

FR EN DE

ES IT

PIRATES 'N' DICE

AGE 7-99



PT NL SE

DA RU



PIRATES 'N' DICE



x 6



x 50



x 6



x 5

FR Contenu • EN Contents • DE Inhalt • ES Contenido • IT Contenuto
PT Conteúdo • NL Inhoud • SE Innehåll • DA Indhold • RU Игровой набор



But du jeu : Rien de mieux qu'une partie de dés pour partager un trésor entre chaque pirate ! Remportez la victoire en accumulant 20 pièces d'or, soit en réussissant des défis, soit en pariant sur le succès ou la défaite des autres joueurs.

PRÉPARATION DU JEU :

Les dés sont placés au centre de la table.

Les 50 cartes défi sont mélangées et placées au centre de la table, face défi visible.

Chaque joueur choisit un pirate et le bateau associé. Il place devant lui les cartes, en mettant la carte pirate face « intacte » (carte au trésor non déchirée).



DÉROULEMENT DU JEU :

Les joueurs jouent à tour de rôle.



Pour une expérience encore plus immersive, n'hésitez pas à vous grimer en pirate : chapeau, cache-œil ou tout autre accessoire sont les bienvenus !

Le joueur qui fait le meilleur « Yo-ho-ho » sera le **capitaine** pour le 1er tour de jeu. Les autres joueurs seront les **matelots**.

Déroulement d'un tour de jeu :

1. Le capitaine saisit les dés : que l'aventure commence !

Le joueur désigné comme capitaine prend le nombre de dés indiqué par la carte défi placée sur le dessus de la pioche.

2. Matelots, pariez-vous sur la victoire de votre capitaine ?

Les matelots doivent parier simultanément sur la réussite ou l'échec de leur capitaine en utilisant leur carte bateau.

- Côté bateau naviguant à pleines voiles > vous croyez au succès de votre capitaine.
- Côté bateau en train de couler > vous pariez sur la défaite de votre capitaine.



3. Le capitaine relève le défi : suspense à bord !

Le capitaine dispose de 3 lancers maximum pour le réussir. Lors du premier lancer, tous les dés doivent être lancés. Pour les lancers suivants, vous avez la possibilité de relancer uniquement les dés de votre choix.



N'hésitez pas à compter à haute voix le nombre de lancers au fur et à mesure, cela vous aidera à vous rappeler où vous en êtes !

4. Triomphez ou repartez les mains vides !

- > Si le capitaine a réussi le défi, il gagne 2 cartes. Il prend les 2 premières cartes au-dessus de la pile des cartes défi et les place devant lui, face pièces d'or visible.
- > Si le capitaine n'a pas réussi le défi, il ne gagne rien.
- > Chaque matelot qui a deviné correctement la réussite ou l'échec du capitaine remporte son pari. Il prend 1 carte dans la pile des cartes défi et la place devant lui, face pièces d'or visible.

Si le capitaine a raté le défi et qu'aucun matelot n'a remporté son pari, la carte défi est défaussée.

>>> **Succès ou échec, à la fin du tour, la main passe au joueur qui se trouve à la gauche du capitaine !**



La carte au Trésor : votre joker ultime !

Une seule fois pendant la partie, vous pouvez utiliser votre « carte au trésor » en retournant la carte pirate posée devant vous pour dévoiler sa face « carte au trésor déchirée ». Cette action vous donne droit à un lancer de dés supplémentaire.

Les cartes défi

La carte défi indique avec des carrés, le nombre de dés que le capitaine doit utiliser, ainsi que la combinaison de dés à réaliser.

Pour remporter un défi, le joueur doit obtenir les valeurs demandées par la combinaison. Cela peut inclure des valeurs imposées ou des combinaisons spécifiques :



Attention, avant de lancer les dés : écartez autant de dés qu'il y a de carrés avec une croix rouge sur la carte défi. Ces dés ne seront pas utilisés pour réaliser le défi.



Dé Perroquet : chaque dé avec une face perroquet que vous obtenez est un joker qui peut être utilisé pour n'importe quel carré.



Carrés avec des valeurs : Les dés doivent avoir les valeurs demandées.



Carrés avec un perroquet : Pour chacun de ces carrés, il faut fournir un dé avec un perroquet.



Carrés de même couleur : Les dés doivent être de valeur identique.



Carrés de couleurs différentes : Les dés doivent être de valeurs différentes.



Carrés avec un point d'interrogation : Les dés peuvent être de n'importe quelle valeur (identique ou différente des autres).



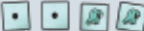
Exemple de mise en situation

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



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

Option 1  Option 2 

Option 3  Option 4 

FIN DE PARTIE

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

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

Un jeu de Romaric Galonnier & Alexis Allard

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

GAME SET-UP:

The dice are placed in the centre of the table.

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

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



HOW TO PLAY:

Players take turns to play.



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

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

How to play a round:

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

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

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

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

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



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

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



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

4. Win or leave empty-handed!

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

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

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



The treasure map: the ultimate Joker!

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

Challenge cards

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

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



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



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



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



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



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



Different coloured squares: the dice must contain different values.



