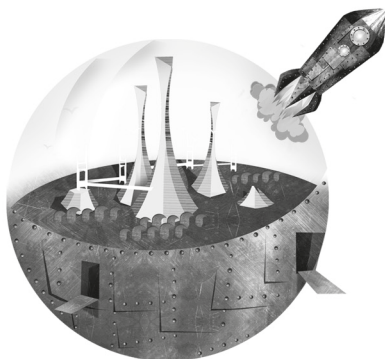


EN, DE, NL, FR, ES, PT, HU, CZ, SK, PL, RU



space PIRATES

Weltraumpiraten
Pirates de l'Espace
Piratas espaciales
Piratas do espaço
Űrkalózok
Vesmírní Pirátí
Kosmiczni Piraci



www.marbushka.com

Space Pirates

Infinite space awaits you! Unknown planets are calling to you with treasures and adventures. Now you can find out what the life of a real space pirate is like, searching for hidden treasures and even fighting battles to get more loot. It's worth taking the risk for the fantastic treasures, because their magic power can come in handy on your journey. But watch out, use them wisely!

The game can be played with two difficulties:

Simpler gameplay for young ones (4+):

Preparations: Place the board in the middle of the table, and place the numbered die on the marked (bang) field. Everyone should pick a spaceship and a space pirate! Place your spaceships in the space harbor in the middle of the board, and place the space pirate in front of you. (In the 4+ version, they do not take part in the game, but they show you which space pirate you are.) Put the remaining pieces back in the box! Now place one treasure each on each of the planets, with the pictures facing down.

Goal of the game: Collect as many treasures as possible.

Playing the game: The youngest player goes first, then take turns clockwise! When it's your turn, roll the die once so you can fly to another planet for a treasure.

If you roll a color:

The colors on the die mean different types of fuel. You can only reach a neighboring planet by a path that matches the color of the fuel that you rolled.

If the die shows a flaming rock...

...then, sadly, you can not move from the planet, since it would be dangerous to leave because of the asteroid field. You have to wait until it's your turn again.

Sometimes, you may not be able to go on because of an asteroid field or because you got fuel of a color you can not leave the planet with. If this happens, you can use the magic power of one of your treasures you have acquired to move on. (see later)

You can also use the magic power of one of your treasures if you can move on according to the die, but the planet where you would arrive is already empty, and you would rather go to a planet where there is still a treasure.

After your turn comes the next player.

TREASURES:

As soon as you step on a planet with a treasure, the treasure you find there will be yours! Take a look at the other side of the treasure in secret, making sure the others don't see it! Place it in front of you face down!

Important! You can only use the magic power of each treasure once during the game. Place the treasures you have used up in front of you, face up, showing that you have already used them. Another space pirate can not win these from you in a battle! (see later)

1., Treasures with no magic power:

Some of the coins have no magic power, but they will count as points at the end of the game!

2., Spaceship:

This treasure can take you to any planet you want – whether there is a path leading there or not. If you have rolled an asteroid field, you CAN NOT counteract its effect with this treasure.

Tip: For your destination, it's wise to choose a planet where there are a lot of neighboring planets with treasures. Or to use it only at the end of the game, when there are only treasures left on planets that are far away from each other.

3., Colorful fuels:

This treasure lets you choose a path of any color that starts from your planet, as this spell can transform your fuel. If you have rolled an asteroid field, you can not counteract its effect with this treasure either.

4., Flaming rock:

This spell comes in handy if you can't leave your planet because of an asteroid field, as this is the only treasure that has the power to avert danger! If you use its power, you can go in any direction you want.

5., Bang:

This treasure has great power! If you use it in a battle, you win, even if your opponent threw a six! But be careful! Your opponent may have a bang treasure, too, if they use it in the battle as well then the battle will end in a tie. The used treasures lose their magic powers, both of you should place them back in front of you, facing up.

BATTLE:

If you have to step on a field that already has a spaceship on it, then (with respect to the space pirate tradition) you **HAVE** to battle! Take the numbered die from the bang field. The player who arrived last on the planet rolls the die first. If there are more of you on one planet then the last arriving player gets to choose who they want to battle. Whoever rolls a higher number wins the battle. The winner of the battle may choose one of the loser's treasures. (Tip: This is why keeping the magic powers of your coins a secret is a good idea.)

If the battling players roll the same number, then the battle ends in a tie, noone takes the other's treasure.

The end of the game: When there are no coins left on the planets. Count how many treasures each of you have! Whoever has the most coins, wins!

Rules for older ones – with a bit more excitement (5+):

The basic rules are the same as before. With the following amendments:

In this game, the treasures you have already used are lost. After using them, you have to place these in a separate pile because they will not count as points at the end of the game.

Tip: It's worth picking up a new treasure even if it costs you one of your treasures! You won't have more treasures than before, but the treasure you got won't add to your opponent's points.

SUSPENSION BRIDGE:

If you don't want to lose points, you can use the suspension bridge instead of magic coins! In this case, you have to leave your spaceship on the planet, and only your space pirate can cross the bridge to get the treasure. Place your space pirate figure on the planet onto which you have crossed. You can only cross one suspension bridge at a time, and in the next round, instead of rolling the die, you have to return to your spaceship! (This basically means you skip a round, but you get a treasure anyway.) When you have returned to your spaceship, place your space pirate in front of you again until you need it again for another crossing.

BATTLE:

If you step on a planet where there is a spaceship whose owner has crossed a suspension bridge to another planet, then the battle can not take place! According to galactic laws, attacking unattended spaceships is prohibited! **BUT** if two space pirates without their spaceships meet on a planet, then they have to battle according to the basic rules.

The end of the game: If there are no treasures left on the planets, count how many treasures each of you have! Whoever has the most (unused) treasures, wins!

Contents of the game: 1 gameboard, 4 spaceships, 4, space pirates, 20 treasure coins, 2 dice

Weltraumpiraten

Die unendlichen Weiten des Weltalls warten auf dich! Unbekannte Planeten mit ihren Schätzen und Abenteuern rufen nach dir! Entdecke wie es ist ein echter Weltraumpirat zu sein, der nach versteckten Schätzen sucht und für große Beute auch nicht vor einem Kampf zurückschreckt. Es lohnt sich für diese fantastischen Schätze das Risiko einzugehen, weil ihre Zauberkräfte dir auf deinem Weg gute Dienste leisten können. Aber sehe dich vor, benutze sie mit Bedacht!

Das Spiel kann in zwei Schwierigkeitsgraden gespielt werden:

Einfacher Spielablauf für die ganz Kleinen (4+):

Vorbereitungen: Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Der Augwürfel kommt auf das gezeichnete Bang-Feld. Jeder Spieler sucht sich ein Raumschiff und einen Weltraumpiraten aus. Platziert die Raumschiffe in die Mitte des Spielbretts in den Raumschiff-Hafen und nimmt den Weltraumpiraten zu euch. (In der 4+-Version nehmen sie an dem Spiel nicht teil, aber sie zeigen, welchen Weltraumpiraten du darstellst.) Legt die restlichen Figuren zurück in die Box. Anschließend platziert ihr auf jedem Planeten jeweils einen Schatz, mit der bebilderten Seite nach unten.

Ziel des Spiels: So viele Schätze wie möglich zu sammeln.

Ablauf des Spiels: Der jüngste Spieler fängt an. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wenn du dran bist, würfle einmal mit dem Würfel, damit du für einen Schatz auf einen Planeten fliegen kannst.

Wenn du eine Farbe würfelst: Die Farben auf dem Würfel bedeuten verschiedene Treibstoffe. Du erreichst den benachbarten Planeten nur, wenn die Farbe des gewürfelten Treibstoffs mit der Farbe des Pfades übereinstimmt.

Wenn der Würfel einen brennenden Felsen zeigt...

... dann darfst du den Planeten leider nicht verlassen, weil das Weiterreisen wegen des Asteroidenfeldes zu gefährlich wäre. Du musst warten, bis du wieder an der Reihe bist.

Es kann vorkommen, dass du wegen des Asteroidenfeldes nicht weiter kommst oder du hast eine Treibstoff-Farbe gewürfelt, mit der du den Planeten nicht verlassen kannst. In diesem Fall kannst du die Zauberkraft eines deiner schon gewonnenen Schätze nutzen, damit du weiter reisen kannst. (siehe später)

Du kannst die Kraft deines Schatzes auch dann nutzen, wenn du nach dem Würfeln zwar weiter reisen könntest, aber der Planet, auf dem du landen würdest, schon leer ist und du lieber auf einen anderen Planeten reisen möchtest, auf dem sich noch ein Schatz befindet.

Nach deinem Zug ist der nächste Spieler dran.

SCHÄTZE:

Sobald du auf einem Schatzplaneten landest, gehört der Schatz den du dort findest dir! Du darfst dir die Rückseite anschauen, aber achte darauf, dass sie die Anderen nicht sehen! Lege sie verdeckt zu dir.

Wichtig! Du kannst die Kraft jedes Schatzes nur einmal im Spiel verwenden. Lege die schon gebrauchten Schätze mit der bebilderten Seite nach oben zu dir, um den Anderen zu zeigen, dass du sie schon verbraucht hast. Diese kann ein anderer Weltraumpirat in einer Schlacht nicht mehr gewinnen! (siehe später)

1., Schätze ohne Zauberkraft:

Es gibt Münzen, die keine Kräfte haben, aber am Ende des Spiels Punkte bringen!

2., Raumschiff:

Dieser Schatz bringt dich zu jedem Planeten auf den du möchtest - egal ob ein Weg dahin führt oder nicht. Wenn du jedoch ein Asteroidenfeld gewürfelt hast, kannst du es mit diesem Schatz NICHT neutralisieren!

Tipp: Es lohnt sich solche Planeten als Endstation auszusuchen, in deren Nachbarschaft sich viele Schatzplaneten befinden. Oder benutze den Schatz erst gegen Ende des Spiels, wenn sich nur noch auf weit voneinander entfernten Planeten Schätze befinden.

