

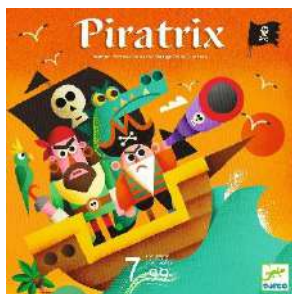
LV - Latviešu

DJ00802 Spēle - Pirātu krusts

Ieteicamais vecums: no 7 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 - 4

Komplektā ietilpst: 4 spēles pamatnes, 44 kartona žetoni, 35 kartiņas un auduma maisiņš.



Spēles princips: spēlētāju pamatnes tiek izmantotas kā dārgumu kartes. Pārvietojot pirātu žetonus, spēlētājam uz pamatnes ir jāizveido krusts, kas norādīs dārgumu atrašanās vietu. Dārgumu lādes žetons tiek novietots pamatnes centrā un spēlētājiem ir jāpārvieto savi pirātu žetoni tā, lai izveidotu vienu horizontālu un vienu vertikālu līniju ap savu dārgumu lādi.

Spēles mērķis: pirmajam tikt pie savas dārgumu lādes.

Sagatavošanās spēlei: katrs spēlētājs paņem vienu pamatni un noliek to sev priekšā.

Pēc tam spēlētājs izvēlas dārgumu lādes žetonu un novieto to uz viena no četriem pelēkajiem centra lauciņiem. Dārgumu lāde jānovieto uz tāda objekta, kāds attēlots uz lādes (*katram lādes žetonam ir divas puses, no kurām izvēlēties*).

Katrs spēlētājs arī paņem 10 pirātu žetonus, kurus sadala grupās pa 2 vai 3 un novieto pie četriem kuģiem pamatnes stūros.

Objektu kartiņas tiek ieliktas auduma maisiņā.



Spēles norise: spēle norit pulksteņa rādītāja virzienā un spēli sāk jaunākais spēlētājs. Sava gājiena laikā katrs kļūst par aktīvo spēlētāju.

Aktīvais spēlētājs izvelk vienu objekta kartiņu no maisiņa. Objekta kartiņām attēli ir abās pusēs, tāpēc spēlētājs izvēlās vienu no tiem un skaļi paziņo visiem pārējiem spēlētājiem, kuru objektu ir izvēlējis.



(Objekti, kas attēloti uz žetoniem, ir atrodamī uz visu spēlētāju pamatnēm.)

Kad objekts ir nosaukts, **visi spēlētāji** drīkst pārvietot vienu vai vairākus pirātu žetonus uz savas pamatnes uz lauciņu, kurā ir attēlots konkrētais objekts.

Žetonu pārvietošana:

- Pirātu žetonus drīkst pabīdīt tikai vienu lauciņu uz priekšu un šim lauciņam jāatrodas blakus pirātam;
- Gājienus var veikt gan taisni, gan diagonāli;
- Spēlētājs drīkst arī izvēlēties neveikt gājienus;
- Pirātu žetons nedrīkst pārlekt pāri citam pirātu žetonam;
- Uz viena objekta lauciņa drīkst novietot tikai vienu pirātu žetonu.



(Attēlā redzams piemērs, kur izvilktais objekts ir enkurs un divus pirātus var pārvietot no sākuma pozīcijām uz salas lauciņiem.)

Papildus astoņu salas objektu kartītēm, ir vēl divu veidu īpašās kartiņas:



Binoklis - aktīvais spēlētājs var brīvi izvēlēties jebkuru no 8 objektiem.



Krokodili – traucē spēlētājiem nokļūt līdz dārgumu lādēm.

Kad tiek izvilkti krokodils, tad visiem spēlētājiem, **izņemot aktīvo spēlētāju**, jāpārvieto viens no saviem pirāta žetoniem vienu zonu atpakaļ.

Žetons jāpārvieto no tās zonas, kādā krāsā ir fons aiz krokodila (pelēkā akmeņu zona, zaļā džungļu zona, dzeltenā pludmales zona).

