boot staan en ook niet liggen, maar mogen wel op hun kop neergezet worden, wanneer dit voor het eenvoudigere stapelen noodzakelijk wordt. Bij het beladen van de boten mogen die niet met de hand vastgehouden worden, maar indien nodig mogen dieren die er al op staan met het eigen dier dat aan boord moet gaan, verschoven worden. Hoer meer dieren de boten instappen hoe moeilijker het wordt. En het gevaar dat de dieren van de boot af glijden, wordt steeds groter. Wanneer er een boot omkiept en er een paar dieren van af vallen moet de speler, die dat veroorzaakt heeft, de dieren pakken en de volgende speler is aan de beurt.

Dat geldt ook, wanneer een speler een boot omstoot of met de dobbelsteen een boot raakt.

Wanneer de dobbelsteen wit aangeeft mag de speler de boot uitkiezen waar hij zijn dier op wil plaatsen.

Wanneer er oranje wordt gegooid moet de speler een dier van één van zijn tegenspelers pakken.

Hierbij mag hij zelf kiezen, van wie van zijn tegenspelers hij een dier pakt.

Variant voor kinderen vanaf 3 jaar: De dieren mogen op de boten worden neergelegd en wanneer er oranje wordt gegooid, mag de speler een dier terug in de doos leggen.

Einde van het spel: Wie als eerste al zijn dieren op de boten heeft weten te verdelen, heeft gewonnen.

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D-09526 Olbernhau

# beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D- 09526 Olbernhau  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
[beleduc@t-online.de](mailto:beleduc@t-online.de)

© 2006



Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile.  
Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be  
swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant  
présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed  
bewaren.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser  
tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.