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

Example in the game

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



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

Option 1



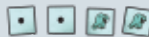
Option 2



Option 3



Option 4



END OF THE GAME

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

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

A game by Romaric Galonnier & Alexis Allard



Spielziel: Wie ließe sich ein Schatz besser unter Piraten aufteilen als mit einem Würfelspiel? Wer gewinnen will, muss 20 Goldstücke anhäufen, indem er erfolgreich Aufgaben meistert oder auf Erfolg oder Scheitern der anderen Spieler wettet.

SPIELVORBEREITUNG:

Die Würfel werden in die Mitte des Tisches gelegt.

Die 50 Aufgabenkarten werden gemischt und offen in der Tischmitte ausgelegt.

Jeder Spieler wählt einen Piraten und das zugehörige Schiff aus. Er legt die Karten vor sich, mit der „unbeschädigten“ Seite der Piratenkarte (Schatzkarte nicht zerrissen) nach oben.

SPIELVERLAUF:

Die Spieler spielen reihum.



Für ein noch authentischeres Erlebnis könnt ihr euch ruhig auch als Piraten verkleiden, mit Hut, Augenklappe oder anderen Accessoires!

Der Spieler, der den Ausruf „Yo-ho-ho“ am überzeugendsten darbieten kann, wird in der ersten Runde **Kapitän**. Die anderen Spieler sind **Matrosen**.



Ablauf einer Spielrunde:

1. Der Kapitän nimmt die Würfel in die Hand: Das Abenteuer kann beginnen!

Der zum Kapitän bestimmte Spieler nimmt so viele Würfel, wie auf der oben auf dem Stapel liegenden Aufgabenkarte angegeben.

2. Matrosen, wettet ihr auf einen Sieg eures Kapitäns?

Die Matrosen verwenden ihre Schiffskarten, um – alle gleichzeitig – entweder auf einen Erfolg oder ein Scheitern des Kapitäns zu setzen.

- Kartenseite mit einem unter vollen Segeln fahrenden Schiff > Ihr glaubt an den Erfolg eures Kapitäns.
- Kartenseite mit einem sinkenden Schiff > Ihr wettet auf ein Scheitern eures Kapitäns.



3. Der Kapitän stellt sich der Aufgabe: Hochspannung an Bord!

Der Kapitän darf maximal dreimal würfeln, um die Aufgabe zu schaffen. Für den ersten Wurf müssen alle Würfel genutzt werden. Bei den folgenden Würfen darf er entscheiden, welche Würfel er verwendet.



Am besten zählt ihr die Würfe laut mit, um euch einfacher zu merken, wie viele noch übrig sind.

4. Triumphieren oder mit leeren Händen von dannen ziehen

- > Wenn der Kapitän die Aufgabe geschafft hat, erhält er 2 Karten. Er nimmt die 2 obersten Aufgabenkarten vom Stapel und legt sie mit der Seite „Goldmünze“ nach oben vor sich.
- > Wenn der Kapitän die Aufgabe nicht geschafft hat, erhält er nichts.
- > Jeder Matrose, der zutreffend auf Erfolg oder Scheitern des Kapitäns gesetzt hat, bekommt 1 Karte vom Stapel der Aufgabenkarten und legt sie mit der Seite „Goldmünze“ nach oben vor sich.

Wenn der Kapitän seine Aufgabe nicht geschafft hat und keiner der Matrosen richtig gewettet hat, wird die Aufgabenkarte beiseitegelegt.

>>> **Unabhängig davon, wer die Runde gewonnen oder verloren hat, nimmt nun der Spieler links vom Kapitän dessen Rolle ein!**



Die Schatzkarte: euer letzter Trumpf

Ein einziges Mal im Spiel könnt ihr eure „Schatzkarte“ ausspielen, indem ihr die vor euch liegende Piratenkarte umdreht, so dass die Seite mit zerrissener Schatzkarte sichtbar wird. Diese Aktion erlaubt es euch, ein zusätzliches Mal zu würfeln.

Die Aufgabenkarten

Die Quadrate auf den Aufgabenkarten geben an, wie viele Würfel der Kapitän verwenden und welche Kombination er erreichen muss.

Um eine Aufgabe zu schaffen, muss der Spieler eine passende Kombination würfeln. Das kann festgelegte Augenzahlen oder bestimmte Kombinationen beinhalten:



Nicht vergessen: Legt vor dem Würfeln so viele Würfel beiseite, wie Quadrate mit rotem X auf der Aufgabenkarte sind. Diese Würfel werden für die aktuelle Aufgabe nicht verwendet.



Würfelseite mit Papagei: Jeder Papagei, den ihr würfelt, ist ein Joker, der für ein beliebiges Quadrat verwendet werden kann.



Quadrate mit Augenzahlen: Ihr müsst die angegebene Augenzahl würfeln.



Quadrate mit Papagei: Für jedes dieser Quadrate müsst ihr einen Papagei würfeln.



Quadrate gleicher Farbe: Die Würfel müssen dieselbe Augenzahl haben.



Quadrate unterschiedlicher Farbe: Die Würfel müssen unterschiedliche Augenzahlen haben.



Quadrate mit Fragezeichen: Die Würfel können eine beliebige Augenzahl haben (gleich oder unterschiedlich).