3., Farbige Treibstoffe

Dieser Schatz ermöglicht dem Spieler die Wahl von einem beliebigen Pfad weg von dem Planeten, denn er verändert nämlich den Treibstoff. Wenn du ein Asteroidenfeld gewürfelt hast, kannst du es mit diesem Schatz nicht neutralisieren.

4., Brennender Fels

Dieser Zauber ist für den Fall dass du wegen eines Asteroidenfeldes deinen Planeten nicht verlassen darfst - nur dieser Schatz hat die Macht, diese Gefahr abzuwenden! Wenn du diese Zauberkraft benutzt, kannst du auf einem beliebigen Weg fortfahren.

5., Bang

Dieser Schatz hat eine mächtige Kraft! In der Schlacht, in der du ihn benutzt, gehst du als Sieger hervor, auch dann, wenn dein Gegenspieler eine Sechs gewürfelt hat. Aber Achtung! Dein Gegenspieler könnte auch einen Bang-Schatz besitzen. Wenn er ihn in der Schlacht einsetzt, geht sie unentschieden aus. Die verbrauchten Schätze verlieren ihre Zauberkraft, legt sie mit der abgebildeten Seite nach oben zu euch.

SCHLACHT:

Wenn du auf einem Feld landest, auf dem sich schon ein Raumschiff befindet, dann (so verlangt es der Weltraumpiratenkodex) müsst ihr wohl kämpfen! Nehmt euch den Augwürfel vom Bang-Feld! Der Spieler fängt an, der als letzter auf dem Planeten angekommen ist. Wenn ihr mehrere Spieler auf einem Planeten seid, darf der zuletzt Gelandete entscheiden, mit welchem Spieler er kämpfen möchte. Die Schlacht gewinnt der Spieler, der die größere Zahl würfelt. Der Gewinner darf für sich einen beliebigen Schatz von dem Verlierer aussuchen. (Tipp: Deshalb ist es sinnvoll geheim zu halten, welche Zauberkraft deine Münzen besitzen.) Wenn die Spieler, die sich in der Schlacht befinden, gleich würfeln, ist die Schlacht unentschieden, niemand bekommt einen Schatz von dem anderen Spieler.

Das Ende des Spiels: Wenn keine Schätze mehr auf den Planeten sind. Rechnet zusammen, wer wie viele Schätze besitzt. Derjenige gewinnt, der die meisten Schätze im Besitz hat!

Spielregeln für Größere - mit ein wenig mehr Wendungen (5+):

Die Grundregeln sind die Gleichen - mit folgenden Ergänzungen:

In diesem Spiel gehen die Schätze verloren, deren Zauberkraft du schon benutzt hast. Nach Gebrauch müsst ihr diese auf einen separaten Stapel legen, weil ihr sie am Ende des Spiels zu den Punkten nicht mitzählen dürft. Tipp: Es lohnt sich auch dann einen neuen Schatz zu nehmen, wenn es dich einen deiner Schätze kostet! Du wirst dann wohl weniger Schätze in deinem Besitz haben, aber dadurch werden die Punkte deiner Gegenspieler nicht erhöht.

HÄNGEBRÜCKE:

Wenn du keinen Punkt verlieren möchtest, kannst du die Hängebrücke anstatt der Schätze mit den Zauberkraften benutzen! In diesem Fall musst du dein Raumschiff auf dem Planeten lassen, nur dein Weltraumpirat darf die Hängebrücke überqueren um den Schatz zu holen. Platziere deinen Weltraumpiraten auf den Planeten, wohin du mit ihm gegangen bist. Du darfst auf einmal nur eine Hängebrücke passieren. In der nächsten Runde musst du, anstatt nochmal zu würfeln, zurück zu deinem Raumschiff! (Im Grunde bedeutet das, dass du einmal aussetzen musst, aber du hast trotzdem einen Schatz ergattern können.) Wenn du wieder bei deinem Raumschiff angekommen bist, lege deinen Weltraumpiraten wieder zu dir, bis du ihn wieder zu einer Brücken-Überquerung brauchst.

SCHLACHT:

Wenn du auf einem Planeten landest, auf dem sich schon ein Raumschiff befindet, aber der Besitzer über eine Hängebrücke zu einem anderen Planeten gegangen ist, gibt es keine Schlacht! Unter Einhaltung der galaktischen Gesetze dürft ihr ein besitzerloses Raumschiff nicht angreifen! ABER wenn sich zwei raumschifflose Weltraumpiraten auf einem Planeten treffen, müssen sie nach den genannten Grundregeln kämpfen.

Das Ende des Spiels: Wenn keine Schätze mehr auf den Planeten sind. Rechnet zusammen, wer wie viele Schätze besitzt. Derjenige gewinnt, der die meisten (ungenutzten) Schätze im Besitz hat!

Inhalt des Spiels: 1 Spielbrett, 4 Raumschiffe, 4 Weltraumpiraten, 20 Schatz-Münzen, 2 Würfel

Space Pirates - Het oneindige wacht op jou!

Onbekende planeten hebben een onweerstaanbare aantrekkingskracht. Ze bieden magische schatten en bijzondere avonturen. Al zoekend naar verborgen schatten en een strijd om de buit ontdek je hoe het leven van een echte ruimtepiraat er uitziet. De spanning stijgt als je jouw ruimteschip verlaat. Het is de moeite waard om risicovol in te zetten op de schatten, omdat hun magische kracht op jouw reis handig kan zijn. Maar pas op, gebruik ze verstandig!

Het spel kent een makkelijke (4+) en meer uitdagende (5+) versie.
Eenvoudige spelregels voor jongere kinderen (4+)

Vorbereidingen

Leg het bord midden op de tafel en plaats de puntendobbelsteen op het gemarkeerde veld. Iedereen mag een ruimteschip en een ruimtepiraat kiezen! Plaats je ruimteschip in de ruimteschiphaven midden op het bord en zet de door jou gekozen Space Pirate voor je neer. (In de 4+ versie doet de ruimtepiraat niet mee in het spel, maar laat wel zien wie jij bent!) Plaats een schat met de afbeelding naar beneden op elke planeet. Leg de resterende stukken terug in de doos!

Doel van het spel

Verzamel zoveel mogelijk schatten.

Speel het spel

Kies wie als eerste mag spelen, draai dan met de klok mee! Als het je beurt is, gooi je de kleurendobbelsteen, zodat je naar een andere planeet kan vliegen voor een schat.

De kleur op de dobbelsteen

De kleuren op de dobbelsteen geven de verschillende soorten brandstof weer. Je kunt alleen een aangrenzende planeet bereiken via een weg die past bij de kleur van de brandstof die je hebt gegooid.

Als de dobbelsteen een vlammeende steen laat zien ...

... dan kan je helaas niet van de planeet vertrekken, omdat het gevaarlijk zou zijn om weg te gaan vanwege het asteroïdeveld. Je moet wachten tot het weer je beurt is.

Soms kan je misschien niet doorgaan door een asteroïdeveld of omdat je brandstof hebt van een kleur waarmee je de planeet niet kunt verlaten. Als dit gebeurt, kun je de magische kracht van een van je verzamelde schatten gebruiken om door te gaan (zie verder in deze handleiding).

Je kunt de magische kracht van een verzamelde schat ook gebruiken als je volgens de dobbelsteen verder kunt gaan, maar de planeet waar je naar toe zou gaan is al leeg. Je wilt natuurlijk naar een planeet met een schat!

SCHATTEN

Op het moment dat je op een planeet met een schat aankomt, dan is deze van jou. Kijk voorzichtig, zonder dat iemand anders jouw schatmunt kan zien, wat erop staat. Leg hem weer met de afbeelding naar beneden voor je neer en onthoud hem goed.

Belangrijk: je kunt de magische kracht van elke schat maar één keer tijdens het spel gebruiken. De schatten die je hebt gebruikt leg je daarna open voor je neer. Een ander Space Pirate kan deze schat niet meer van jou winnen (zie verder in de handleiding).

Betekenis van de vijf schatten

1. Schatten zonder magische kracht.

Sommige munten hebben geen magische kracht, maar tellen wel mee voor je punten aan het eind van het spel.

2. Ruimtevaartuig

Deze schat kan je naar elke planeet brengen waar je wilt zijn. Of er een pad is of niet. Als je een asteroïde veld hebt gegooid, kunt je het effect daarvan niet met deze schat tegengaan.

Tip: Voor je reisdoel is het verstandig om een planeet te kiezen waar veel naburige planeten met schatten zijn. Of gebruik deze schat alleen aan het einde van het spel, als er alleen schatten zijn die op planeten liggen die ver van elkaar liggen.

3. Kleurrijke brandstoffen

Met deze schat kunt je een pad kiezen in elke kleur die vanaf je planeet begint, aangezien deze

toverspreuk je brandstof kan veranderen. Als je een asteroïde veld hebt gerold, kunt je het effect daarvan ook niet met deze schat tegenwerken.

4. Vlammeende steen

Deze kracht komt handig uit als je je planeet niet kan verlaten vanwege een asteroïdeveld, want dit is de enige schat die de kracht heeft om gevaar te voorkomen! Als je deze kracht gebruikt, kunt je in elke gewenste richting gaan.

5. Bang

Deze schat heeft grote kracht! Als je het in een gevecht gebruikt, win je, ook al heeft je tegenstander zes geworpen! Maar pas op! Je tegenstander kan ook een 'Bang' hebben. Als hij het ook in de strijd gebruikt dan zal de strijd onbeslist eindigen. De gebruikte schatten verliezen hun magische krachten. Beiden moet je ze met de afbeelding naar boven voor je neerleggen.

