



# Crazy Pirates !



Règles du Jeu • Rules of the Game

Spielregeln • Spelregels • Reglas del Juego • Regole del Gioco

# CRAZY PIRATES !

## Jeu de Stratégie



A partir de 6 ans

De 2 à 4 joueurs

30 minutes

Contenu : - 1 plateau - 4 monstres  
 - 4 pirates - 2 dés  
 - 1 trésor  
 - 4 jetons (= vie des monstres)

*Le premier pirate qui rapporte le trésor sur son île gagne la partie*

### • Jeu idéal pour stimuler :

- La concentration
- La stratégie

### • Préparation du jeu :

Placez chaque pirate sur son île, chaque monstre sur son repère et le trésor sur l'île au trésor. Chaque joueur lance les deux dés. Celui qui fait le plus grand nombre de points commence.

Notez : les pirates et les monstres se déplacent de point en point et non de case en case.



### • Déroulement du jeu :

**A.** Lancez les 2 dés. Choisissez un dé pour le déplacement de votre pirate et l'autre pour le déplacement du monstre de votre choix. La couleur des dés n'a pas d'importance, vous pouvez changer à chaque lancer.

**B.** Déplacez votre pirate et n'importe quel monstre du nombre désigné par le dé correspondant.

### • Que se passe-t-il ensuite ?

**A.** Vous devez aller chercher le trésor... sur l'île, où il se trouve en début de partie... ou en poursuivant un autre pirate qui l'aura récupéré avant vous. Le but est de ramener le trésor sur votre île. Votre pirate doit arriver pile sur son île, si le nombre de déplacements est plus grand, il faut "bouger autour" jusqu'à ce que le dernier déplacement arrive exactement sur l'île.

Attention : les pirates peuvent récupérer le trésor "en passant", il n'est pas nécessaire d'arriver pile sur l'île. Le pirate concerné, prend le trésor et continue sa route du nombre de déplacements restant.

**B.** Si votre pirate s'arrête ou passe sur un point où se trouve un autre pirate sans trésor, il ne se passe rien.

**C.** Si votre pirate s'arrête sur un point où se trouve un pirate avec le trésor, il y a combat (voir détail combat plus loin) pour remporter le trésor.

**D.** Si un monstre s'arrête sur un point où se trouve un pirate, il y a combat !

### • Combats :

#### **A. Un monstre attaque un pirate :**

Le joueur ayant amené le monstre sur la case du pirate lance un dé. Puis c'est au tour du pirate de lancer l'autre dé pour se défendre. Le plus gros chiffre l'emporte.

En cas de victoire du pirate, le monstre retourne sur son repère et perd une vie (le joueur récupère le jeton correspondant). Il ne se passe rien pour

le pirate. Si le monstre avait déjà perdu une vie (plus de jeton), il meurt et est retiré du plateau (le joueur le garde devant lui comme trophée).

Si tous les monstres sont tués, on ne lance plus qu'un dé au début de son tour.

En cas de victoire du monstre, le pirate est renvoyé sur son île et le monstre reste où il se trouve.

En cas d'égalité, on recommence le combat.

### **B. Un monstre attaque un pirate avec le trésor :**

Tout est identique au précédent combat sauf en cas de victoire du monstre. Dans ce cas, le trésor est ramené sur l'île au trésor par le monstre qui retourne ensuite dans son repère. Il n'arrive rien au pirate.

### **C. Un pirate attaque le pirate porteur du trésor :**

Combat de dés, comme précédemment.

Celui qui gagne le combat récupère le trésor et se sauve du nombre de cases correspondant à la valeur du dé gagnant.

## **• Déplacements :**

Les déplacements s'effectuent en suivant les lignes blanches. Il est interdit de revenir sur ses pas dans un même déplacement et de passer par les repères des monstres. Les monstres ne peuvent se rendre ni sur les îles au pirate, ni sur l'île au trésor, ni sur le repère d'un autre monstre. Un pirate ne peut pas passer par-dessus un monstre. Il peut seulement s'arrêter sur un point où se trouve un monstre : mais dans ce cas, il y aura combat !

