

PIRATE ISLAND



5 ans years
años Jahre
-99

FR

GB

D

NL

E

I

P

DK

S

RUS



PIRATE ISLAND

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



x4



x1



x4

x1

x45

Jeu de coopération



5 - 99 ans



2 - 4



15 min

Contenu du jeu : 1 plateau île au crocodile, 4 plateaux pirate, 4 pions, 1 dé, 45 jetons.

À l'abordage ! Quel pirate trouvera le trésor d'Édouard le Terrible ? Celui-ci l'a caché au cœur de l'île aux crocodiles et il vous faudra toute la chance et l'audace des flibustiers pour parvenir à le débusquer.

Principe du jeu : «Pirate Island» est un jeu de parcours et de collecte. En vous déplaçant sur le plateau, vous pourrez récupérer parmi les jetons du plateau des pièces d'or, des pierres précieuses, mais aussi un bateau, une boussole ou une carte et ainsi prendre la mer pour atteindre l'île aux crocodiles. Sur place, vous chercherez une clef et votre trésor. Mais attention aux autres pirates, qui tenteront peut-être de vous chaparder votre butin.

But du jeu : Être le premier à trouver son trésor et la clef pour l'ouvrir, OU obtenir le plus gros des butins (7 pièces d'or ou 5 pierres précieuses).

Préparation du jeu : Poser le plateau de l'île aux crocodiles au centre des joueurs.

Poser le dé à côté du plateau.

Séparer les jetons chapeau et crochet de pirate. Les poser faces chapeau et crochet visibles et mélanger chaque tas.

Poser les 30 jetons chapeau de pirate, face chapeau visible, sur les 5 zones du continent (autour de l'île) :

- 6 sur la terre des volcans,
- 6 dans la prairie fleurie,
- 6 dans le désert brûlant,
- 6 dans la forêt luxuriante,
- 6 dans les montagnes abruptes.

Poser les 15 jetons crochet de pirate, face crochet visible, sur les 3 zones de l'île :

- 5 sur la plage au cocotier,
- 5 dans la forêt du perroquet,
- 5 sur la plage aux crocodiles.

Chaque joueur choisit un plateau pirate qu'il pose devant lui. Il prend le pion de la couleur correspondante et le pose sur une des zones du continent de son choix. On ne peut pas commencer la partie sur l'île.

Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son tour de jeu, le joueur doit :

1/ se déplacer,

2/ retourner un jeton OU chaparder un jeton chez un ou plusieurs adversaires.

Se déplacer

Tant qu'il n'a pas récupéré les 2 jetons qui constituent son bateau et un jeton boussole ou carte (selon ce qu'il est indiqué sur son plateau), le joueur ne peut pas se déplacer vers l'île.

Dans ce cas, le déplacement se fait vers une zone adjacente à celle où il se trouve.

Dès que le joueur a récupéré son bateau et son élément de navigation, il peut alors prendre la mer.

Dans ce cas, le déplacement peut se faire vers n'importe quelle zone (île ou continent).

N. B. : les joueurs sont obligés de se déplacer et ne peuvent pas rester dans la même zone.

Retourner un jeton

Après son déplacement, le joueur peut retourner, face visible, n'importe quel jeton de la zone sur laquelle il est arrivé.

- Si le jeton l'intéresse, il le prend et le place sur son plateau.
- Sinon, il le laisse, face retournée, sur le plateau.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Les jetons:

Il y a différents types de jetons:

- Les **crabes**: ils sont sur l'île, y restent, et ne font pas avancer ton aventure.
- Les **morceaux de bateau**: on ne les trouve que sur le continent. Il faut 1 jeton avant et 1 jeton arrière pour obtenir un bateau qui flotte !
- Les **cartes** ou **boussoles**: on ne les trouve que sur le continent. Selon les plateaux, l'un ou l'autre sera nécessaire pour prendre la mer.
- Les **clefs**: l'une se trouve sur le continent, l'autre sur l'île. Posséder une clef est indispensable pour ouvrir son coffre.
- Les **pièces d'or** et les **pierres précieuses**. La majorité se trouve sur le continent. Obtenir 7 pièces d'or ou 5 pierres précieuses permet de remporter la victoire.
- Les **trésors**: ils sont tous sur l'île. Il faut trouver le coffre de sa couleur et avoir une clef pour l'ouvrir afin de gagner la partie.
- Le **crocodile**: il rôde sur l'île. Lorsque le crocodile est révélé, il prend peur et part se réfugier dans une zone adjacente. Le joueur choisit une zone adjacente à celle où se trouvait le crocodile, ramasse tous les jetons de cette zone et les mélange avec le crocodile, puis replace tous les jetons face crochet visible sur cette zone.

Chaparder un jeton

Après son déplacement, au lieu de retourner un jeton, le joueur peut choisir de voler le ou les adversaires qui se trouvent dans la même zone que celle où il vient d'arriver.



Il lance alors le dé:

> S'il obtient un sabre: c'est gagné ! Il prend à chaque joueur se trouvant dans la même zone que lui un jeton de son plateau et le pose sur le sien.



Attention: le joueur ne peut voler que les jetons avec un fond vert (pierres précieuses, pièces d'or ou clef).

> S'il obtient une tête de mort: c'est perdu, et rien ne se passe. Puis c'est au tour du joueur suivant.

F Règle 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.

Cooperation game



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.

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.

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.

Kooperationsspiel



5-99 Jahre



2-4



15 min

Inhalt: 1 Krokodilinsel-Spielplan, 4 Piratentafeln, 4 Spielfiguren, 1 Würfel, 45 Chips.

Alle Mann an Bord! Welcher Pirat findet als Erster den Schatz von Eduard dem Schrecklichen, den er auf der Krokodilinsel versteckt hat? Ihr braucht viel Glück und müsst mutige Seeräuber sein, um ihn aufzustöbern.

Spielidee: PIRATE ISLAND ist ein Wettlauf- und Sammelspiel. Jeder Spieler sammelt Goldstücke, Edelsteine, aber auch ein Schiff, einen Kompass oder eine Landkarte auf seiner Piratentafel. Anschließend fährt ihr aufs Meer und versucht, die Krokodilinsel zu erreichen. Dort angekommen sucht ihr einen Schlüssel und euren Schatz. Seid aber auf der Hut vor anderen Piraten, die euch eure Beute abjagen wollen.