BATTLE / STRIJD

Als je op een planeet moet stappen met al een ruimteschip, dan moet je, met respect tot de ruimteteamtraditie, vechten! De Space Pirate die als laatste op de planeet aankomt gooit de puntendobbelsteen als eerste. Als er meer Space Pirates op dezelfde planeet zijn, dan mag de laatst aangekomen kiezen met wie de strijd wordt aangegaan. Wie het hoogst gooit wint de strijd. De winnaar van de Battle mag een schat van zijn verliezers kiezen.

Tip: dit is de reden waarom je de magische kracht van je schatten verborgen houdt.

Als de strijdende Space Pirates hetzelfde puntenaantal gooien, dan eindigt de strijd onbeslist en kan niemand van de ander een schat krijgen.

Het einde van het spel

Als er geen munten/schatten meer op de planeten liggen, kun je het aantal schatten tellen. Wie de meeste munten/schatten heeft wint.

Spelregels voor oudere kinderen met meer uitdaging (5+):

De basisspelregels zijn precies zoals hiervoor beschreven, met de volgende toevoegingen

In deze versie, verlies je de schatten die je hebt gebruikt. Je moet ze op een aparte stapel leggen omdat ze aan het eind van het spel niet meetellen voor je puntenaantal.

Tip: het is de moeite waard om een nieuwe schat op te halen, zelfs als het je een schat kost! Je hebt dan niet meer schatten dan voorheen, maar de schat die je hebt, zal niet aan je punten van je tegenstander worden toegevoegd.

HANGBRUG

Als je geen punten wilt verliezen, kun je de hangbrug gebruiken in plaats van magische munten! In dit geval moet je je ruimteschip op de planeet verlaten, en alleen je Space Pirate kan de brug oversteken om de schat op te halen.

Plaats je Space Pirate figuur op de planeet waarnaartoe je wilt oversteken. Je kunt slechts één hangbrug oversteken, en in de volgende ronde, in plaats van de dobbelsteen te gooien, moet je terugkeren naar je ruimteschip! Dit betekent in principe dat je een ronde overslaat, maar je krijgt toch een schat. Wanneer je terugkeert naar je ruimteschip, zet je jouw Space Pirate weer voor je neer, totdat je hem opnieuw nodig hebt voor een andere oversteek.

BATTLE / STRIJD

Als je op een planeet komt waar een ruimteschip is verlaten omdat de Space Pirate via de hangbrug een schat ophaalt op een andere planeet, dan kan daar geen strijd plaatsvinden.

Volgens galactische wetten is het onmogelijk om onbewaakte ruimteschepen aan te vallen!

Maar als twee Space Pirates, zonder hun ruimteschepen, elkaar op een planeet ontmoeten waar ze een schat willen ophalen, dan moeten ze wel de strijd aangaan volgens de basisregels.

Het einde van het spel

Als op de planeten alle schatten zijn weggehaald, tel dan hoeveel schatten elk van jullie heeft! Wie de meeste ongebruikte schatten heeft, wint!

Inhoud van het spel

1 spelbord, 4 ruimteschepen, 4 Space Pirates, 20 schatmunstukken, 2 dobbelstenen, ruimte-regels

Pirates de l'Espace

L'infini vous attend ! Ressentez-vous l'appel des trésors de planètes inconnues ? A vous de jouer et de découvrir la vie d'un Pirate de l'Espace, sa soif de batailles, de pillages, et de trésors magiques. Ce ne sera pas sans risques, alors utilisez leurs pouvoirs à bon escient !

Le jeu comporte 2 niveaux de difficulté

Pour des parties avec les plus jeunes (4+)

Mise en place : Placez le plateau au centre de la table, et placez le dé numéroté sur l'emplacement 'bang' dans le coin du plateau. Tous les joueurs choisissent ensuite un vaisseau qu'ils placent au centre (sur le Spatioport) et le pirate qui lui correspond devant eux. Placez ensuite un trésor face caché sur chacune des planètes.

Les éléments non utilisés sont remis dans la boîte et ne serviront pas.

But du jeu : Amassez le plus de trésors possibles

Comment jouer : Le plus jeune joueur commence et le jeu tournera dans le sens des aiguilles d'une montre. A votre tour, lancez le dé.

Si vous obtenez une couleur :

La couleur vous indique les différents types de carburant nécessaires pour vous rendre d'une planète à une autre. Vous pouvez vous rendre sur une autre planète uniquement si elle vous est voisine et reliée à la vôtre par un chemin de la couleur du dé.

Si vous tombez sur l'astéroïde:

Malheureusement, vous êtes cloué au sol par le mauvais temps stellaire. Il vous est impossible de décoller au milieu d'une pluie d'astéroïdes, beaucoup trop dangereux. Passez votre tour.

Vous vous retrouverez parfois bloqués, soit parce que vous n'avez pas le bon carburant, soit par l'astéroïde. A ce moment, vous devrez passer votre tour, ou utiliser l'un de vos trésors (voir plus bas)

Vous pourrez aussi utiliser ces mêmes trésors lorsque vous n'êtes pas bloqués mais que vous préférez vous rendre sur une autre planète que celle(s) autorisée(s) par le dé.

TRESORS :

Dès que vous atterrissez sur une planète avec un trésor, vous pouvez vous en emparer, il est à vous ! Observez discrètement ce qu'il renferme et reposez-le devant vous face cachée.

1 Les pièces seules

Ces trésors n'ont pas d'effet, mais elles valent tout de même des points en fin de partie.

2 Vaisseau spatial

Ce trésor peut vous transporter sur la planète de votre choix. Attention, vous ne pouvez pas utiliser ce trésor si vous avez obtenu l'astéroïde sur votre dé.

Astuce: Il est sage comme destination de choisir une planète entourée d'autres planètes où restent encore beaucoup de trésors. Ou de ne l'utiliser qu'à la toute fin du jeu pour aller chercher les derniers trésors éloignés restants.

3 Carburants colorés

Ce trésor vous autorise à quitter votre planète par le chemin de votre choix.

Attention, vous ne pouvez pas utiliser ce trésor si vous avez obtenu l'astéroïde sur votre dé.

4 Boule de feu

Ce trésor vous permet d'ignorer un éventuel astéroïde et de quitter votre planète par le chemin de votre choix. C'est le seul pouvoir vous permettant de décoller sous une pluie d'astéroïdes.

5 Bang

Ce trésor vous permet d'automatiquement remporter un combat (sauf si l'adversaire dévoile également un Bang, auquel cas le combat se termine sur une égalité, et les deux trésors sont consommés)

Vous ne pourrez utiliser tous ces trésors qu'une seule fois. Lorsque vous le ferez, retournez votre trésor face visible devant vous. On ne pourra plus vous le dérober au cours d'une bataille (voir ci-après)

BATAILLE :

Si vous atterrissez sur une planète où se trouve déjà un vaisseau, par respect pour la tradition des pirates de l'espace, vous DEVEZ vous battre.

Le dernier arrivé lance le dé numéroté, et désigne sa cible s'il y a plusieurs joueurs sur la même planète. Le plus gros l'emporte et peut dérober un des trésors de son adversaire.

En cas d'égalité, personne ne gagne ni ne perd de trésor.

Fin du jeu : Quand tous les trésors du plateau auront été ramassés, celui qui possède le plus de pièces l'emporte.

Règles pour les un peu plus grands (5+)

Les règles de base sont les mêmes, avec ces quelques modifications :

Dans cette version, les trésors que vous utilisez ne sont plus simplement retournés mais sont perdus, vous les remettez dans la boîte et ils ne vous feront pas de point à la fin de la partie.

Astuce: Cela vaut toujours le coup d'aller chercher un trésor même si cela vous en coûte un. Vous n'en gagnerez pas au final, mais cela en fera toujours un de moins de disponible pour vos adversaires.

PONT SUSPENDU :

Après avoir lancé le dé, vous pouvez aussi décider d'utiliser un des ponts suspendus reliés à votre planète ; au lieu de vous déplacer avec votre vaisseau ou d'utiliser une de vos pièces, vous pouvez laisser votre vaisseau derrière vous et positionner votre pirate sur la planète d'arrivée. Vous pouvez tout à fait ramasser un trésor de cette façon.

Au tour suivant, vous devez en revanche retourner à votre vaisseau. Ne lancez pas les dés, et retirez votre pirate du plateau. (Vous perdez un tour donc, mais un trésor reste un trésor)

BATAILLE :

Si vous atterrissez sur une planète où se trouve un vaisseau vide parce que son occupant est sur une planète voisine, il n'y a pas de bataille. Les lois galactiques de la Piraterie l'interdisent formellement. En revanche, si deux pirates ayant quitté leur vaisseau se retrouvent sur la même planète, le combat se déroule normalement.

Amusez-vous bien !

Contient : 1 plateau de jeu, 4 vaisseaux, 4 pirates de l'Espace, 20 trésors-pièces, 2 dés

Piratas espaciales

¡El espacio infinito te espera! Descubre planetas desconocidos en busca de tesoros y aventuras. Averigua cómo viven los auténticos piratas espaciales, buscando tesoros ocultos e incluso participando en batallas galácticas para conseguir más botín. Merece la pena correr el riesgo ya que algunos tesoros cuentan con poderes mágicos que te serán muy útiles en tu odisea. ¡Úsalos con sabiduría!

Existen dos niveles de dificultad.

Modo simplificado para los más jóvenes (de 4 años en adelante)

Preparación: Sitúad el tablero en el centro de la mesa y colocad el dado numerado en la zona marcada con un “BANG!”. Cada jugador elige una nave y un pirata espacial. Pon tu nave en el puerto espacial (en el centro del tablero) y deja a tu pirata espacial frente a ti (en este modo de juego no se utilizan, pero aún sirven para mostrar qué clase de pirata espacial eres). Colocad un tesoro en cada uno de los planetas, ¡pero con los dibujos bocabajo! Guardad el resto de los componentes en la caja.

Objetivo: Recoger tantos tesoros como puedas.

