

Piratrix



Piratrix

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x4



x1



x35



4x10



x4



Qui sera le premier pirate à retrouver le chemin de son trésor caché au milieu de l'île ? Déplacer un à un vos moussaillons pour reproduire la croix qui indique le lieu de la cachette. Un jeu de déplacement dans l'espace facile et stratégique.

Principe du jeu : Les plateaux des joueurs sont comme des cartes au trésor et les jetons pirates vont leur permettre de réaliser une croix afin de marquer l'emplacement du trésor. Un jeton **« coffre »** est placé au centre du plateau et les joueurs vont devoir déplacer 1 à 1 leur jetons pirates afin de réaliser une ligne horizontale et une ligne verticale autour de leur coffre.

But du jeu : Être le premier à trouver son trésor.

Préparation du jeu :

Chaque joueur :

- Prend un plateau qu'il place devant lui
- Choisit un jeton **« coffre »** qu'il place sur une des 4 cases grises de son plateau selon l'indication de lieu notée sur le jeton coffre.
- Prend un set de 10 jetons **« pirate »** qu'il répartit par 2 ou 3 sur les bateaux aux 4 coins de son plateau.

Les tuiles **« lieux »** sont placées dans le sac.



Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence et devient joueur « **actif** », puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À chaque tour de jeu, le joueur actif pioche une tuile « **lieu** » dans le sac, choisit entre le recto et le verso de la tuile et annonce le lieu choisi aux autres joueurs à haute voix.

Les tuiles représentent un des 8 lieux présents sur les plateaux des joueurs :



Quand le lieu est annoncé par le joueur actif, tous les joueurs peuvent déplacer un ou plusieurs jetons « **pirate** » sur une case représentant ce lieu.

Déplacements :

- Les déplacements se font d'une seule case: le lieu doit être à côté du jeton « **pirate** »
- Les déplacements se font en ligne droite ou en diagonale
- Un joueur peut décider de ne pas effectuer de déplacement
- Un jeton « **pirate** » ne peut pas sauter par-dessus un autre jeton « **pirate** »
- Il n'est pas possible d'avoir plus d'un jeton pirate par case « **lieu** »



F Règle du jeu

Tuiles spéciales :

En plus des 8 lieux présents sur les plateaux, il existe 4 tuiles spéciales :



Le joueur actif choisit un lieu parmi les 8 existants.



Sur les îles, il y a aussi des crocodiles qui vont ralentir les progressions des pirates.

Lorsqu'un crocodile est annoncé, **tous les joueurs, excepté celui qui a tiré la tuile, doivent** renvoyer un de leur jeton « **pirate** » présent sur la zone du crocodile de la tuile (rocher gris, jungle verte ou plage jaune) vers une case la zone précédente : du gris vers le vert, du vert vers le jaune, du jaune vers un bateau.

Sur cet exemple : le joueur déplace son jeton 1, 2 ou 3 vers une case jaune.



Lorsque tous les déplacements ont été effectués, la tuile est écartée du jeu et la main passe au joueur suivant qui tire à son tour une tuile dans le sac.

NB : s'il n'y a plus de tuile dans le sac, toutes les tuiles écartées sont remises

à l'intérieur.

Tour après tour, les joueurs vont ordonner leurs jetons «**pirate**» sur leur plateau.

Fin du jeu :

Dès qu'un joueur réussit à aligner ses jetons «**pirate**» en 2 lignes qui se croisent



au niveau de son jeton «**coffre**», il remporte la partie.

Un jeu de 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.



Welcher Pirat findet als Erster den Weg zum versteckten Schatz inmitten seiner Insel? Ziehe deine Piraten, einen nach dem anderen, und bilde so das Kreuz, das dir den Weg zum Schatz zeigt. Ein einfaches, strategisches Spiel zur räumlichen Orientierung.

