

LV – Latviešu DJ00830 Spēle – Pirātu kauliņi

Ieteicamais vecums: no 7 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 līdz 6

Komplektā ietilpst: 5 metamie kauliņi, 50 uzdevumu kartiņas, 6 “pirātu” kārtis un 6 “kuģu” kārtis.

Spēles mērķis: Nav nekā labāka par kauliņu mešanas spēli, lai sadalītu dārgumus starp pirātiem! Lai uzvarētu, sakrāj 20 zelta monētas — izpildot uzdevumus vai liekot likmes uz citu spēlētāju panākumiem vai neveiksmēm!

Sagatavošanās spēlei:

Metamie kauliņi tiek novietoti galda vidū.

50 uzdevumu kartiņas tiek sajauktas un novietotas galda vidū ar uzdevuma pusi uz augšu.

Katrs spēlētājs izvēlas pirātu un viņa kuģi (“pirāta” kārti un tai atbilstošo “kuģa” kārti). Spēlētāji novieto kārtis sev priekšā ar pirāta kārtis “veselo” pusi uz augšu (nesaplēsta dārgumu karte).



Lai spēle būtu vēl aizraujošāka, kāpēc gan pašiem nepārgērbties par pirātiem? Cepures, acu pārsēji un citi aksesuāri piešķirs vēl vairāk jautrības!

Spēles norise: Spēlētāji spēlē pēc kārtas. Tas spēlētājs, kurš vizuāli visvairāk pasaka “Ahoj!”, kļūst par kapteini pirmajā kārtā. Pārējie spēlētāji ir apkalpe.

Kā notiek spēles gājiens:

1. Kapteinis paņem metamos kauliņus: lai sākas piedzīvojums!

Spēlētājs, kurš izvēlēts par kapteini, paņem tik metamos kauliņus, cik norādīts uz uzdevumu kartiņas, kas atrodas kaudzītes augšpusē.

2. Kuģa apkalpe, vai liksiet likmi uz sava kapteiņa uzvaru?

Apkalpe izmanto savas kuģu kārtis, lai vienlaicīgi uzliktu likmi uz to, vai kapteinis uzvarēs vai zaudēs.

- Kuģis ar pilnām burām uz augšu > jūs ticat, ka kapteinis uzvarēs.
- Grimstoša kuģa attēls uz augšu > jūs liekat likmi, ka kapteinis zaudēs.



3. Kapteinis pieņem izaicinājumu: uz klāja valda spriedze!

Kapteinim jāizpilda uzdevums 3 mēģinājumos. Pirmajā reizē jāmet visi kauliņi. Nākamajos mēģinājumos var izvēlēties, kurus kauliņus mest vēlreiz.

Ieteikums: skaļi skaitīt metienus, lai atcerētos, cik vēl palikuši!

4. Uzvari vai paliec tukšām rokām!

- **Ja kapteinis uzvar izaicinājumā,** viņš iegūst 2 kartiņas. Viņš paņem pirmās 2 kartiņas no uzdevumu kartiņu kaudzītes un novieto tās sev priekšā ar zelta monētas pusi uz augšu.
- **Ja kapteinis zaudē izaicinājumā,** viņš neko nesaņem.
- Katrs apkalpes loceklis, kurš pareizi uzminēja, vai kapteinis uzvarēs vai zaudēs, iegūst 1 kartiņu no kaudzītes un novieto to sev priekšā ar zelta monētas pusi uz augšu.
- Ja kapteinis neizpilda izaicinājumu un nevienam no apkalpes nav pareiza likme, uzdevumu kartiņa tiek izņemta no spēles.

Spēle turpinās ar nākamo spēlētāju, kurš atrodas pa kreisi no kapteiņa — neatkarīgi no tā, kurš uzvarēja vai zaudēja raundā!



Dārgumu karte: galvenais džokers!

Tu vari izmantot “dārgumu kartes” kārti tikai vienu reizi spēles laikā. Apgriez savu pirātu karti, lai atklātu “saplēstās dārgumu kartes” pusi. Tas tev dod iespēju izmest metamos kauliņus vēl vienu reizi.