Il y a 4 « tourbillons » sur les côtés. Un pirate peut utiliser ces tourbillons pour se rendre vers un des trois autres cotés. Les monstres ne peuvent pas emprunter les tourbillons mais ils peuvent passer ou rester sur le point (si un monstre reste sur le tourbillon, il bloque le passage).

### • À 2 joueurs :

On joue avec les pirates opposés diagonalement et deux monstres.  
Le reste du jeu est inchangé.

### • À 3 joueurs :

On supprime uniquement un pirate et le monstre qui se trouve devant lui. Le reste du jeu est inchangé.



# CRAZY PIRATES !

## Strategy Game



From 6 years up  
2 to 4 players  
30 minutes

Contents : - 1 game board - 4 monsters  
- 4 pirates - 2 dice  
- 1 treasure  
- 4 tokens (= monster life)

*The first pirate to bring the treasure back to his island wins the game.*

### • Ideal game for stimulating:

- Concentration
- Strategy

### • Game set-up:

Place each pirate on their island, each monster on their marker, and the treasure on the treasure island. All players throw the two dice. The player with the highest total begins.

Note that the pirates and monsters move from point to point, not from square to square.



### • Game rules:

**A.** Throw the 2 dice. Choose one die to move your pirate and the other to move the monster of your choice. The colour of the dice does not matter: you can change it on every turn.

**B.** Move your pirate and any of the monsters by the number shown on the corresponding die.

### • What happens next?

**A.** You go in search of the treasure...on the island, where it is placed at the start of the game...or by following another pirate who has got there before you. The aim of the game is to bring the treasure back to your island. Your pirate must land exactly on his island: if you roll too high a number, he must “move around” it until you roll the right number to land exactly on the island.

Important: Pirates can pick up the treasure “in passing” - they do not need to land exactly on the island. The pirate concerned takes the treasure and continues his journey by the number of remaining spaces.

**B.** If your pirate lands or passes by the same point as another pirate, nothing happens.

**C.** If your pirate lands on the same point as the pirate with the treasure, there is a fight (see below for details) to win the treasure.

**D.** If a monster lands on the same point as a pirate, there is a fight!

### • Fights:

#### **A. Monster attacks a pirate:**

The player who led the monster to the same space as the pirate throws a die. Then it is the pirate’s turn to throw another die to defend himself. The highest number wins.

If the pirate wins, the monster returns to his space and loses a life (the player picks up the corresponding token). Nothing happens to the pirate.

If the monster has already lost a life (so has no more tokens), he dies and is removed from the board (the player keeps him as a trophy).

If all the monsters are dead, players only throw one die at the start of their go.

If the monster wins, the pirate is sent back to his island and the monster stays where he is.

In the event of a draw, the fight is re-run.

#### **B. Monster attacks a pirate with the treasure:**

Everything happens as before unless the monster wins. If this happens, the treasure is sent back to the treasure island by the monster, who then returns to his marker. Nothing happens to the pirate.

#### **C. Pirate attacks the pirate carrying the treasure:**

A dice fight takes place, as before.

The pirate who wins the fight keeps the treasure and moves away by the number of spaces corresponding to the value of the winning die.

### **• Moves:**

Pieces move along the white lines. They cannot retrace their steps in the same move and cannot go through the monster markers. The monsters cannot go on the pirate islands, the treasure island or the other monsters' markers. Pirates cannot move over a monster. They can only stop on the same space as the monster: but then they have to fight!

There are four "whirlpools" at the sides. A pirate can use these whirlpools to jump to one of the other three sides. The monsters cannot use the whirlpools but they can pass over or stop on the point (if a monster is on the whirlpool, it is out of use).



### • 2-player game:

Play with the pirates placed diagonally opposite each other, and with two monsters.

The rest of the game remains the same.




### • 3-player game:

Remove just one pirate and the monster in front of him. The rest of the game remains the same.



