

LV – Latviešu DJ08595 Spēle – Pirātu sala

Ieteicamais vecums: no 5 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 – 4

Spēles ilgums: 15 minūtes

Komplektā ietilpst: 1 Krokodilu salas pamatne, 4 pirātu pamatnes, 4 spēļu kauliņi, 1 metamais kauliņš un 45 žetoni.



Visi uz klāja! Kurš pirāts pirmais atradīs Baismīgā Edvarda noslēptos dārgumus? Viņš tos ir paslēpis uz Krokodilu salas, un Tev būs nepieciešama īsta kuģotāja veiksmē un drosmē, lai tos atrastu!

Spēles princips: “Pirātu sala” ir “met-un-ēj” un krāšanas spēle. Virzoties pa spēles pamatni uz priekšu, ceļā vari iegūt dažādus žetonus, tostarp zelta monētas, vērtīgas dārglietas, kuģi, kompasu vai karti, kas palīdzēs nonākt leģendārajā Krokodilu salā. Tiklīdz tur nonāksi, Tev vēl būs jāatrod atslēga un dārgumu lāde! Un uzmanies no pārējiem pirātiem – viņi mēģinās Tev tos nočiept!

Spēles mērķis: pirmajam atrast savu dārgumu lādi un atslēgu tās atvēršanai, VAI pirmajam savākt visbrangāko laupījumu (7 zelta monētas vai 5 dārgakmeņus).

Sagatavošanās spēlei: Krokodilu salas spēles pamatni noliek galda vidū starp visiem spēlētājiem. Metamo kauliņu novieto blakus pamatnei. Sašķiro un atsevišķās kaudzītēs novieto žetonus ar pirātu cepurēm un žetonus ar āķa attēlu. Pārlicinies, lai abu veidu žetoni būtu salikti ar attēliem uz augšu (ar pirātu cepurēm un āķiem uz augšu). Pēc tam abas kaudzītes samaisa.

30 žetonus ar pirātu cepurēm izvieto uz spēles pamatnes – visās 5 kontinentālajās zonās (apkārt salai), žetonus izvieto ar cepures attēliem uz augšu:

- 6 žetonus novieto Vulkānu valstī,
- 6 žetonus - Ziedu pļavā,
- 6 - apdegušajā tuksnesī,
- 6 - biezajā mežā,
- 6 - stāvajos kalnos.

15 “āķa” žetonus izvieto 3 salas zonās, izvieto ar “āķa” attēlu uz augšu:

- 5 žetonus izvieto Palmu pludmalē;
- 5 žetonus novieto Papagaiļu mežā,
- 5 žetonus novieto Krokodilu pludmalē.

Katrs spēlētājs izvēlas sev vienu pirātu pamatni un novieto to sev priekšā. Spēlētāji paņem sev atbilstošās krāsas spēles kauliņu un novieto to jebkurā no kontinentālajām daļām, lai sāktu spēli. Visiem spēlētājiem spēle jāsāk no cietzemes, nevis atrodoties uz salas.

Spēles norise: spēli sāk jaunākais spēlētājs, pēc tam spēle turpinās pulksteņa rādītāja virzienā.

Savā gājienā katram spēlētājam jāveic 2 darbības:

1/ jāpārvietojas, un pēc tam

2/ jāpagriež otrādi viens no žetoniem vai jānozog žetons no viena vai vairākiem pretiniekiem.

Pārvietošanās:

Spēlētāji nevar doties uz salu, kamēr viņi nav savākuši 2 kuģa žetonus un kompasu vai kartes žetonu (atkarībā no tā, kurš no šiem žetoniem norādīts uz spēlētāja “pirāta” pamatnes).

Ja spēlētājam vēl nav šo žetonu, viņš var pārvietoties tikai pa cietzemi – pa kādu no pieciem kontinentiem.

Tiklīdz spēlētājam ir vajadzīgie kuģa žetoni un orientieris (karte vai kompass), viņš var doties jūrā! Tad spēlētājs var izvēlēties, vai turpināt virzību pa cietzemi vai doties uz salu spēles pamatnes centrā.

Piezīme: spēlētājam savā gājienā noteikti ir jāpārvietojas – spēlētājs nedrīkst palikt tajā pašā zonā.

Žetona pagriešana otrādi:

Kad spēlētājs ir pāgājis uz priekšu, viņš var pagriezt otrādi jebkuru no žetoniem zonā, kurā tikko ir nonācis.

- Ja pagrieztais žetons spēlētājam ir noderīgs, viņš to paņem un noliek atbilstošajā vietā uz savas “pirātu” pamatnes.
- Ja pagrieztais žetons spēlētājam nav vajadzīgs, viņš to pagriež atkal otrādi, ar attēlu uz leju un atstāj uz spēles pamatnes.

Tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Žetoni – ir dažādu veidu žetoni:

- **Krabji:** krabji paliek uz salas un nekādā veidā nepalīdz Tev tavos dārgumu meklējumos.
- **Kuģa gabaliņi:** šos žetonus var atrast tikai uz cietzemes kontinentiem. Lai sagatavotu kuģi kuģošānai, Tev jāatrod gan kuģa priekšpuse, gan aizmugure!
- **Kartes un kompasi:** šos žetonus var atrast tikai uz cietzemes kontinentiem. Atkarībā no tā, kura “pirātu” pamatne Tev ir, Tev jāatrod viens šāds žetons, lai kuģis varētu doties ceļā.
- **Atslēgas:** viena atslēga atrodas uz cietzemes, bet otra – uz salas. Ja Tev nebūs atslēgas, nevarēsi atvērt atrasto dārgumu lādi!
- **Zelta monētas un vērtīgas dārglietas:** vairums no šiem žetoniem atrodas uz cietzemes. Savāc 7 zelta monētas vai 5 vērtīgas dārglietas un būsi uzvarējis spēli!
- **Dārgumu lādes:** visi šie žetoni atrodas uz salas. Lai uzvarētu spēli, tev jāatrod savas krāsas dārgumu lāde un Tev jābūt atslēgai, lai to atvērtu.
- **Krokodils:** krokodils klīst pa salu. Atrodot tā slēptuvi, tas nobīstas un bēg uz kaimiņu zonu. Spēlētājs, kurš to atrada, izvēlas, uz kuru zonu to pārvietot. Pēc tam spēlētājam jāsavāc visi žetoni šajā zonā un jāsamaisa, iemaisot starp tiem arī krokodila žetonu. Visus žetonus novieto uz pamatnes ar āķa attēla uz augšu.

Žetona nozagšana:

Pēc pārvietošanās uz nākošo zonu, spēlētājs, tā vietā, lai pagrieztu kādu no žetoniem uz pamatnes, var izvēlēties atņemt žetonu kādam no pretiniekiem, kas arī atrodas šajā zonā. Spēlētājs var aplaupīt gan vienu, gan vairākus spēlētājus.

Lai to izdarītu, spēlētājs met metamo kauliņu:



- **Ja tiek uzņemts zobena attēls, tā ir veiksmē!** Spēlētājs var paņemt pa vienam žetonam no katra spēlētāja, kas atrodas šajā zonā, un novietot uz savas “pirāta” pamatnes.

Piezīme: spēlētāji drīkst zagst tikai žetonus ar zaļo fonu (dārglietas, zelta monētas un atslēgas).



- **Ja tiek uzņemts mironģalvas attēls, spēlētājam nepaveicās!** Spēlētājs neko neiegūst, nekas nenotiek.

Tad gājiens pāriet nākošajam spēlētājam.

Spēles beigas: spēle beidzas, kad kāds no spēlētājiem:

- Ir ticis pie savas dārgumu lādes (pareizajā krāsā) un atslēgas
VAI
- 7 zelta monētām
VAI
- 5 dārglietām.

Šis spēlētājs kļūst par uzvarētāju un labāko pirātu!

Ja spēli spēlē 2 spēlētāji:

Ja spēli spēlē tikai 2 spēlētāji, spēkā ir visi augstākminētie noteikumi, taču nepieciešams ieviest papildus nosacījumus:

Kad sagatavojaties spēlei:

- Papagaiļa pamatne (otrā pusē sarkanajai “pirātu” pamatnei) tiek novietota tā, it kā spēlē piedalītos trešais spēlētājs.
- Uz šīs papagaiļa pamatnes novieto 2 dārglietu žetonus un 3 zelta monētas (izmanto “pirātu cepures” žetonus).
- Atlikušos 25 “pirātu cepures” žetonus vienādās daļās izdala pa 5 kontinentālajām zonām.
- Spēlētāji novieto savus spēles kauliņus uz cietzemes un kopīgi izvēlas, uz kuru no kontinentiem novietot papagaiļa spēles kauliņu. Tas tur paliks visu atlikušo spēles laiku.

Spēles norise: spēle norisinās pēc tādiem pašiem noteikumiem, kā aprakstīts iepriekš, taču, ja spēlētājs nonāk papagaiļa zonā, viņš var mēģināt nozagst zelta monētas un dārglietas no papagaiļa pamatnes. Spēkā ir tie paši zagšanas noteikumi, kas aprakstīti iepriekš.