Konkretes Beispiel

Im nebenstehenden Beispiel sind verschiedene Kombinationen möglich, um die Aufgabe zu schaffen. Der Spieler darf nur mit 4 Würfeln spielen. Um die Aufgabe zu schaffen, muss er in jedem Fall zwei **Einsen** würfeln und mit den beiden anderen Würfeln eine identische Augenzahl. Die Augenzahl der Würfel in den farbigen Quadraten kann **1** oder eine andere Zahl sein.



>>> Mit einer der folgenden Kombinationen kann diese Aufgabe erfolgreich abgeschlossen werden:

- Option 1  Option 2 
 Option 3  Option 4 

ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist zu Ende, wenn einer der Spieler 20 oder mehr Goldmünzen auf seinen Karten hat.

Der Pirat mit den meisten Goldmünzen wird zum Sieger erklärt. Bei Gleichstand teilen sich die betreffenden Piraten den Sieg.

Ein Spiel von Romaric Galonnier & Alexis Allard

Objetivo del juego: ¡no hay nada como una partida de dados para repartir un tesoro entre piratas! Hazte con la victoria acumulando 20 monedas de oro, ya sea superando los desafíos o apostando por el triunfo o la derrota del resto de jugadores.

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Los dados se colocan en el centro de la mesa.

Las 50 cartas-reto se mezclan y se colocan en el centro de la mesa, con la cara reto boca arriba.

Cada jugador elige un pirata y el barco correspondiente. Se coloca delante las cartas, con la cara "intacta" (mapa del tesoro sin romper) de la carta-pirata visible.



DESARROLLO DEL JUEGO:

Se juega por turnos.



Para una experiencia aún más inmersiva, no dudéis en disfrazaros de piratas: ¡sombrero, parche para el ojo o cualquier otro accesorio son bienvenidos!

El jugador que haga el mejor "Yo-ho-ho" será **el capitán** durante la 1.ª ronda. Los demás jugadores serán **los marineros**.

Desarrollo de una ronda:

1. El capitán coge los dados: ¡que empiece la aventura!

El jugador que ha sido nombrado capitán coge el número de dados indicado en la carta-reto que hay en la parte superior de la pila.

2. Marineros, ¿apostáis por la victoria de vuestro capitán?

Los marineros deben apostar simultáneamente sobre el triunfo o la derrota de su capitán utilizando su carta-barco.

- Cara barco navegando a toda vela > confías en la victoria de tu capitán.
- Cara barco hundiéndose > apuestas por la derrota de tu capitán.



3. El capitán acepta el reto: ¡el suspense reina a bordo!

El capitán dispone de un máximo de 3 tiradas para conseguirlo. En la primera tirada deben lanzarse todos los dados. Para las siguientes tiradas, puedes elegir qué dados quieres volver a tirar.



No dudes en contar en voz alta el número de veces que tiras los dados, así te resultará más fácil recordar por dónde vas.

4. ¡Triunfa o vete con las manos vacías!

- > Si el capitán ha superado el reto, gana 2 cartas. Coge las 2 primeras cartas que se encuentran en la parte superior de la pila de las cartas-reto y se las coloca delante, con la cara de las monedas de oro boca arriba.
- > Si el capitán no ha superado el reto, no gana nada.
- > Cada marinero que haya adivinado correctamente el triunfo o la derrota del capitán gana su apuesta. Coge 1 carta de la pila de las cartas-reto y se la coloca delante, con la cara de las monedas de oro boca arriba.

Si el capitán no ha superado el reto y ningún marinero ha ganado su apuesta, la carta-reto se descarta.

>>> Independientemente del triunfo o el fracaso, al terminar el turno, la mano pasa al jugador situado a la izquierda del capitán.



El mapa del tesoro: ¡tu comodín indispensable!

Una sola vez durante la partida puedes utilizar tu “mapa del tesoro” dando la vuelta a la carta-pirata que tienes colocada delante para desvelar su cara “mapa del tesoro roto”. Esta acción te da derecho a tirar una vez más los dados.

Las cartas-reto

La carta-reto indica mediante casillas el número de dados que debe utilizar el capitán, así como la combinación de dados que tiene que sacar.

Para ganar un reto, el jugador deberá obtener los valores que figuran en la combinación, que pueden incluir valores impuestos o combinaciones específicas:

 **Importante: antes de lanzar los dados**, descarta tantos dados como casillas con una cruz roja haya en la carta-reto. Estos dados no se utilizarán para afrontar el reto.

 **Dado Loro:** cada dado con una cara loro que obtengas es un comodín que puedes utilizar para cualquier casilla.

 **Casillas con valores:** los dados deben tener los valores indicados.

 **Casillas con un loro:** para cada una de estas casillas, necesitas sacar un loro al tirar el dado.

 **Casillas del mismo color:** los dados deben tener el mismo valor.

 **Casillas de diferente color:** los dados deben tener valores diferentes.

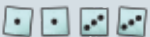
 **Casillas con un signo de interrogación:** los dados pueden tener cualquier valor (igual o diferente al resto).

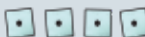
Ejemplo concreto

En el siguiente ejemplo, varias combinaciones de dados permiten superar el reto. El jugador solo debe utilizar 4 dados. Para superar el reto, necesita conseguir obligatoriamente 2 dados de valor 1 así como otros 2 dados con valores idénticos. El valor de las casillas de colores puede ser 1.