Spielidee: Eure Spielpläne sind Schatzkarten, und die Piratenchips benutzt ihr, um mit einem großen Kreuz das Versteck des Schatzes zu markieren. Ein **Schatzkisten-Token** wird in die Mitte des Spielplans gelegt und ihr müsst eure Piratenchips ziehen, einen nach dem anderen, sodass eine horizontale Linie und eine vertikale Linie um die Schatzkiste herum entsteht.

Spielziel: Finde deinen Schatz als Erster!

Spielvorbereitung:

Jeder von euch

- nimmt sich einen Spielplan und legt ihn vor sich ab.
- wählt einen **Schatzkisten-Token** und legt ihn auf eins der vier grauen Felder in der Mitte seines Spielplans, gemäß dem Bild auf dem Token.
- nimmt sich ein Set mit 10 **Piratenchips** und teilt sie auf die Schiffe in den vier Ecken seines Spielplans in Gruppen von 2 oder 3 Chips auf.

Die 35 **Bilderplättchen** legt ihr in den Beutel.



Spielverlauf: Die jüngste Person beginnt und wird **aktive** Person. Danach sind die anderen einzeln im Uhrzeigersinn am Zug.

Als aktive Person ziehst du ein Bilderplättchen aus dem Beutel. Du entscheidest, ob du die Vorderseite oder die Rückseite des Plättchens benutzen möchtest und sagst laut, welches Bild auf dem Plättchen zu sehen ist.

Auf den Plättchen findest du die 8 Bilder, die auch auf euren Spielplänen zu sehen sind:



Wenn du das Bild genannt hast, können alle anderen Personen einen oder mehrere **Piratenchips** auf Felder ihres Spielplans mit diesem Bild ziehen.

Züge:

- Ein Zug geht immer Feld für Feld: das Bild muss also auf dem Feld neben dem jeweiligen **Piratenchip** sein, den du ziehen möchtest.
- Züge können horizontal, vertikal oder diagonal ausgeführt werden.
- Du darfst auch entscheiden, dass du nicht ziehst.
- Ein **Piratenchip** kann nicht über einen anderen **Piratenchip** gezogen werden.
- Auf jedem Bilderfeld darf nur ein einziger **Piratenchip** liegen.



D Spielregeln

Besondere Plättchen:

Zusätzlich zu den 8 Bildern, die auch auf euren Spielplänen sind, gibt es 4 besondere Plättchen:



Die aktive Person kann sich eins der 8 Bilder aussuchen.



Es gibt Krokodile auf den Inseln, die die Suche der Piraten behindern.

Wird ein Krokodil angesagt, müssen alle Personen, außer die aktive Person, einen ihrer **Piratenchips** aus der Zone in der Farbe des Krokodilplättchens (graue Felsen, grüner Dschungel oder gelber Strand) zurück auf ein Feld der angrenzenden Zone ziehen: also von der grauen in die grüne Zone, von der grünen in die gelbe und von der gelben Zone zurück auf ein Schiff.

In diesem Beispiel muss die Person einen ihrer Chips 1, 2 oder 3 zurück auf ein gelbes Strandfeld ziehen.



Wenn alle Züge erledigt sind, wird das Plättchen zur Seite gelegt und die nächste Person ist am Zug. Sie zieht ebenfalls ein Plättchen aus dem Beutel.

Sind keine Plättchen mehr im Beutel, legt ihr alle zur Seite gelegten Plättchen wieder hinein.

Zug für Zug zieht ihr auf diese Weise eure **Piratenchips** auf eure Spielpläne.

Spielende

Sobald Piratenchips einer Person in zwei Linien auf ihrem Spielplan liegen, die sich bei der Schatzkiste kreuzen, hat diese Person gewonnen!



Ein Spiel von Romaric Galonnier

¿Qué pirata encontrará primero el camino hacia el tesoro escondido en la isla? Desplaza tus grumetes uno a uno para formar la cruz que indica su escondrijo. Un juego fácil de estrategia y desplazamiento espacial.