Spēles autors: Antoine Rabreau.

LT – Lietuvių DJ08595 Žaidimas – Piratų sala

Rekomenduojamas amžius: nuo 5 metų

Žaidėjų skaičius: 2 – 4

Žaidimo trukmė: 15 minučių

Žaidimo sudėtis: 1 krokodilo salos lenta, 4 piratų lentos, 4 skaitikliai, 1 kauliukas ir 45 žetonai.



Visi laive! Kuris piratas pirmasis suras Edvardo Rūsčiojo paslėptą lobį? Jis slepiasi kažkur Krokodilų saloje, o norint jį atrasti, prireiks tikros bukaniečio sėkmės ir drąsos!

Kaip žaisti: „Piratų sala“ yra ridenimo-judėjimo bei kolekcionavimo žaidimas. Kai judate per lentą, galite rinkti žetonus, įskaitant auksines monetas, brangias brangenys, laivą ir kompasą ar žemėlapi, padėsiantį pasiekti Krokodilų salą. Kai ten pateksite, turėsite ieškoti rakto ir savo lobių skrynios. Na, o kelionės metu nepamirškite saugokitės kitų piratų – jie gali bandyti pagrobti jūsų grobį!

Žaidimo tikslas: Pirmajam surasti savo lobių skrynią ir jos raktą ARBA pirmam surinkti daugiausiai grobio (7 auksines monetas arba 5 brangiuosius brangakmenius).

Pasiruošimas: Padėkite krokodilo salos lentą žaidėjų viduryje.

Padėkite kauliuką šalia lentos. Atrūšiuokite piratų skrybėlių ir kalbiukų žetonus į atskiras krūvas. Įsitinkite, kad skrybėlės ir kabliukai yra atversti, tada sumaišykite abi krūvas atskirai.

Padėkite 30 pirato skrybėlių žetonus ant 5 pagrindinių zonų (esančias aplink salas):

- 6 Vulkano šalyje,
- 6 Gėlių pievoje,
- 6 Deginančioje dykumoje,
- 6 Tankiame miške,
- 6 Stačiuose kalnuose.

Padėkite 15 pirato kablio žetonus ant trijų salų zonų:

- 5 Palmių paplūdimyje,
- 5 Papūgų miške,
- 5 Krokodilų paplūdimyje.

Kiekvienas žaidėjas pasirenka piratų lentą ir pasideda ją priešais save. Norėdami pradėti žaidimą, jie paima atitinkamos spalvos skaitiklį ir padeda jį ten, kur nori žemyninėje dalyje. Žaidėjai turi pradėti nuo žemyno, o ne saloje.

Žaidimo eiga: Pradedama jauniausias žaidėjas, tada žaidimas tęsiamas pagal laikrodžio rodyklę.

Savo eilės metu kiekvienas žaidėjas privalo:

1/Pajudėti,

2/ tada apversti žetoną ARBA pavogti žetoną iš vieno ar kelių priešininkų.

Ėjimas:

Žaidėjai negali plaukti į salą, kol nesurinko 2 žetonų savo laivui ir kompasu arba žemėlapi žetono (priklausomai nuo to, kuris rodomas jų lentoje).

Jei jie neturi šių žetonų, jie gali persikelti tik į gretimas žemyno zonas.

Kai tik žaidėjas paima laivo žetonus ir navigacijos priemones, jis gali patekti į jūrą.

Tada jie gali keliauti ten kur nori (į salą arba žemyną).

Pastaba: žaidėjai privalo judėti ir negali likti toje pačioje zonoje.

Žetono apvertimas:

Pajudėję žaidėjai gali apversti bet kurį žetoną savo naujoje zonoje:

- Jei žetonas jiems naudingas, jie paima jį ir padeda ant savo lentos.
- Jei ne, jie apverčia jį atgal ir palieka lentoje.

Tada ateina kito žaidėjo eilė.

Žetonai – jų rūšys:

- **Krabai:** krabai lieka saloje ir niekuo negali jums padėti judant toliau.
- **Laivo dalys:** tokius rasite tik žemyne. Kad laivas būtų tinkamas plaukioti, jums reikės 1 priekio ir 1 galo!
- **Žemėlapiai ir kompasai:** tokius rasite tik žemyne. Priklausomai nuo to, kokią lentą turite, jums prireiks vieno ar kito žetono, kad galėtumėte išplaukti.
- **Raktai:** vienas raktas yra žemyne ir vienas saloje. Negalėsite atidaryti savo lobių skrynios, jei neturėsite rakto.