>>> **Obtener una de las siguientes combinaciones permite validar esta carta-reto:**

Opción 1 

Opción 2 

Opción 3 

Opción 4 

FIN DE LA PARTIDA

La partida se termina en cuanto un jugador tiene 20 monedas de oro o más en sus cartas.

El pirata con más monedas de oro será proclamado vencedor. En caso de empate, los piratas en cuestión compartirán la victoria.

Un juego de Romaric Galonnier y Alexis Allard



Scopo del gioco: niente di meglio di un gioco di dadi per spartire un tesoro tra pirati! Ottieni la vittoria accumulando 20 monete d'oro, vincendo le sfide o scommettendo sul successo o sulla sconfitta degli altri giocatori.

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

Posizionare i dadi al centro del tavolo.

Mischiare le 50 carte sfida, che vengono posizionate al centro del tavolo, con la faccia sfida in su.

Ogni giocatore sceglie un pirata e la barca associata. Posiziona le carte davanti a sé, mettendo la carta pirata con il lato "intatto" in su (mappa del tesoro non strappata).



SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

I giocatori giocano a turno.



Per un'esperienza ancora più immersiva non esitare a travestirti da pirata: ben vengano cappello, benda sull'occhio o qualsiasi altro accessorio!

Il giocatore che fa il miglior "yo ho ho" sarà il **capitano** per il 1° turno di gioco. Gli altri saranno i **marinai**.

Svolgimento di un turno di gioco:

1. Il capitano prende i dadi: che l'avventura abbia inizio!

Il giocatore nominato capitano prende il numero di dadi indicato dalla carta sfida posizionata sopra il mazzo.

2. Marinai, scommettete sulla vittoria del vostro capitano?

I marinai devono scommettere contemporaneamente sulla vittoria o sull'insuccesso del loro capitano utilizzando la propria carta barca.

- Lato barca che naviga a vele spiegate > Credi nel successo del tuo capitano.
- Lato barca che sta affondando > Scommetti sulla sconfitta del tuo capitano.



3. Il capitano raccoglie la sfida: suspense a bordo!

Il capitano dispone di 3 lanci massimo per vincerla. Al primo lancio devono essere lanciati tutti i dadi. Ai lanci seguenti, puoi rilanciare solo i dadi di tua scelta.



Non esitare a contare man mano ad alta voce il numero di lanci: ti aiuterà a fare il punto della situazione.

4. Trionfa o rimani a mani vuote!

- > Se il capitano vince la sfida, ottiene 2 carte. Prende le prime 2 carte sopra la pila delle carte sfida e le posiziona davanti a sé, con la faccia moneta d'oro in su.
- > Se il capitano perde la sfida, non vince nulla.
- > Ogni marinaio che ha indovinato la vittoria o l'insuccesso del capitano vince la propria scommessa. Prende 1 carta dalla pila delle carte sfida e la posiziona davanti a sé, con la faccia moneta d'oro in su.

Se il capitano ha perso la sfida e nessun marinaio ha vinto la propria scommessa, la carta sfida viene scartata.

>>> **Successo o insuccesso, alla fine del turno la mano passa al giocatore che si trova alla sinistra del capitano!**



La mappa del tesoro: il jolly per eccellenza!

Solo una volta durante il gioco puoi utilizzare la mappa del tesoro girando la carta pirata poggiata davanti a te per mostrarne mappa del tesoro strappata. Quest'azione ti autorizza a effettuare un lancio di dadi extra.

Le carte sfida

I quadrati sulla carta sfida indicano il numero di dadi che il capitano deve utilizzare, nonché la combinazione di dadi da realizzare.

Per vincere una sfida il giocatore deve ottenere i valori come da combinazione, che può includere valori imposti o combinazioni specifiche:



Attenzione prima di lanciare i dadi: scarta tanti dadi quanti sono i quadrati con una croce rossa sulla carta sfida. Questi dadi non saranno utilizzati per raccogliere la sfida.



Dado Pappagallo: ogni dado con una faccia pappagallo che ottieni è un jolly che puoi utilizzare per qualsiasi quadrato.



Quadrati con valori: i dadi devono avere i valori richiesti.



Quadrati con un pappagallo: per ognuno di questi quadrati, occorre fornire un dado con un pappagallo.



Quadrati dello stesso colore: i dadi devono avere lo stesso valore.



Quadrati di colori diversi: i dadi devono avere valori diversi.



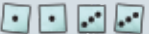
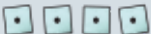
Quadrati con un punto interrogativo: i dadi possono avere qualsiasi valore (uguale o diverso dagli altri).

**Esempio concreto**

Nell'esempio qui a fianco diverse combinazioni di dadi permettono di vincere la sfida. Il giocatore deve giocare con solo 4 dadi. Per vincere la sfida deve imperativamente ottenere 2 dadi di valore 1 e 2 altri dadi di valori uguali. Il valore dei quadrati colorati può essere 1 o un altro numero.



>>> **Ottenere una delle seguenti combinazioni permette di convalidare quella carta sfida:**

Opzione 1  **Opzione 2** 

Opzione 3  **Opzione 4** 

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando un giocatore possiede almeno 20 monete d'oro sulle sue carte.