Ziel des Spiels: Als Erster den Schatz in deiner Farbe und den dazugehörigen Schlüssel finden ODER die größte Beute (7 Goldstücke oder 5 Edelsteine) sammeln.

Spielvorbereitung: Legt den Spielplan in die Tischmitte und den Würfel daneben.

Trennt die Chips mit Piratenhut auf der Rückseite von den Chips mit Piratenhaken. Mischt beide Stapel getrennt voneinander verdeckt.

Legt die 30 Chips mit Piratenhut mit dem Bild nach oben auf die 5 Festlandbereiche (um die Insel herum):

- 6 auf das Land der Vulkane,
- 6 auf die rosafarbene Blumenwiese,
- 6 auf die glühende Wüste,
- 6 auf den dichten Wald,
- 6 auf die schroffen Berge.

Legt die 15 Chips mit Piratenhaken mit dem Bild nach oben auf die 3 Inselbereiche:

- 5 auf den Kokospalmenstrand,
- 5 auf den Papageienwald,
- 5 auf den Krokodilstrand.

Jeder Spieler wählt eine der unterschiedlichen Piratentafeln und legt sie vor sich. Er nimmt die Spielfigur in der entsprechenden Farbe und stellt sie auf einen Festlandbereich seiner Wahl auf dem Spielplan, nicht auf die Insel.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, muss:

1. seine Spielfigur bewegen
2. einen Chip umdrehen ODER einen Chip eines oder mehrerer Gegner klauen.

Spielfigur bewegen

Solange du noch nicht das Schiff und einen Kompass- oder Landkartenchip gesammelt hast (je nachdem, was auf deiner Piratentafel zu sehen ist), kannst du nicht auf die Insel ziehen, sondern musst in einen benachbarten Bereich auf dem Festland ziehen.

Sobald du das Schiff und einen Kompass- oder Landkartenchip gesammelt hast, kannst du aufs Meer ziehen und deine Spielfigur auf jeden beliebigen Bereich bewegen (Insel oder Festland).

Hinweis: Du musst in jedem Zug ziehen und darfst nicht im gleichen Bereich stehenbleiben.

Chip umdrehen

Nachdem du gezogen hast, kannst du jeden beliebigen Chip des Bereiches umdrehen, in dem du gelandet bist.

- Möchtest du den Chip haben, nimmst du ihn und legst ihn auf das entsprechende Feld auf deiner Piratentafel.
 - Möchtest du den Chip nicht haben, legst du ihn dort wieder umgedreht mit dem Bild nach unten auf den Spielplan.
- Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Chips:

Es gibt verschiedene Arten von Chips:

- **Krabben:** Sie bleiben auf der Insel und bringen dir nichts.
- **Schiffsteile:** Liegen nur auf dem Festland. Du brauchst 1 Vorderteil-Chip und 1 Hinterteil-Chip, um ein einsatzfähiges Schiff zu haben.
- **Landkarten oder Kompass:** Liegen nur auf dem Festland. Je nach Piratentafel brauchst du entweder die Landkarte oder den Kompass, um aufs Meer ziehen zu können.
- **Schlüssel:** Liegen auf dem Festland und auf der Insel. Für die Öffnung der Schatztruhe musst du unbedingt einen Schlüssel haben.
- **Goldstücke und Edelsteine:** Liegen hauptsächlich auf dem Festland. Um zu gewinnen, brauchst du 7 Goldstücke oder 5 Edelsteine.
- **Schatztruhen:** Liegen nur auf der Insel. Du musst die Schatztruhe in deiner Farbe und den dazugehörigen Schlüssel finden, um das Spiel zu gewinnen.
- **Krokodil:** Streift auf der Insel umher. Wenn du es aufdeckst, bekommt es Angst und flüchtet in einen benachbarten Bereich. Du wählst einen angrenzenden Bereich aus, sammelst alle Chips aus diesem Bereich ein und vermischt sie mit dem Krokodil. Dann legst du die Chips in diesem Bereich verdeckt neu aus.

Chip klauen

Nachdem du deine Spielfigur bewegt hast, kannst du, anstatt einen Chip umzudrehen, dich auch dafür entscheiden, einen anderen Spieler zu beklauen, der im gleichen Bereich steht.

Dafür würfelst du:



> Säbel: Du gewinnst! Nimm von jedem Spieler in dem Bereich einen Chip von dessen Piratentafel und lege ihn auf deine eigene.

Achtung: Du darfst keine Chips mit grünem Hintergrund (Edelsteine, Goldstücke oder Schlüssel) klauen.



> Totenkopf: Du verlierst. Es passiert nichts.
Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

D Spielregeln

Spielende: Das Spiel endet, sobald ein Spieler:

- den Schatz seiner Farbe und den dazugehörigen Schlüssel gesammelt hat
- oder
- 7 Goldstücke gesammelt hat
- oder
- 5 Edelsteine gesammelt hat.

Der Spieler gewinnt und ist der beste Pirat von Pirat Island!

Variante für 2 Spieler.

Für ein Spiel mit 2 Spielern gelten die gleichen Regeln mit leichten Änderungen:

Spielvorbereitung:

- Die Piratentafel mit dem Papagei (Rückseite des roten Piraten) wird hinzugenommen und auf den Tisch gelegt, als gehörte sie einem dritten Spieler.
- 2 Chips mit Edelsteinen und 3 Chips mit Goldstücken werden aus dem Stapel mit Piratenhut aussortiert und auf die Piratentafel mit dem Papagei gelegt.

Von den 25 übrigen Chips werden jeweils 5 auf die 5 Festlandbereiche gelegt.

- Beide Spieler setzen ihre Spielfigur auf einen Festlandbereich. Gemeinsam entscheiden sie, wo die rote Spielfigur des Papageis stehen soll (ebenfalls auf einem Festlandbereich). Sie wird nicht gezogen und bleibt für die gesamte Dauer des Spiels im gleichen Bereich.

Spielverlauf:

Wenn ein Spieler im Bereich des Papageis landet, kann er versuchen, ihm Goldstücke oder Edelsteine zu klauen. Dabei gelten die gleichen Regeln wie beim Spiel für 3 und 4 Spieler.