Bases del juego: los tableros de los jugadores son como mapas de tesoro y las fichas de "pirata" les permitirán formar una cruz para marcar la ubicación del tesoro. En el centro del tablero se coloca una ficha de "**baúl**". A continuación, los jugadores deberán desplazar una a una sus fichas de "pirata" para formar una línea horizontal y una vertical alrededor de su baúl.

Objetivo del juego: ser el primero en encontrar el tesoro.

Preparación del juego:

Cada jugador:

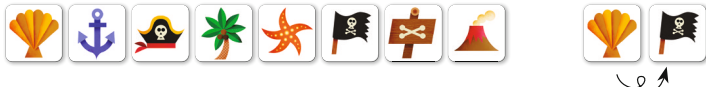
- Coge un tablero y se lo coloca delante.
- Elige una ficha de "**baúl**" y la coloca en una de las 4 casillas grises del tablero según el lugar que haya anotado en la ficha de "baúl".
- Coge un conjunto de 10 fichas de "**pirata**" que reparte en 2 o 3 por los barcos de las 4 esquinas del tablero.

Las cartas de "**lugar**" se colocan en la bolsa.



Desarrollo del juego: empieza el jugador más joven, que se convierte en el jugador **"activo"** y, a continuación, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cuando empieza el turno, el jugador activo roba una carta de **"lugar"** de la bolsa, elige entre el anverso y el reverso de la carta y anuncia el lugar elegido a los otros jugadores.

Las cartas representan uno de los 8 lugares presentes en los tableros de los jugadores:



Cuando el jugador activo anuncia el lugar, todos los jugadores podrán desplazar una o varias fichas de **"pirata"** sobre una casilla que represente ese lugar.

Desplazamientos:

- Los desplazamientos se hacen desde una sola casilla: el lugar debe estar al lado de la ficha de **"pirata"**.
- Los desplazamientos se hacen en línea recta o en diagonal.
- Los jugadores tienen la opción de no desplazarse.
- Una ficha de **"pirata"** no puede saltar por encima de otra ficha de **"pirata"**.
- No se puede tener más de una ficha de "pirata" por casilla de **"lugar"**.



Nota: si ya no quedan cartas en la bolsa, las cartas que se hayan utilizado se vuelven a meter en ella.

Un turno tras otro, los jugadores ordenarán sus fichas de **"pirata"** en el tablero.

Final del juego:

El jugador que logra alinear sus fichas de **"pirata"** en 2 líneas cruzadas encima de la ficha de **"baúl"** es el que gana la partida.



Un juego de Romaric Galonnier.



Chi troverà per primo il percorso che conduce al tesoro nascosto nel cuore dell'isola? Spostate uno ad uno i vostri mozzi per riprodurre la croce che indica il luogo del nascondiglio. Un gioco di spostamenti nello spazio facile e strategico.

Principio del gioco: i tabelloni dei giocatori sono una sorta di mappa del tesoro e i gettoni pirata permettono di formare una croce che segnala il luogo del tesoro. Posizionare un gettone **"forziere"** al centro del tabellone: i giocatori dovranno spostare uno ad uno i propri gettoni pirata per creare una linea orizzontale e una linea verticale attorno al forziere.

Scopo del gioco: trovare il proprio tesoro per primi.

Preparazione del gioco:

Ciascun giocatore

- prende un tabellone, che posiziona davanti a sé;
- sceglie un gettone **"forziere"** che posiziona su una delle 4 caselle grigie del suo tabellone secondo l'indicazione del luogo annotata sul gettone forziere;
- prende un set da 10 gettoni **"pirata"** che distribuisce per 2 o 3 sulle navi ai 4 angoli del proprio tabellone.

Mettere le tessere **"luogo"** nel sacchetto.



Svolgimento del gioco: il giocatore più giovane inizia e diventa il giocatore **"attivo"**, poi si gioca in senso orario.

A ogni turno di gioco, il giocatore attivo pesca una tessera luogo dal sacchetto, ne sceglie il fronte o il retro e annuncia ad alta voce il luogo scelto agli altri giocatori.