# CRAZY PIRATES !

## Strategiespiel

 Ab 6 Jahren  
 2 bis 4 Spieler  
 30 Minuten

**Inhalt:** - 1 Spielfeld    - 4 Seeungeheuersteine  
 - 4 Piraten            - 2 Würfel  
 - 1 Schatzstein  
 - 4 Kärtchen (= Leben der Seeungeheuer)

*Der Pirat, der als Erster den Schatz auf seine Insel bringt, gewinnt.*

### • Ziel des Spiels:

- Konzentration
- Zum Erlernen, wie man Strategien entwickelt

### • Spielvorbereitung:

Stellt jeden Piraten auf seine Insel, jedes Seeungeheuer auf seine Behausung und den Schatz auf die Schatzinsel. Jeder Spieler würfelt einmal mit beiden Würfeln. Wer die höchste Augenzahl würfelt, beginnt.

Achtet darauf, dass die Piraten und die Seeungeheuer von Punkt zu Punkt ziehen und nicht von Feld zu Feld.



## • Spielablauf:

**A.** Würfelt mit beiden Würfeln. Bestimmt einen Würfel für euren Piraten und den anderen Würfel für ein Seeungeheuer eurer Wahl. Die Würfelfarbe hat dabei keine Bedeutung und kann bei jedem Wurf geändert werden.

**B.** Euer Pirat und das ausgewählte Seeungeheuer werden auf dem Spielfeld um die Augenzahl des zugehörigen Würfels gezogen.

## • Was geschieht dann?

**A.** Ihr müsst euch den Schatz holen ... entweder auf der Insel, auf der er sich zu Beginn des Spiels befindet, oder durch Verfolgen eines anderen Piraten, der den Schatz vor euch geborgen hat. Ziel ist es, den Schatz auf eure Insel zu bringen. Euer Pirat muss seine Insel mit der genauen Augenzahl erreichen. Würfelt er eine höhere Augenzahl, muss er um die Insel „herumgehen“, bis er mit dem letzten Zug genau die Insel erreicht.

Hinweis: Die Piraten dürfen den Schatz „beim Überqueren“ mitnehmen. Es ist nicht erforderlich, die Schatzinsel mit der genauen Augenzahl zu erreichen. Der betreffende Pirat nimmt den Schatz an sich und zieht mit den restlichen gewürfelten Augen weiter.

**B.** Wenn euer Pirat auf oder über einen Punkt kommt, auf dem ein anderer Pirat ohne Schatz steht, geschieht nichts.

**C.** Wenn euer Pirat auf einen Punkt kommt, auf dem ein Pirat mit dem Schatz steht, kämpfen sie miteinander um den Schatz (Ablauf des Kampfs siehe unten).

**D.** Wenn ein Seeungeheuer auf einen Punkt kommt, auf dem ein Pirat steht, wird ebenfalls gekämpft!

## • Kämpfe:

**A. Ein Seeungeheuer greift einen Piraten an:**

Der Spieler, der das Seeungeheuer auf das Feld des Piraten gezogen hat,

würfelt mit einem Würfel. Dann würfelt der Pirat mit dem anderen Würfel, um sich zu verteidigen. Die größere Augenzahl gewinnt.

Bei einem Sieg des Piraten kehrt das Seeungeheuer zu seiner Behausung zurück und verliert ein Leben (der Spieler erhält das zugehörige Kärtchen). Für den Piraten hat dies keine Auswirkungen. Falls das Seeungeheuer bereits ein Leben (und somit seine zwei Kärtchen) verloren hat, stirbt es und wird vom Spielfeld genommen (der Spieler stellt es als Trophäe vor sich).

Sind alle Seeungeheuer tot, würfeln die Spieler nur noch mit einem Würfel.

Bei einem Sieg des Seeungeheuers muss der Pirat auf seine Insel zurück, und das Seeungeheuer bleibt an seinem Platz.

Bei gleicher Augenzahl wird der Kampf wiederholt.

#### **B. Ein Seeungeheuer greift einen Piraten mit dem Schatz an:**

Der Kampf verläuft genauso wie der vorherige Kampf, außer beim Sieg des Seeungeheuers. In diesem Fall bringt das Seeungeheuer den Schatz wieder auf die Schatzinsel und kehrt dann zu seiner Behausung zurück. Dem Piraten geschieht nichts.

#### **C. Ein Pirat greift den Piraten an, der den Schatz besitzt:**

Kampf mit den Würfeln, wie zuvor beschrieben.

