

FR

EN

DE

ES

IT

# Big Pirate

5-9 ANS • YEARS  
AÑOS • JAHRE

PT

NL

SE

DA

RU



# Big Pirate

FR Contenu • EN Content  
DE Inhalt • ES Contenido  
IT Contenuto

PT Conteúdo • NL Inhoud  
SE Innehåll • DA Indhold  
RU Содержание



x13



x7



x3



x1



x1



x1

**Les moussaillons réussiront-ils à dérober le trésor de Big Pirate avant que celui-ci ne les rattrape ?**

#### But du jeu :

**Pour les moussaillons :** réussir à prendre un coffre aux trésors dans la grotte du pirate et le ramener jusqu'à la barque sans se faire attraper par lui.

**Pour le pirate :** attraper tous les moussaillons avant que l'un d'entre eux ne parvienne à ses fins.

#### Préparation du jeu :

Désigner le joueur qui sera pirate : si plusieurs joueurs souhaitent jouer le pirate, ils sont départagés par le dé pirate : celui qui obtient le meilleur score sera pirate. Les autres joueurs choisissent un pion moussaillon.

Planter les 7 cocotiers/cachettes dans les emplacements prévus sur le plateau de jeu, près des cases plus foncées du plateau.

Placer les moussaillons sur la case barque du plateau de jeu.

Placer le pirate et les coffres sur la case grotte.

Cartes à distribuer aux joueurs moussaillons :

- **3 moussaillons :** chacun reçoit 3 cartes cocotier et 1 carte perroquet,
- **2 moussaillons :** chacun reçoit 4 cartes cocotier et 2 cartes perroquet,
- **1 moussaillon :** il reçoit 5 cartes cocotier et 3 cartes perroquet.



#### Déroulement du jeu :

Le joueur moussaillon placé à gauche du joueur pirate commence : il lance le petit dé et déplace son pion du nombre de cases correspondantes.

Dans le cas où il y a plusieurs moussaillons, les autres moussaillons font de même à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Puis c'est au joueur pirate de jouer : il lance le dé noir et avance le pirate du nombre de cases correspondant.

Après ce premier tour complet, un deuxième tour commence et ainsi de suite.



#### Déplacements des pions :

- **Les moussaillons** peuvent avancer en avant ou en arrière mais dans un seul sens à chaque lancer de dé. Un moussaillon peut emporter un coffre avec lui, en passant simplement sur la case grotte (Il ne peut porter qu'un seul coffre à la fois).

- **Le pirate** ne peut se déplacer qu'en avant et en aucun cas ne peut revenir en arrière. (Pour repère : le chapeau du pirate qui doit toujours indiquer le sens de marche du pirate).

**Lorsque le pirate** rattrape un moussaillon (c'est-à-dire que le lancé de dé lui permet d'atteindre voire de dépasser la case sur laquelle se trouve le moussaillon), il s'en empare et ce dernier est alors éliminé de la partie. Le coffre du moussaillon est alors aussi sorti du jeu.

#### Pour échapper au pirate, le moussaillon peut :

- **Utiliser une carte perroquet :** cette carte répète le score obtenu au dé.

**Avant de jouer le dé**, le joueur donne au joueur pirate une carte perroquet. S'il fait 3 au dé par exemple, il déplace son pion de  $2 \times 3$  cases = 6 cases.

#### - Se cacher derrière un cocotier :

• Lorsqu'un joueur moussaillon passe devant ou s'arrête sur une case cocotier (cases plus foncées sur le parcours), il peut dire « cachette » et placer son moussaillon derrière le cocotier.

• Si avant de jouer, le pion d'un moussaillon se trouve déjà sur une case cocotier (sans s'être caché), le joueur peut dire « cachette », placer son pion derrière le cocotier et dans ce cas ne pas jouer le dé.

• Lorsqu'un pion moussaillon est caché et que c'est à nouveau à son tour de jouer, il peut :

• **Rester caché :** il doit alors utiliser une de ses une de ses cartes cocotier et la donne au joueur pirate ; dans ce cas il ne joue pas le dé.

• **Sortir de sa cachette** en jouant le dé. Dans ce cas, le joueur avance son moussaillon en comptant la case cocotier (si le joueur fait 1 au dé, il place son pion sur la case cocotier).

