



7+



Reiner Knizia



GOLD ARMADA

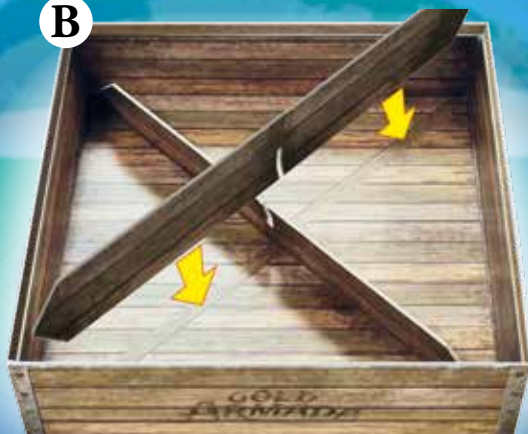




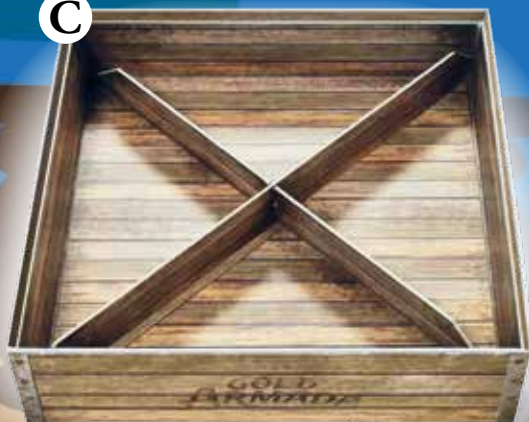
A



B



C



Seiklejad, ahoi!

Aare ootab omanikku! Kogu enim kuldrahasid. Selleks heida õigeid täringukombinatsioone ja vali mängulaualt kuldrahasid taktikaliselt õigesti. Mängija, kellel on lõpuks kõige rohkem kuldmünste, kroonitakse võitjaks!

Ettevalmistus mänguks

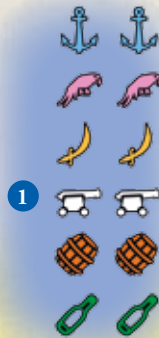
Aseta lauale mängulaud ja sellel olevatele ringidele õiges väärtuses kuldmündid, nagu näidatud pildil. Anna täringud noorimale mängijale, tema alustab neid heites mängu. Mängukord siirdub päripäeva.

Mängu käik

Mängulaual on saar ja kümme paadisilda, millest igaühe kõrval on mingi täringukombinatsioon. Õnne korral võid nendelt paadisildadelt noppida kuldrahasid.

Mängus on:

mängulaud, 30 kuldraha,
6 pealuud, 5 täringut.



Spēles komplekts:

1 spēles galdiņš, 30 dublonu
nozīmītes, 6 mironģalvu nozīmītes,
5 metamie kauliņi.

Ūrita täringuid heites saada paadisildade kõrval olevaid kombinatsioone. **1** Kui see õnnestub, saad võtta sillalt kõige maapoolsema kuldraha.

Näiteks: et saada esimene münt sellelt paadisillalt, pead täringuid heites saama kaks tünni. **2**

Kui saad üles võtta kuldraha, paljastad paadisilla kõrval oleva uue sümboli. Nüüd on järgmise, juba väärtuslikuma mündi saamiseks vaja visata õige kombinatsioon enamate täringutega.

Mängulaual on ka **erikombinatsioone**: **3**

Alul saad kuldraha võtta, heites paadisilla kõrval näha olevaid kombinatsioone. Hiljem pead juba arvesse võtma ka müntide alt paljastunud sümboleid.



NOTEIKUMI

Spēles mērķis

Šeit ir pieejami paņēšanai gatavi dārgumi. Iegūstiet lielāko dublonu daudzumu, uzmetot istās kauliņu kombinācijas un taktiski izvēloties uz spēles galdiņa izvietotos dublonus. Spēlētājs, kuram spēles beigās ir visvairāk dublonu, tiek kronēts par uzvarētāju!

Sagatavošanās

Uz galda saliek spēles galdiņu. Uz spēles galdiņa atbilstoši attēlā [Basic set-up] redzamajam izkārto dublonus, pārlicinoties, ka katrā laukumā ir novietots dublons ar pareizo vērtību. Metamos kauliņus iedod jaunākajam spēlētājam, kurš izspēlēs pirmo kārtu.