Uzdevumu kartiņas:

Kvadrātiņi uz uzdevuma kartiņas parāda, cik metamo kauliņu kapteinim jāizmanto un kāda kombinācija jāuzmet.

Lai uzvarētu izaicinājumā, spēlētājam jāuzmet uz kartiņas attēlotā kombinācija. Tā var nozīmēt gan konkrētas vērtības, gan noteiktas kombinācijas:



Neaizmirsti: pirms met metamos kauliņus, noliec malā tik kauliņu, cik sarkano krustiņu ir uz uzdevuma kartiņas. Šos kauliņus nedrīkst izmantot uzdevuma paveikšanai.



Papagaiļa kauliņš: kauliņa puse ar papagaiļu ir džokers, ko var izmantot jebkura lauciņa vietā.



Laučiņi ar noteiktām vērtībām: kauliņiem jāuzrāda norādītās vērtības.



Laučiņi ar papagaiļu: uz katra šāda lauciņa jāuzmet papagailis.



Vienādas krāsas lauciņi: kauliņiem jābūt ar vienādu vērtību.

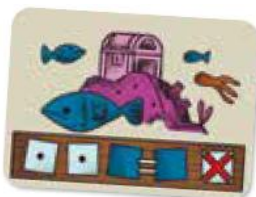


Dažādu krāsu lauciņi: kauliņiem jābūt ar atšķirīgām vērtībām.



Laučiņi ar jautājuma zīmi: kauliņiem var būt jebkāda vērtība (vienāda vai atšķirīga).

Spēles piemērs: Šajā piemērā ir iespējami vairāki kauliņu kombināciju varianti, lai izpildītu uzdevumu. Spēlētājam jāizmanto tikai 4 kauliņi. Lai uzvarētu izaicinājumā, spēlētājam jāuzmet 2 kauliņi ar vērtību 1 un vēl 2 kauliņi ar vienādām vērtībām. Krāsainajiem lauciņiem atbilstošā vērtība var būt 1 vai cita vērtība.



Šim uzdevumam atbilstošas ir visas šīs kombinācijas:

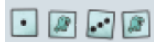
Pirmais variants:



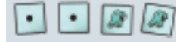
Trešais variants:



Otrais variants:



Ceturtais variants:



Spēles beigas: spēle beidzas, kad kādam spēlētājam ir sakrātas 20 vai vairāk zelta monētas uz viņa iegūtajām uzdevumu kartiņām.

Pārgalvīgākais pirāts ar visvairāk zelta monētām ir uzvarētājs. Ja ir neizšķirts, visi attiecīgie pirāti svin kopīgu uzvaru!

Spēles autori: Romaric Galonnier un Alexis Allard.

LT – Lietuvių*

DJ00830 Žaidimas - Piratų kauliukai

Amžius: nuo 7 metų

Žaidėjų skaičius: 2 - 6

Žaidimo sudėtis: 5 kauliukai, 50 iššūkių kortelių, 6 „piratų“ kortelės ir 6 „laivų“ kortelės.

Žaidimo tikslas: Nėra nieko geriau už kauliukų žaidimą, kad pasidalytum lobį tarp piratų! Laimi tas, kuris surenka 20 aukso monetų - vykdydamas iššūkius arba statydamas už kitų žaidėjų sėkmę ar nesėkmę.

Žaidimo paruošimas:

Kauliukai padedami stalo viduryje.

50 iššūkių kortelės yra išmaišomos ir padedamos stalo viduryje, iššūkio puse į viršų.

Kiekvienas žaidėjas pasirenka piratą ir jo laivą. Kortelės padedamos prieš žaidėją su pirato kortele „nesuplėšyto lobio žemėlapis“ puse į viršų.



Kad patirtumėte dar daugiau įspūdžių, kodėl gi nepasirengus kaip piratai? Skrybėlės, akių raiščiai ar kiti aksesuarai suteiks dar daugiau linksmybių!