(Blakus redzamajā piemērā spēlētājam ir jāpārvieto uz zaļās zonas esošais 1.,2. vai 3. žetons uz kādu no blakus lauciņiem dzeltenajā zonā.)



Kad visu spēlētāju gājieni ir pabeigti, izvilktā kartiņa tiek nolikta malā un nākamais spēlētājs velk jaunu kartiņu.

Piezīme: Ja maisiņā vairs nav palikusi neviena kartiņa, tad spēlē atgriez jau izspēlētās kartiņas.

Spēles beigas: Kad kāds no spēlētājiem ir veiksmīgi salicis visus savus pirātu žetonus divās līnijās (vienā horizontālā un vienā vertikālā), kas krustojās uz dārgumu lādes, spēle beidzas un šis spēlētājs ir uzvarējis.



Uzvaras piemērs.

Spēles autors: Romaric Galonnier.

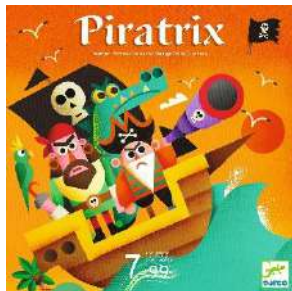
LT - Lietuvių

DJ00802 Žaidimas - Piratrix

Amžius: nuo 7 metų

Žaidėjų skaičius: 2 - 4

Žaidimo sudėtis: 4 lentelės, 44 žetonai, 1 krepšys ir 35 kortelės.



Žaidimo esmė: Žaidėjų lentos yra kaip lobių žemėlapiai ir jie gali naudoti piratų žetonus, kad būtų galima padaryti kryželį ir pažymėti, kur yra lobis. „Lobių skrynios“ žetonas padedamas lentos centre, o žaidėjai turi perkelti savo piratų žetonus po 1, kad aplink savo lobių skrynį sudarytų horizontalią ir vertikalią liniją.

Žaidimo tikslas: Būk pirmasis žaidėjas, radęs savo lobį.

Pasiruošimas: Kiekvienas žaidėjas:

- Paima vieną lentą ir pastato ją priešais save.
- Išsirenka „lobių skrynios“ žetoną ir padeda jį ant vieno iš 4 pilkų langelių savo lentoje pagal žetone nurodytą orientyrą.
- Paima 10 „piratų“ žetonų rinkinį, kurį jie padalina laivams 4 lentos kampuose grupėmis po 2 arba 3.
- Į maišelį dedamos „orientyro“ plytelės.

Žaidimo eiga: Jauniausias žaidėjas žaidžia pirmas ir tampa „aktyviuoju“, o po jo seka kiti žaidėjai pagal laikrodžio rodyklę.

Savo ruožtu aktyvus žaidėjas iš krepšio ištraukia „orientyro“ kortelę. Jie pasirenka žaisti priekinėje arba užpakalinėje kortelės pusėje ir garsiai paskelbia pasirinktą orientyrą kitiems žaidėjams.

Plytelės žymi kiekvieną iš 8 orientyrų, esančių žaidėjų lentose:



Kai aktyvus žaidėjas paskelbia orientyrą, **visi žaidėjai** gali perkelti vieną ar kelis savo „piratų“ žetonus į tą orientyrą vaizduojantį kvadratą.

Piratų žetonų perkėlimas:

- Judėti galima tik po vieną kvadratą: tikslinis orientyras turi būti šalia „pirato“ žetono.
- Judesiai gali būti atliekami tiesiomis linijomis arba įstrižai.
- Žaidėjas gali nuspręsti nedaryti jokių ėjimų.
- „Pirato“ žetonas negali peršokti kito „pirato“ žetono.
- Ant bet kurių „orientyrinių“ kvadratų gali būti dedamas ne daugiau kaip vienas piratų žetonas.



(Pavyzdyje paveikslėlyje – nupieštas orientyras yra „inkaras“, du piratų žetonus galima perkelti iš pradinių pozicijų į salą.)