Kā spēlēt

Uz spēles galdiņa ir atveidota sala ar desmit piestātnēm, un katra piestātne atbilst vienai metamu kauliņu kombinācijai. Katras kārtas sākumā uz spēles galdiņa ir redzamas kombinācijas, kuras iegūstot

veiksmīgas kauliņa mešanas rezultātā, spēlētājs nopelna dublonu.

Ja kauliņi tiek mesti, lai iegūtu kādu no pamata kombinācijām **1** ko veido noteikts skaits vienādu simbolu, tas nozīmē, ka tikai uz piestātnes redzamajam simbolam ir jāsakrīt ar uzņemto simbolu. Ja attiecīgās kārtas beigās uz piestātnes redzami simboli sakrīt ar simbolu, kas ir redzams uz kauliņiem, spēlētājs no piestātnes var paņemt pirmo dublonu (to, kas atrodas vistuvāk salai)..

Piemērs: lai iegūtu pirmo dublonu šajā kombinācijā, spēlētājam jāuzmet divi mucas simboli. **2**

Näiteks:

Et saada kuldmünt, pead heitma neli sama sümbolit,

kas , neli x  või neli x 

Täringu heitmine

Oma mängukorral võid heita täringuid kolm korda. Iga heite järel saad valida, milliseid täringuid heidad uuesti, millised jätad kõrvale. Kolmanda heite järel selgub, kas saad võtta kuldmündi või ei. Iga le mündile on trükitud selle väärtus, mida suurem see on, seda suurem on saak mängu lõpus.

Täiskäsi

(kaks täringut näitavad ühte sümbolit + kolm täringut näitavad teist sümbolit)



3

pilna māja

(divi kauliņi rāda vienu simbolu un trīs kauliņi rāda citu simbolu);

trīs vienādi simboli;

četri vienādi simboli;

pieci vienādi simboli.

Kolm sama sümbolit

Neli sama sümbolit


Viis sama sümbolit



4






Paņemot pirmo dublonu, spēlētājs uz piestātnes atklāj vēl vienu simbolu. Tagad nākamā dublona iegūšanai nepieciešamā kombinācija ir grūtāk uzmetama, jo jāsakrīt lielākam simbolu skaitam. Tomēr vienlaikus pieaug arī atlidzība! Nākamais dublons ir vērtīgāks par iepriekšējo

Uz spēles galdiņa ir arī **īpašās kombinācijas**: 

Spēlētājs var iegūt dublonu par šīm kombinācijām, tikai uzmetot mešanas laikā atļautos simbolus. Pirms pirmā dublona paņemšanas ir pieļaujami visi simboli, savukārt pēc tam laukums, kas atrodas vistuvāk nākamajam dublonam, rāda, kādi simboli ir pieļaujami, lai šo dublonu iegūtu.

Piemērs :

Izlemjot uzmet četri vienādu simbolu kombināciju, lai iegūtu pēdējo dublonu,  ir jāuzmet četri  vai 

Pealuu

Kui tāringud sind ei soosi ja heitevooru järel ei saa sa võtta kuldraha, pead võtma pealuu! Iga selline vähendab mängu lõpus saaki ühe punkti võrra

Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui kõik pealuud või kuldmündid on mängulaualt üles võetud. Mängijad arvestavad kokku müntide väärtuse ja vähendavad summast saadud pealuude arvu võrra punkte. Mängija, kellel on suurim saak, on kogu mängu võitja

Kauliņu mešana

Vienā spēles kārtā spēlētājs drikst mest visus spēles kauliņus trīs reizes. Pēc katras mešanas reizes spēlētājs var izvēlēties, kurus kauliņus mest vēlreiz un kurus nolikt atstatus. Pēc trešās mešanas reizes var redzēt, vai spēlētājs ir ieguvis dublonu vai nē. Uz katra dublona ir parādīta tā vērtība, un jo lielāka ir dublona vērtība, jo lielāks ir spēlētāja guvums spēles beigās.

Nozīmītes ar miroņgalvas attēlu

Ja kauliņu mešana ir bijusi neveiksmīga un spēlētājs kārtas beigās neiegūst dublonu, viņam ir jāpaņem nozīmīte ar miroņgalvas attēlu. Aprēķinot rezultātu spēles beigās, katra spēlētāja iegūtā miroņgalvas nozīmīte mazina spēlētāja dublonu skaitu par vienu vienību.

Spēles beigās

Spēle beidzas, kad spēlētāji ir paņēmuši visas miroņgalvas nozīmītes vai visus dublonus. Spēlētāji aprēķina savu dublonu vērtību un atņem vienu vienību par katru savu iegūto miroņgalvas nozīmīti. Uzvar spēlētājs, kura rīcībā ir lielākais guvums.