Kaip žaisti: Žaidėjai žaidžia paeiliui. Žaidėjas, kuris geriausiai pasakys „Ahoy“, tampa kapitonu pirmame raunde. Kiti žaidėjai yra įgula.

Kaip vyksta vienas žaidimo raundas:

1. Kapitonas paima kauliukus: nuotykis prasideda!

Pasirinktas kapitonas paima tiek kauliukų, kiek nurodyta viršutinėje iššūkio kortelėje.

2. Piratai, ar statysite už savo kapitoną?



Įgulos nariai vienu metu statymą padaro naudodami savo laivo korteles:

- Laivas su iškeltomis burėmis viršuje > manote, kad kapitonui pavyks.
- Skęstantis laivas viršuje > statote, kad kapitonas pralaimės.



3. Kapitonas priima iššūkį: įtampa laive!

Kapitonas turi įvykdyti užduotį per daugiausiai 3 metimus. Pirmą kartą metami visi kauliukai. Kitais kartais galima pasirinkti, kuriuos mesti.

Patarimas: garsiai skaičiuokite metimus, kad nepamirštumėte, kiek dar liko!

4. Laimėk arba lik be nieko!

- Jei kapitonui pavyksta įvykdyti iššūkį, jis gauna 2 korteles. Jis paima pirmas 2 iššūkių korteles iš kaladės ir padeda prieš save aukso monetos puse į viršų.
- Jei kapitonas pralaimi, jis nieko negauna.
- Kiekvienas įgulos narys, kuris teisingai atspėjo, ar kapitonas laimės ar pralaimės, gauna 1 kortelę iš kaladės ir padeda ją prieš save aukso monetos puse į viršų.
- Jeigu kapitonui nepavyksta ir nė vienas įgulos narys nelaimi statymo, iššūkio karta pašalinama iš žaidimo.

Žaidimas pereina žaidėjui, esančiam kapitonui iš kairės — nesvarbu, kas laimėjo ar pralaimėjo rundą!



Lobio žemėlapis: tikrasis Džokeris!

„Lobio žemėlapis“ kortelę gali panaudoti tik vieną kartą per žaidimą. Apversk prieš save esančią pirato kortelę ir atskleisk „suplyšusio lobio žemėlapis“ pusę. Tai suteiks tau vieną papildomą kauliuko metimą.

Iššūkių kortelės:

Kvadratai ant iššūkio kortelės nurodo, kiek kauliukų kapitonas turi naudoti ir kokį derinį reikia išridenti.

Norėdamas laimėti iššūkį, žaidėjas turi išridenti parodytą derinį. Tai gali būti tiek konkretūs skaičiai, tiek tam tikros kombinacijos:



Nepamiršk: prieš mesdamas kauliukus, atidėk tiek kauliukų, kiek raudonų kryžiuokų yra iššūkio kortelėje. Šie kauliukai negali būti naudojami iššūkiui.



Papūgos kauliukas: kauliuko pusė su papūga yra džokeris, kurį galima naudoti bet kuriame langelyje.



Langai su konkrečiomis reikšmėmis: kauliukai turi parodyti nurodytas reikšmes.



Langai su papūga: kiekvienam tokiam langeliui reikia išmesti papūgą.



Vienodos spalvos langeliai: visi kauliukai turi rodyti tą pačią reikšmę.

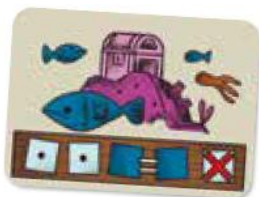


Skirtingų spalvų langeliai: kauliukai turi rodyti skirtingas reikšmes.



Langeliai su klaustuku: gali būti bet kokia reikšmė (vienoda arba skirtinga).

Pavyzdys žaidime: Šiame pavyzdyje yra keletas galimų kauliukų kombinacijų, norint laimėti iššūkį. Žaidėjas turi naudoti tik 4 kauliukus. Kad laimėtų iššūkį, jis turi išridenti 2 kauliukus su reikšme 1 ir dar 2 kauliukus su vienodomis reikšmėmis. Spalvoti kvadratai gali reikšti 1 arba kitą reikšmę.