Vince il pirata con più monete d'oro. In caso di parità, i pirati in questione si spartiscono la vittoria.

Un gioco di Romaric Galonnier e Alexis Allard

Objetivo do jogo: Nada melhor que um jogo de dados para os piratas partilharem um tesouro! O vencedor é quem conseguir juntar 20 moedas de ouro. Para isso, é preciso vencer os desafios ou apostar no sucesso ou na derrota dos outros jogadores.

PREPARAÇÃO DO JOGO:

Os dados são colocados no centro da mesa.

As 50 cartas de desafio são baralhadas e colocadas no centro da mesa com o lado do desafio virado para cima.

Cada jogador escolhe um pirata e o respetivo barco. Coloca as cartas à sua frente. A carta do pirata com o mapa do tesouro não rasgado fica virada para cima.

**COMO JOGAR:**

Os jogadores jogam à vez.



Para uma experiência ainda mais imersiva, não hesitem em disfarçar-se de pirata: chapéu, pala para os olhos ou qualquer outro acessório é bem-vindo!

O jogador que faz o melhor "lo-ho-ho" é o **capitão** da primeira ronda. Os outros jogadores são os **marinheiros**.

Decorrer de uma ronda do jogo:

1. O capitão pega nos dados: A aventura vai começar!

O jogador designado como capitão pega no número de dados indicado na carta de desafio colocada no topo do baralho.

2. Marinheiros, apostam na vitória do vosso capitão?

Os marinheiros devem apostar simultaneamente no sucesso ou na derrota do seu capitão utilizando a sua carta de barco.

- Lado do barco que está a navegar a toda a velocidade > acredita no sucesso do seu capitão.
- Lado do barco a afundar-se > aposta na derrota do seu capitão.



3. O capitão aceita o desafio: Suspense a bordo!

O capitão pode lançar os dados, no máximo, 3 vezes para ser bem-sucedido. No primeiro lançamento, todos os dados devem ser atirados. Nos lançamentos seguintes, pode atirar apenas os dados que quiser.



Não hesite em contar em voz alta o número de lançamentos que vai fazendo, para o ajudar a lembrar-se em que ponto está.

4. Vença ou vá para casa de mãos vazias!

- > Se o capitão vencer o desafio, ganha 2 cartas. Pega nas 2 primeiras cartas do monte de cartas de desafio e coloca-as à sua frente, com as moedas de ouro viradas para cima.
- > Se o capitão não vencer o desafio, não ganha nada.
- > Os marinheiros que adivinharam corretamente se o capitão foi bem ou mal sucedido ganham a sua aposta. Pegam 1 carta do monte de cartas de desafio e colocam-na à sua frente, com as moedas de ouro viradas para cima.

Se o capitão falhou o desafio e nenhum marinheiro ganhou a sua aposta, a carta de desafio é descartada.

>>> No final da ronda, a vez passa para o jogador à esquerda do capitão, independentemente de se ter ganho ou não!



O mapa do tesouro: o joker derradeiro!

Pode utilizar a carta “mapa do tesouro” uma vez durante o jogo, virando a carta de pirata que está à sua frente para mostrar o lado com o mapa do tesouro rasgado. Esta ação dá-lhe o direito a lançar os dados mais uma vez.

Cartas de desafio

A carta de desafio indica através dos quadrados o número de dados que o capitão deve utilizar, bem como a combinação de dados a fazer.

Para ganhar um desafio, o jogador deve obter os valores apresentados na combinação. Pode tratar-se de valores definidos ou de combinações específicas:

 **Antes de lançar os dados:** descartar o mesmo número de dados que o número de quadrados com uma cruz vermelha na carta de desafio. Estes dados não serão utilizados para completar o desafio.

 **Dado papagaio:** cada dado com um lado com um papagaio que obtiver é um joker que poderá ser utilizado para qualquer quadrado.

 **Quadrados com valores:** os dados devem ter os valores apresentados.

 **Quadrados com um papagaio:** para cada um destes quadrados, é preciso obter um papagaio ao lançar os dados.

 **Quadrados da mesma cor:** os dados têm de ter o mesmo valor.

 **Quadrados de cores diferentes:** os dados têm de ter valores diferentes.

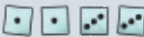
 **Quadrados com um ponto de interrogação:** os dados podem ter um valor qualquer (igual ou diferente dos outros).

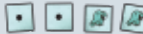
Exemplo de situação

No exemplo ao lado, várias combinações de dados permitem vencer o desafio. O jogador tem de jogar apenas com 4 dados. Para vencer o seu desafio, tem de obter 2 dados com o valor 1 e 2 outros dados com o mesmo valor. O valor dos quadrados coloridos pode ser 1 ou outro número qualquer.



>>> **A obtenção de uma das seguintes combinações permite vencer o desafio desta carta:**

Opção 1  **Opção 2** 

Opção 3  **Opção 4** 

FIM DA PARTIDA

O jogo acaba assim que um jogador tiver pelo menos 20 moedas de ouro.

O pirata com mais moedas de ouro é declarado vencedor. Em caso de empate, os piratas vencedores partilham a vitória.