• Si le joueur moussaillon n'a plus de carte cocotier, il doit obligatoirement sortir.

**Mais attention :** si le pirate se trouve sur la case cachette, ce dernier attrapera le moussaillon dès sa sortie l'éliminant alors de la partie.

- **Abandonner son coffre :** à son tour de jeu, un moussaillon peut avancer son pion mais en abandonnant son coffre sur la case où il était arrêté précédemment. Il oblige ainsi le pirate à s'arrêter sur cette case et à replacer alors le coffre sur la case grotte.

#### Qui gagne ?

**Dès qu'un moussaillon** est revenu à la barque avec un coffre il est déclaré vainqueur de la partie.

**Mais attention ! :** Pour pouvoir retourner dans la case « barque », les moussaillons doivent faire le nombre exact au dé.

**Lorsque le pirate** réussit à attraper tous les moussaillons, il est déclaré gagnant de la partie.

**Will the young sailors be able to steal Big Pirate's treasure before he catches them?**

### Aim of the Game

**For the Sailors:** To successfully take a treasure chest from the pirate's cave and bring it back to the boat without getting caught by the pirate.

**For the Pirate:** To catch all the sailors so that none of them can get away with his treasure!

### Game Setup

Choose a player to play as the pirate. If multiple players wish to be the pirate, each player rolls the pirate die: the player with the highest roll plays as the pirate. Each other player takes a sailor figurine.

Place the 7 coconut trees/hiding spots in their spaces next to each of the 7 darker spaces of the board.

Place the sailors on the small boat space in the corner of the board.

Place the pirate and the treasure chests on the cave space.

Each sailor takes cards based on the number of players:

- **3 Sailors:** Each sailor takes 3 coconut tree cards and 1 parrot card.
- **2 Sailors:** Each sailor takes 4 coconut tree cards and 2 parrot cards,
- **1 Sailor:** The sailor takes 5 coconut tree cards and 3 parrot cards.



### Playing the Game

The sailor to the left of the pirate goes first: he rolls the small die and move his figurine that many spaces.

If there are more than one sailor player, the other sailors do the same in clockwise order.

Then, the pirate takes his turn: he rolls the large die and moves the pirate figurine that many spaces.

When all players have taken a turn, they continue playing in clockwise order.



### Movement Rules

- **Sailors** can move forward or backward but only in one direction each time they roll the die.

A sailor can pick up a treasure chest by moving to or past the cave space. Each sailor can carry only one treasure chest at a time.

- **The pirate** can move forward but never backward. (The pirate's hat indicates which direction the pirate is moving.)

**Each time the pirate** reaches a space occupied by a sailor, the pirate stops on that space and catches that sailor: the pirate takes the sailor and removes it from the game. If the sailor was carrying a treasure chest, it is placed back on the cave space.

### To hide from the pirate, a sailor can:

- **Use a parrot card:** Before rolling the die, give a parrot card to the pirate to double the die result. If you roll a 3, you move 6 spaces (3 x 2).

### - Hide behind a coconut tree:

• When a sailor moves to or past a space with a coconut tree (one of the darkened space), he can say «Hiding spot!» and place his sailor behind the coconut tree.

• If a sailor is already on a coconut tree space (but not hidden) at the start of his turn, the player can say «Hiding spot!» and place his sailor behind the coconut tree instead of rolling the die.

• When a sailor is hidden at the start of his turn, he can:

• **Stay hidden:** The sailor can give a coconut tree card to the pirate instead of rolling the die.

• **Come out of hiding:** The sailor rolls the die. In this case, make sure to count the coconut tree space as the first space (if the sailor rolls a 1, he places his sailor on the coconut tree space).

• If the sailor does not have any coconut tree cards, he must come out of hiding.

**Important:** If the pirate is on the coconut tree space, the pirate catches the sailor as soon as he comes out of hiding.

- **Come out and drop his treasure chest:** The sailor comes out of hiding and chooses to leave the treasure chest he is carrying on the coconut tree space he is leaving. This will force the pirate to stop on that space and place the treasure chest back on the cave space.

