

Pirates !



7 ans years
años Jahre
7-99

FR

GB

D

NL

E

I

P

S

DK

RUS

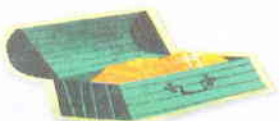


Pirates !

Contenu • Contents • Inhalt • Inhoud • Contenido • Contenuto
Conteúdo • Indhold • Innehåll • Содержание



x 36



x 4



x 10



x 10



x 10



x 10



x 55

PIRATES !!

Age : 7/99 ans
 Nombre de joueurs : 2 à 4
 Durée : 20 minutes



But du jeu :

Trouver des trésors renfermant des pépites d'or.
 Le joueur ayant le plus de pépites d'or gagne la partie.

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu « île », 36 cartes au trésor, 4 cartes coffre fort, 1 dé.
Des éléments de jeu : 1 bateau, 10 palmiers, 10 maisons, 10 montagnes, 10 coquillages, 55 pépites d'or.

DÉROULEMENT DU JEU :

Préparation :

Le plateau est vide. Le bateau est posé sur une des 3 cases « ancre » : c'est la case d'accostage des pirates sur l'île.

Tous les éléments, maisons, palmiers, montagnes, coquillages, le dé et les pépites d'or sont posés à côté du plateau, accessibles à tous les joueurs.

Chaque joueur reçoit 1 coffre fort qu'il pose devant lui et 3 cartes trésor qu'il garde en main sans les montrer aux autres joueurs. Le reste des cartes trésors sont empilées faces cachées pour former une pioche.

Le plus jeune joueur commence ; on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu :

A son tour de jeu, le joueur prend un élément de son choix (maison, palmier,...) et le pose sur une case vide du plateau. Cet élément ne peut être posé que sur une case **adjacente** à une case sur laquelle se trouve le bateau ou un autre élément. Il est interdit de poser un élément sur une case isolée.

Si avec l'élément posé, le joueur réalise la combinaison d'une de ses cartes au trésor, il montre sa carte aux autres joueurs, lesquels vérifient qu'il ne s'est pas trompé. Si la combinaison est bonne, il prend le nombre de pépites d'or indiquées sur le coffre dessiné au haut de cette carte trésor, et, pose celle(s)-ci sur son coffre fort. Puis il défausse sa carte trésor et en pioche une nouvelle.

NB : On peut réaliser l'alignement des 3 éléments tels que dessinés sur la carte trésor, en ligne ou en colonne, mais pas en diagonale, en tenant bien compte de l'ordre des éléments.



Cases particulières :

Lorsqu'un joueur pose un élément sur une case particulière, il joue son tour comme expliqué précédemment, puis il effectue l'action correspondante à la case :

Il a posé un élément sur une case dé : le joueur lance le dé.

Si le résultat est :

- Une pépite d'or : il gagne une pépite d'or qu'il pose sur son coffre.
- 2 pépites d'or : il gagne 2 pépites d'or qu'il pose sur son coffre.
- Une pelle : il rejoue
- Un bateau : il déplace le bateau sur autre ancre.

Il a posé un élément sur une case carte

Une fois que le joueur a fini son tour de jeu, tous les joueurs (y compris lui) cherchent sur le plateau une combinaison déjà présente qui correspondrait à une de ses cartes trésor. Dans le cas où un joueur trouve une ou plusieurs bonnes combinaisons d'éléments, il montre aux autres joueurs sa/ses carte/s et le/s emplacements des 3 éléments alignés sur le plateau. Si il ne s'est pas trompé, il défausse cette/ces carte/s et prend les pépites d'or correspondantes, qu'il pose sur son coffre fort.

Une fois tous les trésors récupérés, chaque joueur pioche des cartes trésors afin d'en avoir toujours 3 en main. Puis, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Il a posé un élément sur une case coffre-fort

Lorsque qu'un joueur pose un élément sur un coffre, il finit son tour puis pioche une nouvelle carte trésor.

Puis, tous les joueurs comptent sur les 3 cartes trésor en leur possession, combien de fois apparait l'élément que le joueur vient de poser sur la case coffre.

Exemple : le joueur pose un palmier sur la case coffre. Un joueur qui a les cartes trésor (**Palmier**/maison/**palmier**), (**palmier**/maison/montagne) (montagne/coquillage/maison) comptera 3 points pour ces 3 palmiers.

Celui /ceux qui a/ont le score le plus gros gagne/nt 2 pépites d'or.

Qui gagne ?

Quand toutes les cases de l'île sont recouvertes, la partie prend fin.

Le vainqueur est celui qui a le plus de pépites d'or dans son coffre fort.

NB : pour les plus petits, on peut jouer sans se soucier des cases particulières dessinées sur le plateau de jeu.



Pirates !



PIRATEN!!

Alter : 7/99 Jahre
Anzahl der Spieler : 2 bis 4
Dauer : 20 Minuten

Ziel des Spiels:

Die Schätze aus Goldklumpen finden.
Der Spieler mit den meisten Goldklumpen gewinnt die Partie.