Spel om te leren samenwerken



5 - 99 jaar



2 tot 4
spelers



15 min

Inhoud: 1 krokodilleneiland-spelbord, 4 piraten-spelborden, 4 pionnen, 1 dobbelsteen, 45 fiches.

Enteren! Welke piraat vindt de schat van Edward de Verschrikkelijke? Edward heeft de schat op het Krokodilleneiland verstopt en alleen als je net zoveel geluk en lef hebt als een piraat kun je de schat buitmaken.

Spelprincipe: Pirate Island is een traject- en verzamelspel. Door je pion over het spelbord te verplaatsen, kun je fiches winnen met goudstukken en edelstenen, maar ook fiches met een boot, een kompas en een kaart om daarmee het ruime sop te kiezen en naar het Krokodilleneiland te varen. Als je daar bent aangekomen, ga je op zoek naar een sleutel en naar je schat. Maar pas op voor de andere piraten, want ze zullen misschien proberen je buit te stelen.

Doel van het spel: Als eerste je schat en de sleutel vinden om de schatkist te openen OF de grootste buit verzamelen (7 goudstukken of 5 edelstenen).

Vorbereiding van het spel: Leg het krokodilleneiland-spelbord midden tussen de spelers. Leg de dobbelsteen naast het spelbord.

Maak van de fiches twee stapels: een met de piratenhoeden en een met de piratenhaken. Leg de fiches met de kant met de hoeden en haken zichtbaar neer en hussel elke set goed door elkaar.

Leg de 30 fiches met de piratenhoed zichtbaar op alle 5 gebieden op het vasteland (rond het eiland):

- 6 op het vulkanengebied,
- 6 op de bloemenweide,
- 6 op de brandende woestijn,
- 6 op het weelderige woud,
- 6 op het ruige gebergte.

Leg de 15 fiches met de piratenhaak zichtbaar op de 3 gebieden op het eiland:

- 5 op het palmenstrand,
- 5 op het papegaaienwoud,
- 5 op het krokodillenstrand.

Elke speler kiest een piratenspelbord en legt dit voor zich neer. Hij pakt de pion met dezelfde kleur en kiest een gebied op het vasteland waar hij zijn pion neerzet. Er mag niet op het eiland worden begonnen.

Verloop van het spel: De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, moet:

1/ zijn pion verplaatsen,

2/ een fiche omdraaien OF een fiche van een of meer van zijn tegenstanders afpakken.

Zijn pion verplaatsen

Als de speler nog niet in het bezit is van de 2 fiches met zijn boot én een kompas of een kaart (afhankelijk wat er op zijn spelbord staat) mag hij niet naar het eiland gaan.

Hij mag wel naar een gebied gaan dat naast het gebied ligt waar hij zich bevindt.

Als de speler zijn boot heeft weten te bemachtigen en een kompas of kaart om mee te navigeren, mag hij het ruime sop kiezen.

In dat geval mag hij naar elk gebied gaan waarheen hij maar wil (eiland of vasteland).

NB: de spelers moeten hun pion verplaatsen en mogen niet in hetzelfde gebied blijven.

Een fiche omdraaien

Nadat de speler op een ander gebied is gekomen, mag hij in dat gebied een fiche naar keuze omdraaien.

- Als hij deze fiche kan gebruiken, mag hij hem pakken en op zijn spelbord leggen.
- Als hij deze niet kan gebruiken, draait hij hem weer om en laat hij hem op het spelbord liggen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

De fiches:

Er zijn verschillende soorten fiches:

- **Krabben:** deze bevinden zich op het eiland en komen daar niet van af. Ze helpen je niet verder met je reis.
- **Delen van de boot:** deze bevinden zich alleen maar op het vasteland. Je hebt 1 vooruit-fiche en 1 achteruit-fiche nodig voor een boot die kan varen!
- **Kaarten en kompassen:** deze bevinden zich alleen maar op het vasteland. Afhankelijk van het spelbord heb je een kaart of een kompas nodig om het ruime sop te kunnen kiezen.
- **Sleutels:** de ene sleutel bevindt zich op het vasteland en de andere op het eiland. Je hebt een sleutel nodig om je schatkist te openen.
- **Goudstukken en edelstenen.** Deze bevinden zich vooral op het vasteland. Als je 7 goudstukken of 5 edelstenen hebt verzameld, kun je winnen.
- **Schatten:** deze bevinden zich allemaal op het eiland. Om te winnen moet je de koffer in je eigen kleur vinden én een sleutel hebben om de koffer te openen.
- **Krokodil:** de krokodil sluipt over het eiland rond. Als hij ontdekt is, wordt hij bang en vlucht hij naar een naastgelegen gebied. De speler kiest een gebied dat naast het gebied ligt waar de krokodil zat, verzamelt daar alle fiches en husselt deze met de krokodil. Daarna legt hij alle fiches met de haak zichtbaar weer op dit gebied terug.

Een fiche bemachtigen

In plaats van een fiche om te draaien, mag de speler na het verplaatsen van zijn pion er ook voor kiezen iets van een of meer van zijn tegenstanders te stelen in het gebied waarop hij net terecht is gekomen.



Hij mag dan de dobbelsteen gooien:

> Gooit hij een sabel, dan heeft hij gewonnen! Hij mag een fiche pakken van het spelbord van elke speler die zich in hetzelfde gebied bevindt als hij en op zijn eigen spelbord leggen.



Let op: de speler mag alleen fiches met een groene achtergrond stelen (edelstenen, goudstukken of een sleutel).

> Gooit hij een doodshoofd, dan heeft hij verloren en gebeurt er niets.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel: Het spel eindigt zodra een speler het volgende in zijn bezit heeft:

- de schat in zijn eigen kleur + een sleutel

of

- 7 geldstukken

of

- 5 edelstenen.

De speler wordt dan tot winnaar uitgeroepen en is een uitzonderlijke piraat.

Een spel met 2 spelers:

Voor een spel met 2 spelers gelden de bovenstaande regels, maar er zijn enkele uitzonderingen.

Tijdens de voorbereiding:

- Het papegaaien-spelbord (op de achterkant van de rode piraat) wordt in gebruik genomen en wordt naast het spelbord gelegd, alsof er een derde speler is.
- Er worden 2 edelsteenfiches en 3 goudstukkenfiches van de set "piratenhoed" op het papegaaien-spelbord gelegd.

De overige 25 fiches worden per 5 over de gebieden op het vasteland verdeeld.