Be 8 žymių kortelių, yra ir įvairių specialių kortelių:



Žiūronai - aktyvus žaidėjas gali rinktis iš bet kurio iš 8 orientyrų.



Krokodilai - sulėtina piratų progresą.

Kai pranešama apie krokodilą, **visi žaidėjai, išskyrus žaidėją, kuris ištraukė kortelę iš maišo, turi perkelti vieną iš savo "piratų" žetonų** iš zonos, atitinkančios krokodilo kortelės spalvą (pilka uolų zona, žaliųjų džiunglių zona arba geltona paplūdimio zona) atgal į aikštę aplinkinėje zonoje: iš pilkos į žalią zoną, iš žalios į geltoną zoną ir iš geltonos zonos atgal į valtį.



(Pavyzdiniame paveikslėlyje – žaidėjas turi perkelti 1, 2 arba 3 žetoną atgal į vietą geltonoje zonoje.)

Atlikus visus ėjimus, kortelė išmetama ir žaidimas perduodamas kitam žaidėjui, kuris paeiliui traukia kortelę iš maišo.

Atlikus visus ėjimus, kortelė išmetama ir žaidimas perduodamas kitam žaidėjui, kuris paeiliui traukia kortelę iš maišo.

Posūkis po eilės žaidėjai atlieka judesius, kad aplink savo lentą išdėliotų savo „piratų“ žetonus.

Pastaba: kai maišelyje nebėra kortelių, visos išmestos kortelės grąžinamos atgal.

Žaidimo pabaiga: Kai tik žaidėjas sėkmingai sudėlioja savo "piratų" žetonus į 2 eilutes, kurios kertasi ties "lobių skrynios" žetonu, tas žaidėjas laimi žaidimą.

Laimėjimo pavyzdys:



Žaidimas sukurtas: Romaric Galonnier.

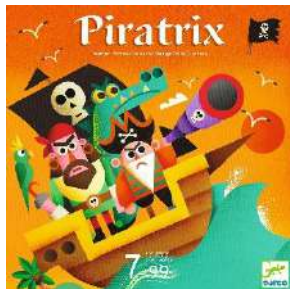
EE – Eesti*

DJ00802 Mäng - Piratrix

Vanus alates: 7–99 aastat

Mängijate arv: 2 kuni 4 mängijat

Komplekti kuuluvad: 4 mängulauda, 44 papist žetooni, 35 kaarti ja riidest kott.



Kes on esimene piraat, kes leiab tee oma varjatud aardeni saare südames? Liiguta oma piraadimärke ükshaaval, et moodustada rist, mis tähistab aarde asukohta. Lihtne ja strateegiline ruumiline liikumismäng.

Mängu põhimõte: Mängijate mängulauad on nagu aardekaardid ning piraadimärgid võimaldavad neil moodustada risti aarde asukoha tähistamiseks. „Kirstu“ märk asetatakse mängulaua keskele ja mängijad peavad liigutama oma piraadimärke ükshaaval, et moodustada horisontaalne ja vertikaalne joon ümber kirstu.

Mängu eesmärk: Olla esimene, kes leiab oma aarde.

Mängu ettevalmistus:

Iga mängija:

- Võtab mängulaua ja asetab selle enda ette

- Valib „kirstu“ märgi ja asetab selle ühele neljast hallist ruudust oma mängulaual vastavalt märgil olevale asukoha tähisele

- Võtab 10 **piraadimärgi** komplekti ning jagab need 2 või 3 kaupa laua nelja nurka asetsevatele paatidele

- Asukohaplaadid asetatakse kotti.



Mängukäik:

Noorim mängija alustab ja on „aktiivne“ mängija, seejärel mäng jätkub päripäeva. Igal käigul tõmbab aktiivne mängija kotist ühe asukohaplaadi, valib selle esikülje või tagakülje ning teatab kõigile valitud asukoha valjuhäälselt.