Le tessere rappresentano uno degli 8 luoghi presenti sui tabelloni dei giocatori:



Quando il giocatore attivo annuncia il luogo, tutti i giocatori possono spostare uno o più gettoni **"pirata"** su una casella che rappresenta questo luogo.

Spostamenti:

- effettuare spostamenti di una sola casella: il luogo deve essere a fianco al gettone **"pirata"**
- effettuare spostamenti in orizzontale o in diagonale
- un giocatore può decidere di non effettuare spostamenti
- un gettone **"pirata"** non può passare sopra a un altro gettone **"pirata"**
- non si può avere più di un gettone pirata su una casella **"luogo"**



I Regolamento del gioco

Tessere speciali:

Oltre agli 8 "luoghi" presenti sul tabellone esistono 4 tessere speciali:



Il giocatore attivo sceglie un luogo tra gli 8 esistenti.



Sulle isole ci sono anche i cocodrilli, che rallentano l'avanzata dei pirati.

Quando viene annunciato un cocodrillo, tutti i giocatori, tranne quello che ha pescato la tessera, devono spostare il proprio gettone pirata presente sulla zona del cocodrillo della tessera (roccia grigia, giungla verde o spiaggia gialla) su una casella della zona precedente: dal grigio al verde, dal verde al giallo, dal giallo a una nave.

In questo esempio: il giocatore sposta il suo gettone 1, 2 o 3 su una casella gialla.



Quando sono stati effettuati tutti gli spostamenti, la tessera viene scartata dal gioco e la mano passa al giocatore successivo che pesca a sua volta una tessera dal sacchetto.

N.B.: se non ci sono più tessere nel sacchetto, si rimettono dentro tutte le tessere scartate.

Turno dopo turno, i giocatori metteranno in ordine i propri gettoni **"pirata"** sul tabellone.

Fine del gioco:

Un giocatore vince la partita quando riesce ad allineare i suoi gettoni **"pirata"** su due linee che si incrociano a livello del suo gettone **"forziere"**.



Un gioco di Romaric Galonnier.



Qual será o primeiro pirata a descobrir o caminho para o tesouro escondido algures na ilha? Movimenta um dos teus piratas para reproduzir a cruz que indica onde se encontra o tesouro escondido. Um jogo de orientação no espaço fácil e estratégico.

Princípio do jogo: Os tabuleiros dos jogadores servem de mapa de tesouro e as fichas **"pirata"** vão permitir aos jogadores realizarem uma cruz para marcar o lugar onde se encontra o tesouro. Coloca-se uma ficha **"cofre"** no centro do tabuleiro e os jogadores terão que mover, 1 a 1, as suas fichas "pirata" até formarem uma linha horizontal e uma linha vertical a partir da ficha "cofre".

Objetivo do jogo: Ser o primeiro a encontrar o seu tesouro.

Preparação do jogo:

Cada jogador:

- Pega num tabuleiro que pousa à sua frente.
- Escolhe uma ficha **"cofre"** que posiciona numa das 4 casas cinzentas do seu tabuleiro de acordo com a indicação anotada na ficha "cofre".
- Pega num conjunto de 10 fichas **"pirata"** e distribui 2 ou 3 fichas por cada embarcação situada num dos 4 cantos do seu tabuleiro.

As peças quadradas indicando um **"local"** metem-se no saco.



Como jogar: É o jogador mais novo que começa e passa a ser o jogador **“ativo”**, em seguida joga-se no sentido dos ponteiros de um relógio.

Quando chega a sua vez de jogar, o jogador ativo tira uma ficha **“local”** do saco, escolhe a localização ilustrada na frente ou nas costas da ficha e anuncia o local escolhido em voz alta aos outros jogadores.

Cada peça quadrada representa uma das 8 localizações presentes nos tabuleiros dos jogadores:



Quando o jogador anuncia um local, todos os jogadores podem movimentar uma ou várias fichas **“pirata”** para uma casa que represente esse local.