### Winning the Game

**When a sailor** lands on the boat space while carrying a treasure chest, that sailor immediately wins the game.

**Important:** The sailor must roll the exact number on the die to land on the boat space.

**If the pirate** successfully catches all the sailors, the pirate wins the game.

**Schaffen es die Schiffsjungen, den Schatz von Big Pirate zu stehlen, bevor dieser sie einholt?**

### Ziel des Spiels:

**Für die Schiffsjungen:** eine Truhe aus den Schätzen in der Piratengrotte nehmen und sie bis zum Boot bringen, ohne vom Piraten eingeholt zu werden.

**Für den Piraten:** alle Schiffsjungen einholen, bevor einer von ihnen an sein Ziel kommt.

### Spielvorbereitung:

Festlegung des Spielers, der der Pirat ist: Wenn mehrere Spieler den Piraten spielen wollen, wird mit Hilfe des Piratenwürfels entschieden: Wer die höchste Punktzahl würfelt, ist der Pirat. Die anderen Spieler wählen eine Schiffsjungen-Figur.

Die 7 Kokospalmen/Verstecke werden auf die dafür vorgesehenen Stellen in der Nähe der dunklen Felder des Spielbretts gelegt.

Die Schiffsjungen werden auf das Boots-Feld des Spielbretts gesetzt, der Pirat und die Truhen kommen auf das Feld Grotte.

An die Schiffsjungen-Spieler auszuteilende Karten:

- **Bei 3 Schiffsjungen:** Jeder Schiffsjunge erhält 3 Kokospalmen-Karten und 1 Papageien-Karte.
- **Bei 2 Schiffsjungen:** Jeder Schiffsjunge erhält 4 Kokospalmen-Karten und 2 Papageien-Karten.
- **Bei 1 einzigen Schiffsjungen:** Er erhält 5 Kokospalmen-Karten und 3 Papageien-Karten.



### Ablauf des Spiels:

Der Schiffsjungen-Spieler links vom Piraten-Spieler beginnt: Er würfelt mit dem kleinen Würfel und rückt mit seiner Figur die entsprechende Anzahl Felder vor.

Bei mehreren Schiffsjungen verfahren die anderen Schiffsjungen im Uhrzeigersinn auf die gleiche Art und Weise, wenn sie an der Reihe sind. Dann ist der Piraten-Spieler an der Reihe: Er würfelt mit dem schwarzen Würfel und lässt den Piraten um die entsprechende Anzahl Felder vorrücken.

Nach Beendigung der ersten Runde beginnt eine zweite Runde und so weiter.



### Vorrücken der Figuren:

- **Die Schiffsjungen** können sich vor oder zurück bewegen, aber nach jedem Würfeln nur in eine Richtung.

Ein Schiffsjunge kann eine Truhe mit sich nehmen, indem er einfach auf das Feld Grotte geht (er kann nur eine Truhe auf einmal mitnehmen).

- **Der Pirat** kann nur nach vorne vorrücken, keinesfalls kann er sich wieder zurückbewegen. (Zur Orientierung: Der Hut des Piraten muss stets in Laufrichtung des Piraten zeigen.)

**Gelingt es dem Piraten**, einen Schiffsjungen zu fangen (dafür muss er mit der gewürfelten Augenzahl direkt auf das Feld kommen, auf dem sich der Schiffsjunge befindet oder ihn überholen), dann nimmt er die Figur weg und für den Schiffsjungen ist damit das Spiel zu Ende. Auch die Truhe des Schiffsjungen wird aus dem Spiel genommen.

### Um dem Piraten zu entkommen, kann der Schiffsjunge:

- **Eine Papageien-Karte verwenden:** diese Karte verdoppelt die gewürfelte Punktzahl.

Der Spieler gibt dem Piraten-Spieler vor dem Würfeln eine Papageien-Karte. Würfelt er dann zum Beispiel eine 3, rückt er mit seiner Figur  $2 \times 3$  Felder = 6 Felder vor.

### - Sich hinter einer Kokospalme verstecken:

• Wenn ein Schiffsjungen-Spieler vor oder auf ein Kokospalmen-Feld kommt (dunkelste Felder auf dem Brett), kann er „Versteck“ rufen und seinen Schiffsjungen hinter die Kokospalme stellen.

• Wenn sich die Figur eines Schiffsjungen vor dem Würfeln schon auf einem Kokospalmen-Feld befindet (ohne versteckt zu sein), kann der Spieler „Versteck“ rufen und seine Figur hinter die Kokospalme stellen, darf in diesem Fall aber nicht würfeln.