Desarrollo: Empieza el jugador más joven y después se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno, lanza el dado de colores para volar a otro planeta en busca de tesoros.

Si sacas un color...

... los colores del dado indican diferentes tipos de combustible. Sólo puedes llegar a planetas vecinos que estén unidos por un camino del color del combustible que hayas sacado en el dado.

Si sacas un asteroide...

... ¡qué mala suerte! No puedes salir del planeta, sería peligroso por culpa del campo de asteroides. Tendrás que esperar a tu próximo turno.

A veces no podrás despegar porque hay un campo de asteroides o porque has sacado un color de combustible que no sale del planeta. En esos casos, puedes usar los poderes mágicos de uno de tus tesoros para moverte (ver más adelante).

También puedes usar los poderes mágicos de uno de tus tesoros en caso de que el dado te permita moverte pero tu destino sea un planeta vacío. De esa forma, podrías viajar a otro planeta que aún tenga un tesoro.

Cuando acaba tu turno, le toca al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

TESOROS:

Si llegas a un planeta que tiene un tesoro, ¡ese tesoro es tuyo! Consulta en secreto el dorso de tu nuevo tesoro, asegurándote de que el resto de jugadores no lo ven. Coloca el tesoro frente a ti bocabajo.

¡Importante! Sólo puedes usar el poder mágico de cada tesoro una vez durante la partida. Cuando uses uno de tus tesoros, colócalo frente a ti bocarriba y así todos sabréis que ya lo has utilizado. Si ya has usado un tesoro, no te lo puede quitar otro pirata espacial en una batalla (ver más adelante).

1., Tesoros sin poderes mágicos:

Algunas monedas no tienen poderes mágicos. Pero siguen valiendo puntos al final de la partida.

2., Nave espacial:

Este poder te permite viajar a cualquier planeta, incluso aunque no haya un camino que lo conecte con tu planeta de origen. Pero si has sacado un asteroide en el dado, NO PUEDES contrarrestar su efecto con este tesoro.

Consejo: suele ser buena idea viajar a un planeta que tenga muchos planetas vecinos con tesoros. O guardarlo para el final de la partida, cuando quedan pocos tesoros muy lejos unos de otros.

3., Combustible de colores:

Este poder te permite elegir un camino de cualquier color que salga de tu planeta de origen, porque transforma el color de tu combustible. Pero si has sacado un asteroide en el dado, TAMPOCO PUEDES contrarrestar su efecto con este tesoro.

4., Asteroide

Este poder es muy útil si no puedes abandonar el planeta por culpa de un campo de asteroides, ¡es el único que te permite esquivar el peligro! Si usas este poder, puedes elegir cualquiera de los caminos que salen de tu planeta de origen.

5., Bang:

¡Este tesoro es muy poderoso! Si lo usas en una batalla, la ganas, incluso aunque tu oponente saque un seis. Pero cuidado. Si tu oponente juega también un tesoro "Bang", la batalla acaba en empate. Como siempre, los tesoros usados pierden sus poderes mágicos y se colocan bocarriba frente a sus propietarios.

BATALLA:

Si llegas a un planeta en el que ya haya una o más naves espaciales, respetando las tradiciones de los piratas espaciales, ¡COMIENZA LA BATALLA! Coge el dado numerado de la zona "Bang!". El último jugador en llegar al planeta lanza el dado primero. Si hay varios adversarios en el planeta, el último jugador en llegar elige contra quién quiere combatir. El jugador que saque el número más alto, gana la batalla. El ganador puede robar uno de los tesoros del perdedor. (Consejo: por eso es buena idea mantener en secreto los poderes mágicos de tus tesoros.) Si los jugadores que combaten sacan el mismo número, la batalla acaba en empate y nadie roba ningún tesoro.

Final: Cuando no quedan tesoros en ningún planeta la partida termina. Contad cuantos tesoros tenéis y el que más tenga, ¡es el vencedor!

Modo avanzado para añadir emoción (de 5 años en adelante)**Las reglas son las mismas que en el modo simplificado con las siguientes excepciones:**

En este modo, cuando usas un tesoro lo pierdes. Después de usar el poder mágico de un tesoro, colócalo en un montón apartado, estos tesoros no contarán como puntos al final de la partida.

Consejo: Normalmente merece la pena gastar uno de tus tesoros para recoger uno nuevo. No tendrás más puntos que antes pero ese nuevo tesoro no se sumará a la puntuación de alguno de tus adversarios.

PUENTE COLGANTE:

Si no quieres perder puntos, en lugar de poderes mágicos puedes usar un puente colgante. En ese caso, tienes que dejar tu nave en el planeta de origen y sólo tu pirata espacial cruza el puente para recoger el tesoro. Para indicarlo, coloca la figura de tu pirata espacial en el planeta al que hayas viajado. Sólo puedes cruzar un puente colgante conectado al planeta donde se encuentra tu nave y, en tu siguiente turno, en lugar de tirar el dado, ¡debes volver a tu nave! Es decir, cuando cruzas un puente colgante, pierdes tu siguiente turno, pero a cambio consigues el tesoro del planeta al que cruzaste. Cuando hayas regresado a tu nave, vuelve a colocar frente a ti a tu pirata espacial, preparado para cuando haya que volver a cruzar otro puente colgante.

BATALLA:

Si llegas a un planeta donde hay una nave cuyo dueño ha cruzado por el puente colgante a otro planeta, ¡no tiene lugar una batalla! Según las leyes galácticas está prohibido atacar naves sin tripulación. PERO si dos piratas espaciales fuera de sus naves coinciden en un planeta, entonces tienen que combatir siguiendo las reglas habituales.

Final: Cuando no quedan tesoros en ningún planeta la partida termina. Contad cuantos tesoros tenéis y el que más tenga (recuerda, sólo cuentan los que no hayas usado), ¡es el vencedor!

Contenido: 1 tablero de juego, 4 naves espaciales, 4 piratas espaciales, 20 monedas de tesoro, 2 dados

Piratas do espaço

O espaço infinito espera-te! Planetas desconhecidos chamam-te com tesouros e aventuras. Agora podes descobrir como é a vida de um verdadeiro pirata do espaço, procurando tesouros escondidos e até travando batalhas para ganhar cada vez mais. Vale a pena correr o risco pelos tesouros fantásticos, pois os seus poderes mágicos podem dar jeito durante a viagem. Mas atenção - usa-os sabiamente!

O jogo tem dois níveis de dificuldade:

Partida mais simples para os jogadores mais novos (4+)

Preparação: Coloca-se o tabuleiro no centro da mesa e o dado numerado na área marcada (bang). Os jogadores escolhem uma nave espacial e um pirata do espaço! Põem-se as naves espaciais na base espacial do centro do tabuleiro, e os piratas do espaço em frente a cada jogador. (Na versão 4+ estes não participam no jogo, mas mostram que pirata do espaço é cada jogador.) Colocam-se as peças que sobram dentro da caixa! Cada jogador põe um tesouro em cada um dos planetas, com a imagem virada para baixo.

Objectivo do jogo: Recolher o maior número de tesouros possível.

O jogo: Começa o jogador mais novo e depois segue-se a ordem dos ponteiros do relógio! Na sua vez, o jogador lança o dado e voa para outro planeta, para encontrar um tesouro.

Se sair uma cor:

As cores do dado simbolizam diferentes tipos de combustível. Só é possível chegar a um planeta vizinho por um caminho que corresponda à cor do combustível que tenha saído no dado.

Se sair um cometa...

...então, infelizmente, o jogador não pode deixar o planeta onde se encontra. Isso seria perigoso, por causa do campo de asteróides. Terá de esperar até que volte a ser a sua vez.

Às vezes, o jogador não pode sair do planeta onde se encontra, devido a um campo de asteróides, ou porque o tipo de combustível que saiu no dado o não permite. Caso isto aconteça, o jogador pode usar os poderes mágicos de um dos tesouros que já adquiriu para avançar (ver mais à frente).

Os poderes mágicos dos tesouros também podem ser usados se o jogador preferir avançar para um planeta diferente daquele a que chegaria seguindo as indicações do dado, por este já estar vazio e o jogador preferir ir para um planeta onde ainda haja tesouros disponíveis. No fim do seu turno, é a vez do jogador seguinte.

TESOUROS:

Assim que o jogador aterra num planeta com um tesouro, este passa a ser seu! Espreita o lado escondido do tesouro, sem que os outros jogadores o consigam ver! O jogador pausa-o à sua frente virado para baixo!

Importante! Durante o jogo, só se pode usar os poderes mágicos de cada tesouro uma vez. Os jogadores colocam os tesouros usados à sua frente, virados para cima, para mostrar que já foram usados. Os outros piratas do espaço não o podem tirar ao jogador durante as batalhas! (ver mais à frente)

1., Tesouros sem poderes mágicos:

Algumas moedas não têm poderes mágicos, mas valem pontos no final do jogo!

2., Nave espacial:

Este tesouro permite ao jogador ir para o planeta que quiser – quer haja ou não um caminho que o leve lá. Se tiver saído um campo de asteróides, o jogador NÃO PODE contra-atacar o seu feito com este tesouro.

Dica: É boa ideia escolher como destino um planeta que tenha muitos planetas vizinhos com tesouros. Ou usar este tesouro no fim do jogo, quando só restarem tesouros em planetas que sejam longe uns dos outros.

3., Combustíveis coloridos:

Estes tesouros permitem escolher um caminho de qualquer cor que comece no planeta onde o jogador se encontra, uma vez que este feitiço consegue transformar o combustível. Se tiver saído um campo de asteróides, o jogador não pode, mais uma vez, contra-atacar o seu efeito com este tesouro.

4., Cometa:

Este feitiço pode ser útil quando o jogador não consegue sair do seu planeta por causa de um campo de asteróides, pois é o único tesouro com poder para evitar o perigo! Ao usar este poder, o jogador pode avançar na direcção que quiser.