Šios kombinacijos yra galimos šiai užduoties kortelei:

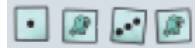
1 variantas:



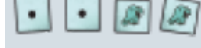
3 variantas:



2 variantas:



4 variantas:



Žaidimo pabaiga: Žaidimas baigiasi, kai kuris nors žaidėjas turi 20 ar daugiau auksinių monetų ant savo kortelių.

Laimi piratas, surinkęs daugiausiai auksinių monetų. Jei yra lygiosios, visi atitinkami piratai laimi kartu.

Žaidimo autoriai: Romaric Galonnier ir Alexis Allard.

EE – Eesti

DJ00830 Täringumäng - Piraadid

Vanus alates: 7–99-aastastele

Mängijate arv: 2 - 6

Mängu komplekt sisaldab: 5 täringut, 50 väljakutsekaarti, 6 “piraadi” kaarti ja 6 “laeva” kaarti.

Mängu eesmärk: Pole midagi paremat, kui täringumäng aarde jagamiseks piraatide vahel! Võidab mängija, kes kogub 20 kuldmünti, täites ülesandeid või panustades teiste mängijate õnnestumisele või ebaõnnestumisele.

Mängu ettevalmistus:

Täringud asetatakse laua keskele.

50 väljakutsekaarti segatakse ja asetatakse laua keskele, väljakutse pool ülespoole.

Iga mängija valib piraadi ja tema laeva. Kaardid asetatakse mängija ette, nii et piraadi kaart on „terve“ poolega üles (katkine aardekaart ei ole nähtav).



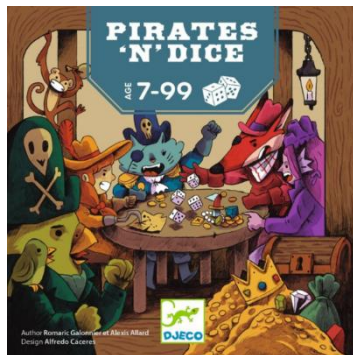
Et elamus oleks veelgi kaasahaaravam, miks mitte riietuda piraatidena? Mütsid, silmaklapid ja muud aksessuaarid lisavad lõbu!

Mängu käik: Mängijad mängivad kordamööda. Mängija, kes ütleb kõige paremini “Ahoy”, saab esimeses voorus kapteniks. Teised mängijad on meeskond.

Kuidas mänguring käib:

1. Kapten võtab täringud: seiklus võib alata!

Mängija, kes on kapten, võtab nii palju täringuid, kui on märgitud väljakutsekaardi peal ning kuni 3 viskega tuleb veeretada kõik kaardil märgitud sümbolid!



2. Piraadimeeskond, kas te panustate oma kapteni võidule?

Meeskonnaliikmed kasutavad oma laevakaarte, et samal ajal panustada kapteni õnnestumisele või ebaõnnestumisele.

- Täispurjes laev ülespoole > usud, et kapten saab hakkama.
- Uppuv laev ülespoole > panustad, et kapten ebaõnnestub.



3. Kapten asub väljakutset täitma: pardal on pinge õhus!

Kaptenil on kuni 3 viset, et väljakutse täita. Esimesel viskel tuleb kõik täringud korraga visata. Järgmistel visetel saab kapten valida, millised täringud paigale jätta (näiteks need, mis sobivad väljakutsekaardil kujutatud täringutega) ja milliseid uuesti visata.

Vihje: loe viskeid valjult, et meeles pidada, mitu veel jäänud!!

4. Võida või jää tühjade kätega!

- Kui kapten võidab väljakutse, saab ta 2 kaarti. Ta võtab kaks pealmist väljakutsekaarti ja asetab need enda ette, kuldmündi poolega üles.
- **Kui kapten kaotab**, ei saa ta midagi.
- Iga meeskonnaliige, kes õigesti ennustas kapteni võidu või kaotuse, saab ühe kaardi väljakutsekaardipakist ja asetab selle enda ette, kuldmündi poolega üles.
- Kui kapten ebaõnnestub ja keegi meeskonnast ei võida oma panust, eemaldatakse väljakutsekaart mängust.