Jogo de Romaric Galonnier & Alexis Allard



Doel van het spel: Er gaat niets boven een potje dobbelen om een schat te verdelen onder de piraten! Behaal de overwinning door 20 goudstukken te verzamelen, door uitdagingen te voltooien of door in te zetten op de overwinning of nederlaag van de andere spelers.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL:

De dobbelstenen worden in het midden van de tafel gelegd.

De 50 uitdagskaarten worden geschud en met de uitdagskant naar boven in het midden van de tafel gelegd.

Elke speler kiest een piraat en het bijbehorende schip. Hij legt de kaarten voor zich neer, waarbij de piratenkaart met de 'ongeschonden' kant (de schatkaart is niet gescheurd) naar boven wordt gelegd.



SPELVERLOOP:

De spelers spelen om de beurt.



Voor een nog meeslependere ervaring kun je je verkleden als piraat: hoed, ooglapje of andere accessoires zijn welkom!

De speler die als beste 'Jo-ho-ho' zegt is de **kapitein** voor de 1e ronde. De andere spelers zijn **de matrozen**.

Verloop van een ronde:

1. De kapitein pakt de dobbelstenen: laat het avontuur beginnen!

De speler die als kapitein is aangewezen pakt het aantal dobbelstenen dat wordt aangegeven op de uitdagskaart die bovenop de stapel ligt.

2. Matrozen, zetten jullie in op de overwinning van jullie kapitein?

De matrozen moeten tegelijkertijd met hun schipkaart inzetten op de overwinning of de nederlaag van hun kapitein.

- Kant van schip onder vol zeil > je gelooft in de overwinning van je kapitein.
- Kant van zinkend schip > je zet in op de nederlaag van je kapitein.



3. De kapitein gaat de uitdaging aan: spanning aan boord!

De kapitein heeft maximaal 3 worpen om de uitdaging te voltooien. Bij de eerste worp moeten alle dobbelstenen worden gegooid. Bij de volgende worpen heb je de mogelijkheid om alleen de dobbelstenen van jouw keuze opnieuw te gooien.



Tel gerust het aantal worpen hardop, dit helpt je om te onthouden waar je bent!

4. Win of ga met lege handen naar huis!

- > Als de kapitein de uitdaging succesvol heeft voltooid, wint hij 2 kaarten. Hij pakt de eerste 2 kaarten boven op de stapel uitdagingskaarten en legt ze met de gouden muntstukken naar boven voor zich neer.
- > Als de kapitein de uitdaging niet heeft voltooid, wint hij niets.
- > Elke matroos die de overwinning of nederlaag van de kapitein goed heeft geraden, wint zijn inzet. Hij pakt 1 kaart van de stapel uitdagingskaarten en legt deze met de gouden muntstukken naar boven voor zich neer.

Als de kapitein de uitdaging niet heeft voltooid en geen enkele matroos zijn inzet heeft gewonnen, wordt de uitdagingskaart weggelegd.

>>> **Overwinning of nederlaag, aan het einde van de ronde is de speler links van de kapitein aan de beurt!**



De schatkaart: jouw ultieme joker!

Eén keer tijdens het spel mag je je 'schatkaart' gebruiken door de piratenkaart die voor je ligt om te draaien zodat de 'gescheurde schatkaart' te zien is. Nu mag je nog een keer met de dobbelstenen gooien.

De uitdagingskaarten

De uitdagingskaart geeft met vierkantjes het aantal dobbelstenen aan dat de kapitein moet gebruiken, evenals de dobbelsteencombinatie die behaald moet worden.

Om een uitdaging te winnen, moet de speler de gevraagde waarden volgens de combinatie behalen. Dit kunnen vaste waarden of specifieke combinaties zijn:



Let op, voordat je met de dobbelstenen gooit: haal net zoveel dobbelstenen uit het spel als er vierkantjes met een rood kruis op de uitdagingskaart staan. Deze dobbelstenen worden niet gebruikt om de uitdaging te voltooien.



Papegaai-dobbelsteen: elke dobbelsteen met een papegaai-kant die je gooit is een joker die voor elk vierkantje gebruikt kan worden.



Vierkantjes met waarden: de dobbelstenen moeten de gevraagde waarden hebben.



Vierkantjes met een papegaai: voor elk van deze vierkantjes moet je een dobbelsteen met een papegaai hebben.



Vierkantjes van dezelfde kleur: de dobbelstenen moeten dezelfde waarde hebben.



Vierkantjes van verschillende kleuren: de dobbelstenen moeten verschillende waarden hebben.



Vierkantjes met een vraagteken: de dobbelstenen kunnen een willekeurige waarde hebben (identiek of verschillend van de andere).

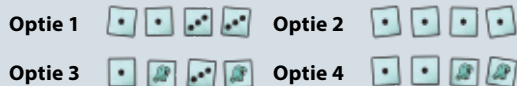


Voorbeeld van een situatie

In het voorbeeld hiernaast zijn er verschillende dobbelsteencombinaties gebruikt om de uitdaging te voltooien. De speler mag maar met 4 dobbelstenen spelen. Om de uitdaging te voltooien, moet hij 2 dobbelstenen met waarde 1 en 2 andere dobbelstenen met gelijke waarde krijgen. De waarde van de gekleurde vierkantjes kan 1 of een ander cijfer zijn.



>>> Met een van de volgende combinaties kun je deze uitdagskaart voltooien:



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra een speler 20 goudstukken of meer op zijn kaarten heeft.