Der Pirat, der den Kampf gewinnt, erhält den Schatz und flüchtet, indem er die beim Kampf gewürfelte Augenzahl zieht.

### **• Spielzüge:**

Die Spielsteine ziehen entlang der weißen Linien. Sie dürfen während eines Zugs nicht umkehren und nicht über die Behausungen der Seeungeheuer ziehen. Die Seeungeheuer dürfen weder auf die Pirateninseln noch auf die Schatzinsel und auch nicht auf die Behausung eines anderen Seeungeheuers ziehen. Ein Pirat darf nicht über ein Seeungeheuer springen. Er kann nur auf einem Punkt, auf dem sich ein Seeungeheuer befindet, stehenbleiben: dann aber wird gekämpft!

An den Seiten befinden sich 4 „Strudel“. Ein Pirat kann diese Strudel verwenden, um zu einer der anderen drei Seiten zu gelangen. Die Seeungeheuer können diese Strudel nicht nehmen, aber sie können sie überqueren oder darauf stehenbleiben (wenn ein Seeungeheuer auf einem Strudel steht, ist der Strudel gesperrt).

### • Für 2 Spieler:

Die Piraten werden diagonal gegenüber aufgestellt, und es wird mit zwei Seeungeheuern gespielt.

Der weitere Spielablauf bleibt gleich.

### • Für 3 Spieler:

Einer der Piraten und das vor ihm befindliche Seeungeheuer werden aus dem Spiel genommen. Der weitere Spielablauf bleibt gleich.



# CRAZY PIRATES !

## Strategiespel



Inhoud: - 1 speelbord  
- 4 monsterpionnen  
- 4 piraatpionnen  
- 2 dobbelstenen  
- 1 schatpion  
- 4 fiches (= monsterlevens)

*De piraat die als eerste de schat naar zijn eiland brengt, is de winnaar*

### • Ziel des Spiels:

- Concentratie
- Strategie

### • Spelvoorbereiding :

Plaats elke piraat op zijn eiland, elk monster op zijn teken en de schat op schatteneiland. Elke speler gooit met beide dobbelstenen. De speler die het grootste aantal ogen gooit begint.

Opgelet: De piraten en monsters verplaatsen zich van stip naar stip en niet van vak naar vak.



### • Spelverloop:

**A.** Gooi de 2 dobbelstenen. Kies een dobbelsteen voor het verplaatsen van uw piraat en de andere dobbelsteen voor het verplaatsen van een monster naar keuze. De kleur van de dobbelstenen heeft geen belang, u kunt uw keuze bij elke gooibeurt wijzigen

**B.** Verplaats uw piraat en een willekeurig monster het aantal ogen dat op de overeenkomstige dobbelsteen is aangegeven.

### • Wat gebeurt er vervolgens?

**A.** U zult op zoek gaan naar de schat... op het eiland, waar deze zich aan het begin van het spel bevindt... of door een andere piraat te achtervolgen die de schat voor u heeft bemachtigd. Het doel is om de schat naar uw eiland te brengen. Uw piraat moet precies op zijn eiland terechtkomen. Als het aantal verplaatsingen te hoog is, moet hij "zich rond bewegen" totdat zijn laatste verplaatsing precies op het eiland terechtkomt.

Opgelet: De piraten kunnen de schat "in het voorbijgaan" bemachtigen. Het is niet nodig om precies op het schatteneiland te belanden. De betrokken piraat neemt de schat en voltooit zijn resterend aantal verplaatsingen.

**B.** Als uw piraat een stip passeert of eindigt op een stip waar een andere piraat zonder schat zich bevindt, dan gebeurt er niets.

**C.** Als uw piraat terechtkomt op een stip waar zich een piraat met de schat bevindt, vindt er een gevecht plaats (zie verder voor meer informatie) om de schat te bemachtigen.

**D.** Als een monster op een stip terechtkomt waar zich een piraat bevindt, vindt er tevens een gevecht plaats!

### • Gevechten:

**A. Een monster valt een piraat aan:**

De speler die het monster naar de stip van de piraat heeft gebracht gooit

met de dobbelsteen. De speler die de piraat heeft gooit vervolgens met de andere dobbelsteen om zich te verdedigen. De dobbelsteen met het grootste aantal ogen wint.