TAISYKLĖS

Žaidimo tikslas

Pagrobk lobį kuo greičiau! Išridendamas tinkamus kamuoliuko derinius ir taktiškai rinkdamas monetas žaidimo lentoje, sukaupt didelius auksinių monetų turtus. Žaidėjas, surinkęs daugiausia auksinių monetų, yra nugalėtojas!

Pasiruošimas

Surinkite žaidimo lentą ant stalo. Sudėkite auksines monetas, kaip parodyta paveikslėlyje, užtikrindami, kad kiekvienoje dalyje yra atitinkamos vertės monetų skaičius. Jauniausias žaidėjas išmesdamas kauliuką pradeda žaidimą.

Kaip žaisti

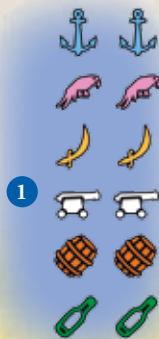
Žaidimo lentoje yra sala su dešimt prieplaukų ir kiekvieno prieplauka atitinka tam tikrą kauliuko derinį. Kiekvieno ėjimo pradžioje lentoje yra rodomi deriniai, už kuriuos žaidėjas sėkmingo žaidimo atveju gali gauti auksines monetas.

Turinys:

1 žaidimo lenta, 30 auksinių monetų žetonų, 6 kaulkolės žetonai, 5 kauliukai.

Комплект игры:

Игровое поле, 30 фишек «золотые дублоны», 6 фишек «чёрная метка», 5 игральные кубики (кости), правила игры.



1

Kai ridenate kamuoliuką dėl pagrindinių derinių,

1 susidedančių iš tam tikro ženklų atitinkamo skaičiaus, tik matomi prieplaukos ženklai turi atitikti kauliuko ženklus. Jei matomi prieplaukos ženklai atitinka, jūs gaunate pirmąją auksinę monetą toje prieplaukoje (esančią arčiausiai salos).

Pavyzdys: Norėdami gauti pirmąją auksinę monetą už šį derinį, jūs turite išridenti dvi statines. 2

Gaudami monetą, jūs atidengiate dar vieną prieplaukos ženklą. Tada derinys, už kurį galėtumėte gauti monetą kito ridenimo metu, tampa sudėtingesnis, nes daugiau ženklų turi sutapti. Tačiau atlygis taip pat didėja! Kita moneta yra vertingesnė nei prieš tai buvusie.

Taip pat yra specialūs deriniai, nurodyti lentoje: 3

2



ПРАВИЛА ИГРЫ

Цель игры

Скровища ждут тебя! Собери самую большую добычу, выкидывая нужные комбинации из изображений на кубиках и хорошенько обдумывая какие дублоны выгоднее всего забрать с игрового поля. Игрок, собравший наибольшее количество монет, в конце игры объявляется победителем!

Подготовка к игре

Соберите игровое поле на столе. Разложите «золотые дублоны» на поле так, как показано на рисунке. Проверьте, чтобы монеты лежали в правильной последовательности и на правильном месте. Положите «черные метки» на отведенное для них место. Дайте кубики младшему игроку, который и начинает игру.

Ход игры

На игровом поле изображён остров и десять причалов, каждый из которых представляет собой одно из сочетаний изображений на кубиках. В начале каждого хода на поле Вы видите те комбинации символов, получив которые игрок может заработать себе монету.




Каждый причал со стандартной комбинацией символов 1 состоит из определенного количества одинаковых рисунков. Для стандартной комбинации, бросая кости, вам нужно получить те изображения, которые указаны на причале. Если в течение хода у Вас выпадет нужное количество символов, Вы можете забрать одну монету с данного причала (ту, которая лежит ближе всего к берегу).

Пример: чтобы забрать первую монету с данного причала, Вам надо получить ещё один кубиках две картинки с бочками. 2

Взяв монету, Вы открываете еще одно изображение. Теперь, чтобы получить ещё один золотой дублон с этого причала, необходимо

Už šiuos derinius galite gauti monetas tik išridindami ženklus, leidžiamus metimo metu. Visi simboliai gali būti naudojami, norint gauti pirmąją monetą, tačiau vėliau galite naudoti tik ženklus, esančius arčiausiai kitos auksinės monetos.

Pavyzdys:

Jei pabandytė išridinti 4 tokius pačius,  jūs turėsite išridinti arba keturis , arba , norėdami gauti paskutinę auksinę monetą.