Mäng läheb edasi vasakpoolsele mängijale kaptenist — olenemata sellest, kes raundi võitis või kaotas!



Aarete kaart – tõeline jokker!

Sa saad “aarete kaarti” kasutada ainult üks kord mängu jooksul. Pööra enda ees olev piraadikaart ümber, et näha “rebitud aardekaardi” poolt. See annab sulle ühe lisaviske täringutega.

Väljakutsekaardid:

Väljakutsekaardi ruudud näitavad, mitu täringut kapten peab kasutama ning milline tulemus tuleb veeretada.

Väljakutse võitmiseks peab mängija veeretama kaardil näidatud kombinatsiooni. See võib tähendada nii konkreetseid väärtusi kui ka kindlaid kombinatsioone:



Ära unusta: enne täringute veeretamist pane kõrvale sama arv täringuid, kui palju on punaseid riste väljakutsekaardil. Neid täringuid ei tohi väljakutseks kasutada.



Papagoi täring: täringu külg papagoiga on jokker, mida võib kasutada ükskõik millisel ruudul.



Ruudud kindlate väärtustega: täringutel peavad olema näidatud väärtused.



Ruudud papagoiga: iga sellise ruudu jaoks tuleb veeretada papagoi.



Sama värvi ruudud: kõikidel täringutel peab olema sama väärtus.

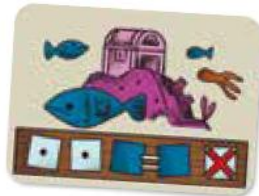


Erinevat värvi ruudud: täringutel peavad olema erinevad väärtused.



Ruudud küsimärgiga: võib olla ükskõik milline väärtus (kas sama või erinev).

Näide mängust: Selles näites on mitu võimalikku täringukombinatsiooni, millega väljakutse võita. Mängija peab kasutama ainult 4 täringut. Et võita väljakutse, peab ta viskama 2 täringut väärtusega 1 ja veel 2 täringut, millel on sama väärtus. Värviliste ruutude väärtus võib olla 1 või mõni muu number.



Kõik järgmised kombinatsioonid sobivad selle väljakutsekaardi jaoks:

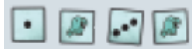
1. valik:



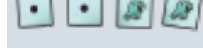
3. valik:



2. valik:



4. valik:



Mängu lõpp: Mäng lõpeb, kui mängijal on oma kaartidel 20 või rohkem kuldmünti. Võidab see piraat, kellel on kõige rohkem kuldmünti. Kui on viik, on kõik vastavad piraadid võitjad.

Mängu autorid: Romaric Galonnier ja Alexis Allard.



Exemple de mise en situation

Dans l'exemple ci-contre, plusieurs combinaisons de dés permettent de réussir le défi. Le joueur doit jouer avec seulement 4 dés. Pour réussir son défi, il doit impérativement obtenir 2 dés de valeur 1 ainsi que 2 autres dés de valeurs identiques. La valeur des carrés colorés peut être 1 ou un autre chiffre.



>>> L'obtention de l'une des combinaisons suivantes permet de valider cette carte défi :

Option 1   Option 2    

Option 3     Option 4    

FIN DE PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur possède 20 pièces d'or ou plus sur ses cartes.

Le pirate ayant le plus de pièces d'or est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les pirates concernés se partagent la victoire.

Un jeu de Romaric Galonnier & Alexis Allard

Aim of the game: Nothing beats a game of dice to divvy up treasure between pirates! Win by collecting 20 gold coins, either by completing challenges or by betting on the success or failure of other players.

GAME SET-UP:

The dice are placed in the centre of the table.

The 50 challenge cards are shuffled and placed in the centre of the table, challenge side up.

Each player chooses a pirate and their boat. They place the cards in front of themselves, with the pirate card 'whole' side up (unripped treasure map).



HOW TO PLAY:

Players take turns to play.