De piraat met de meeste goudstukken wordt tot winnaar uitgeroepen. Bij gelijkspel delen de piraten met een gelijke stand de overwinning.

Een spel van Romaric Galonnier en Alexis Allard

Spelets mål: Inget är bättre än ett tärningsspel för att dela upp en skatt mellan piraterna! Ta hem vinsten genom att samla 20 guldmynt, antingen genom att klara utmaningar eller genom att satsa på de andra spelarnas vinst eller förlust.

SPELFÖRBEREDELSE:

Tärningarna placeras i mitten av bordet.

De 50 utmaningskorten blandas och placeras i mitten av bordet med utmaningssidan synlig.

Varje spelare väljer en pirat och dess tillhörande båt. Spelarna placerar korten framför sig, med piratkortets "intakta" sida uppåt (skattkartan är hel).



SPELETS GÅNG:

Spelarna spelar i tur och ordning.



Tveka inte att klä ut er till pirater! Hattar, ögonlappar och alla sorters accessoarer gör spelet ännu mer medryckande.

Spelaren som säger "skepp ohoj" bäst är **kaptan** under den 1:a spelrundan. De andra spelarna är **matrosar**.

Så här går en spelrunda till:

1. Kaptenen tar tärningarna: Låt äventyret börja!

Spelaren som har utsetts till kapten tar samma antal tärningar som visas på utmaningskortet som är placerat överst i högen.

2. Matroser, satsar ni på att er kapten segrar?

Matroserna satsar samtidigt på kaptenens vinst eller förlust genom att använda sina båtkort.

- Sidan där båten seglar över vågorna > du tror att kaptenen kommer att vinna.
- Sidan där båten sjunker > du satsar på att kaptenen kommer att förlora.



3. Kaptenen avslöjar utmaningen: Spänning ombord!

Kaptenen har maximalt 3 kast för att vinna. Under det första kastet måste alla tärningarna kastas. Under de följande kasten kan man välja hur många tärningar som man kastar.



Tveka inte att räkna antalet kast högt så att ni lättare kommer ihåg hur många kast som har gjorts.

4. Triumfera eller börja om med tomma händer!

- > Om kaptenen klarar utmaningen vinner hen 2 kort. Hen tar de 2 första korten överst i högen med utmaningskort och lägger dem framför sig, med sidan med guldmynt synlig.
- > Om kaptenen inte klarar utmaningen vinner hen inget.
- > Alla matroser som gissade rätt, vinst eller förlust, tar hem sitt vad. De tar 1 kort i högen med utmaningskort och lägger det framför sig, med sidan med guldmynt synlig.

Om kaptenen förlorade utmaningen och ingen matros vann vadet, sakas utmaningskortet.

>>> I slutet av rundan (vid såväl vinst som förlust) går turen vidare till spelaren som sitter till vänster om kaptenen!



Skattkarta: din ultimata joker!

En gång per runda kan du använda din "skattkarta" genom att vända på piratkortet framför dig och visa sidan med "den trasiga skattkarta". Detta ger dig rätten att kasta en extra tärning.

Utmaningskorten

Utmaningskorten anger med fyrkanter antalet tärningar som kaptenen måste använda, samt vilken kombination av tärningar som hen måste få.

För att vinna en utmaning måste spelaren få de värden som anges i kombinationen. Det kan vara fasta värden eller särskilda kombinationer:

 **Obs! Innan tärningarna kastas,** sakas lika många tärningar som det finns fyrkanter med ett rött kors över på utmaningskortet. Dessa tärningar används inte för att vinna utmaningen.

 **Papegojtärning:** Varje tärning med en papegojsida är en joker som går att använda för valfri fyrkant.

 **Fyrkanter med värden:** Tärningarna måste ha samma värden.

 **Fyrkanter med en papegoja:** För varje sådan fyrkant måste man få en tärning med en papegoja.

 **Fyrkanter med samma färg:** Tärningarna måste ha samma värde.

 **Fyrkanter med olika färg:** Tärningarna måste ha olika värde.

 **Fyrkanter med ett frågetecken:** Tärningarna kan visa vilket värde som helst (samma eller olika).

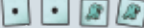
Exempel på en situation

I exemplet här bredvid är flera kombinationer möjliga för att vinna utmaningen. Spelaren får bara kasta 4 tärningar. För att vinna utmaningen måste hen få 2 tärningar med värde 1 samt 2 tärningar med samma värde. Värdet för de färgade fyrkanterna kan vara 1 eller ett annat tal.



>>> En av dessa kombinationer gör att man vinner utmaningskortet:

Alternativ 1  Alternativ 2 

Alternativ 3  Alternativ 4 

SPELETS SLUT

Spelet är slut när en spelare har fått 20 eller fler guldmynt på sina kort.

Piraten som har flest guldmynt har vunnit. Om det är lika, delar piraterna med flest guldmynt på segern.

Ett spel av Romaric Galonnier & Alexis Allard



Spillets formål: Der er intet som et spil terninger, når pirater skal deles om en skat! Vind spillet ved at samle 20 guldmønter – enten ved at klare udfordringerne eller ved at satse på de andre spilleres succes eller nederlag.