- **Auksinės monetos ir vertingi brangakmeliai:** dauguma jų yra žemyne. Surinkite 7 auksines monetas arba 5 brangiuosius brangakmenius ir laimėsite žaidimą!
- **Lobių skrynia:** visa tai yra saloje. Norėdami laimėti žaidimą, turėsite rasti savo spalvos skrynią ir turėti raktą, kuriuo ją atidarysite.
- **Krokodilas:** krokodilas visada klaidžioja saloje. Kai randi jo slėptuvę, jis išsigąsta ir pabėga į saugią kaimyno zoną. Jį radęs žaidėjas pasirenka, į kurią zoną jį perkelti, tada surenka visus tos zonos žetonus ir sumaišo juos su krokodilo žetonu, prieš padėdamas juos visus atgal kablo puse į viršų.

Žetono vagystė:

Po to, kai žaidėjas pajudėjo jis gali pasirinkti arba atversti žetoną arba pavogti žetona iš bet kurio priešininko (arba priešininkų), kurie jau yra zonoje, į kurią ką tik pateko.

Ridenamas kauliukas:



- **Je iškrenta kardas - jūs laimėjot!** Jie paima žetonus iš kiekvieno žaidėjo savo zonoje ir padeda juos ant savo lentos. Pastaba: žaidėjai gali pavogti tik žalio fono žetonus (brangius brangakmenius, auksines monetas ir raktus).



- **Je iškrenta kaukolė, tuomet jūs praleimėjote.** Niekas neįvyksta ir žaidimą tęsia sekantis žaidėjas.

Žaidimo pabaiga:

Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų:

- Turi raktą ir savo spalvos lobių skrynę
ARBA
- 7 auksines monetas
Arba
- 5 brangakmenius.

Šis žaidėjas yra skelbiamas laimėtoju ir geriausiu piratu.

Žaidžiant tik dviese:

Dviejų žaidėjų žaidimui taikomos visos aukščiau pateiktos taisyklės su keletą pakeitimų.

Pasiruošiant žaidimui:

- Papūgos lenta (raudonos piratų lentos gale) įvedama į žaidimą ir išdėstoma taip, lyg būtų trečias žaidėjas.
- Ant papūgos lentos dedami 2 brangakmenių ir 3 auksinių monetų žetonai iš rinkinio „piratų skrybėlė“. Likę 25 žetonai yra vienodai paskirstyti 5 žemyninėse zonose.
- Žaidėjai pastato savo skaitiklius žemyninėse zonose ir kartu nusprendžia, ant kurios žemyninės zonos padėti raudonos papūgos skaitiklį. Jis liks toje zonoje visą žaidimą.

Žaidimo eiga:

Žaidėjai laikosi tų pačių taisyklių, kaip ir aukščiau, o atsidūrę papūgos zonoje gali bandyti pavogti auksines monetas ar brangakmenius iš papūgos lentos. Galioja tos pačios vagystės taisyklės.

Žaidimo autorius: Antoine Rabreau.

EE – Eesti*

DJ08595 Mäng - Piraadisaar

Vanus alates: 5 - 99-aastastele

Mängijaid: 2 - 4

Mänguaeg: 15 minutit

Komplekti kuuluvad: 1 Krokodillisaare mängulaud, 4 piraadilauda, 4 nuppu, 1 täring, 45 žetooni.



Kõik pardale! Milline piraat leiab esimesena Edward Hirmsa aarde? Ta on selle peitnud Krokodillisaarele ja sul on vaja tõelise mereröövli õnne ja julgust, et see üles leida!

Kuidas mängida: “Piraadisaare” on täringuveeretamise ja kogumise mäng. Laual liikudes saab koguda žetoone, sealhulgas kuldmünne, väärismetalle, laeva ning kompassi või kaarti, mis aitab sul jõuda Krokodillisaarele. Kui oled sinna jõudnud, pead otsima võtme ja oma aardelaeka. Aga ole ettevaatlik teiste piraatide suhtes – nad võivad proovida sinu saaki röövvida!

Mängu eesmärk: Olla esimene, kes leiab oma aardelaeka ja võtme selle avamiseks VÕI esimene, kes kogub kõige rohkem saaki (7 kuldmünti või 5 väärismetalli).

Mängu ettevalmistamine: Aseta Krokodillisaare mängulaud mängijate keskele. Aseta täring laua kõrvale. Sorteeri piraadimütsi ja konksu žetoonid eraldi hunnikutesse. Veendu, et mõlemad pooled (mütsid ja konksud) oleksid ülespoole, siis sega hunnikud.