Als de piraat wint, keert het monster terug naar zijn teken en verliest hij een leven (De speler krijgt de overeenkomstige fiche). Er gebeurt niets met de piraat. Als het monster reeds een leven heeft verloren (en aldus niet langer fiches heeft), sterft het monster en wordt hij van het speelbord verwijderd (de speler mag het monster als een soort van trofee voor hem plaatsen).

Eenmaal alle monsters gedood zijn, gooit elke speler nog slechts met één dobbelsteen aan het begin van zijn beurt.

Als het monster wint, wordt de piraat naar zijn eiland teruggestuurd en blijft het monster op de stip staan waar hij zich bevindt.

In geval van een gelijkspel, start een nieuw gevecht.

### **B. Een monster valt een piraat met de schat aan:**

Alles is identiek als het vorig gevecht, tenzij als het monster wint. In dit geval wordt de schat door het monster naar schatteneiland teruggebracht en keert het monster terug naar zijn teken. Er gebeurt niets met de piraat.

### **C. Een piraat valt de piraat met de schat aan:**

Gevecht met de dobbelstenen, zoals reeds beschreven.

De speler die wint, bemachtigt de schat en maakt zich het aantal stippen, dat door winnende dobbelsteen wordt aangegeven, uit de voeten.

## **• Verplaatsingen:**

De verplaatsingen gebeuren door het volgen van de witte lijnen. Het is niet toegestaan om naar eenzelfde verplaatsing terug te keren of over de tekens van de monsters te gaan. De monsters mogen zich niet op de pirateneilanden, het schatteneiland of de tekens van een ander monster begeven. Een piraat kan niet over een monster gaan. Hij kan alleen stoppen op een stip waar er zich een monster op bevindt. In dit geval vindt er een



gevecht plaats!

Er bevinden zich 4 "draaikolken" aan de zijkant. Een piraat kan deze draaikolken gebruiken om naar een van de drie andere kanten te gaan. De monsters kunnen geen gebruik maken van deze draaikolken, maar ze kunnen wel op deze plaatsen rusten of ze passeren (als een monster op de draaikolk rust, is het niet mogelijk om deze te gebruiken).

### • Met 2 spelers:

Er wordt met diagonaal tegenover elkaar geplaatste piraten en twee monsters gespeeld. De rest van het spel blijft ongewijzigd.

### • Met 3 spelers

Men verwijdert alleen een piraat en het monster dat zich voor hem bevindt. De rest van het spel blijft ongewijzigd.



# CRAZY PIRATES !

## Juego de Estrategia



A partir de 6 años

2 a 4 jugadores



30 minutos

Contenido : - 1 plataforma de juego  
 - 4 piratas - 4 monstruos  
 - 1 tesoro - 2 dados  
 - 4 fichas (= vida de los monstruos)

*El primer pirata que lleve el tesoro a su isla ganará la partida.*

### • Juego ideal para estimular:

- La concentración
- La estrategia

### • Preparación del juego:

Coloque cada pirata en su isla, cada monstruo en su guarida y el tesoro en la isla del tesoro. Cada jugador lanzará los dos dados. Comenzará el que consiga un mayor número de puntos.

Nota: los piratas y los monstruos se desplazan de punto en punto y no de casilla en casilla.



### • Desarrollo del juego:

**A.** Lance los 2 dados. Elija un dado para el desplazamiento de su pirata y el otro para el desplazamiento del monstruo elegido. El color de los dados no tiene importancia, podrá cambiarlo en cada lanzamiento.

**B.** Desplace su pirata y cualquier monstruo el número indicado por el dado correspondiente.

### • ¿Qué pasa a continuación?

**A.** Deberá ir a la búsqueda del tesoro... a la isla donde se encuentra al principio de la partida... o persiguiendo a otro pirata que lo haya recuperado antes. El objetivo es llevar el tesoro a su isla. Su pirata deberá llegar exactamente a su isla. Si el número de desplazamientos fuera mayor de lo necesario, deberá “desplazarse alrededor” hasta que el último desplazamiento llegue exactamente a la isla.