FORBEREDELSE AF SPILLET:

Læg terningerne midt på bordet.

Bland de 50 udfordringskort og læg dem midt på bordet med udfordrings siden opad.

Hver spiller vælger en pirat og det tilhørende skib. Spilleren lægger kortene foran sig med piratkortet med den »intakte« side opad (ikke det iturevne skattekort).



SÅDAN FOREGÅR SPILLET:

Man spiller efter tur.



Tag gerne en pirathat, en øjenklap eller andet tilbehør på for en endnu mere livagtig oplevelse!

Den spiller, der laver det bedste »Hej-ho«, er **kaptajn** i 1. runde. De andre spillere er **matroser**.

Sådan foregår en omgang:

1. Kaptajnen tager terningerne: Lad eventyret begynde!

Den spiller, der er kaptajn, tager det antal terninger, som er angivet på udfordringskortet, der ligger øverst i bunken.

2. Matroser, satser I på jeres kaptajns sejr?

Matroserne skal hver især satse på kaptajnens succes eller fiasko ved hjælp af deres skibskort.

- Siden hvor skibet sejler med fuld fart > du tror på kaptajnens succes.
- Siden hvor skibet synker > du satser på kaptajnens nederlag.



3. Kaptajnen tager udfordringen op: Spændingen stiger ombord!

Kaptajnen har højst 3 terningkast til at klare udfordringen. I første kast skal alle terninger kastes. I de næste kast kan du vælge kun at kaste nogle af terningerne.



Tæl gerne antallet af terningkast højt, så I nemmere kan holde styr på det.

4. Vind eller gå tomhændet derfra!

- > Hvis kaptajnen klarer udfordringen, vinder han eller hun 2 kort. Kaptajnen tager de 2 første kort fra bunken med udfordringskort og lægger dem foran sig med siden med guldmønter opad.
- > Hvis kaptajnen ikke klarer udfordringen, vinder han eller hun ingenting.
- > Hver matros, der har gættet korrekt på kaptajnens succes eller fiasko, vinder væddemålet. Matrosen tager 1 kort fra bunken med udfordringskort og lægger det foran sig med siden med guldmønter opad.

Hvis kaptajnen ikke klarer udfordringen, og ingen matros vinder væddemålet, kasseres udfordringskortet.

>>> **Succes eller fiasko – bagefter går turen videre til spilleren til venstre for kaptajnen!**



Skattekortet: din ultimative joker!

En eneste gang i løbet af spillet kan du bruge dit »skattekort« ved at vende piratkortet foran dig og vise siden med det iturevne skattekort. Det giver dig ret til et ekstra terningkast.

Udfordringskort

Udfordringskortet viser med firkanter, hvor mange terninger kaptajnen skal bruge, og hvilken kombination af terninger der skal kastes.

For at vinde en udfordring skal spilleren opnå de værdier, som kombinationen kræver. Det kan være fastlagte værdier eller specifikke kombinationer:



Vær opmærksom, før du kaster terningerne: Læg lige så mange terninger til side, som der er felter med et rødt kryds på udfordringskortet. Disse terninger skal ikke bruges til at klare udfordringen.



Papegøje-terning: Når du slår en papegøje med en terning, fungerer den som en joker, der kan bruges til hvilken som helst firkant.



Firkanter med tal: Terningerne skal have de værdier, der kræves.



Firkanter med en papegøje: For hver af disse firkanter skal du slå en papegøje med en terning.



Firkanter med samme farve: Terningerne skal have samme værdi.



Firkanter med forskellige farver: Terningerne skal have forskellige værdier.



Firkanter med et spørgsmålstegn: Terningerne kan have en hvilken som helst værdi (identisk eller forskellig fra de andre).



Eksempel på en situation

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



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

Mulighed 1 Mulighed 2

Mulighed 3 Mulighed 4

SPILLETS SLUTNING

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

Et spil af Romaric Galonnier & Alexis Allard

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

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Положите кубики в центр стола.

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

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



ХОД ИГРЫ:

Игроки ходят по очереди.



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

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

Как проходит один раунд:

1. Капитан бросает кубики-кости: приключения начинаются!

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

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

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

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



3. Капитан принимает вызов: на борту затаили дыхание!

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



Вы можете считать вслух количество бросков, чтобы не запутаться.

4. Победите или возвращайтесь домой с пустыми руками!

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

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

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



Карта сокровищ: ваш главный козырь!

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

Карты с заданием

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

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

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

Пример

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



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

- Вариант 1     Вариант 2    
- Вариант 3     Вариант 4    

КОНЕЦ ИГРЫ

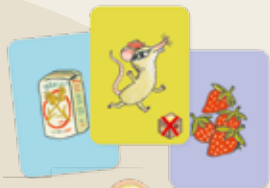
Игра заканчивается, как только у одного из игроков на картах окажется 20 золотых монет или больше.

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

Авторы игры: Ромарик Галонье и Алекси Аллар

FR À retrouver dans la même collection • EN Also available in this collection
DE Entdecke weitere Würfelspiele von uns • ES Descubre más de esta colección
IT Scopri di più in questa collezione

Sugar cake



4-99
ans

2-4
players

DJ00836

SOS
Mission



5-99
ans

2-4
players

DJ00831



DJ00830



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



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr