

Pirates !



7 ans / 7 años / 7 Jahre
7.99

FR

GB

D

NL

E

I

F

S

DK

IT/ES



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

¡PIRATAS!



Edad : 7/99 años

Número de jugadores : 2 a 4

Duración : 20 minutos

Objetivo del juego:

Encontrar tesoros que esconden pepitas de oro.

El jugador que tenga más pepitas de oro gana la partida.

Contenido del juego:

1 tablero de juego «isla», 36 cartas del tesoro, 4 cartas caja fuerte, 1 dado.

Elementos de juego: 1 barco, 10 palmeras, 10 casas, 10 montañas, 10 conchas

55 pepitas de oro (azules y violetas)

DESARROLLO DEL JUEGO:

Preparación:

El tablero está vacío. El barco se coloca en una de las 3 casillas «ancla»: es la base de ataque de los piratas en la isla.

Todos los elementos, casas, palmeras, piedras, el dado y las pepitas de oro se colocan al lado del tablero, accesibles a todos los jugadores.

Cada jugador recibe 1 caja fuerte que coloca delante de él y 3 cartas tesoro que guarda en la mano sin mostrarlas a los otros jugadores. El resto de las cartas tesoro se apilan boca abajo para formar un mazo.

Empieza a jugar el jugador más joven, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Desarrollo del juego:

Por turnos, el jugador coge un elemento de su elección (casa, palmera, etc.) y lo deja sobre una casilla vacía del tablero. Este elemento sólo puede colocarse en una casilla **adyacente** a una casilla en la que se encuentra el barco u otro elemento. Está prohibido colocar un elemento en una casilla aislada.

Si con el elemento colocado el jugador realiza la combinación de una de sus cartas del tesoro, muestra su carta a los restantes jugadores, que comprobarán que no se ha equivocado. Si la combinación es correcta, coge el número de pepitas de oro dibujadas en la parte superior de esta carta tesoro y la deja sobre su caja fuerte (coge piezas azules y violetas de forma indiferente).

Luego se desprende de su carta tesoro y coge una nueva.

Nota: Se puede realizar la alineación de los 3 elementos tal como están dibujados en la carta tesoro, en línea o en columna, pero no en diagonal, teniendo en cuenta el orden de los elementos.



Casos particulares:

Cuando un jugador coloca un elemento en una casilla particular, juega su turno como se ha explicado anteriormente, luego efectúa la acción correspondiente a la casilla:

Coloca un elemento en una casilla dado: el jugador lanza el dado.

Si el resultado es:

- Una pepita de oro: gana una pepita de oro que deja en su cofre.

- 2 pepitas de oro: gana 2 pepitas de oro que deja en su cofre.

- Una pala: juega de nuevo

- Un barco: desplaza el barco a otra ancla.

Ha dejado un elemento sobre una casilla con una carta dibujada

Una vez que el jugador ha terminado su juego, todos los jugadores (incluido él) buscan en el tablero una combinación ya presente que correspondería a una de las cartas tesoro. En caso de que un jugador encuentre una o varias combinaciones de elementos correctas, muestra a los restantes jugadores su/s carta/s y la/s ubicación/es de los 3 elementos alineados en el tablero. Si no se ha equivocado, se deshace de esta/s carta/s y coge las pepitas de oro correspondientes, que deja en su caja fuerte.

Una vez recuperados todos los tesoros, cada jugador coge cartas tesoro para tener 3 cartas en la mano. Luego, le toca al jugador siguiente.

Ha dejado un elemento en una casilla caja fuerte

Cuando un jugador deja un elemento sobre una caja, termina su turno y luego coge una nueva carta tesoro.

Luego, todos los jugadores cuentan con 3 cartas tesoro en su posesión, cuantas veces aparece el elemento que el jugador acaba de colocar en la casilla cofre.

Ejemplo: el jugador posee una palmera en la casilla cofre. Un jugador que tiene las cartas tesoro (**Palmera/casa/palmera**) (**palmera/casa/montaña**) (montaña/concha/casa) contará 3 puntos para estas 3 palmeras.

El/los que tiene/n la puntuación más alta gana/n 2 pepitas de oro.

¿Quién gana?

Cuando todas las casillas de la isla están cubiertas, la partida termina.

Gana quien tiene más pepitas de oro en su caja fuerte.

Nota: para los más pequeños, se puede jugar sin preocuparse de las casillas particulares dibujadas en el tablero de juego.



Pirates !

DJ08431

Attention ! Warning! Achtung! ¡Atención! Attenzione! Opgepast! Cuidado! Advarsel!
Varning! Осторожно! Προσοχή!

Petits éléments. Small parts. Kleine Teile. Partes pequeñas. Peças de pequenas dimensões.
Kleine onderdelen. Piccole parti. Små dele. Små delar. Маленькие части.

Conserver l'emballage. Référence fabricant. Retain address. Anschrift aufbewahren.
Guarda la dirección. Adres bewaren. Spara adressen. Conservare l'indirizzo. Guarde o endereço.
Gem adressen. Παρακαλούμε κρατήστε αυτή τη διεύθυνση. Сохраните адрес.



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