Kõik mängijad võivad nüüd liigutada oma piraadimärgi või mitu märki vastavale asukohale oma mängulaual.

Liikumisreeglid:

- Liikumine toimub ainult ühe ruudu võrra.
- Liikumine võib olla sirgjooneline või diagonaalne.
- Mängija võib otsustada mitte liigutada
- Piraadimärk ei tohi hüpata üle teise märgi
- Iga asukoharuut võib sisaldada vaid ühte piraadimärki.

Liisaks 8 tavalisele asukohale on 4 eriplaati:



Aktiivne mängija saab valida ükskõik millise kaheksast maamärgist.



Mängul on ka krokodillid, kes aeglustavad piraatide liikumist.

Kui tõmmatakse krokodilliplaat, peavad kõik mängijad peale selle, kes kaardi tõmbas, viima ühe piraadimärgi, mis asub vastaval tsoonil (hall kalju, roheline džungel või kollane rand), tagasi eelmisesse tsooni: hallilt rohelisele, roheliselt kollasele, kollaselt paati.

Selles näites peab mängija liigutama oma nuppu 1, 2 või 3 sammu tagasi kollasesse tsooni.

Kui kõik liigutused on tehtud, eemaldatakse plaat mängust ja järgmine mängija tõmbab uue.



Märkus: Kui kotis pole rohkem plaate, segatakse eemaldatud plaadid ja pannakse tagasi kotti.

Mängijad paigutavad järk-järgult oma piraadimärgid mängulauale.

Mängu lõpp: Kui mängija asetab oma piraadimärgid nii, et need moodustavad kaks ristuvat joont „kirstu“ märgi ümber, võidab ta mängu.

Laimäjimo pavyzdys:



Mängu autor: Romaric Galonnier.

Who will be the first pirate to find their way to the treasure hidden in the middle of the island? Move your shipmates, one by one, to recreate the cross that will show you where it is hidden. An easy and strategic game of movement in space.

How the game works: The players' boards are like treasure maps and they can use the pirate tokens to make a cross to mark out where the treasure is. A **"treasure chest"** token is placed in the centre of the board and the players have to move their pirate tokens, 1 by 1, to make a horizontal line and a vertical line around their treasure chest.

Aim of the game: Be the first player to find their treasure.

Game set-up:

Each player:

- Takes one board and positions it in front of them.
- Chooses a **"treasure chest"** token and places it on one of the 4 grey squares on their board, according to the landmark indicated on the token.
- Takes a set of 10 **"pirate"** tokens, which they divide among the ships in the 4 corners of their board in groups of 2 or 3.

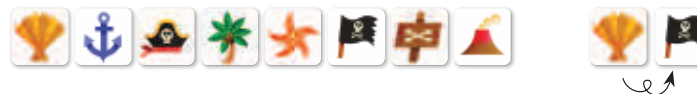
The **"landmark"** tiles are placed in the bag.



How to play: The youngest player plays first and becomes the **"active"** player, followed by the other players in clockwise order.

On their turn, the active player draws a **"landmark"** tile from the bag. They choose to play either the front or reverse side of the tile and announce the landmark chosen out loud to the other players.

The tiles represent each of the 8 landmarks featured on the players' boards:



When the landmark is announced by the active player, all of the players can move one or more of their **"pirate"** tokens onto a square representing that landmark.

Moves :

- Moves can only be made one square at a time: the target landmark must be next to the **"pirate"** token.
- Moves can be made in straight lines or diagonally.
- A player may decide not to make any moves.
- A **"pirate"** token cannot jump over another **"pirate"** token.
- No more than one pirate token may be placed on any **"landmark"** squares.



Special tiles:

In addition to the 8 landmarks featured on the boards, there are 4 special tiles:



The active player can choose from any of the 8 landmarks.



There are also crocodiles on the islands, which slow down the pirates' progress.

When a crocodile is announced, all of the players, apart from the player that drew the tile from the bag, have to move one of their **"pirate"** tokens from the zone that matches the colour of the crocodile tile (the grey rock zone, the green jungle zone or the yellow beach zone) back to a square in the surrounding zone: from the grey to the green zone, from the green to the yellow zone, and from the yellow zone back to a boat.