Aseta 30 piraadimütsi žetooni 5 mandri tsooni (saare ümber) mütsi pool üleval:

- 6 Vulkaanide maale,
- 6 Lilleniidule,
- 6 Põletavasse kõrbe,
- 6 Paksu metsa,
- 6 Järskudele mägedele.

Aseta 15 piraadikonksu žetooni 3 saare tsooni konksu pool üleval:

- 5 Palmisaarele,
- 5 Papagoi metsa,
- 5 Krokodilliranda.

Iga mängija valib piraadilaua ja asetab selle enda ette. Nad võtavad samavärvilise nupu ja asetavad selle mängu alustamiseks oma äranägemise järgi mandrile. Mängijad peavad alustama mandrilt: mitte saarelt.

Mängu käik: Noorim mängija alustab ja seejärel jätkub mäng päripäeva. Oma käigu jooksul peab iga mängija:
1/ liikuma, seejärel
2/ ümber pöörama ühe žetooni VÕI varastama žetooni ühelt või mitmelt vastaselt.

Liikumine:

Mängijad ei saa saarele purjetada enne, kui nad on kogunud 2 oma laeva žetooni ning kompassi- või kaardižetooni (sõltuvalt sellest, kumb on nende laual näidatud).

Kui neil neid žetoone ei ole, saavad nad liikuda ainult naabertsoonidesse mandril.

Niipea kui mängija on kogunud oma laeva žetoonid ja navigatsioonibi, võib ta merele minna.

Siis võib ta liikuda kuhu iganes (saarele või mandrile).

Märkus: mängija peab liikuma ega tohi jääda samasse tsooni.

Žetooni ümberpööramine:

Pärast liikumist võib mängija ümber pöörata ükskõik millise uues tsoonis oleva žetooni.

- Kui žetoon on talle kasulik, võtab ta selle ja asetab oma lauale.
- Kui mitte, keerab ta selle tagasi ja jätab põhilauale.

Siis on järgmise mängija kord.

Žetoonid - on erinevat tüüpi žetoone:

- **Krabid:** krabid jäävad saarele ega aita sind sinu otsingul edasi.
- **Laevasad:** neid leiab ainult mandrilt. Sul on vaja 1 laeva esiosa ja 1 tagaosa, et laev oleks meresõidukõlblik!

- **Kaardid ja kompassid:** neid leiab ainult mandrilt. Sõltuvalt sellest, milline laud sul on, vajad sa kas üht või teist, enne kui saad merele minna.
- **Võtmed:** üks võti on mandril ja üks saarel. Sa ei saa oma aardelaegast avada, kui sul ei ole võtit.
- **Kuldmündid ja väärismetallid:** enamik neist on mandril. Kogu 7 kuldmünti või 5 väärismetalli ja sa võidad mängu!
- **Aardelaekad:** need on kõik saarel. Mängu võitmiseks pead leidma enda värvi laeka ja võtme selle avamiseks.
- **Krokodill:** krokodill liigub saarel ringi. Kui sa leiad tema peidupaiga, ehmatad ta ja põgeneb turvaliselt naabertsoonis. Mängija, kes ta leidis, valib, millisesse tsoonis krokodill liigub, siis kogub kõik seal olevad žetoonid kokku ja segab need krokodilli žetooniga, enne kui asetab need kõik tagasi konksupool üleval.

Žetooni varastamine:

Pärast liikumist ja žetooni ümberpööramise asemel võib mängija valida varastamise ühelt või mitmelt vastaselt, kes on juba samas tsoonis, kuhu ta maandus.

Ta veeretab täringut:



- **kui tuleb mõõk, on ta võitnud!** Ta võtab igalt mängijalt selles tsoonis ühe žetooni ja asetab need oma lauale.
Märkus: mängijad võivad varastada ainult rohelise taustaga žetoonid (väärismetallid, kuldmündid ja võtmed).



- **kui tuleb pealuu ja kondid,** on ta kaotanud ja midagi ei juhtu. Siis on järgmise mängija kord.

Mängu lõpp: Mäng on läbi, kui mängija on kogunud:

- oma õige värvi aardelaeka + võtme
või
- 7 kuldmünti
või
- 5 väärismetalli

See mängija kuulutatakse võitjaks ja parimaks piraadiks.

2 mängija variandi jaoks:

2 mängija puhul kehtivad samad reeglid, kuid on mõned muudatused.

Mängu ettevalmistamine:

- Papagoi laud (punase piraadilaua tagaküljel) tuuakse mängu ja asetatakse nii, nagu oleks kolmas mängija.
- “Piraadimütsi” komplektist asetatakse papagoi lauale 2 väärismetalli ja 3 kuldmündi žetooni.
- Ülejäänud 25 žetooni jagatakse võrdselt 5 mandritsoonis vahel.
- Mängijad asetavad oma nupud mandri tsoonidesse ja otsustavad koos, millisesse mandritsoonis panna punane papagoi nupp. See jääb sinna kogu mängu ajaks.