Movimentos:

- As fichas podem ser movimentadas somente de uma casa: o local deve encontrar-se justaposto à ficha **“pirata”**
- Os movimentos são efetuados em linha reta ou na diagonal
- Um jogador pode decidir não efetuar movimento algum
- Uma ficha **“pirata”** não pode “saltar” por cima de outra ficha **“pirata”**
- Não se pode colocar mais de uma ficha **“pirata”** numa casa **“local”**



P Regras do jogo

Peças especiais:

Além das peças que representam os 8 locais existentes nos tabuleiros, existem 4 peças especiais:



O jogador ativo escolheu um local entre os 8 existentes.



Nas ilhas também existem crocodilos que abrandam a progressão dos piratas.

Quando se anuncia um crocodilo, todos os jogadores, exceto o que tirou a peça quadrada, devem remeter uma das suas fichas "pirata", presente na zona do crocodilo da peça quadrada (rocha cinzenta, floresta verde ou praia amarela) a uma das casas situada na zona anterior - da cinzenta para a verde, da verde para a amarela, da amarela para o barco.

No exemplo ao lado, o jogador transfere a sua ficha 1, 2 ou 3 para uma casa amarela.



Depois de efetuados todos os movimentos, a peça quadrada é descartada do jogo e o jogador passa a vez ao seguinte, o qual tira outra peça quadrada do saco.

Nota: Quando as peças se esgotam no saco, repor todas as peças descartadas no seu interior.

Cada um por sua vez, os jogadores ordenam as suas fichas **“pirata”** no tabuleiro respetivo.

Fim do jogo:

Assim que um jogador consegue alinhar as suas fichas **“pirata”** em 2 linhas que se cruzam na ficha **“cofre”**, ganha o jogo.



Um jogo de Romaric Galonnier.



Welke piraat vindt als eerste de weg naar zijn verborgen schat in het midden van het eiland? Verplaats je scheepsmatjes één voor één en probeer het kruis na te maken dat de locatie van de geheime verstopplek aangeeft. Een eenvoudig strategiespel waarbij je fiches moet verplaatsen.

Spelprincipe: De bord en stellen schatkaarten voor en met de piratenfiches kunnen de spelers een kruis vormen om de locatie van de schat aan te geven. In het midden van het bord wordt een **schatkistfiche** geplaatst en de spelers moeten hun piratenfiches 1 voor 1 verplaatsen om een horizontale lijn en een verticale lijn rond hun schatkist te maken.

Doel van het spel: Als eerste je schat vinden.

Vorbereiding van het spel:

Elke speler

- pakt een bord en legt het voor zich neer.
- kiest een **schatkistfiche** en plaatst deze op een van de 4 grijze velden op het bord volgens de plaats die op de schatkistfiche is aangegeven.
- pakt een set van 10 **piratenfiches** en legt deze in groepjes van 2 of 3 bij de schepen in de 4 hoeken van het bord.

De stenen die een **plaats** aanduiden moeten in het zakje worden gestopt.



Spelverloop: De jongste speler begint en wordt de **'actieve'** speler. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

Bij elke beurt pakt de actieve speler een steen die een **plaats** aanduidt uit het zakje. Hij kiest tussen de voorkant en de achterkant van de steen en zegt de gekozen plaats hardop tegen de andere spelers.

De stenen stellen een van de 8 plaatsen op het bord van de spelers voor:



Wanneer de plaats wordt aangekondigd door de speler die aan de beurt is, mogen alle spelers een of meer **piratenfiches** verplaatsen naar een veld dat die plaats voorstelt.

Verplaatsingen:

- De fiches mogen één vakje worden verplaatst: de plaats moet naast de **piratenfiche** liggen
- Verplaatsingen gebeuren horizontaal, verticaal of diagonaal
- Een speler kan besluiten om geen fiches te verplaatsen
- Een **piratenfiche** mag niet over een andere **piratenfiche** heen springen
- Er mag maar één piratenfiche liggen op een veld dat een **plaats** aanduidt

Speciale stenen:



Naast de 8 plaatsen op de bordes zijn er 4 speciale stenen:



De speler die aan de beurt is kiest een van de 8 bestaande plaatsen.