• Wenn eine Schiffsjungen-Figur versteckt und wieder mit Würfeln an der Reihe ist, kann der Schiffsjunge:

- **Versteckt bleiben:** Er muss dann eine seiner Kokospalmen-Karten verwenden und sie dem Piraten-Spieler geben; in diesem Fall würfelt der Spieler nicht.

- **Aus dem Versteck kommen** und würfeln. In diesem Fall rückt der Spieler mit seinem Schiffsjungen vor und zählt dabei das Kokospalmen-Feld mit (wenn der Spieler eine 1 würfelt, stellt er seine Figur auf das Kokospalmen-Feld).

• Wenn der Schiffsjungen-Spieler keine Kokospalmen-Karte mehr hat, muss er zwingend aus seinem Versteck kommen.

**Aber Vorsicht:** Wenn der Pirat sich auf dem Versteckfeld befindet, fängt er den Schiffsjungen, sobald dieser aus seinem Versteck kommt, und lässt ihn somit ausscheiden.

- **Seine Truhe aufgeben:** Wenn ein Schiffsjunge an der Reihe ist, kann er vorrücken, aber seine Truhe auf dem Feld, auf dem er sich zuvor befand, zurücklassen. So zwingt er den Piraten, auf diesem Feld haltzumachen und die Truhe wieder auf das Grottenfeld zurückzubringen.

### Wer gewinnt?

**Sobald es einem Schiffsjungen** gelungen ist, mit einer Truhe zum Schiff zurückzukehren, wird er zum Sieger des Spiels erklärt.

**Achtung!** Um auf das Boots-Feld zurückkehren zu können, müssen die Schiffsjungen die genaue Punktzahl würfeln.

**Gelingt es dem Piraten**, alle Schiffsjungen einzufangen, hat er die Partie gewonnen.

¿Conseguirán los grumetes robar el tesoro del Gran Pirata antes de que este los capture?

### Objetivo del juego:

**Para los grumetes:** conseguir coger un cofre de tesoros de la gruta del pirata y llevarlo hasta la barca sin que el pirata los atrape.

**Para el pirata:** atrapar a todos los grumetes antes de que alguno de ellos logre su objetivo.

### Preparación del juego:

Se elige al jugador que será el pirata: si varios jugadores quieren ser el pirata, será el dado pirata quien lo decida: el que obtenga la mayor puntuación será el pirata. Los demás jugadores eligen entonces un peón de grumete.

Colocar los 7 cocoteros/escondites en los lugares previstos para ello en el tablero de juego, cerca de las casillas más oscuras del tablero.

Colocar los grumetes en la casilla barca del tablero de juego.

Colocar el pirata y los cofres en la casilla gruta.

Cartas que se reparten a los jugadores grumetes:

- **con 3 grumetes:** cada grumete recibe 3 cartas cocotero y 1 carta loro,
- **con 2 grumetes:** cada grumete recibe 4 cartas cocotero y 2 cartas loro,
- **1 solo grumete:** recibe 5 cartas cocotero y 3 cartas loro.



### Desarrollo del juego:

El jugador grumete situado a la izquierda del jugador pirata comienza el juego: lanza el dado pequeño y mueve su peón el número de casillas correspondiente.

En caso de que jueguen varios grumetes, estos harán lo mismo cuando les llegue el turno, siempre en el sentido de las agujas del reloj.

A continuación, será el turno del jugador pirata, que lanza el dado negro y mueve el pirata el número de casillas correspondiente.

Después de esta primera ronda completa, empezará otra y así sucesivamente.



### Desplazamientos de los peones:

- **Los grumetes** pueden avanzar hacia adelante o hacia atrás pero en un solo sentido cada vez que se tira el dado.

Un grumete podrá llevarse un cofre simplemente pasando por la casilla gruta (no podrá llevarse más de un cofre cada vez).

- **El pirata** solo puede desplazarse hacia adelante y nunca podrá volver hacia atrás. (La referencia será el gorro del pirata, que deberá siempre indicar el sentido en el que se mueve el pirata).

**Cuando el pirata** alcanza un grumete (es decir que la tirada del dado le permite superar la casilla en la que se encuentra el grumete), se apodera de este último y entonces queda eliminado de la partida. El cofre del grumete también sale del juego.