Mängu käik:

Mängijad järgivad samu reegleid nagu varem ja kui keegi maandub papagoi tsoonis, võib ta proovida papagoi laualt kuldmünti või väärismetalli varastada. Kehtivad samad varastamise reeglid.

Mängu autor: Valéry Fourcade.

FR Règles du jeu

Fin du jeu: La partie prend fin dès qu'un joueur a:

- récupéré le trésor de sa couleur + une clef

ou

- récupéré 7 pièces d'or

ou

- récupéré 5 pierres précieuses

Le joueur est alors déclaré vainqueur et pirate d'exception.

Pour une partie à 2 joueurs:

Pour une partie à 2 joueurs, les règles ci-dessus s'appliquent, mais quelques modifications s'imposent.

Lors de la mise en place

- Le plateau du perroquet (au dos du pirate rouge) est ajouté et placé autour du plateau comme s'il s'agissait d'un troisième joueur.
- 2 jetons pierres précieuses et 3 jetons pièces d'or du set «chapeau de pirate» sont écartés et posés sur le plateau du perroquet.

Les 25 jetons restants sont distribués 5 par 5 sur les zones du continent.

- Chaque joueur positionne son pion sur une des zones du continent, et ils décident ensemble où placer le pion rouge du perroquet (toujours sur une des zones du continent). Il ne bougera pas et restera sur la même zone durant toute la partie.

Déroulement du jeu:


Les joueurs suivent les règles expliquées ci-dessus et lorsqu'un des joueurs arrive sur la zone où se trouve le perroquet, il peut tenter de lui chaparder des pièces d'or ou des pierres précieuses. Les mêmes règles de chapardage s'appliquent.

Un jeu d'Antoine Rabreau

PIRATE ISLAND

Game rules EN

 5 to 99

 From 2 to 4 players

 15 min

Contents: 1 Crocodile Island board, 4 pirate boards, 4 counters, 1 die, 45 tokens.

All aboard! Which pirate will be the first to find Edward the Terrible's treasure? He's hidden it on Crocodile Island, and you'll need a real buccaneer's luck and courage to hunt it out!

How to play: "Pirate Island" is a roll-and-move and collecting game. As you move across the board there are tokens to collect, including gold coins, precious jewels, a ship, and a compass or map to help you reach Crocodile Island. Once you get there, you'll need to hunt for a key and your treasure chest. Watch out for the other pirates though - they might try to pillage your plunder!

Aim of the game: To be the first to find your treasure chest and the key to open it, OR the first to collect the most booty (7 gold coins or 5 precious jewels).

Getting the game ready: Place the Crocodile Island board in the middle of the players. Place the die next to the board.

Sort the pirate hat and hook tokens into separate piles. Make sure that the hats and hooks are facing up, then shuffle both piles.

Place the 30 pirate hat tokens on the 5 mainland zones (around the island) with the hat side facing up:

- 6 in Volcano Country,
- 6 in the Flower Meadow,
- 6 in the Scorching Desert,
- 6 in the Thick Forest,
- 6 in the Steep Mountains.

Place the 15 pirate hook tokens on the 3 island zones with the hook side facing up:

- 5 on Palm Tree Beach,
- 5 in Parrot Forest,
- 5 on Crocodile Beach.

Each player chooses a pirate board and places it in front of them. They take the matching coloured counter and place it wherever they like on the mainland to start the game. Players must begin on the mainland: not on the island.

Playing the game: The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction.

During their turn, each player must:

1. move, then
2. turn over a token OR steal a token from one or more opponents.

EN Game rules

Moving

Players cannot set sail for the island until they have collected the 2 tokens for their ship and a compass or map token (depending on which is shown on their board).

If they do not have these tokens, they can only move to neighbouring mainland zones.

As soon as a player has collected their ship tokens and navigation aid, they can take to the sea.

They can then move wherever they like (island or mainland).

Note: players must move, and cannot stay in the same zone.

Turning over a token

After they have moved, players can turn over any of the tokens in their new zone.

- If the token is useful to them, they take it and place it on their board.
- If not, they turn it back over and leave it on the main board.

Then it is the next player's turn.