Op de eilanden zijn ook krokodillen die de piraten zullen belemmeren.

Wanneer een speler een krokodil pakt, moeten alle spelers, behalve degene die de steen heeft gepakt een van hun **piratenfiches** uit het krokodillengebied van de steen (grijze rots, groene jungle of geel strand) naar een veld in het vorige gebied verplaatsen: grijs naar groen, groen naar geel, geel naar een schip.

In dit voorbeeld: de speler verplaatst zijn fiche met nummer 1, 2 of 3 naar een geel veld.

Als alle verplaatsingen zijn uitgevoerd, wordt de steen uit het spel gehaald. Daarna mag de volgende speler een steen uit het zakje pakken.

NB: Als er geen stenen meer in het zakje zitten, worden alle uit het spel gehaalde stenen weer in het zakje gestopt.



De spelers plaatsen om beurten hun **piratenfiches** op hun bord.

Einde van het spel:

Zodra een speler erin slaagt zijn **piratenfiches** op 2 lijnen te krijgen die elkaar snijden bij zijn **schatkistfiche**, wint hij het spel.



Een spel van Romaric Galonnier.

Vem blir den första att hitta vägen till skatten som finns gömd på ön? Förflytta piraterna en i taget för att bilda ett "kryss" som visar var skatten finns. Ett enkelt och strategiskt förflyttningsspel.

Spelprinciper: Spelarnas spelplattor fungerar som skattkartor där de ska markera var skatten finns genom att skapa ett rakt kryss med hjälp av sina piratbrickor. En "**skattkistebricka**" placeras i mitten av spelplanen och spelarna ska sedan flytta sina piratbrickor en i taget för att skapa en horisontal och en vertikal linje runt sin skattkista.

Spellets mål: Att vara den första som hittar sin skatt.

Spelförberedelse:

Varje spelare:

- Tar en spelplatta och placerar den framför sig.
- Väljer en "**skattkistebricka**" och placerar den på den av de 4 grå rutorna på spelplattan som indikeras på skattkistebrickan.
- Tar en uppsättning med 10 "**piratbrickor**" och placerar ut dem i grupper om 2 eller 3 vid båtarna på spelplattans 4 kanter.

"**Platsbrickorna**" läggs i påsen.



Spelets gång: Den yngsta spelaren börjar och sedan spelar man vidare medurs. Den spelare vars tur det är tar en **"platsbricka"** ur påsen, väljer vilken sida av brickan som ska användas och säger den valda platsen högt så att alla spelare hör. Brickorna representerar en av de 8 platserna som visas på spelarnas spelplattor:



När platsen har utropats av den aktiva spelaren kan alla spelarna förflytta en eller flera piratbrickor till en ruta som representerar denna plats.

Förflyttningar:

- Förflyttningarna sker en ruta i taget: platsen måste vara bredvid **"piratbrickan"**
- Förflyttningarna kan göras i rak linje eller diagonalt
- En spelare kan välja att inte göra någon förflyttning
- En **"piratbricka"** kan inte hoppa över en annan **"piratbricka"**
- Det går inte att ha fler än en piratbricka per **"platsruta"**



Specialbrickor:

Utöver de 8 platserna som visas på spelplattorna finns det 4 specialbrickor:



Den aktiva spelaren får välja en valfri plats bland de 8 platserna.



På öarna finns det även krokodiler som saktar ner piraternas framsmarsch.

När en krokodil annonseras måste alla spelare, förutom spelaren som drog brickan, flytta tillbaka en av sina **"pirater"** som befinner sig i krokodilens område (grått berg, grön djungel eller gul strand) till ett tidigare område: från grått till grönt, från grönt till gult, från gult till en båt.

I det här exemplet flyttar spelaren en av sina brickor i det gröna området (bricka 1, 2 eller 3) till en gul ruta.