In this example, the player has to move their token 1, 2 or 3 back to a square in the yellow zone.



When all moves have been made, the tile is discarded and play passes to the next player, who draws a tile from the bag in turn.

Please note: When there are no more tiles in the bag, all of the discarded tiles are put back in.

Turn after turn, the players make moves to arrange their "pirate" tokens around their board.

End of the game:

As soon as a player has successfully arranged their **"pirate"** tokens in 2 lines that cross paths at their **"treasure chest"** token, that player wins the game.



A game by Romaric Galonnier.



Кто из пиратов первым найдет дорогу к сокровищу, спрятанному в центре острова? Расставьте своих пиратов, перемещая их по очереди так, чтобы получился крест, указывающий на место, где хранится заветный сундук. Легкая стратегическая игра-ходилка.

Принцип игры: Поля игроков — это карты сокровищ. При помощи фишек-пиратов игроки должны выложить крест, указывающий на место, где скрыто сокровище. **Фишка-сундук** выкладывается в центр поля, а игрокам предстоит перемещать пиратов одного за другим, чтобы выстроить одну горизонтальную и одну вертикальную линии вокруг сундука.

Цель игры: первым найти сокровище.

Подготовка к игре:

Каждый игрок:

- Берет игровое поле и кладет его перед собой.
- Выбирает **фишку-сундук** и помещает ее на одну из 4 серых клеток поля согласно обозначению места на соответствующей фишке.
- Берет набор из 10 **фишек-пиратов** и расставляет их по 2 или по 3 у каждого угла своего игрового поля.

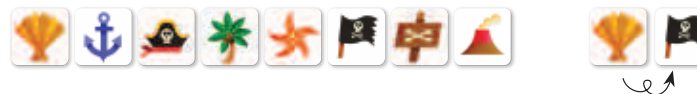
Карточки с обозначениями **мест** помещаются в мешочек.



Ход игры: Начинает самый младший игрок, который становится "**активным**" игроком, затем ход переходит по часовой стрелке.

Во время каждого хода активный игрок достает карточку с указанием **места** из мешочка, выбирает картинку с одной из сторон и называет вслух выбранное место.

На карточках изображены 8 мест, представленные на полях игроков:



Когда активный игрок называет место, все остальные игроки могут переместить одну или несколько **фишек-пиратов** на клетку с изображением этого места.

Перемещения:

- Перемещать фишки можно только на одну клетку: место должно находиться рядом с **пиратом**
- Возможны перемещения по прямой или по диагонали
- Игрок может отказаться от перемещения
- Пират не может перепрыгивать через другого **пирата**
- Нельзя помещать больше одного пирата на клетку с **местом**



Специальные карточки:

Помимо 8 мест, изображенных на поле, в игре есть 4 специальные карточки:



Активный игрок сам выбирает одно из 8 мест.



На острове также водятся крокодилы, которые мешают пиратам добраться до сокровища.

Если выпадает карточка с крокоилом, все игроки, кроме активного, должны переместить одного **пирата**, находящегося в той же зоне, что и крокодил (серые скалы, зеленые джунгли или желтый пляж), в предыдущую зону: из серой в зеленую, из зеленой в желтую, из желтой на корабль.

На этом примере: игрок должен переместить фишку-пирата 1, 2 или 3 в желтую зону.



После всех перемещений карточка откладывается в сторону, и очередь переходит к следующему игроку, который вытягивает свою карточку из мешочка.

NB: Если в мешочке больше не осталось карточек, все выбывшие из игры карточки кладутся назад.

Ход за ходом игроки расставляют **пиратов** на поле в определенном порядке.

Конец игры:

Выигрывает тот, кто первым расставит пиратов в 2 линии, пересекающиеся на уровне фишки "сундук с сокровищами".



Автор игры: Ромарик Галоннье.