Atención: Los piratas podrán recuperar el tesoro “pasando”; no es necesario llegar exactamente a la isla. El pirata correspondiente cogerá el tesoro y continuará su camino el número de desplazamientos restante.

**B.** Si su pirata se detiene o pasa sobre un punto en el que se encuentre otro pirata sin tesoro, no pasará nada.

**C.** Si su pirata se detiene en un punto en el que se encuentre un pirata con el tesoro, habrá un combate (véanse los detalles del combate más adelante) para ganar el tesoro.

**D.** Si un monstruo se detiene en un punto en el que se encuentra un pirata, habrá un combate.

### • Combates:

#### **A. Un monstruo ataca a un pirata:**

El jugador que haya llevado el monstruo hasta la casilla del pirata lanzará un dado. Luego será el pirata el que lance el otro dado para defenderse. El que saque la puntuación más alta, ganará.

En caso de victoria del pirata, el monstruo deberá volver a su guarida y perderá una vida (el jugador recuperará la ficha correspondiente). No pasará nada para el pirata. Si el monstruo hubiera perdido ya una vida (más cartón), morirá y deberá retirarse de la plataforma de juego (el jugador lo pondrá delante de él como trofeo).

Si todos los monstruos hubieran sido matados, el jugador que los hubiera perdido solamente lanzará un dado al llegar su turno.

En caso de victoria del monstruo, el pirata deberá volver a su isla y el monstruo se quedará en el sitio donde se encuentre.

En caso de igual puntuación, se volverá a comenzar el combate.

### **B. Un monstruo ataca a un pirata con el tesoro:**

Todo igual que en el combate anterior salvo en caso de victoria del monstruo. En este caso, el tesoro será llevado a la isla del tesoro por el monstruo, que volverá a continuación a su guarida. No le pasará nada al pirata.

### **C. Un pirata ataca al pirata que lleva el tesoro:**

Combate de dados, como anteriormente.

El que gane el combate recuperará el tesoro y avanzará el número de casillas correspondientes al valor del dado ganador.

## **• Desplazamientos:**

Los desplazamientos se efectúan siguiendo las líneas blancas. Está prohibido retroceder en un mismo desplazamiento y pasar por las guaridas de los monstruos. Los monstruos no podrán viajar ni a las islas de piratas ni a la isla del tesoro, ni tampoco a la guarida de otro monstruo. Un pirata no podrá pasar por encima de un monstruo. Solamente podrá detenerse en un punto en el que se encuentre un monstruo, pero en ese caso habrá combate.

Hay 4 «torbellinos» en los lados. Un pirata podrá utilizar dichos torbellinos para ir a cualquiera de los otros tres torbellinos. Los monstruos no pondrán saltar de un torbellino a otro pero sí pasar por ellos o permanecer en ellos

(si un monstruo estuviera sobre un torbellino, bloqueará su uso).

### • 2 jugadores:

Se jugará con los piratas opuestos diagonalmente y dos monstruos. El resto del juego seguirá siendo igual.




### • 3 jugadores:

Se suprimirá únicamente un pirata y el monstruo que se encuentre delante de él. El resto del juego seguirá siendo igual.



# CRAZY PIRATES !

## Gioco de Strategia

 **Dai 6 anni**  
 **Da 2 a 4 giocatori**  
 **30 minuti**

**Contenuto :** - 1 tavoliere - 4 mostri  
- 4 pirati - 2 dadi  
- 1 tesoro  
- 4 gettoni (= vite dei mostri)

*Vince la partita il primo pirata che porta il tesoro sulla propria isola.*

### • Gioco ideale per stimolare:

- La concentrazione
- La strategia

### • Preparazione del gioco:

Posizionare ciascun pirata sulla propria isola, ciascun mostro al suo posto e il tesoro sull'isola del tesoro. Ciascun giocatore lancia i due dadi. Inizia il giocatore che ottiene il punteggio maggiore.

Nota: i pirati e i mostri si spostano da un punto all'altro, non da una casella all'altra.