Tokens:

There are different types of token:

- **Crabs:** crabs stay on the island, and will not help you advance in your quest.
- **Pieces of ship:** you will only find these on the mainland. You'll need 1 front and 1 back to make a ship that is seaworthy!
- **Maps and compasses:** you will only find these on the mainland. Depending on which board you have, you'll need one or the other before you can set sail.
- **Keys:** there is one key on the mainland, and one on the island. You won't be able to open your treasure chest if you don't have a key.
- **Gold coins and precious jewels:** most of these are on the mainland. Collect 7 gold coins or 5 precious jewels, and you win the game!
- **Treasure chests:** these are all on the island. To win the game, you'll need to find the chest in your colour and have a key to open it with.
- **The crocodile:** the crocodile roams the island. When you find its hiding place, it gets scared and flees to safety in a neighbouring zone. The player who found it chooses which zone to move it to, then gathers all the tokens in that zone and shuffles them with the crocodile token, before placing them all back down with the hook side facing up.

Stealing a token

After a player has moved and instead of turning over a token, they can choose to steal from any opponent – or opponents – who are already in the zone they just landed in.



They roll the die:

- if they get a sword, they've won! They take a token from each player in their zone and place them on their own board.



Note: players can only steal tokens with a green background (precious jewels, gold coins and keys).

- If they get a skull and crossbones they've lost, and nothing happens.

Then it is the next player's turn.

Game rules EN

End of the game: The game is over when a player has collected:

- their treasure chest in the correct colour + a key

or

- 7 gold coins

or

- 5 precious jewels

That player is declared the winner, and top pirate.

For a 2-player game.

For a 2-player game, the above rules apply but a few changes are needed.

When setting the game up:

- The parrot board (on the back of the red pirate board) is brought into play, and positioned as if there were a third player.
- Tokens for 2 precious jewels and 3 gold coins from the "pirate hat" set are placed on the parrot board.

The remaining 25 tokens are spread equally across the 5 mainland zones.

- The players place their counters on mainland zones, and decide together which mainland zone to place the red parrot counter on. It will stay in that zone for the whole game.

Playing the game:

The players follow the same rules as above, and when one lands on the parrot's zone, they can try to steal gold coins or precious jewels from the parrot's board. The same stealing rules apply.

A game by Antoine Rabreau

SE Spelregler

Spelets slut: Spelet är över så snart en spelare har:

- hämtat skatten i sin egen färg + 1 nyckel

eller

- hämtat 7 guldmynt

eller

- hämtat 5 ädelstenar

Spelaren utses då till vinnare och exceptionell pirat.

En spelomgång med 2 spelare.

För en spelomgång med 2 spelare gäller reglerna här ovan men med några små ändringar.

Vid förberedelserna:

- Papegojbrädet (på baksidan av den röda piraten) läggs till och placeras runt spelplanen som om det vore en tredje spelare.
- 2 ädelstensbrickor och 3 guldmyntsbrickor från setet "pirathatt" tas åt sidan och läggs på papegojbrickan.

De 25 kvarvarande brickorna delas ut med 5 till var kontinent.

- Varje spelare placerar sin spelpjäs på en av kontinentens zoner och de bestämmer tillsammans var den röda papegojbjäsen ska placeras (alltid på en av zonerna på kontinenten). Den kommer inte att röra sig och kommer att stanna i samma zon under hela spelet.

Så här går spelet till:

Spelarna följer reglerna ovan och när en av spelarna anländer till zonen där papegojan finns kan hen försöka stjäla guldmynt eller pärlor från den. Samma regler gäller för stölder.

Ett spel av Antoine Rabreau

PIRATE ISLAND

Правила игры RU



5-99 лет



2-4 игрока



15 минут

В комплекте: 1 игровое поле «Остров крокодилов», 4 карточки «пират», 4 фишки, 1 кубик, 45 жетонов.

На бордаж! Кто из пиратов найдет сокровище Эдварда Ужасного? Оно спрятано на Острове крокодилов, и вам понадобится удача и отвага флибустьеров, чтобы найти его.

Принцип игры: Pirate Island (Пиратский остров) игра с перемещениями и сбором предметов. Перемещаясь по игровому полю и собирая жетоны, вы можете найти золотые монеты и драгоценные камни, а также корабль, компас или карту, чтобы отправиться в море на Остров крокодилов. Там вам предстоит найти ключ и сокровище. Но не забывайте, что другие пираты могут попытаться украсть вашу добычу.

Цель игры: первым найти свое сокровище и ключ, чтобы открыть его, или собрать самую большую добычу (7 золотых монет или 5 драгоценных камней).

Подготовка к игре: Игровое поле «Остров крокодилов» положите в центре между игроками. Кубик положите рядом с игровым полем.

Разделите жетоны «шляпа» и «крюк». Положите их стороной «шляпа» и «крюк» вверх и перемешайте каждую стопку.