När alla förflyttningar är klara läggs brickan åt sidan och turen går vidare till nästa spelare som i sin tur drar en bricka ur påsen.

OBS! När det inte längre finns några brickor kvar i påsen lägger man tillbaka de använda brickorna i påsen.



Under spelets gång förflyttar spelarna sina **"piratbrickor"** på spelplattan.

Spelets slut:

Den spelare som först lyckas ställa upp sina **"piratbrickor"** i 2 korsande linjer runt **"skattkistebrickan"** vinner spelomgången.



Ett spel av Romaric Galonnier.

Hvem af piraterne finder først vejen til den skjulte skat midt på øen? Flyt jeres pirater én efter én for at genskabe krydset, der angiver skjulestedet. Et nemt og strategisk spil, hvor man lærer at flytte sig i rummet.

Spillets princip: Spillernes plader er som skattekort, og piratbrikkerne giver mulighed for at lave et kryds, der markerer, hvor skatten ligger begravet. **Skattekistebrikken** lægges midt på pladen, og spillerne skal flytte deres piratbrikker én efter én for at lave en vandret og en lodret linje ved kisten.

Spillets formål: At være den, der først finder sin skat.

Forberedelse af spillet:

Hver spiller:

- Tager en plade og lægger den foran sig.
- Vælger en **"skattekistebrik"** og placerer den på et af de 4 grå felter på sin plade i henhold til angivelsen på skattekistebrikken.
- Tager et sæt med 10 **"piratbrikker"**, som fordeles 2 eller 3 sammen på skibene i pladens 4 hjørner.

"Stedbrikkerne" lægges i posen.



Sådan foregår spillet: Den yngste spiller begynder. Han/hun bliver den **aktive** spiller, og man spiller i urets retning. I hver runde trækker den aktive spiller en **stedbrik** i posen, vælger for- eller bagsiden og fortæller de andre spillere, hvilket sted han/hun har valgt.

Brikkerne repræsenterer et af de 8 steder på spillernes plader:



Når den aktive spiller har sagt stedet, må alle spillerne flytte 1 eller flere **"piratbrikker"** hen på et felt, der repræsenterer det angivne sted.

Sådan flyttes brikkerne:

- Brikkerne må kun flyttes 1 felt ad gangen: stedet skal ligge ved siden af **"piratbrikken"**.
- Brikkerne kan flytte sig i lige linje eller diagonalt.
- En spiller kan beslutte sig for ikke at flytte nogen brikker.
- En **"piratbrik"** må ikke hoppe over en anden **"piratbrik"**.
- Det er ikke muligt at have mere end 1 **"piratbrik"** på et stedfelt.



Særlige brikker:

Ud over de 8 steder på pladerne, findes der 4 særlige brikker:



Den aktive spiller vælger imellem de 8 eksisterende.



Der er også krokodiller på øerne, som sagtner farten for piraterne.

Når der kommer en krokodille, skal alle spillerne, med undtagelse af ham/hende, som har trukket brikken, sende 1 af sine **"piratbrikker"**, som er tilstede i krokodillens zone (grå klippe, grøn jungle eller gul strand), hen på et felt i den foregående zone: fra grå til grøn, fra grøn til gul, fra gul til et skib.

I dette eksempel flytter spilleren sin brik 1, 2 eller 3 mod et gult felt.

Når alle er færdige med at flytte brikker, lægges stedbrikken væk, og det er næste spillers tur til at trække en brik i posen.

NB: Hvis der ikke er flere brikker tilbage i posen, kommer man brikkerne, som er lagt væk, tilbage i posen.



Spillerne flytter deres **"piratbrikker"** rundt på pladen i løbet af de forskellige runder.

Spillets slutning:

Når det lykkes en spiller at placere sine **"piratbrikker"** i 2 linjer, som krydser hinanden ved **"skattebrikken"**, har han eller hun vundet spillet.



Et spil af 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 крокодилом, 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.



DJ00802



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France

www.djeco.com

Made in China – Designed in France



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia.
Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing.
Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание.
Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.