For an even more immersive experience, why not dress up as pirates? Hats, eye-patches or other accessories will add to the fun!

The player who does the best "Ahoy" gets to be the **captain** for the 1st round. The other players are **the crew**.

How to play a round:

1. The captain takes the dice: let the adventure begin!

The player chosen as captain takes the number of dice indicated on the challenge card at the top of the draw pile.

2. Pirate crew, will you bet on your captain winning?

The crew use their boat cards to make a bet, at the same time, on the success or failure of the captain.

- Boat sailing at full sail side up > you are confident the captain will be successful.
- Sinking boat side up > you bet that the captain will fail.



3. The captain rises to the challenge: suspense on board!

The captain has to win within 3 rolls maximum. All the dice have to be rolled on the first try. For the next tries, you can choose which dice to roll.



It's a good idea to count the number of rolls out loud as you go along to help you remember how many are left!

4. Win or leave empty-handed!

- > If the captain wins the challenge, they can collect 2 cards. They take the first 2 cards at the top of the challenge card pile and place them in front of themselves, gold coin side up.
- > If the captain loses the challenge, they don't win anything.
- > Each crew member who correctly guessed if the captain would win or lose wins their bet. They collect 1 card from the challenge card pile and place it in front of themselves, gold coin side up.

If the captain fails the challenge and no crew members win their bet, the challenge card is discarded.

>>> Play then passes to the player on the captain's left, regardless of who won or lost the round!



The treasure map: the ultimate Joker!

You can use the 'treasure map card' just once during the game. Turn over the pirate card in front of you to reveal the 'ripped treasure map' side. This gives you an extra roll of the dice.

Challenge cards

The squares on the challenge card show how many dice the captain must use, as well as what they need to roll.

To win a challenge, the player needs to roll the combination shown. This could mean both specific values or combinations:



Don't forget, before rolling the dice: place aside the same amount of dice as red crosses on the challenge card. These dice can't be used for the challenge.



Parrot die: the parrot face on a die is a joker that can be used for any square.



Squares with specific values: the dice must contain the values shown.



Squares with a parrot: you need to roll a parrot for each of these squares.



Squares with the same colour: the dice must contain the same value.



Different coloured squares: the dice must contain different values.



Squares with a question mark: the dice can contain any value (the same or different to the others).

Example in the game

In this example, several dice combinations are possible to win the challenge. The player must use only 4 dice. To win the challenge, they have to roll 2 dice with a value of 1 and 2 other dice with identical values. The value of the coloured squares can be 1 or another number.



>>> **Any of the following combinations are possible for this challenge card:**

Option 1



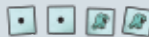
Option 2



Option 3



Option 4



END OF THE GAME

The Game ends when a player has 20 or more gold coins on their cards.

The pirate with the most gold coins is the winner. If there is a draw, the pirates concerned are all winners.

A game by Romaric Galonnier & Alexis Allard



Eksempel på en situation

I dette eksempel kan flere forskellige terningkombinationer løse udfordringen. Spilleren skal kun spille med 4 terninger. For at løse udfordringen skal spilleren have 2 terninger med værdien 1 samt 2 andre terninger med ens værdi. Værdien af de farvede felter kan være 1 eller et andet tal.



>>> Hvis spilleren opnår én af følgende kombinationer, er udfordringen fuldført:

Mulighed 1     Mulighed 2    

Mulighed 3     Mulighed 4    

SPILLETS SLUTNING

Spillet slutter, så snart en spiller har mindst 20 guldmønter på sine kort. Piraten med flest guldmønter vinder spillet. Ved uafgjort deles de involverede pirater om sejren.

Et spil af Romaric Galonnier & Alexis Allard

Цель игры: Как поделить сокровища между пиратами? Самый верный способ – игра в кости! Соберите 20 золотых монет, выполняя задания или делая ставки на успех или поражение других игроков, – и победа будет ваша!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Положите кубики в центр стола.

Перетасуйте 50 карт с заданиями и положите в центр стола лицевой стороной вверх.