- Elke speler zet zijn pion op een van de gebieden op het vasteland. De spelers besluiten samen waar de rode pion van de papegaai wordt neergezet (altijd op een van de gebieden op het vasteland). Deze pion mag niet worden verplaatst en moet tijdens het spel op dezelfde plaats blijven staan.

Verloop van het spel:

De spelers volgen de bovenstaande regels. Wanneer een van de spelers op het gebied komt waar de papegaai zich bevindt, mag hij proberen goudstukken of edelstenen van hem te stelen.

De hierboven beschreven regels voor het stelen van fiches zijn dan eveneens van toepassing.

Juego de cooperación



5 - 99 años



De 2 a 4 jugadores



15 min

Contenido: 1 tablero de la isla de cocodrilos, 4 tableros de pirata, 4 piezas, 1 dado, 45 fichas

¡Al abordaje! ¿Qué pirata encontrará el tesoro de Eduardo el Terrible? Este lo ha escondido en el corazón de la isla de los cocodrilos y necesitaréis la suerte y la valentía de los corsarios para lograr encontrarlo.

Lógica del juego: «Pirate Island» es un juego de recorrido y recolección. Desplazándoos por el tablero, podréis recuperar entre las fichas del tablero monedas de oro y piedras preciosas, pero también un barco, una brújula y un mapa y, así, empezar a navegar para llegar a la isla de los cocodrilos. Allí, buscaréis una llave y el tesoro. Pero tendréis que estar atentos a los piratas, que podrían intentar robaros el botín.

Objetivo del juego: Ser el primero en encontrar el tesoro y la llave para abrirlo, U obtener el botín más cuantioso (7 monedas de oro o 5 piedras preciosas).

Preparación del juego: Colocar el tablero de la isla de los cocodrilos en el centro, entre los jugadores. Colocar el dado al lado del tablero.

Separar las fichas de sombrero y de garfio de pirata. Colocarlas con la cara del sombrero y el garfio hacia arriba y mezclar cada montón.

Colocar las 30 fichas de sombrero de pirata, con la cara del sombrero hacia arriba, en las 5 zonas del continente (en torno a la isla):

- 6 en la tierra de los volcanes,
- 6 en la pradera florida,
- 6 en el desierto ardiente,
- 6 en el bosque exuberante,
- 6 en las montañas abruptas.

Colocar las 15 fichas de garfio de pirata, con la cara del garfio hacia arriba, en las 3 zonas de la isla:

- 5 en la playa del cocotero,
- 5 en el bosque del papagayo,
- 5 en la playa de los cocodrilos.

Cada jugador escoge un tablero de pirata y lo coloca ante sí. Posteriormente, coge la pieza del color correspondiente y la coloca en una de las zonas del continente a su elección. No se puede comenzar la partida en la isla.

Desarrollo del juego: empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno, cada jugador debe:

1/ desplazarse,

2/ dar la vuelta a una ficha O robar una ficha a uno o varios adversarios.

Desplazarse

Mientras no haya recuperado las dos fichas que conforman su barco y una ficha de brújula o de mapa (en función de lo que se indique en su tablero), el jugador no puede desplazarse hacia la isla.

En este caso, el desplazamiento se realiza hacia una zona adyacente a la que se encuentra. Cuando el jugador haya recuperado su barco y su elemento de navegación, puede empezar a navegar.

En este caso, el desplazamiento puede realizarse a cualquier zona (isla o continente).

Atención: los jugadores están obligados a desplazarse y no pueden permanecer en la misma zona.

Dar la vuelta a una ficha

Después de desplazarse, el jugador puede dar la vuelta, con la cara hacia arriba, cualquier ficha de la zona a la que haya llegado.

- Si la ficha le interesa, la coge y la coloca en su tablero.
- Si no, la deja con la cara hacia abajo en el tablero. Luego, le toca al siguiente jugador.

Las fichas:

Existen diferentes tipos de ficha:

- Los **cangrejos**: están en la isla y permanecen allí, impidiéndote que avances en tu aventura.
- Los **fragmentos de barco**: solo se encuentran en el continente. ¡Es necesario tener 1 ficha de la parte delantera y 1 ficha de la parte trasera para obtener un barco que flote!
- Los **mapas** o las **brújulas**: solo se encuentran en el continente. Según los tableros, será necesario contar con uno de estos dos elementos para navegar.
- Las **llaves**: una se encuentra en el continente, la otra, en la isla. Es indispensable contar con una llave para abrir el cofre.
- Las **monedas de oro** y las **piedras preciosas**. La mayoría se encuentran en el continente. La obtención de 7 monedas de oro o 5 piedras preciosas permite ganar.
- Los **tesoros**: todos ellos están en la isla. Para ganar la partida, es necesario encontrar el cofre de su color y tener una llave para abrirlo.
- El **cocodrilo merodea en torno** a la isla. Cuando se muestra el cocodrilo, este se asusta y va a refugiarse a una zona cercana. El jugador escoge una zona adyacente a aquella donde se encuentra el cocodrilo, recoge todas las fichas de esta zona y las mezcla con el cocodrilo, y posteriormente vuelve a colocar todas las fichas con la cara del garfio hacia arriba en esta zona.

Robar una ficha

Tras el desplazamiento, en lugar de dar la vuelta a una ficha, el jugador puede optar por robar al adversario o adversarios que se encuentren en la misma zona a la que acabe de llegar.



Entonces, lanza el dado:

> Si saca un sable: ¡victoria! Coge a cada jugador que se encuentre en la misma zona que él una ficha de su tablero y la coloca en el suyo.



Atención: el jugador solo puede robar las fichas con fondo verde (piedras preciosas, monedas de oro o llave).

> Si saca una calavera: pierde y no sucede nada.

Luego, le toca al siguiente jugador.

E Reglas del juego

Fin de la partida: La partida finaliza cuando un jugador:

- ha obtenido el tesoro de su color + una llave

o

- ha obtenido 7 monedas de oro

o

- ha obtenido 5 piedras preciosas

Entonces, el jugador se declara vencedor y pirata de excepción.

Para una partida de 2 jugadores:

Para una partida de 2 jugadores, se aplican las reglas anteriores, pero con algunas modificaciones.