### Para escaparse del pirata, el grumete puede:

- **Utilizar una carta "loro":** esta carta repite el resultado obtenido con el dado.

**Antes de tirar** el dado, el jugador dará al jugador pirata una carta loro. Y si, por ejemplo, saca un 3 con el dado, moverá su peón  $2 \times 3$  casillas = 6 casillas.

### - Esconderse detrás de un cocotero:

• Cuando un jugador grumete, bien pase por delante o se pare en una casilla cocotero (las casillas más oscuras del recorrido), puede decir "escondite" y colocar su grumete detrás del cocotero.

• Si antes de jugar, el peón de un grumete ya se encuentra en una casilla cocotero (sin haberse escondido), el jugador podrá decir "escondite", colocar su peón detrás del cocotero y, en este caso, no tirará el dado.

• Cuando un jugador grumete esté escondido y le llegue de nuevo el turno de jugar, puede:

• Seguir escondido: para ello, deberá utilizar una de sus cartas cocotero, dándosela al jugador pirata; en este caso, no tirará el dado.

• Salir de su escondite tirando el dado. En este caso, el jugador avanzará su grumete contando la casilla cocotero (si el jugador saca un 1, colocará su peón en la casilla "cocotero").

• Si el jugador grumete ya no tiene ninguna carta cocotero, deberá salir obligatoriamente del escondite.

**Pero atención:** si el pirata se encuentra en la casilla escondite, este último atraparé al grumete en cuanto este salga, eliminándolo de la partida.

- **Abandonar su cofre:** cuando sea su turno, un grumete podrá avanzar su peón pero dejando su cofre en la casilla en la que estaba. De esta manera, obliga al pirata a pararse en esta casilla y a llevar el cofre a la casilla gruta.

### ¿Quién gana?

**Cuando un grumete** vuelve al barco con un cofre gana la partida.

**¡Pero atención!** Para poder llegar de nuevo a la casilla barca, los grumetes deberán sacar con el dado el número exacto.

**Cuando el pirata** consigue atrapar a todos los grumetes, gana la partida.



### Riusciranno i mozzi a rubare il tesoro del Big Pirate prima che questo li riacciuffi?

#### Finalità del gioco:

**Per i mozzi:** riuscire a conquistare un forziere del tesoro nella grotta del pirata e portarlo fino alla barca senza farsi prendere dal pirata.

**Per il pirata:** acciuffare tutti i mozzi prima che uno di questi raggiunga il suo scopo.

#### Preparazione del gioco:

Designare il giocatore che farà il pirata: se più di un giocatore desidera fare il pirata, deciderà il dado pirata; colui che otterrà il punteggio più alto, sarà il pirata. Gli altri giocatori prenderanno una pedina mozzo.

Piantare i 7 alberi di cocco/nascondigli negli spazi previsti dalla tabella di gioco vicino alle caselle più scure della tabella.

Piazzare i mozzi sulla casella barca della tabella di gioco.

Piazzare il pirata ed i forzieri sulla casella grotta.

Carte da distribuire ai giocatori mozzi:

- **3 mozzi:** ogni mozzo riceve 3 carte cocco e 1 carta pappagallo;
- **2 mozzi:** ciascun mozzo riceve 4 carte cocco e 2 carte pappagallo;
- **1 solo mozzo:** riceve 5 carte cocco e 3 carte pappagallo.



#### Svolgimento di una partita:

Incomincia il giocatore mozzo che si trova a sinistra del giocatore pirata: lancia il dado piccolo e sposta la sua pedina del numero di caselle indicate dal dado.

Nel caso in cui ci siano più mozzi, gli altri mozzi faranno la stessa cosa quando arriverà il loro turno di gioco seguendo il senso orario.

È il turno del giocatore pirata, che lancia il dado nero e fa avanzare il pirata dello stesso numero di caselle indicato dal dado.

Una volta completato il primo turno di gioco, incomincia il secondo e così di seguito.



#### Spostamenti delle pedine:

- **I mozzi** possono avanzare in avanti o all'indietro ma in una sola direzione ad ogni lancio di dado.

Un mozzo può conquistare un forziere semplicemente passando sulla casella grotta (può portare con sé solo un forziere alla volta).