### **• Svolgimento del gioco:**

**A.** Lanciare i 2 dadi. Selezionare un dado per lo spostamento del proprio pirata e l'altro per lo spostamento di un mostro a scelta. Il colore del dado non ha importanza, è possibile cambiarlo a ogni lancio.

**B.** Spostare il proprio pirata e un mostro qualsiasi del numero di punti indicato dal dado corrispondente.

### **• Che cosa succede poi?**

**A.** Devi andare a caccia del tesoro: sull'isola, dove si trova all'inizio della partita, o inseguendo un altro pirata, se l'ha trovato prima di te. Lo scopo è portare il tesoro sulla propria isola. Ogni pirata deve arrivare precisamente sulla propria isola; se il numero di spostamenti è maggiore, deve "muoversi intorno" finché l'ultimo spostamento non arriva esattamente sull'isola.

Attenzione! I pirati possono recuperare il tesoro scavalcando l'isola, non è necessario arrivare precisamente su di essa. In questo caso il pirata prende il tesoro e continua sulla sua strada del numero di spostamenti rimanenti.

**B.** Se un pirata si ferma o passa su un punto in cui si trova un altro pirata senza tesoro, non accade nulla.

**C.** Se un pirata si ferma su un punto in cui si trova un pirata con il tesoro, devono combattere (vedere la sezione Combattimenti più avanti) per il possesso del tesoro.

**D.** Se un mostro si ferma su un punto in cui si trova un pirata, devono combattere!

### **• Combattimenti:**

#### **A. Un mostro attacca un pirata:**

Il giocatore che ha portato il mostro sulla casella del pirata lancia un dado. Quindi tocca al pirata lanciare l'altro dado per difendersi. Vince il numero più grande.

In caso di vittoria del pirata, il mostro torna alla sua posizione originale e perde una vita (il giocatore prende il gettone corrispondente). Al pirata non succede nulla. Se il mostro ha già perso una vita (non ha più gettoni), muore e viene ritirato dal tavoliere (il giocatore lo tiene davanti a sé come trofeo).

Se tutti i mostri sono stati uccisi, viene lanciato un solo dado all'inizio del proprio turno.

In caso di vittoria del mostro, il pirata ritorna sulla propria isola e il mostro rimane dove si trova.

In caso di pareggio, il combattimento ricomincia.

### **B. Un mostro attacca il pirata con il tesoro:**

Lo svolgimento è identico al combattimento precedente, tranne in caso di vittoria del mostro. In questo caso, il mostro riporta il tesoro sull'isola del tesoro e torna sulla sua posizione originale. Al pirata non succede nulla.

### **C. Un pirata attacca il pirata con il tesoro:**

Combattimento di dadi, come in precedenza.

Chi vince il combattimento prende il tesoro e si sposta del numero di caselle corrispondente al valore del dado vincente.

## **• Spostamenti:**

Gli spostamenti avvengono sulle linee bianche. È vietato tornare sui propri passi durante lo stesso spostamento e passare sui punti dei mostri. I mostri non possono recarsi né sulle isole dei pirati né sull'isola del tesoro, né sul punto di un altro mostro. Un pirata non può scavalcare un mostro. Può solo fermarsi su un punto in cui si trova un mostro, ma in tal caso deve combattere!

Al lati sono presenti 4 "vortici". I pirati possono utilizzarli per passare su uno degli altri 3 lati. I mostri non possono utilizzare i vortici, ma possono scavalcarli o fermarsi su di essi (se un mostro si ferma su un vortice, lo blocca).



### • 2 giocatori:

Si gioca con i pirati opposti diagonalmente e due mostri.  
Il resto del gioco rimane invariato.

### • 3 giocatori:

Si elimina solo un pirata e il mostro che si trova davanti a lui. Il resto del gioco rimane invariato.



Illustrations :

*Carine Hinder*



Créé par / Created by :  
Laurent et Mélanie Tressal



**Plus de jeux sur / More games**  
**Noch mehr Spiele auf**  
**Meer spellen op / Más juegos en**  
**Altri giochi su :**

**[www.janod.com/games](http://www.janod.com/games)**



**JURATOYS**  
13 rue de l'Industrie  
39270 Orgelet  
FRANCE  
2017  
*www.janod.com*