5., Bang:

Este tesouro tem um grande poder! O jogador que o usar numa batalha ganha-a, mesmo que o seu adversário lance um seis! Mas cuidado! O jogador adversário também pode ter um tesouro bang. Se também o usar na batalha há um empate. Os tesouros usados perdem os seus poderes mágicos. Os dois jogadores devem colocá-los à sua frente, virados para cima.

BATALHA:

Se o jogador tiver de aterrar num campo onde já haja uma nave espacial, (com respeito pela tradição dos piratas do espaço) TEM de travar uma batalha! Tira o dado numerado da área marcada (bang). O último jogador a chegar ao planeta é o primeiro a lançar o dado. Se já houver mais do que um jogador no planeta, o último jogador a chegar escolhe com quem quer combater. O jogador a lançar o número mais alto ganha a batalha. O vencedor da batalha pode escolher um dos tesouros do jogador que perdeu. (Dica: é por isso que é boa ideia manter em segredo os poderes mágicos das moedas.) Se na batalha os jogadores lançarem o mesmo número, há um empate. Nenhum dos jogadores tira um tesouro ao outro.

O fim do jogo: Quando não houver mais moedas nos planetas, cada jogador conta os tesouros que tem! Quem tiver mais moedas ganha!

Regras para jogadores mais velhos – com um bocadinho mais de emoção (5+)

As regras básicas são as que já foram explicadas, com as seguintes alterações:

Nesta versão, os tesouros que o jogador já tiver usado perdem-se. Depois de os usar, os jogadores devem colocá-los numa pilha aparte. No fim do jogo, estes tesouros não somam pontos. Dica: Vale a pena tirar um novo tesouro, mesmo que isso custe um dos tesouros que o jogador tem! Não terá mais tesouros do que antes, mas o tesouro que tirou também não vai dar pontos aos adversários.

PONTE SUSPENSA:

Se o jogador não quiser perder pontos, pode usar a ponte suspensa em vez das moedas mágicas! Neste caso, tem de deixar a nave espacial no planeta e só o seu pirata do espaço pode atravessar a ponte para ganhar o tesouro. Coloca-se a figura do pirata do espaço no planeta para onde o jogador atravessou. Só se pode atravessar uma ponte suspensa por turno e na ronda seguinte, em vez de lançar o dado, o jogador tem de voltar para a sua nave espacial! (O que significa que salta uma ronda, mas, de qualquer forma, ganhou um tesouro.) Depois de voltar à nave espacial, o pirata do espaço é novamente colocado à frente do jogador, até que seja preciso para atravessar outra ponte.

BATALHA:

Se um jogador aterrar num planeta em que haja uma nave espacial cujo dono tenha atravessado uma ponte suspensa para outro planeta, não pode haver uma batalha! Segundo as leis galácticas, é proibido atacar naves espaciais abandonadas! MAS se dois piratas do espaço sem as suas naves espaciais se encontrarem num planeta, terá de haver uma batalha de acordo com as regras básicas.

O fim do jogo: Quando não houver mais moedas nos planetas, cada jogador conta os tesouros que tem! Quem tiver mais tesouros (não usados) ganha!

Conteúdo: 1 tabuleiro de jogo, 4 naves espaciais, 4 piratas do espaço, 20 moedas de tesouros, 2 dados

Úrkalózok

Vár rád a végtelen úr! Ismeretlen bolygók kincsekkel és kalandokkal hívogatnak. Most megtudhatod, hogy milyen egy vérbeli úrkalóz élete, aki eldugott kincsekre vadászik és a nagyobb zsákmány reményében még a harctól sem riad vissza. Megéri kockáztatni a mesés kincsekért, mert a varázserejük jól jöhet még az utad során. De vigyázz, okosan használd őket!

A játék kétféle nehézségi fokkal játszható:

Egyszerűbb játékmenet kicsiknek (4+):

Előkészületek: Tegyétek a táblát az asztal közepére, a számozott dobókockát helyezétek a kijelölt (bang) mezőre. Mindenki válasszon egy-egy úrhajót és úrkalózt! Az úrhajókat helyezétek a tábla középpontjában található úrkikötőbe, az úrkalózt pedig vegyétek magatok elé. (A 4+ verzióban nem vesznek részt a játékmenetben, de jelzik, hogy te melyik úrkalóz vagy.) A felesleges figurákat tegyétek vissza a dobozba! Végül minden bolygóra tegyétek 1-1 kincset, a képes felével lefelé.

A játék célja: Összegyűjteni a lehető legtöbb kincset.

A játék menete: A legfiatalabb játékos kezdjen, és az óramutató járásával megegyező irányban haladjatok! Amikor te következél, dobj a kockával egyszer, hogy egy másik bolygóra repülhess egy kincsért.

Ha színt dobsz:

A kockán található színek különböző üzemanyagokat jelentenek. Csak azon az úton juthatsz egy szomszédos bolygóra, amilyen színű üzemanyagot dobtál.

Ha lángoló sziklát mutat a kocka...

...akkor sajnos nem mozdulhatsz a bolygóról, mert veszélyes lenne útra kelni az aszteroidamező miatt. Meg kell várnod, amíg ismét rád kerül a sor.

Előfordulhat, hogy aszteroidamező miatt nem tudsz tovább lépni, vagy olyan színű üzemanyagot dobtál, amivel nem tudod elhagyni a bolygót. Ilyenkor felhasználhatod egy már megszerzett kincséd varázserejét, hogy tovább tudj lépni. (lásd később)

Akkor is felhasználhatod egy kincséd varázserejét, ha a dobókocka szerint tovább haladhatsz, de a bolygó, ahová érkeznél, már üres, és inkább egy másik bolygóra mennél, ahol még van kincs.

A lépésed után a következő játékos jön.

KINCSEK:

Amint egy kincses bolygóra lépsz, tiéd lesz az a kincs, amit ott találsz! Nézd meg titokban a hátoldalát, vigyázz, a többiek ne lássák meg! Tedd lefordítva magad elé!

Fontos! Minden kincs varázserejét csak egyszer használhatod fel a játék során. A felhasznált kincseket képes felükkel felfelé tedd vissza magad elé, jelezve, hogy ezeket már felhasználtad. Ezeket másik úrkalóz már nem nyerheti el csatában! (lásd később)

1., Varázserő nélküli kincsek:

Vannak olyan érmék, amelyek nem rendelkeznek varázserővel, de a játék végén pontnak számítanak!

2., Úrhajó:

Ez a kincs képes arra a bolygóra repíteni, amelyekre csak akarod - akár vezet oda út, akár nem. Ha aszteroidamezőt dobtál, akkor ezzel a kincssel NEM tudod közömbösíteni.

Tipp: Érdemes olyan bolygót kiszemelni végállomásnak, amelyik szomszédságában sok kincsben gazdag bolygó van. Vagy csak a játék vége felé felhasználni, amikor már csak egymástól távol lévő bolygókon vannak kincsek.

3., Színes üzemanyagok:

Ez a kincs lehetővé teszi, hogy bármelyik színű utat válassz, ami a bolygódról indul, ugyanis ez a varázslat átváltoztatja az üzemanyagodat. Ha aszteroidamezőt dobtl, akkor ezzel a kincssel sem tudod közömbösíteni.

4., Lángoló szikla:

Ez a varázslat akkor jön jól, ha aszteriodamező miatt nem mozdulhatsz a bolygóról, mert csakis ennek a kincznek van hatalma elhárítani a veszélyt! Ha felhasználod a varázserejét, azon az úton indulhatsz, amelyiken csak szeretnél.

5., Bang:

Ez a kincs hatalmas erővel bír! Abból a csatából győztesen kerülsz ki, amelyikben felhasználod, akkor is, ha az ellenfeled hatost dobott! De vigyázz! Ellenfelednek is lehet bang kincse, ha ő is beveti a csatában, akkor a csata döntetlen lesz. A felhasznált kincsek elvesztik a varázserejüket, mindketten a képes oldalával felfelé tegyétek vissza magatok elé.

CSATA:

Ha olyan mezőre kell lépned, amelyen már áll űrhajó, akkor (tisztelőben tartva az űrkalóz hagyományokat) bizony csatázni KELL! Vegyétek elő a bang mezőről a számozott dobókockát! Az a játékos dob először, aki utoljára érkezett a bolygóra. Ha többen vagytok egy bolygón, az utolsónak érkező játékos választhat, hogy kivel akar megmérkőzni. A csatában az nyer, aki a legnagyobb számot dobta. A csata győztese szabadon választhat egyet a vesztes kincsei közül. (Tipp: ezért célszerű titokban tartani, hogy melyik korongod milyen varázserővel bír.) Ha a csatázó játékosok egyformát dobnak akkor döntetlen a csata, senki sem vesz el a másiktól kincset.

A játék vége: ha minden bolygóról elfogytak az aranyak. Számoljátok össze, kinél mennyi kincs van! Az nyer, akinek a legtöbb aranypénze van!

A szabály nagyobbaknak - egy kicsit fordulatossabban (5+):**Az alapszabály ugyanaz, mint korábban. Az alábbi kiegészítésekkel:**

Ebben a játékban azok a kincsek elvesznek, amelyek varázserejét felhasználta. Használat után ezeket félre kell tenni egy külön kupacba, mert a játék végén lévő pontozásba már nem számíthat bele.

Tipp: Akkor is érdemes felvenned egy új kincset, ha esetleg egy kincsed az ára, hogy megszerezd! Neked ugyan nem lesz több kincs a birtokodban, de az ellenfeled pontszámát nem fogja gyarapítani, amit megszereztél előle.