Каждый игрок выбирает карту с пиратом и соответствующим кораблем. Эти карты он кладет перед собой. Карта с пиратом должна лежать вверх «целой» стороной (неразорванная карта сокровищ).



ХОД ИГРЫ:

Игроки ходят по очереди.



Для еще большего погружения в игру нарядитесь пиратами: приветствуются шляпы, повязки на глаз или любой другой тематический аксессуар!

Игрок, который лучше всех крикнет «Ой-хо-хо», станет **капитаном** на 1 раунд. Остальные игроки будут **матросами**.

Как проходит один раунд:

1. Капитан бросает кубики-кости: приключения начинаются!

Игрок, назначенный капитаном, берет количество кубиков, указанное на карте с заданием, лежащей сверху стопки.

2. Матросы, ставите ли вы на победу своего капитана?

Матросы должны одновременно сделать ставки на успех или поражение своего капитана, используя карту с кораблем.

- Корабль под парусами > вы ставите на успех своего капитана.
- Судно тонет > вы ставите на поражение своего капитана.



3. Капитан принимает вызов: на борту затаили дыхание!

Капитан может бросить кубики максимум 3 раза, чтобы собрать нужную комбинацию. Во время первого броска необходимо бросить все кубики. Во время последующих попыток вы можете бросать только отдельные кубики на ваш выбор.



Вы можете считать вслух количество бросков, чтобы не запутаться.

4. Победите или возвращайтесь домой с пустыми руками!

- > Если капитан успешно справился с заданием, он получает 2 карты. Он берет первые 2 карты из стопки карт с заданиями и кладет их перед собой, стороной с золотыми монетами вверх.
- > Если капитан не справился с заданием, он ничего не выигрывает.
- > Каждый матрос, выигравший пари на успех или неудачу капитана, берет 1 карту из стопки карт с заданиями и кладет ее перед собой, стороной с золотыми монетами вверх.

Если капитан не справился с заданием и ни один матрос не выиграл пари, карта с заданием сбрасывается.

>>> При любом исходе (победа или поражение) ход переходит к игроку, находящемуся слева от капитана.



Карта сокровищ: ваш главный козырь!

Только один раз за игру вы можете использовать карту сокровищ, перевернув свою карту с пиратом другой стороной (разорванная карта). Это даст вам право бросить кубики еще один раз!

Карты с заданием

На карте с заданием квадратиками указано количество кубиков, которые должен использовать капитан, а также комбинация кубиков, которую необходимо получить.

Для победы игрок должен собрать требуемую комбинацию. Это могут быть как конкретные значения, так и особые сочетания:

-  **Прежде чем бросать кубики:** уберите столько кубиков, сколько квадратов с красным крестиком есть на карте с заданием. Отложенные кубики не будут использоваться.
-  **Попугай:** если выпал попугай, вам повезло! Это джокер, который можно использовать вместо любого другого значения.
-  **Квадраты со значениями:** нужно получить указанные значения на кубиках.
-  **Квадраты с попугаем:** для каждого из этих квадратов вы должны поставить кубик с попугаем.
-  **Квадраты одного цвета:** кубики должны иметь одинаковое значение.
-  **Квадраты разных цветов:** кубики должны иметь разные значения.
-  **Квадраты с вопросительным знаком:** кубики могут иметь любое значение (такое же, как остальные, или отличное от них).

Пример

В этом примере для успешного выполнения задания можно использовать несколько комбинаций. Игрок должен играть только с 4 кубиками. Чтобы выйти победителем, он должен получить 2 кубика со значением 1 и 2 других кубика с одинаковыми значениями. Значение цветных квадратов может быть равно 1 или любой другой цифре..



>>> Одна из следующих комбинаций позволит успешно справиться с заданием:

- Вариант 1     Вариант 2    
- Вариант 3     Вариант 4    

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только у одного из игроков на картах окажется 20 золотых монет или больше.

Пират, набравший наибольшее количество золотых монет, объявляется победителем. В случае ничьей победителями считаются все игроки с одинаковым количеством монет.

Авторы игры: Ромарик Галонье и Алекси Аллар