Kauliuko ridenimas

Atėjus jūsų eilei žaisti, galite mesti visus tris kauliukus tris kartus. Po kiekvieno metimo galite pasirinkti, kurį kauliuką mesti pakartotinai, o kurį padėti į šalį. Išmetę trečiąjį kartą, sužinosite, ar galite gauti auksinę monetą. Ant kiekvienos monetos yra nurodyta jos vertė. Kuo didesnė vertė, tuo didesni bus jūsų turtai žaidimo pabaigoje!

Kaukolės žetonai

Jei kauliukai neatneša jums sėkmės, jūs negaunate auksinės monetos, tačiau vietoj jos gaunate kaukolės monetą. Viena kaukolės moneta atima iš jūsų 1 tašką žaidimo pabaigoje!

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi, kai surenkami visi kaukolės žetonai arba visos auksinės monetos. Žaidėjai suskaičiuoja savo auksinių monetų vertes ir atima taškus už turimus kaukolių žetonus. Žaidėjas, turintis daugiausia turto, laimi žaidimą!

Pilnas namas⁴
(du kauliukai su vienu simboliu ir trys kauliukai su kitu simboliu)



3

Фулл-хауз
(два + три кубика с одинаковыми изображениями)

Три одинаковых изображения

Четыре одинаковых изображения

Пять одинаковых изображений

3 tokie patys

4 tokie patys

5 tokie patys

4





vykiunty būle slojny komybacyonamy symvolov. Nagrađa, pravđa, toje rastet, vedy, sledyuyacyj po ŗetų dublon cenneye preydyduŗego!

Na igr ovom pole esty takje pryčaly s osobymy komybacyonamy symvolov: **3**

Čtoby zabrat' monetu s pryčala s osoboy komybacyonamy symvolov, neobchodymo poluchyt' sochetanye ызobrazhenyj, trebuyemyh ыменно v dannyj momet. Poka ne zabrana pervaya monet, možno ыspol'zovat' sochetanye lyubых symvolov. Dalee blyžajšee ызobrazhenje k sledyuyemyj monet pokazывaet kakye symvolы. Vy možete ыspol'zovat' dlya dobyčy etogo dublona.

Пример:

Čtoby zabrat' monetu s pryčala s četyr'my ыдинаkovymy symvolamy, **4** v dan nom slučae. Vam nado poluchyt' lybo četyre , lybo četyre .

Как бросать игральные кости

За один ход кости бросают максимум **три раза**. После каждого броска можно решить какие из игральные кости Вы хотите бросить еще раз, а какие отложить в сторону. После третьего броска видно: можете Вы забрать монету или нет. На каждом дублоне указана его ценность. Чем ценнее монета, тем крупнее ваш куш в конце игры!

«Чёрная метка»

Если кости не принесли удачи, и в конце хода Вы не можете забрать ни одной монеты, вместо этого Вам придётся взять «чёрную метку»! В конце игры каждая метка уменьшает вашу добычу на одно очко.

Завершение игры

Игра заканчивается, когда все «чёрные метки» или все «дублоны» собраны с игрового поля. Игроки подсчитывают стоимость своих трофеев и отнимают от неё по одному очку за каждую полученную «чёрную метку». Тот, кто сорвал самый большой куш, и есть победитель!

ПРАВИЛА

Мета гри

Скарби, які ще можна захватити, існують! Збирайте дублони шляхом поєднання вдалих комбінацій кубиків і тактичних розрахунків. Гравець, який отримає найбільше дублонів, наприкінці гри стане переможцем!

Підготовка до гри

Складіть ігрове поле. Розташуйте дублони згідно малюнка, переконайтеся, що на кожную частину поля покладено дублон відповідної вартості. Наймолодший гравець отримує кубики та починає гру.

Як грати

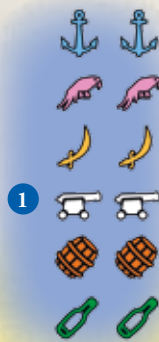
На ігровому полі є острів з 10-ма пірсами. І кожен пірс має власну комбінацію символів. Перед кожним ходом гравець бачить комбінації, які можуть принести йому дублон у разі вдалого кидка кубиків. Зверніть увагу на те, що

Вміст коробки:

ігрове поле, 30 дублонів,
6 жетонів з черепами,
5 кубиків, правила.

Contents:

1 Game Board, 30 Doubloon tokens, 6 Skull tokens, 5 dice.



ви можете отримати дублони тільки з одного пірсу за один хід.