Выложите 30 жетонов «шляпа» стороной «шляпа» вверх в 5 зонах континента (вокруг острова):

- 6 в долине вулканов;
- 6 на цветущем лугу;
- 6 в жаркой пустыне;
- 6 в густом лесу;
- 6 в крутых горах.

Выложите 15 жетонов «крюк» стороной «крюк» вверх в 3 зонах острова:

- 5 на пляже с кокосовой пальмой;
- 5 в лесу попугаев;
- 5 на пляже крокодилов.

Каждый игрок берет карточку «пират» и кладет ее перед собой. Он берет фишку соответствующего цвета и ставит ее в любой зоне континента. Партию нельзя начинать на острове.

Ход игры: Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Получив право хода, игрок должен:

1. переместить свою фишку;
2. открыть жетон или украсть жетон у одного или нескольких соперников.

Перемещение фишки

Если игрок еще не собрал 2 жетона корабля и жетон «компас» или «карта» (в зависимости от изображения на его карточке), он не может переместиться на остров.

В этом случае он перемещается в зону, прилегающую к той, где он находится.

Если игрок нашел корабль и необходимое средство навигации, он может выйти в море.

В этом случае он может перемещаться в любую зону (на острове или континенте).

Примечание. Игроки обязаны перемещаться. Они не могут оставаться в одной зоне.

Открытие жетона

Выполнив перемещение, игрок может открыть любой жетон в зоне, куда он прибыл.

- Если жетон ему подходит, он берет его и кладет на свою карточку.
- В противном случае он оставляет его на поле, перевернув лицевой стороной вниз.

Затем ход переходит к следующему игроку.

Жетоны:

Есть несколько типов жетонов:

- Жетоны «краб» находятся на острове и остаются там. Они ничем не помогут игрокам.
- Жетоны «часть корабля» можно найти только на континенте. Нужно найти 1 жетон передней части и 1 жетон задней части, чтобы получить корабль для плавания!
- Жетоны «карта» и «компас» можно найти только на континенте. В зависимости от карточки игрока, ему нужен один из этих предметов, чтобы отправиться в море.
- Жетоны «ключ»: один из них находится на континенте, а другой — на острове. Ключ необходим, чтобы открыть сокровище.
- Жетоны «золотая монета» и «драгоценный камень» большей частью находятся на континенте. Если игрок собрал 7 золотых монет или 5 драгоценных камней, он побеждает в партии.
- Жетоны «сокровище» находятся на острове. Игрок должен найти сундук своего цвета и ключ, чтобы открыть его и победить в партии.
- Жетон «крокодил» находится на острове. Если крокодила обнаружили, он пугается и убегает в соседнюю зону. Игрок выбирает зону, прилегающую к той, где находился крокодил, собирает все жетоны этой зоны, перемешивает их с крокодилом и вновь кладет их в этой зоне стороной «крюк» вверх.

Кража жетона

Выполнив перемещение, игрок может не открывать жетон, а украсть его у одного или нескольких соперников, находящихся в зоне, куда он прибыл.



Он бросает кубик:

- Если выпала сабля, ему повезло! Он берет у каждого игрока в своей зоне по одному жетону, переложив его с карточки игрока на свою карточку.

Внимание! Красть можно только жетоны с зеленым фоном (драгоценные камни, золотые монеты или ключ).



- Если выпал череп, кража не удалась. Ничего не происходит.

Затем ход переходит к следующему игроку.

Конец игры: Партия заканчивается, когда один из игроков:

- нашел сокровище своего цвета + ключ

или

- собрал 7 золотых монет

или

- собрал 5 драгоценных камней.

Игрок объявляется победителем и лучшим пиратом.

Игра вдвоем.

При игре вдвоем вышеуказанные правила применяются с небольшими изменениями.

При подготовке к игре:

- Добавьте карточку с попугаем (он изображен на обратной стороне карточки красного пирата), положив ее рядом с полем, как будто это третий игрок.
- 2 жетона «драгоценный камень» и 3 жетона «золотая монета» из стопки с изображением шляпы положите на карточку с попугаем.

Остальные 25 жетонов выложите по 5 штук в 5 зонах континента.

- Каждый игрок ставит свою фишку в одну из зон континента, а затем они вместе решают, где поставить красную фишку попугая (также в одну из зон континента). Эта фишка не будет перемещаться и будет оставаться в этой зоне в ходе всей партии.

Ход игры:

Игроки соблюдают указанные выше правила. Если один из них попадает в зону, где находится попугай, он может попробовать украсть у него золотые монеты или драгоценные камни. При краже применяются те же правила.

Автор игры: Антуан Рабро