Inhalt:

1 Spielfeld „Insel“, 36 Schatzkarten, 4 Karten „Schatztruhe“, 1 Würfel
Spielsteine: 1 Schiff, 10 Palmen, 10 Häuser, 10 Berge, 10 Muscheln, 55 Goldklumpen

SPIELABLAUF:

Vorbereitung:

Das Spielfeld ist leer. Das Schiff wird auf eines der drei Anker-Felder gesetzt. Das ist das Feld, an dem die Piraten anlegen.
Alle Spielsteine - Häuser, Palmen, Berge, Muscheln, der Würfel und die Goldklumpen werden so neben das Spielfeld gelegt, dass sie für alle Spieler erreichbar sind. Jeder Spieler bekommt eine Schatztruhe, die er vor sich hinlegt, und drei Schatzkarten. Diese nimmt er so in die Hand, dass die anderen Spieler sie nicht sehen können. Die restlichen Schatzkarten werden verdeckt auf einen Stapel gelegt und bilden den Kartenstock. Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Ablauf des Spiels:

Jeder Spieler nimmt, wenn er an der Reihe ist, einen Spielstein seiner Wahl (Haus, Palme usw.) und setzt ihn auf ein freies Feld des Spielfeldes. Dieser Spielstein darf nur auf ein Feld gesetzt werden, das sich **unmittelbar neben** dem Feld mit dem Schiff oder einem Feld mit einem anderen Spielstein befindet. Der Spielstein darf nicht auf ein isoliertes Feld gesetzt werden.

Wenn der Spieler mit dem gesetzten Stein eine der Kombinationen auf seinen Schatzkarten bilden kann, zeigt er seine Karte den anderen Spielern, damit sie nachprüfen können, dass er sich nicht geirrt hat. Ist die Kombination richtig, nimmt er sich so viele Goldklumpen, wie im oberen Teil seiner Schatzkarte eingezeichnet sind, und legt diese/n auf seine Schatztruhe. Dann legt er die Schatzkarte ab und zieht eine neue.

Anm.: Die 3 Spielsteine können in waagerechter oder senkrechter Linie angeordnet werden, nicht aber diagonal. Die auf der Schatzkarte angegebene Reihenfolge muss dabei eingehalten werden.



Sonderfelder:

Setzt ein Spieler seinen Spielstein auf ein Sonderfeld, führt er erst seinen Zug wie oben beschrieben aus, dann die Aktion, die von dem Feld vorgegeben wird:

Er hat den Spielstein auf ein Würfelfeld gesetzt: Der Spieler würfelt.

Er würfelt

- einen Goldklumpen: Der Spieler gewinnt einen Goldklumpen, den er auf seine Truhe legt.
- 2 Goldklumpen: Er gewinnt zwei Goldklumpen, die er auf seine Truhe legt.
- eine Schaufel: Er kann noch einmal spielen
- ein Schiff: Er setzt das Schiff auf einen anderen Ankerplatz.

Er hat den Spielstein auf ein Feld mit einer eingezeichneten Karte gesetzt:

Hat der Spieler seinen Zug beendet, suchen alle Spieler (auch er selbst) auf der Spielfläche nach einer schon vorhandenen Kombination, die einer ihrer Schatzkarten entspricht. Findet ein Spieler eine oder mehrere gute Kombinationen von Spielsteinen, zeigt er den anderen Spielern die Karte/n und die Anordnung der 3 Spielsteine auf der Spielfläche. Stimmt alles überein, legt er diese Karte/n ab und nimmt die entsprechende Anzahl Goldklumpen, die er auf seine Schatztruhe legt.

Sind alle Schätze eingesammelt, zieht jeder Spieler so viele Schatzkarten, bis er wieder drei Karten in der Hand hat. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Er hat ein Element auf ein Schatztruhen-Feld gesetzt

Wenn ein Spieler ein Element auf ein Schatztruhen-Feld setzt, beendet er seinen Zug und zieht dann eine neue Schatzkarte.

Dann zählen alle Spieler, wie oft auf ihren Schatzkarten das Element erscheint, das der Spieler auf das Schatztruhenfeld gelegt hat.

Beispiel: Der Spieler hat eine Palme auf das Schatztruhenfeld gesetzt.

Ein Spieler mit den Schatzkarten (**Palme**/Haus/**Palme**), (**Palme**/Haus/Berg), (Berg/Muschel/Haus), bekommt drei Punkte für die drei Palmen:

Der/die Spieler mit den meisten Punkten gewinnt/gewinnen zwei Goldklumpen.

Wer gewinnt?

Wenn alle Felder der Insel besetzt sind, ist das Spiel zu Ende.

Sieger ist der Spieler, der die meisten Goldklumpen in seiner Schatztruhe hat.

ANM.: Bei kleineren Kindern kann ohne Beachtung der Sonderfelder gespielt werden.