FÜGGŐHÍD:

Ha nem akarsz pontot veszíteni – a varázserejű érmék helyett használhatod a függőhidat! Az űrhajódat ebben az esetben a bolygón kell hagynod, és csak az űrkalózod kelhet át a hídon a kincsért. Az űrkalóz figurádat helyezd arra a bolygóra, amelyikre átsétáltál. Egyszerre csak egy függőhídon mehetsz át, és a következő körben dobás helyett vissza kell térned a hajódohoz! (Ez lényegében azt jelenti, hogy egyszer kimaradsz a dobásból, viszont így is tudtál egy kincset szerezni.) Mikor visszatérsz az űrhajódohoz, űrkalózodat tedd ismét magad elé, amíg újra szükség nem lesz rá egy másik létrás átkelésnél.

CSATA:

Ha olyan bolygóra lépsz, ahol ugyan áll űrhajó, de a tulajdonosa a függőhídon átment egy másik bolygóra, akkor a csata nem jöhet létre! A galaktikus szabályzat értelmében a gazdtalan űrhajókat tilos megtámadni!

DE ha két űrhajó nélküli űrkalóz találkozik egy bolygón, akkor csatázniuk kell az alapszabályban ismertett feltételekkel.

A játék vége: ha minden bolygóról elfogytak a kincsek, számoljátok össze, kinél mennyi kincs van! Az nyer, akinek a legtöbb (felhasználatlan) kincse van!

A játék tartalma: 1 tábla, 4 űrhajó, 4 űrkalóz, 20 db kincs korong, 2 dobókocka

Vesmírní Pirátí

Čeká vás nekonečný vesmír! Na neznámých planetách vás čekají poklady a dobrodružství. Poznejte život opravdového vesmírného piráta, který pátrá po pokladech a vrhá se do bitev kvůli kořisti. Riskuje, aby získal fantastické poklady, protože jejich magická síla mu může pomoci na jeho cestě.

Hra má dvě obtížnosti.

Pravidla pro děti od 4 let (jednodušší varianta):

PŘÍPRAVA HRY:

Položte hrací plán do středu stolu a umístěte číslovanou kostku na označené místo. Každý hráč si vybere vesmírnou loď a piráta. Loď umístí do středu hrací plochy do vesmírného přístavu a piráta si nechá u sebe. Dále umístěte na každou planetu poklad – obrázkem dolů.

CÍL HRY:

Nasbírat, co nejvíce pokladů.

JAK SI ZAHRÁT:

Začíná nejmladší hráč a dále se pokračuje po směru hodinových ručiček. Když je na vás řada, hodíte kostkou, abyste mohli letět na neznámou planetu pro poklad.

Pokud hodíte barvu:

Barvy na kostce znamenají různé druhy paliva. Můžete letět pouze na takovou sousední planetu, která má barvu paliva, které jste hodili.

Když hodíte meteorit...

...nemůžete se bohužel přesunout na jinou planetu, kvůli nebezpečnému poli asteroidů. Jedno kolo nehrajete.

Někdy nemůžete letět dál kvůli poli asteroidů nebo barvě paliva. V takovém případě můžete použít kouzelnou sílu ze svých pokladů, které jste získali (viz dále). Kouzelnou moc můžete použít i v případě, že se dostanete na planetu, která je již prázdná, a vy byste raději pokračovali na planetu, kde je ještě poklad.

POKLADY:

Jakmile vkročíte na planetu s pokladem, poklad je váš! Podívejte se tajně, tak aby to ostatní neviděli, na druhou stranu pokladu a pak ho položte obrázkem dolů před sebe. Kouzelnou moc každého pokladu můžete použít během hry jen jednou, pokud ji použijete, obrátíte obrázek nahoru – takový poklad už od vás v souboji jiný pirát nemůže vyhrát (viz dále).

1. Poklady bez kouzelné moci – počítají se jako body na konci hry
2. Vesmírná loď – tento poklad vás může vzít na jakoukoliv planetu, kam chcete, nemůže vám ale pomoci z pole asteroidů.
Tip: Je moudré zvolit cíl, kde jsou planety s poklady a nebo ji použít až na konci hry, kdy jsou všechny poklady na planetách vzdálených daleko od sebe.
3. Barevná paliva – tento poklad vám umožní vybrat si jakoukoliv barevnou cestu od vaší planety, nemůže vám, ale pomoci z pole asteroidů.
4. Meteorit – jediný poklad, který odvrátí nebezpečí v poli asteroidů, pokud tento poklad použijete, můžete jít jakýmkoliv směrem.
5. Třesk – poklad s velkou silou! Pokud ho použijete v souboji, můžete vyhrát i když soupeř hodí šestku. Ale buďte opatrní! Pokud by měl i soupeř poklad třesku – tak skončí souboj nerozhodně.

BITVA:

Pokud šlápnete na planetu, kde už je jiný pirát, musíte dle pirátské tradice bojovat. Vezměte číslovanou kostku a házejte, začíná pirát, který na planetu dorazil poslední. Ten, kdo hodí vyšší číslo na kostce, vyhrává a může vzít poraženému poklad, u kterého ale nebyla ještě použita jeho kouzelná moc. Pokud je na planetě více pirátů, poslední dorazivší pirát si vybere jednoho soupeře. V případě, že bitva dopadne nerozhodně, žádný pirát si nebere poklad od druhého.

KONEC HRY:

Konec hry nastane, pokud není na žádné planetě poklad. Ten, kdo má nejvíce mincí vyhrává.

Pravidla pro děti od 5 let (varianta s větším vzrušením):

K výše uvedeným pravidlům se přidávají další. Pokud použijete poklad, musíte ho odevzdat, jíž za něj nebudete mít bod.

VISUTÝ MOST:

Pokud nechcete přijít o body, můžete použít visutý most, v tomto případě opustíte svojí kosmickou loď a na planetu s pokladem půjde přes visutý most jen sám pirát. V dalším kole se musí váš pirát vrátit na planetu, kde zůstala jeho kosmická loď – nehází kostkou. Když se pirát vrátí na svojí loď, umístěte si ho zase před sebe.

BITVA:

Pokud je pirát na jiné planetě než je jeho loď, tak se dle galaktických zákonů, nemůže bitva uskutečnit. Útočit na vesmírné lodě bez dozoru je přísně zakázáno. Ale pokud se potkají dva piráti na planetě, souboj může začít dle základních pravidel.

OSAH BALENÍ: 1 hrací deska, 4 kosmické lodě, 4 piráti, 20 mincí (poklady), 2 hrací kostky

Vesmírni piráti

Čaká na teba nekonečný vesmír! Volajú ťa neznáme planéty so svojimi pokladmi a dobrodružstvami. Teraz môžeš objaviť, aký je život pravého vesmírneho piráta, hľadať skryté poklady, aj bojovať o väčší lup. Riskovať kvôli fantastickým pokladom sa ti opláti, pretože ich čarovná sila sa ti môže na tvojej ceste zísť. Avšak pozor, používaj ich s rozumom!

Hra sa dá hrať vo dvoch úrovniach náročnosti:

Ľahšia úroveň pre menších (4+)

Príprava na hru: Hernú dosku umiestnite do stredu stola a kocku s číslami položte na označené miesto (BANG!). Každý hráč si vyberie svoju vesmírnu loď a piráta! Zaparkujte svoje vesmírne lode do prístavu uprostred hernej dosky a piráta položte pred seba. V úrovni pre vekovú skupinu 4+ piráti nehrajú priamo v hre, len ukazujú, kto je aký pirát. Všetky zvyšné časti dajte naspäť do krabice. Teraz poukladajte na každú planétu mincu s pokladom obrázkovou časťou nadol.

Cieľ hry: Nazbierať čo najviac pokladov!

Pravidlá hry: Začína najmladší hráč a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, hádže jedenkrát farebnou kockou, aby mohol odletieť na ďalšiu planétu po poklad.

Ak padne farba:

...farby na kocke reprezentujú rôzne druhy paliva. Môžeš doletieť na susednú planétu len dráhou rovnakej farby, ako farba paliva, ktorá ti padla na kocke.

Ak padne horiaci kameň:

...potom žiaľ nemôžeš odísť z planéty, na ktorej práve si. Bolo by nebezpečné odletieť kvôli roju asteroidov. Musíš počkať na ďalšie kolo, kým budeš znova na rade.

Niekedy sa nemôžeš posunúť kvôli roju asteroidov, alebo kvôli tomu, že s farbou svojho paliva nevieš odletieť z planéty. Ak nastane takáto situácia, môžeš použiť čarovnú silu jedného z pokladov, ktoré si už získal (čítaj ďalej).

Čarovnú silu svojich pokladov môžeš však použiť, aj keď sa vieš pohnúť ďalej podľa tvojho hodu, no susedná planéta je už prázdna a ty chceš ísť na planétu, ktorá ešte poklad má.

Keď dokončíš ťah, na rade je ďalší hráč.

POKLADY:

Keď pristaneš na planéte s pokladom, poklad, ktorý na nej nájdeš, je tvoj! Tajne sa pozri na obrázok na jeho spodnej strane, daj pozor, aby ho ostatní hráči nevideli! Polož svoj poklad pred seba obrázkom nadol!

Pozor! Čarovnú silu každého svojho pokladu môžeš počas hry použiť len raz. Keď už raz použiješ čarovnú silu pokladu, otoč ho pred sebou obrázkom hore, aby bolo všetkým jasné, že už je použitý. Použitý poklad už nemôžeš prehrať v súboji s iným hráčom (čítaj ďalej)!

1. Poklady bez čarovnej sily: Niektoré poklady nemajú žiadnu čarovnú silu, avšak počítajú sa ako body na konci hry!
2. Vesmírna loď: Tento poklad ťa vezme na akúkoľvek planétu, ktorú si vyberieš – či už k nej vedie cesta, alebo nie. Ak ti však na kocke padol roj asteroidov, NEMÔŽEŠ prebiť jeho účinok touto čarovnou silou. Tip: Je rozumné zvoliť si za cieľ planétu susediacu s veľa planétami s pokladmi. Alebo použi tento poklad až ku koncu hry, keď už ostanú poklady len na vzdialených planétach.
3. Farebné palivá: S týmto pokladom si môžeš vybrať cestu ktorejkoľvek farby, ktorá vedie z tvojej planéty, lebo táto čarovná sila dokáže premeniť tvoje palivo. Ak ti však na kocke padol roj asteroidov, NEMÔŽEŠ prebiť jeho účinok touto čarovnou silou.

4. Horiaci kameň: Toto kúzlo sa ti zide, ak nemôžeš opustiť planétu kvôli roju asteroidov. Je to totiž jediný poklad, ktorého čarovná sila dokáže odvrátiť nebezpečenstvo! Keď použiješ jeho moc, môžeš odletieť z planéty ktoroukoľvek cestou.
5. Bang: Tento poklad má obrovskú moc! Keď ho použiješ v súboji, vyhrávaš, aj keby tvoj súper hodil šestku! Ale pozor! Tvoj súper môže mať rovnaký poklad. Ak tiež použije Bang v súboji, skončí sa remízou. Použité poklady stratia svoju čarovnú silu, obaja hráči musia obrátiť svoje poklady obrázkom nahor.

SÚBOJ:

Ak musíš pristáť na planéte, na ktorej už je iná vesmírna loď, tak (s rešpektom k tradícii vesmírnych pirátov) MUSÍTE zvieŕť súboj! Použite kocku s číslami, ktorá je na políčku BANG! Hráč, ktorý pristál na planéte ako posledný, hádže prvý. Ak sú na planéte tri a viac vesmírnych lodí, ten, kto pristál ako posledný si vyberá, s kým chce bojovať. Súboj vyhráva ten, kto hodí vyššie číslo. Víťaz súboja si môže vybrať jeden nepoužitý poklad od porazeného. Tip: Toto je dôvod, prečo je dobré mať svoje poklady otočené obrázkom dole a skrývať ich čarovnú silu.

Ak hráči hodia rovnaké číslo, súboj končí remízou a nikto nezíska poklad od nikoho.

Koniec hry: Hra končí, keď sa minú všetky poklady z planét. Každý hráč si spočíta, koľko pokladov získal. Vyhráva hráč s najvyšším počtom pokladov!

Ťažšia úroveň pre starších – s väčším dobrodružstvom (5+)

Základné pravidlá hry sú rovnaké ako v ľahšej úrovni, s nasledujúcou nadstavbou:

V tomto variante poklady s použitou čarovnou silou zmiznú. Po ich použití ich treba dať na odkladaciu kôpku, pretože sa už nebudú počítať ako body na konci hry.

Tip: Je lepšie, ak získaš nový poklad, aj keby na to bolo treba použiť čarovnú silu tvojho pokladu. Nebudeš mať síce viac pokladov ako predtým, no ulovený poklad nezíska žiaden z tvojich súperov.

VISUTÝ MOST:

Ak nechceš prísť o svoje body, môžeš pri niektorých planétach použiť visuté lanové mosty nakreslené na hernej doske, namiesto čarovnej sily pokladov. V takom prípade opustiš svoju vesmírnu loď a ideš na susednú planétu cez visutý most len so svojim pirátom. Na jeden ťah môžeš prejsť len cez jeden visutý most a v ďalšom kole sa namiesto hádzania kockou musíš vrátiť cez visutý most na palubu svojej lode. (Toto v podstate znamená, že jedno kolo nehraš, no získaš poklad.) Po návrate do svojej vesmírnej lode polož svojho piráta znova pred seba, dokiaľ nebudeš chcieť znova prejsť cez nejaký visutý most.

SÚBOJ:

Ak pristaneš na planéte s inou vesmírnou loďou, ktorej pirát odišiel cez visutý most preč na inú planétu, súboj sa NESMIE konať! Podľa galaktických zákonov je zakázané zaútočiť na loď bez posádky! ALE ak sa na jednej planéte stretnú dvaja piráti bez vesmírnych lodí, potom súboj musí prebehnúť podľa základných pravidiel.

Koniec hry: Hra končí, keď sa minú všetky poklady z planét. Každý hráč si spočíta, koľko (nepoužitých) pokladov získal. Vyhráva hráč s najvyšším počtom pokladov!

Obsah hry: 1 herná doska, 4 vesmírne lode, 4 figúrky vesmírnych pirátov, 20 mincí s pokladmi, 1 farebná kocka, 1 kocka s číslami.

Kosmiczni Piraci

Nieskończona przestrzeń kosmiczna czeka na Ciebie!

Nieznane planety czekają na Ciebie ze skarbami i przygodami. Teraz możesz dowiedzieć się, jak wygląda życie prawdziwego pirata kosmicznego, szukać ukrytych skarbów, a nawet walczyć z kosmicznymi potworami by zdobyć więcej łupów. Warto ryzykować by zdobyć fantastyczne skarby, bo ich magiczna moc może się przydać w Twojej podróży.

Gra może być rozegrana na dwóch poziomach trudności:

Łatwiejsza rozgrywka dla młodszych graczy (4+):

Przygotowanie: Połóż planszę na środku stołu i umieść ponumerowaną kostkę na zaznaczonym polu (pole z kwadratem BANG). Każdy z graczy powinien wybrać statek kosmiczny i pirata kosmicznego. Umieść statki kosmiczne w porcie kosmicznym na środku planszy i umieść pirata kosmicznego przed sobą (w wersji dla młodszych graczy pionek nie bierze udziału w rozgrywce, pokazuje tylko którym piratem kosmicznym jest gracz). Umieść pozostałe elementy z powrotem w pudełku. Teraz umieść po jednym skarbie na każdej planecie obrazkami skierowanymi w dół.

Cel gry: Zebrać możliwie najwięcej skarbów

Rozgrywka: Zaczyna najmłodszy gracz, następnie gra rozgrywa się zgodnie z kierunkiem ruchu zegara. Kiedy nadejdzie twoja kolej, rzuć kostką z kolorami, abyś mógł polecieć na inną planetę po skarb.

jeśli kostka wskazuje kolor:

kolory na kostce oznaczają różne rodzaje paliwa. Możesz dotrzeć do sąsiedniej planety ścieżką, która pasuje do koloru spalanego paliwa.

jeśli kostka wskazuje kometę:

niestety nie można się przenieść z planety, ponieważ opuszczenie pola asteroid może być niebezpieczne. Musisz poczekać, aż znów nadejdzie twoja kolej

Czasami możesz nie być w stanie kontynuować drogi z powodu wylosowania pola asteroidów lub ponieważ wylosowałeś kolor paliwa, który uniemożliwia Ci opuszczenie pola. Jeśli zdarzy się tak, możesz użyć magicznej mocy jednego ze swoich skarbów, które zdobyłeś (patrz dalej).

Możesz także użyć magicznej mocy jednego ze swoich skarbów, jeśli możesz iść dalej zgodnie z wyrzuconą kostką, ale jeśli planeta na którą dotrzesz jest już pusta i wolisz iść na planetę, na której wciąż jest skarb (patrz dalej).

Po skończonej kolejce, pora na kolejnego gracza.

SKARBY:

Jak tylko wejdiesz na planetę ze skarbem, skarb, który tam znajdziesz będzie Twój! Weź go, spójrz na drugą stronę skarbu w tajemnicy, upewniając się, że inni go nie widzą! Umieść go przed sobą obrazkiem do dołu.

Ważne! Możesz użyć magicznej mocy każdego skarbu tylko raz w trakcie gry. Umieść skarby, które zużyłeś przed sobą obrazkiem do góry, pokazując, że już ich użyłeś.

1. Skarby bez magicznej mocy: Niektóre monety nie mają magicznej mocy, ale będą się liczyć jako punkty na końcu gry (gładkie, bez obrazka).

2. Statek kosmiczny: Ten skarb może cię zabrać na dowolną planetę, którą chcesz – niezależnie od tego, czy jest tam droga prowadząca, czy nie. Jeśli przetoczyłeś pole asteroid, NIE MOŻESZ przeciwdziałać jego działaniu tym skarbem.

Wskazówka: dla swojego celu mądrze jest wybrać planetę, na której jest wiele sąsiednich planet ze skarbami. Lub użyć go tylko na końcu gry, gdy pozostaną tylko skarby na planetach, które są daleko od siebie.

3. Kolorowe paliwo: Ten skarb pozwala wybrać ścieżkę dowolnego koloru, która zaczyna się od twojej planety. Jeśli przetoczyłeś pole asteroid, nie możesz temu przeciwdziałać skarb również.

4. Płonące skały: Ten czar przydaje się, jeśli nie możesz opuścić swojej planety z powodu pola asteroid. Płonące skały to jest jedyny skarb, który ma moc, by uniknąć niebezpieczeństwa! Jeśli użyjesz swojej mocy, możesz wejść w dowolny kierunek, który chcesz.

5. Bang: Ten skarb ma wielką moc! Jeśli używasz go w bitwie, wygrasz, nawet jeśli przeciwnik rzucił sześć! Ale bądź ostrożny! Twój przeciwnik również może mieć skarb, jeśli użyje go również w walce wtedy bitwa zakończy się remisem. Używane skarby tracą magiczne moce, obaj powinniście umieść je z powrotem przed sobą, obrazkiem do góry.

WALKA:

Jeśli musisz wejść na pole, które już posiada statek kosmiczny, wtedy (w odniesieniu do pirata kosmicznego – tradycja) MUSISZ walczyć! Weź numerowaną kostkę z pola bang. Gracz, który przybył jako ostatni na planecie rzuci kostką pierwszy. Jeśli jest więcej graczy na jednej planecie, to ostatni przybywający gracz wybiera z kim chce walczyć. Ktokolwiek wyrzuci większą liczbę, wygrywa bitwę. Zwycięzca bitwy może wybrać jeden ze skarbów przegranego gracza.

Jeśli walczący gracze wyrzucą tą samą liczbę, bitwa kończy się remis, nikt nie bierze drugiego skarbu.

Zakończenie gry: Kiedy na planetach nie ma żetonów ze skarbami. Policz, ile skarbów posiada każdy z graczy! Ktokolwiek ma najwięcej żetonów wygrywa!

Trudniejsza rozgrywka (dla starszych graczy 5+):

Podstawowe zasady są takie same jak wcześniej. Z następującymi poprawkami:

W tej grze skarby, których już użyłeś, zostaną utracone. Po ich użyciu musisz je umieścić na osobnym stosie, ponieważ nie będą liczone jako punkty na końcu gry.

Wskazówka: warto wybrać nowy skarb, nawet jeśli kosztuje jeden ze swoich skarbów! Nie będziesz mieć więcej skarbów niż wcześniej, ale skarb, który masz, nie zwiększy punktów przeciwnika.

MOST WISZĄCY:

Jeśli nie chcesz tracić punktów, możesz użyć mostu wiszącego zamiast magicznych monet! W tym przypadku, musisz opuścić swój statek kosmiczny na planecie i tylko twój kosmiczny pirat może przekroczyć most, aby zdobyć skarb. Umieść swoją postać pirata kosmicznego na planecie, na którą się dostałeś. Możesz przejechać tylko przez jeden most wiszący naraz, aw następnej rundzie zamiast rzucać kością musisz wrócić do swojego statku kosmicznego! (Zasadniczo oznacza to pominięcie rundy, ale dostajesz skarb i tak.) Po powrocie na statek kosmiczny, ponownie umieść swojego pirata kosmicznego przed sobą aż będziesz potrzebować go ponownie na kolejne przejście.

WALKA:

Jeśli wkroczysz na planetę, na której znajduje się statek kosmiczny, którego właściciel przekroczył most wiszący z innej planety to bitwa nie może się odbyć! Zgodnie z prawami galaktycznymi, atakowanie bez opieki statków kosmicznych jest zabronione! ALE jeśli dwóch kosmicznych piratów bez ich statków kosmicznych spotka się na planecie, wtedy muszą walczyć zgodnie z podstawowymi zasadami.

Koniec gry: Jeśli na planecie nie ma żadnych skarbów, policzcie ile skarbów posiada każdy z graczy! Kto ma najwięcej (nieużywanych) skarbów, wygrywa!

Zawartość gry: 1 plansza, 4 statki kosmiczne, 4, piraci kosmiczni, 20 monet skarbów, 2 kostki

Космические Пираты

Безграничный космос ждет вас! Неизвестные планеты манят сокровищами и приключениями. Теперь у вас есть шанс почувствовать какова жизнь настоящего космического пирата, отправиться на поиски сокровищ и даже поучаствовать в битвах за трофеи. Фантастические сокровища стоят того, чтобы рискнуть ради них! Волшебная сила сокровищ может очень пригодиться во время путешествия, но будьте осторожны и используйте их с умом!

Игра имеет два уровня сложности:

Более простой вариант игры (4+):

Подготовка к игре: Расположите игровое поле по центру стола и разместите игровой кубик на специальной метке на игровом поле. Каждый игрок выбирает себе космический корабль и космического пирата! Разместите свои корабли в космическую гавань, а пиратов перед собой (в упрощенной версии игры для детей от 4 лет они не используются в игре, но показывают, каким космическим пиратом вы играете). Неиспользованные фигурки и корабли уберите обратно в коробку! Теперь положите драгоценные сокровища по одному на каждую планету, лицом вниз.

Цель игры: Собрать как можно больше сокровищ

Ход игры: Первый начинает ходить самый младший игрок, затем очередь переходит по часовой стрелке! Когда до вас дошла очередь, кидайте кубик, чтобы отправиться на другую планету за сокровищами.

Если на кубике выпадает цвет:

Цвета на кубике означают разные виды заправочного топлива. Вы можете отправиться на соседнюю планету только по тропинке того цвета, который выпал на кубике.

Если на кубике выпало изображение метеорита...

то, к сожалению, вы не можете улететь с планеты из-за опасности попадания в зону метеоритного дождя. Вы вынуждены пропустить ход и снова дожидаться своей очереди!

Иногда вам придется оставаться на той же планете из-за метеоритного дождя, а иногда из-за того, что цвет топлива, выпавший на кубике, не соответствует цвету дороги на другую планету. Если такое случается, чтобы продолжить свое путешествие дальше, можно использовать магическую силу сокровищ, которые вы заполучили (см. далее).

Также можно использовать магическую силу сокровищ, если, например, вы можете перемещаться, но планета, на которую вы приземлились, оказалась пустой, и вы хотите отправиться на другую планету с сокровищами.

Далее очередь переходит к следующему игроку.

СОКРОВИЩА:

Как только вы попадаете на планету, где находятся сокровища, сокровища достаются вам! Посмотрите содержимое карточки с сокровищами, не показывая ее остальным игрокам! Положите ее перед собой лицом вниз!

Важно! Во время игры разрешается использовать магическую силу каждого сокровища только один раз! Сокровища с использованной магической силой кладите перед собой лицом вверх, то есть эти карточки выходят из игры. Другой пират не может в ходе битвы выиграть у вас сокровища с использованной магической силой (см. далее).

1. Сокровища без магической силы:

Некоторые монеты не обладают магической силой, но они приносят очки в конце игры!

2. Космические корабли:

Этот трофей может доставить вас на любую планету, какую только пожелаете, независимо от того, проложен ли к ней путь или нет. Если у вас на кубике выпал метеорит, вы НЕ МОЖЕТЕ отменить его действие при помощи этого трофея.

Подсказка: В качестве места следования выбирайте планету, рядом с которой находится много других планет с сокровищами. Или же наоборот, используйте магическую силу этого сокровища только в конце игры, когда сокровища остались на планетах, расположенных очень далеко друг от друга.

3. Цветное топливо:

Это сокровище позволяет игроку отправиться на другую планету по пути любого цвета, начинаю-

щегося от вашей текущей планеты, так как данное сокровище «меняет» цвет дорожки на любой необходимый. Если вам выпадает метеорит, то, к сожалению, с помощью магической силы этого сокровища вы не можете отменить действие метеорита.

4. Метеорит:

Это сокровище окажется для вас полезным, если вы остаетесь отрезанным от остальной части галактики из-за метеоритного дождя, так как магическая сила этого сокровища помогает ликвидировать возможную опасность! Если вы используете его магическую силу, то можете лететь далее в любом направлении.

5. Удар:

У этого трофея очень мощная магическая сила! Если использовать его в сражении с другим пиратом, то вы одержите победу, даже когда у вашего противника выпадает 6! Но будьте аккуратны, ведь у вашего противника тоже может быть такой трофей. Если ваш противник также использует магическую силу такого трофея во время сражения, то битва оканчивается вничью. И использованные сокровища теряют свою магическую силу, поэтому оба игрока должны поместить их перед собой лицом вверх.

БИТВА:

Если вы попадаете на клетку, где уже находится другой космический корабль, тогда, согласно традиции космических пиратов, вам придется сразиться с противником! Возьмите кубик с числами. Игрок, чей корабль попал на эту клетку последним, бросает кубик первым. Если на одной клетке находится больше двух игроков, то игрок, чей корабль добрался до этого места последним, вправе выбрать себе противника для сражения. Тот игрок, у которого выпадает на кубике большее число, выигрывает битву. Победитель может забрать у пирата, потерпевшего поражение, одно из сокровищ. (Подсказка: Лучше хранить содержимое своих фишек с сокровищами в тайне от остальных пиратов.) Если у участников битвы выпадает на кубике одинаковое число, то битва заканчивается вничью и все сокровища остаются у пиратов.

Конец игры: Игра заканчивается, когда все сокровища с планет собраны. Самое время подсчитать, сколько монет накопил каждый из пиратов! Тот пират, у которого окажется больше всего монет, становится победителем!

Более усложнённая версия игры для (5+):

Основные правила такие же, как и в облегченной версии, за исключением следующих изменений:

Если вы использовали магическую силу сокровища, то вы автоматически теряете само сокровище. После использования трофеев складывайте эти карточки в отдельную стопку, так как они не будут учитываться при подсчете очков в конце игры.

Подсказка: Советуем вам добывать новое сокровище, даже если оно будет стоить одного из имеющихся у вас сокровищ! Количество ваших трофеев не увеличится, но и ваши противники не смогут заработать дополнительные очки.

ПОВЕСНОЙ МОСТ:

Если вы не хотите терять свои очки, можно использовать подвесной мост вместо магической силы сокровищ! В этом случае вы вынуждены покинуть свой космический корабль, так как только сам космический пират может перейти мост и забрать сокровище. Поместите фигурку своего космического пирата на ту планету, на которую вы отправились за сокровищами через подвесной мост. За один ход можно проходить по мосту за сокровищами 1 раз. В следующий свой ход вместо того, чтобы бросать кубик, вы просто возвращаете своего космического пирата обратно на корабль! (Таким образом, вы получаете сокровище, но пропускаете ход.) После того, как пират вернулся обратно на космический корабль, поставьте его фигурку перед собой до следующего использования моста.

БИТВА:

Если вы попадаете на клетку, где находится космический корабль пирата, который пошел по подвесному мосту, то сражение состояться не может! Согласно законам галактики запрещается нападать на корабль в отсутствии его капитана! НО если на одной клетке встречаются два космических пирата без их кораблей, то сражение происходит по общим правилам.

Конец игры: Игра заканчивается, когда все сокровища с планет собраны. Самое время подсчитать, сколько монет накопил каждый из пиратов! Тот пират, у которого окажется больше всего сокровищ (неиспользованных), становится победителем!

В комплект игры входит: 1 игровое поле, 4 космических корабля, 4, космических пирата, 20 драгоценных монет, 2 игровых кубика

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2016
©bohony