Базові комбінації

На декількох пірсах зображені пари однакових символів. Коли ви викинули комбінацію **1**, яка складається з двох однакових символів (наприклад, два кинджали), порівняйте її з символами, позначеними на полі. Якщо поряд є дублон, вартістю 1, ви забираєте його.

Приклад: для того, щоб забрати перший дублон, вам потрібно викинути дві діжки. **2**

Після того, як гравець забирає дублон, на полі відкриваються інші символи. Тепер комбінація, яку потрібно буде викинути для отримання наступного дублона, стає складнішою, тому що більше символів мають бути узгоджені. Але і нагорода теж зростає!



RULES

Aim of the game

There is a treasure up for grabs! Collect the biggest bounty of doubloons by rolling the right die combinations, and by choosing doubloons tactically from the game board. The player with the most doubloons at the end of the game is crowned the winner!

Set-up

Assemble the game board on the table. Arrange the doubloons and skull tokens as shown in the picture, making sure that each space gets a doubloon of the right value. Give the dice to the youngest player who will play the first turn.

How to play

On the game board, there is an island with ten piers, and each pier represents one dice combination. At the beginning of each turn, the board shows the combinations that will earn the player a doubloon if they roll successfully!

Basic combinations

When you roll for the **basic combinations**, **1** each consisting of a specific number of a single symbol, only the symbols visible on the pier have to be matched with the dice. If the symbols visible on a pier are matched at the end of a turn, you collect the first doubloon on that pier (the doubloon closest to the island).

Example: To collect the first doubloon for this combination, you must roll two barrels. **2**

As you collect the doubloon, you reveal another symbol on the pier. Now the combination that has

Існують також **спеціальні комбінації** на полі. Викидання однієї з цих комбінацій приносить вам цінний дублон! **3**

Якщо ви кидаєте кубики, щоб отримати перший дублон, вам треба викинути будь-який символ(и) у необхідній кількості (3, 4, 5 однакових або 3+2).

Але для отримання другого та третього дублонів ви маєте викинути на кубиках комбінацію з певних символів. Тобто всі символи на кубиках, наприклад, в комбінації «4 однакових», мають збігатися з символом, зображеним на острові біля монети, яку ви збираєтеся отримати.



to be rolled for the next doubloon becomes harder, as more symbols have to be matched. However, the reward also grows! The next doubloon is more valuable than the previous one!



There are also **special combinations** on the board: **3**

You can only collect a doubloon for these combinations by rolling the symbols allowed at the time of rolling. Before the first doubloon has been collected, all the symbols can be used, but after that, the space closest to the next doubloon shows the only symbols that can be used to collect that doubloon.

Example:

If you now decide to attempt to roll 4-of-a-kind, **4** you must roll either four  or  collect the last doubloon.

Приклад:

якщо ви зараз вирішили викинути комбінацію «4 однакових», вам треба викинути **4**  або , щоб отримати дублон.

Кидання кубиків

Під час ходу гравець може кинути всі кубики три рази. Після кожного кидка кубики, на яких випали необхідні символи, відкладіть убік. Після третього кидка ви зрозумієте, чи отримаєте дублон, чи ні. Цінність кожного дублона вказана на ньому, чим більше його цінність, тим більше ваші статки!

Жетони з черепами

Якщо вам не вдалося викинути необхідну комбінацію на кубиках і отримати дублон, ви повинні взяти собі жетон з черепом! Кожен жетон з черепом наприкінці гри зменшує ваш результат на 1 бал!

Кінець гри

Гру закінчено, коли всі жетони з черепами або всі дублони зібрані гравцями. Гравці підраховують вартість своїх дублонів та віднімають бали за жетони з черепами. Гравець з найціннішим скарбом стає переможцем!

Rolling the die

On your turn you can roll all the dice **three times**. After each roll, you can choose which dice to re-roll and which to place to aside. After the third roll, you see whether you can collect a doubloon or not. The value of each doubloon is printed on it, and the higher the value, the bigger your bounty at the end of the game!

The Skull tokens

If the dice do not roll in your favour and you're unable to collect a doubloon at the end of your turn, you have to collect a Skull token instead! Each Skull token you have at the end of the game reduces your score by 1!

End of the game

The game ends when all the Skull tokens or all the doubloons have been collected. The players all add up the value of their doubloons and subtract one point for each Skull token they own. The player with the most valuable bounty wins the game!

Lisää viihdyttäviä pelejä osoitteessa:

Fler roliga och underhållande spel hittar du på:

Flere flotte spill på:

Flere fantastiske spil på:

More entertaining games at:

Fleiri skemmtilegir leikir á:





This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>