En el momento de la preparación del juego:

- Se incorpora el tablero del papagayo (en el reverso del de pirata rojo) y se coloca en torno al tablero principal como si se tratase de un tercer jugador.
- Se apartan 2 fichas de piedras preciosas y 3 fichas de monedas de oro del conjunto «sombrero de pirata» y se colocan en el tablero del papagayo.

Las 25 fichas restantes se distribuyen de 5 en 5 en las zonas del continente.

- Cada jugador posiciona su pieza en una de las zonas del continente y deciden de forma conjunta dónde colocar la pieza roja del papagayo (siempre en una de las zonas del continente). Esta no se moverá y permanecerá en la misma zona durante toda la partida.

Desarrollo del juego:

Los jugadores deberán seguir las reglas explicadas anteriormente y, cuando uno de los jugadores llegue a la zona donde se encuentre el papagayo, puede intentar robarle monedas de oro o piedras preciosas. Se aplican las mismas reglas de robo.

Gioco di collaborazione



5 - 99 anni



Da 2 a 4
giocatori



15 min

Contenuto: 1 tabellone isola dei cocodrilli, 4 tabelloni pirata, 4 pedine, 1 dado, 45 gettoni.

All'arrembaggio! Quale pirata riuscirà a trovare il tesoro di Edoardo il Terribile? L'ha nascosto nel cuore dell'isola dei cocodrilli! Si dovrà dar prova della fortuna e dell'audacia di un filibustiere per trovarlo.

Principio del gioco: "Pirate Island" è un gioco di percorso e raccolta. Spostandosi sul tabellone è possibile recuperare monete d'oro, pietre preziose, una barca, una bussola o una mappa tra i gettoni presenti sul tabellone e salpare così per l'isola dei cocodrilli. Giunti a destinazione si dovrà cercare una chiave e il proprio tesoro. Ma attenzione agli altri pirati che potrebbero cercare di appropriarsi del bottino.

Scopo del gioco: esserle i primi a trovare il proprio tesoro e la chiave per accedervi OPPURE ottenere il bottino più grosso (7 monete d'oro o 5 pietre preziose).

Preparazione del gioco: disporre il tabellone isola dei cocodrilli al centro dei giocatori. Posare il dado accanto al tabellone.

Separare i gettoni cappello da pirata da quelli uncino da pirata. Disponerli con il lato cappello e uncino verso l'alto e mescolare ogni mucchio.

Posizionare i 30 gettoni cappello da pirata, lato cappello verso l'alto, sulle 5 aree del continente (intorno all'isola):

- 6 sulla terra dei vulcani;
- 6 nella prateria fiorita;
- 6 nel deserto cocente;
- 6 nella foresta rigogliosa;
- 6 sulle montagne ripide.

Posizionare i 15 gettoni uncino da pirata, lato uncino verso l'alto, sulle 3 aree dell'isola:

- 5 sulla spiaggia della palma da di cocco;
- 5 nella foresta del pappagallo;
- 5 sulla spiaggia dei cocodrilli.

Ogni giocatore sceglie un tabellone pirata e lo posiziona davanti a sé. Prende la pedina del colore corrispondente e la posiziona su una delle aree del continente a sua scelta. Non è possibile iniziare la partita sull'isola.

Svolgimento del gioco: comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario.

Durante il suo turno di gioco, il giocatore compie le seguenti azioni:

1/ spostarsi;

2/ girare un gettone OPPURE rubare un gettone a uno o più avversari.

Spostarsi

Finché non ha recuperato i 2 gettoni che compongono la sua barca e un gettone bussola o mappa (a seconda di quanto indicato sul suo tabellone) il giocatore non può spostarsi in direzione dell'isola.

In questo caso, lo spostamento avviene verso un'area adiacente a quella in cui si trova.
 Il giocatore può salpare non appena ha recuperato la sua barca e il suo strumento di navigazione.
 In questo caso, lo spostamento può avvenire in direzione di qualsiasi area (isola o continente).

N.B.: i giocatori sono obbligati a spostarsi e non possono rimanere nella stessa area.

Girare un gettone

Dopo essersi spostato, il giocatore può girare, scoprendolo, un gettone qualsiasi dell'area in cui è arrivato.

- Se il gettone gli interessa, lo prende e lo posiziona sul suo tabellone.
- Altrimenti lo lascia a faccia in giù sul tabellone.

A questo punto tocca al giocatore seguente.

I gettoni

Ci sono diversi tipi di gettoni:

- **Granchi:** si trovano sull'isola e ci rimangono, non servono a far progredire il giocatore verso la vittoria.
- **Parti della barca:** è possibile trovarle solo sul continente. Sono necessari 1 gettone parte anteriore e 1 gettone parte posteriore per ottenere una barca che galleggi!
- **Mappe o bussole:** è possibile trovarle solo sul continente. A seconda del tabellone, è necessaria una mappa o una bussola per poter salpare.
- **Chiavi:** una si trova sul continente, l'altra sull'isola. È indispensabile possedere una chiave per aprire il proprio forziere.
- **Monete d'oro e pietre preziose.** La maggior parte di questi gettoni si trova sul continente. Ottenere 7 monete d'oro o 5 pietre preziose farà vincere la partita.
- **Tesori:** si trovano tutti sull'isola. Si dovrà trovare il forziere del proprio colore e possedere una chiave per aprirlo per vincere la partita.
- **Cocodrillo:** si aggira per l'isola. Quando il cocodrillo viene scoperto, si spaventa e si rifugia in un'area adiacente. Il giocatore sceglie un'area adiacente a quella in cui si trovava il cocodrillo, raccoglie tutti i gettoni di quell'area e li mescola con il cocodrillo; quindi riposiziona tutti i gettoni con il lato uncino verso l'alto su quest'area.

Rubare un gettone

Dopo essersi spostato, invece di girare un gettone il giocatore può scegliere di rubare all'avversario o agli avversari che si trovano nella stessa area in cui è appena arrivato.



Quindi lancia il dado:

> Se ottiene una sciacchola: il duello è vinto! Prende un gettone dal tabellone di ogni giocatore che si trova nella sua stessa area e lo posiziona sul proprio tabellone.



Attenzione: il giocatore può rubare solo i gettoni con uno sfondo verde (pietre preziose, monete d'oro o chiave).

> Se ottiene un teschio e delle ossa incrociate: il duello è perso e non succede nulla.

① Regolamento del gioco

A questo punto tocca al giocatore seguente.

Fine del gioco: la partita finisce non appena un giocatore ha:

- recuperato il tesoro del proprio colore + una chiave

o

- recuperato 7 monete d'oro

o

- recuperato 5 pietre preziose

Il giocatore viene quindi dichiarato vincitore e pirata eccezionale.

Per una partita con 2 giocatori.

Per una partita con 2 giocatori si applicano le regole di cui sopra, ma sono necessarie alcune modifiche.

Durante la preparazione:

- Il tabellone del pappagallo (sul retro del pirata rosso) viene aggiunto e posizionato attorno al tabellone come se fosse un terzo giocatore.
- 2 gettoni pietre preziose e 3 gettoni monete d'oro del set "cappello da pirata" vengono scartati e posizionati sul tabellone del pappagallo.

I 25 gettoni restanti vengono distribuiti 5 a 5 sulle aree del continente.

- Ogni giocatore posiziona la sua pedina su una delle aree del continente, quindi tutti i giocatori decidono insieme dove posizionare la pedina rossa del pappagallo (sempre su una delle aree del continente). Non si muoverà e rimarrà nella stessa area per tutta la partita.

Svolgimento del gioco:

I giocatori seguono le regole spiegate sopra; quando uno dei giocatori arriva nell'area in cui si trova il pappagallo, può cercare di rubargli monete d'oro o pietre preziose. Si applicano le stesse regole di quelle spiegate sopra per rubare un gettone.

Jogo de cooperação



5 aos 99
anos



De 2 a 4
jogadores



15 min

Conteúdo: 1 tabuleiro de Ilha dos Crocodilos, 4 tabuleiros de pirata, 4 peões, 1 dado e 45 fichas.

À abordagem! Que pirata irá encontrar o tesouro de Eduardo o Terrível? Escondeu-o no coração da Ilha dos Crocodilos e vais precisar de toda a sorte e ousadia dos piratas para o encontrar.

Princípio do jogo: "Pirate Island" é um jogo de percurso e recolha. À medida que te deslocas no tabuleiro, podes recolher moedas de ouro, pedras preciosas, um barco, uma bússola ou um mapa a partir das fichas do tabuleiro e zarpar para chegar à Ilha dos Crocodilos. Aí procurarás uma chave e o seu tesouro. Mas cuidado com os outros piratas que podem tentar roubar o teu saque.

Objetivo do jogo: ser o primeiro a encontrar o seu tesouro e a chave para o abrir OU obter o maior saque (7 moedas de ouro ou 5 pedras preciosas).

Preparação do jogo: Coloca o tabuleiro da Ilha dos Crocodilos no centro dos jogadores. Coloca o dado ao lado do tabuleiro.

Separa as fichas de chapéu e de gancho de pirata. Coloca-as com o lado do chapéu e do gancho virado para cima e baralha cada pilha.

Coloca as 30 fichas de chapéu de pirata, com o lado do chapéu virado para cima, nas 5 áreas do continente (à volta da ilha):

- 6 na terra dos vulcões,
- 6 no prado florido,
- 6 no deserto escaldante,
- 6 na floresta exuberante,
- 6 nas montanhas íngremes.

Coloca as 15 fichas de gancho de pirata, com o lado do gancho virado para cima, nas 3 áreas da ilha:

- 5 na praia do coqueiro,
- 5 na floresta do papagaio,
- 5 na praia dos crocodilos.

Cada jogador escolhe um tabuleiro de pirata e coloca-o à sua frente. Pega no peão da cor correspondente e coloca-o numa das áreas do continente da sua escolha. O jogo não pode começar na ilha.

Decorrer do jogo: Começa o jogador mais novo e depois joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Quando for a sua vez, o jogador deve:

1/ deslocar-se,

2/ virar uma ficha OU roubar uma ficha de um ou vários adversários.

Deslocar-se

O jogador não pode deslocar-se para a ilha enquanto não tiver recuperado as 2 fichas que compõem o seu barco e uma ficha de bússola ou mapa (dependendo do que é indicado no seu tabuleiro).

Neste caso, o jogador deve deslocar-se para uma área adjacente àquela em que se encontra. O jogador pode zarpar assim que tiver recuperado o seu barco e o seu elemento de navegação. Neste caso, a deslocação pode ser para qualquer área (ilha ou continente).

Nota: os jogadores são obrigados a deslocar-se e não podem permanecer na mesma área.

Virar uma ficha

Depois de se deslocar, o jogador pode virar para cima qualquer ficha da área a que chegou.

- Se a ficha lhe interessar, pega nela e coloca-a no seu tabuleiro.
- Caso contrário, deixa-a virada para baixo no tabuleiro.

Depois, é a vez do jogador seguinte.

As fichas:

Existem diferentes tipos de fichas:

- **Caranquejos:** estão na ilha, ficam lá e não te permitem progredir na tua aventura.
- **Partes de barco:** só se encontram no continente. É preciso 1 ficha de proa e 1 ficha de popa para obter um barco flutuante!
- **Mapas ou bússolas:** só se encontram no continente. Dependendo dos tabuleiros, pode ser necessário um ou outro elemento para zarpar.
- **Chaves:** uma encontra-se no continente e a outra na ilha. É necessária uma chave para abrir o seu baú.
- **Moedas de ouro e pedras preciosas:** a maioria encontra-se no continente. A chave da vitória é obter 7 moedas de ouro ou 5 pedras preciosas.
- **Tesouros:** encontram-se todos na ilha. Deves encontrar o baú da tua cor e ter uma chave para o abrir para ganhar o jogo.
- **Crocodilo:** rondar pela ilha. Quando o crocodilo é revelado, assusta-se e corre esconder-se numa área adjacente. O jogador escolhe uma área adjacente àquela onde se encontrava o crocodilo, recolhe todas as fichas dessa área e mistura-as com o crocodilo, depois coloca nessa área todas as fichas com o lado do gancho virado para cima.

Roubar uma ficha

Depois de se deslocar, em vez de virar uma ficha, o jogador pode escolher roubar do(s) adversário(s) que se encontra(m) na mesma área a que acabou de chegar.

Lança o dado:



> Se receber uma espada, ganha! Pega numa ficha de cada jogador que se encontre na mesma área que ele e coloca-a no seu tabuleiro.

Atenção: o jogador apenas pode roubar fichas com um fundo verde (pedras preciosas, moedas de ouro ou chave).



> Se receber uma caveira, perde e nada acontece. Depois, é a vez do jogador seguinte.

P Regras do jogo

Fim do jogo: O jogo termina assim que um jogador:

- recuperou o tesouro da sua cor + uma chave

ou

- recuperou 7 moedas de ouro

ou

- recuperou 5 pedras preciosas

O jogador é então declarado o vencedor e um pirata excepcional.

Para jogar a 2 jogadores.

Para jogar a 2 jogadores, aplicam-se as regras acima, mas são necessárias umas alterações.

Durante a preparação do jogo:

- O tabuleiro do papagaio (no verso do pirata vermelho) é acrescentado e colocado à volta do tabuleiro como se fosse um terceiro jogador.
- 2 fichas de pedras preciosas e 3 fichas de moedas de ouro do conjunto "chapéu de pirata" são descartadas e colocadas no tabuleiro do papagaio.

As restantes 25 fichas são distribuídas 5 por 5 nas áreas do continente.

- Cada jogador coloca o seu peão numa das áreas do continente e decidem em conjunto onde colocar o peão vermelho do papagaio (ainda numa das áreas do continente). Não se moverá e permanecerá na mesma área durante todo o jogo.

Decorrer do jogo:

Os jogadores seguem as regras explicadas acima e, quando um dos jogadores chega à área onde se encontra o papagaio, pode tentar roubar-lhe moedas de ouro ou pedras preciosas. Aplicam-se as mesmas regras para o roubo.

Et spil om samarbejde



5-99 år



2-4 spillere



15 min

Indhold: 1 krokodilleø-plade, 4 piratplader, 4 brikker, 1 terning og 45 jetoner.

Til angreb! Hvem af piraterne finder Edvard den Skrækeliges skat? Den er gemt et sted på krokodilleøen, og du får brug for alt dit sørøverheld og mod for at finde den.

Spilleets princip: "Pirate Island" er et spil, hvor du skal bevæge dig rundt og finde ting på vejen. Når du bevæger dig over spillepladen, kan du finde guldstykker og ædelsten, men også en båd, et kompas eller et kort, så du kan sejle over til krokodilleøen. På øen skal du finde en nøgle og din skat. Men pas godt på de andre pirater, som er ude efter dit bytte.

Målet med spillet: At være den første til at finde skatten og nøglen til den ELLER samle det største bytte (7 guldstykker eller 5 ædelsten).

Forberedelse af spillet: Læg spillepladen med krokodilleøen mellem spillerne. Læg terningen ved siden af pladen.

Sorter jetonerne med pirathatte og kroge i 2 bunker. Læg dem med hat- eller krogsiden opad, og bland hver bunke.

Læg de 30 jetoner med pirathatte med hattesiden opad på de 5 zoner på kontinentet (omkring øen):

- 6 på vulkanområdet
- 6 på blomstermarken
- 6 i den brændvarme ørken
- 6 i den frodige skov
- 6 i de stejle bjerge

Læg de 15 jetoner med piratkroge med krogsiden opad på de 3 zoner på øen

- 5 på palmestranden
- 5 i papegøjeskoven
- 5 på krokodillestranden

Hver spiller vælger en piratplade, som han/hun lægger foran sig. Man tager brikken i samme farve og lægger den på en valgfri kontinentzone. Man kan ikke begynde spillet på øen.

Sådan foregår spillet: Den yngste spiller begynder, og man spiller i urets retning.

Når det er en spillers tur, sker der følgende:

1/ man flytter sig

2/ man vender en jeton om ELLER man stjæler en jeton fra en eller flere modspillere.

Man flytter sig

Man må ikke sejle over på øen, så længe man ikke har fundet de 2 jetoner, som danner en båd og en jeton med et kompas eller et kort (afhængigt af, hvad der står på din plade).

Man flytter sig i stedet til en zone ved siden af den, man befinder sig på.
Først når man har lavet sin båd og fundet sit sejlredskab, kan man sejle afsted.
Så må man sejle derhen, hvor man vil (kontinent eller ø).

NB: Spillerne skal flytte sig og må ikke blive stående på den samme zone.

Man vender en jeton

Når man har flyttet sig, må man vende en hvilken som helst jeton i den zone, man er ankommet til.

- Hvis man er interesseret i jetonen, tager man den og lægger den på sin plade.
- Hvis ikke lader man den ligge, som den er på pladen.

Derefter er det den næste spillers tur.

Jetonerne:

Der er forskellige slags jetoner:

- **Krabberne:** Krabberne er på øen, bliver der og hjælper dig ikke videre i spillet.
- **Bådstykkerne:** De findes kun på kontinentet. Du skal bruge 1 forjeton og 1 bagjeton til at bygge en båd, der kan sejle!
- **Kort** eller **kompas:** De findes kun på kontinentet. Der står på din plade, om du skal bruge det ene eller det andet for at kunne sejle afsted.
- **Nøglerne:** Den ene er på kontinentet, og den anden på øen. Du skal bruge en nøgle til at åbne skattekisten.
- **Guldstykkerne** og **ædelstenene.** De fleste er på kontinentet. Du vinder, hvis du finder 7 guldstykker eller 5 ædelsten.
- **Skattene:** Alle skattene er på øen. Du skal finde skattekisten, der har din farve og samtidigt have en nøgle til at åbne den for at vinde spillet.
- **Krokodillen:** Krokodillen bevæger sig rundt på øen. Når krokodillen bliver opdaget, bliver den bange og flygter over i en tilstødende zone. Spilleren vælger en zone ved siden af den krokodillen er på, tager alle jetonerne i zonen, blander dem med krokodillen og lægger dem ud på zonen med krogside opad.

Stjæle en jeton

Når man har bevæget sig videre, kan man i stedet for at vende en jeton om, vælge at stjæle en jeton fra den eller de modstandere, der befinder sig i den zone, man lige er ankommet til.



Man kaster så terningen:

> Hvis man får en sabel, har man vundet! Man tager så en jeton fra hver spiller i samme zone og lægger den på sin plade.

Bemærk: Man må kun stjæle jetoner med grøn baggrund (ædelsten, guldstykker eller nøgle).



> Hvis man får et dødningshoved, har man ikke vundet noget, og der sker ingenting.

Derefter er det den næste spillers tur.

Spillets slutning: Spillet slutter, når en spiller har:

- fundet skatten i sin egen farve og en nøgle

eller

- fundet 7 guldstykker

eller

- fundet 5 ædelsten

Spilleren vinder og udnævnes til enestående pirat.

Når der kun er 2 spillere:

Man kan godt spille 2, og reglerne ovenfor gælder stadig. Der er dog et par ændringer.

Under spillets forberedelse:

- Papegøjepladen (bag på den røde pirat) tilføjes og lægges ved siden af pladen, som hvis der var en 3. spiller.
- Tag 2 ædelstenjetoner og 3 guldstykkejetoner fra sættet med pirathattene espace, og læg dem på papegøjepladen.

De resterende 25 jetoner fordeles 5 ad gangen på zonerne på kontinentet.

- Hver spiller lægger sin brik på en af kontinentzonerne, og spillerne beslutter sammen, hvor den røde papegøjebrik skal ligge (altid på en af kontinentzonerne). Den bliver liggende på samme zone under hele spillet.

Sådan foregår spillet:

Spillerne følgerne reglerne ovenfor, og når den ene kommer til zonen med papegøjen, må han/hun prøve at stjæle guldstykker eller ædelsten fra den. De samme stjeleregler gælder.

Samarbetsspel



5 till 99 år



Från 2 till 4
spelare



15 min

Innehåll: 1 "Krokodilön"-spelplan, 4 piratspelplaner, 4 pjäser, 1 tärning, 45 brickor.

Alle man ombord! Vilken pirat kommer att hitta Edvard den hemskes skatt? Han har gömt den i hjärtat på Krokodilön och du kommer behöva filibusternas stora tur och mod för att hitta den.

Spelets grundregler: "Pirate Island" är ett ban- och insamlingsspel. När du rör dig runt på spelplanen kommer du att kunna samla guldmynt, ädelstenar, men också en båt, en kompass eller en karta bland symbolerna på spelplanen och på så sätt ta dig till havet för att nå Krokodilön. När du väl är på plats kan du leta efter nyckeln och skatten. Men se upp för de andra piraterna som kanske försöker att lura av dig skatten.

Spelets mål: Vara den första att hitta skatten och nyckeln för att öppna den, ELLER få det största bytet (7 guldmynt eller 5 ädelstenar).

Spelförberedelser: Placera spelplanen Krokodilön mitt emellan spelarna. Lägg tärningen bredvid spelplanen.

Separera hattbrickorna och piratens armkrokar. Placera dem med hattarna och krokarna synliga och blanda varje hög.

Placera de 30 pirathattarna med hatten synlig på de 5 zonerna på kontinenten (runt ön):

- 6 på vulkanmarken,
- 6 på blomsterängen,
- 6 i den stekheta öken,
- 6 i den frodiga djungeln,
- 6 i de branta bergen.

Placera de 15 piratkrokarna med kroken synlig, på de 3 zonerna på ön:

- 5 på stranden med kokospalmer,
- 5 i papegojans djungel,
- 5 på stranden med krokodiler.

Varje spelare väljer en piratspelplan och placerar den framför sig. Hen tar pjäsen med motsvarande färg och placerar den på en av zonerna på den valda kontinenten. Man kan inte börja spelomgången på ön.

Så här går spelet till: Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols.

När en spelare står på tur ska hen:

1/ förflytta sig

2/ vända på en bricka ELLER stjäla en bricka från en eller flera motståndare.

Förflytta sig

Så länge spelaren inte har tagit de 2 brickorna som båten består av och en kompassbricka eller kartbricka (beroende på vad som anges på spelplanen) kan spelaren inte flytta till ön.

I detta fall görs förflyttningen till en zon som ligger intill zonen där spelaren befinner sig.

Så snart spelaren har ordnat sin båt och sitt navigationsinstrument kan hen gå till sjöss.

I detta fall kan förflyttningen göras till en valfri zon (ö eller kontinent).

OBS: spelarna måste förflytta sig, de kan inte stanna kvar i samma zon.

Vända en bricka

Efter sin förflyttning kan spelaren vända upp vilka brickor som helst från zonen dit hen har kommit.

- Om brickan intresserar spelaren tar hen den och placerar den på sin spelplan.
- Annars lämnar spelare den med framsidan dold på spelplanen.

Sedan är det nästa spelares tur.

Brickorna:

Det finns olika typer av brickor:

- Krabborna: de finns på ön, stannar där, och tar dig inte vidare.
- Båtdelarna: man kan bara hitta dem på kontinenten. Man behöver 1 bricka framför och 1 bricka bakom för att få en båt som flyter!
- Korten eller kompasserna: man kan bara hitta dem på kontinenten. Beroende på spelplanen kommer den ena eller den andra att behövas för att komma till havet.
- Nycklarna: en finns på kontinenten, den andra på ön. Det är nödvändigt att ha en nyckel för att kunna öppna skattkistan.
- Guldmynten och ädelstenarna. De flesta finns på kontinenten. Den som får 7 guldmynt eller 5 ädelstenar vinner.
- Skatterna: de finns alla på ön. Du måste hitta skattkistan med din färg och ha en nyckel för att öppna den för att vinna spelet.
- Krokodilen: den smyger fram på ön. När krokodilen avslöjas blir den rädd och tar sin tillflykt till en angränsande zon. Spelaren väljer en zon som ligger intill den zon där krokodilen befann sig, plockar upp alla brickorna från zonen och blandar dem med krokodilen och lägger sedan tillbaka alla brickorna med framsidan synliga i denna zon.

Sno en bricka

Efter att ha flyttat kan spelaren istället för att vända en bricka istället välja att stjäla från en eller flera motståndare som befinner sig i den zon som spelaren precis har kommit till.



Hen kastar då sin tärning:

> Om hen får en sabel: spelaren vinner! Spelaren tar en bricka från varje spelare som befinner sig i samma zon och placerar den på sin eget spelplan.



Observera:spelaren kan bara stjäla brickor med en grön bakgrund (ädelstenar, guldmynt eller nycklar).

> Om hen får en dödsskalle förlorar spelaren och inget händer. Sedan är det nästa spelares tur.

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 papegojpiäsen 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.

Групповая игра



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 закачивается, 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.

DJ08595

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.



Djeco
3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com