- **Il pirata** può spostarsi solamente in avanti e non può retrocedere in nessun caso. (Come riferimento: il cappello del pirata deve indicare sempre il senso di marcia del pirata).

**Quando il pirata** cattura un mozzo (cioè il lancio del dado gli permette di raggiungere o addirittura di superare la casella nella quale si trova il mozzo), lo acchiappa e quest'ultimo viene eliminato dalla partita. Anche il forziere del mozzo esce dal gioco.

#### Per sfuggire al pirata, il mozzo può:

- **Utilizzare una carta pappagallo:** questa carta riproduce il punteggio indicato dal dado.

**Prima di lanciare il dado**, il giocatore dà al giocatore pirata una carta pappagallo. Se per esempio il dado indica 3, il giocatore sposta la sua pedina di 2 x 3 caselle = 6 caselle.

#### - Nascondersi dietro un albero di cocco:

• Quando un giocatore mozzo passa davanti o si ferma su una casella cocco (le caselle più scure del percorso), può dire «nascondiglio» e piazzare il suo mozo dietro l'albero di cocco.

• Se prima di giocare, la pedina di un mozzo si trova già su una casella cocco (ma non è nascosta), il giocatore può dire «nascondiglio», piazzare la sua pedina dietro il cocco e in questo caso non deve lanciare il dado.

• Quando una pedina mozzo è nascosta ed il giocatore è di turno, può:

• **Restare nascosto:** deve utilizzare allora una delle sue carte cocco dandola al giocatore pirata; in questo caso non lancia il dado.

• **Uscire dal nascondiglio** lanciando il dado. In questo caso il giocatore fa avanzare il suo mozzo calcolando anche la casella cocco (se il giocatore ottiene 1 al lancio del dado, sistema la pedina sulla casella cocco).

• Se il giocatore mozzo non è più in possesso di una carta cocco, è obbligato ad uscire dal nascondiglio.

**Ma attenzione:** se il pirata si trova sulla casella nascondiglio, questo catturerà il mozzo mentre sta lasciando il nascondiglio, eliminandolo dalla partita.

- **Abbandonare il forziere:** al suo turno di gioco un mozzo può far avanzare la sua pedina lasciando il forziere sulla casella dove si è fermato precedentemente. In questo modo obbliga il pirata a fermarsi su questa casella e a rimettere il forziere sulla casella grotta.

#### Chi vince?

**Non appena un mozzo** torna alla barca con un forziere, viene dichiarato vincitore della partita.

**Ma attenzione!** Per ritornare nella casella barca, i mozzi devono ottenere il numero esatto al lancio del dado.

**Quando il pirata** ha catturato tutti i mozzi, viene dichiarato vincitore della partita.



Será que os grumetezinhos conseguem roubar o tesouro do Big Pirata antes que este os apanhe?

### Objectivo do jogo:

**Para os grumetezinhos:** conseguir agarrar um cofre com tesouros na gruta do pirata e levá-lo até ao barco sem se deixar apanhar por ele.

**Para o pirata:** apanhar todos os grumetezinhos antes que algum deles atinja os seus objectivos.

### Preparação do jogo:

Designar o jogador que será pirata: se vários jogadores desejarem jogar como piratas, a escolha será feita com o dado pirata: O que obtiver a melhor pontuação será pirata. Os outros jogadores escolhem um peão grumetezinho.

Plantar os 7 coqueiros/esconderijos nos lugares previstos do tabuleiro de jogo, perto dos quadros mais escuros do tabuleiro.

Colocar os grumetezinhos na casa de barco do tabuleiro de jogo.

Colocar o pirata e os cofres na casa de gruta.

Cartas a distribuir aos jogadores grumetezinhos:

- **3 grumetezinhos:** cada um deles recebe 3 cartas coqueiro e 1 carta papagaio,
- **2 grumetezinhos:** cada um deles recebe 4 cartas coqueiro e 2 cartas papagaio,
- **1 grumetezinho:** recebe 5 cartas coqueiro e 3 cartas papagaio.



### Desenrolar do jogo:

Começa o jogador grumetezinho colocado à esquerda do jogador pirata: lança o pequeno dado e desloca o seu peão o número de casas correspondentes.

Caso haja vários grumetezinhos, os outros grumetezinhos fazem o mesmo, cada um na sua vez, no sentido dos ponteiros do relógio.

Em seguida é a vez de o jogador pirata jogar: lança o dado preto e faz avançar o pirata o número de casas correspondente.

Após esta primeira volta completa, começa-se uma segunda volta e assim sucessivamente.



### Deslocações dos peões:

- **Os grumetezinhos** podem avançar ou recuar, mas só num sentido em cada lançamento de dado.

Um grumetezinho pode levar com ele um cofre, passando simplesmente pela casa gruta (só pode levar um cofre de cada vez).

- **O pirata** só se pode deslocar para a frente e não pode voltar atrás em caso nenhum. (Como referência: o chapéu do pirata que deve indicar sempre o sentido de andamento do pirata).

**Logo que o pirata** alcance um marinheiro (ou seja, que o lançamento do dado lhe permita chegar à casa onde se encontra o marinheiro), ele captura-o e este é eliminado da partida. O cofre do grumetezinho fica também fora de jogo.

### Para escapar ao pirata, o grumetezinho pode:

- **Utilizar uma carta papagaio:** esta carta repete a pontuação obtida no dado.

**Antes de jogar o dado**, o jogador dá ao jogador pirata uma carta papagaio. Se fizer 3 com o dado, por exemplo, desloca o seu peão  $2 \times 3$  casas = 6 casas.

### - Esconder-se por detrás de um coqueiro:

• Quando um jogador grumetezinho passa à frente ou pára numa casa de coqueiro (casas mais escuras do percurso), pode dizer « esconderijo » e colocar o seu grumetezinho por detrás do coqueiro.

• Se antes de jogar, o peão de um grumetezinho já se encontrar numa casa de coqueiro (sem se ter escondido), o jogador pode dizer « esconderijo », colocar o seu peão por detrás do coqueiro e neste caso não jogar o dado.

• Quando um peão grumetezinho está escondido e chega novamente a sua vez de jogar, pode:

• Continuar escondido: deve então utilizar uma das suas cartas de coqueiro e dá-la ao jogador pirata; neste caso não joga o dado.

• Sair do seu esconderijo, jogando o dado. Neste caso, o jogador avança o seu grumetezinho contando a casa de coqueiro (se o jogador fizer 1 com o dado, coloca o seu peão na casa de coqueiro).

• Se o jogador grumetezinho já não tiver a carta de coqueiro, deve obrigatoriamente sair.

**Mas atenção:** se o pirata se encontrar na casa de esconderijo, este último apanhará o grumetezinho depois da sua saída, eliminando-o então da partida.

- **Abandonar o seu cofre:** na sua vez de jogar, um grumetezinho pode avançar o seu peão mas abandonando o seu cofre na casa onde estava anteriormente parado. Desta forma, obriga o pirata a parar nesta casa e a recolocar então o cofre na casa de gruta.

### Quem ganha?

**Logo que um marinheiro** regresse ao barco com um cofre é declarado vencedor da partida.

**Mas atenção:** Para poder voltar à casa « barco », os grumetezinhos devem obter o número exacto com o dado.

**Logo que o pirata** consiga agarrar todos os marinheiros, ele é declarado vencedor da partida.

**Zal het de matrozen lukken om de schat van Big Pirate te stelen voordat hij hen te pakken krijgt?****Doel van het spel:**

**Voor de matrozen:** een schatkist proberen te pakken in de piratengrot en deze terugbrengen naar het bootje zonder dat ze te pakken worden genomen door de piraat.

**Voor de piraat:** alle matrozen te pakken krijgen voordat één van hen het lukt.

**Vorbereiding van het spel:**

De speler aanwijzen die de piraat zal zijn: wanneer meerdere spelers piraat willen zijn, zal de piratendobbelsteen de beslissing nemen: degene die de beste score behaalt, zal de piraat zijn. De andere spelers kiezen een matrozenpion.

Zet de 7 kokosbomen / schuilplaatsen op de hiervoor bestemde plaats op het spelbord, vlakbij de donkere vakjes van het bord.

Zet de matrozen op het bootvakje van het spelbord.

Zet de piraat en de kisten op het grotvakje.

Deze kaarten moeten worden verdeeld onder de matrozen:

- bij 3 matrozen: elke matroos krijgt 3 kaarten met een kokosboom en 1 kaart met een papegaai,
- bij 2 matrozen: elke matroos krijgt 4 kaarten met een kokosboom en 2 kaarten met een papegaai,
- bij 1 matroos: deze krijgt 5 kaarten met een kokosboom en 3 kaarten met een papegaai.

**Verloop van het spel**

De matroos die links van de piraat staat, begint: hij gooit met de kleine dobbelsteen en verplaatst zijn pion zo veel vakjes als hij ogen gegooid heeft.

Als er meer matrozen zijn, doen de andere matrozen om de beurt hetzelfde in de richting van de wijzers van de klok.

Vervolgens is het aan de piraat om te spelen: hij gooit met de zwarte dobbelsteen en verplaatst de piraat zo veel vakjes als hij ogen gegooid heeft.

Na deze eerste volledige ronde begint een tweede ronde, enz.

**Verplaatsing van de pionnen:**

- **De matrozen** kunnen zich naar voren of naar achteren bewegen maar altijd in één richting nadat ze met de dobbelsteen hebben gegooid.

Een matroos kan een kist met zich meenemen, door eenvoudigweg over het grotvakje grot te gaan (hij kan slechts één kist tegelijk meenemen).

- **De piraat** kan zich alleen vooruit bewegen en kan in geen enkel geval teruggaan. (Als herkenningsteken: de vlag van de piraat moet altijd de richting aangeven van de piraat).

**Wanneer de piraat** een matroos vangt (dat wil zeggen: wanneer hij zo veel ogen met de dobbelsteen gooit dat hij op of voorbij het vakje van de matroos komt), dan mag hij hem pakken; de matroos mag dan niet meer meedoen. De kist van de matroos zit dan niet meer in het spel.

**Om aan de piraat te ontsnappen kan de matroos:**

- **Een papegaaikaart gebruiken:** Deze kaart verdubbelt de score die met de dobbelsteen verkregen is.

Voordat de speler met de dobbelsteen gooit, geeft de speler aan de piraat een papegaaikaart. Wanneer hij bijvoorbeeld 3 gooit, kan hij zijn pion met  $2 \times 3$  vakjes = 6 vakjes verplaatsen.

**- Zich achter een kokosboomvakje verstoppen:**

- Wanneer een matroos langs of op een kokosboomvakje komt (de donkere vakjes op het parcours), kan hij 'schuilplaats' zeggen en zijn matroos achter de kokosboom zetten.

- Wanneer de pion van een matroos zich reeds op een kokosboomvakje bevindt voordat hij gaat spelen (zonder dat deze verstopt is), kan de speler 'schuilplaats' zeggen en zijn pion achter de kokosboom zetten. In dit geval mag de speler niet met de dobbelsteen gooien.

- Wanneer een matrozenpion verborgen is en het opnieuw zijn beurt is om te spelen, kan hij:

• **Verstopt blijven:** hij moet dus één van zijn kokosboomkaarten gebruiken en deze aan de piraat geven, in dit geval gooit hij niet met de dobbelsteen.

• **Uit zijn schuilplaats komen** door met de dobbelsteen te gooien. In dit geval brengt de speler zijn matroos vooruit door het kokosboomvakje te tellen (wanneer de speler 1 gooit met de dobbelsteen, plaatst hij zijn pion op het kokosboomvakje).

- Wanneer de matroos geen kokosboomkaart meer heeft, moet hij verplicht stoppen.

**Maar pas op:** wanneer de piraat zich op het vakje met de schuilplaats bevindt, zal hij de matroos pakken zodra hij eraf komt waardoor de matroos uit het spel wordt verwijderd.

- **Zijn kist achterlaten:** op zijn beurt kan de matroos zijn pion verplaatsen door zijn kist achter te laten op het vakje waar hij voorheen gestopt was. Hij verplicht op deze manier de piraat te stoppen op dit vakje en de kist terug te brengen op het grotvakje.

**Wie wint er?**

**Zodra een matroos** met een schatkist in de boot is teruggekeerd, wordt hij tot winnaar uitgeroepen.

**Maar pas op!** Om terug te kunnen gaan naar het bootvakje, moeten de matrozen het precieze aantal ogen gooien.

**Wanneer het de piraat** gelukt is alle matrozen te vangen, wordt hij tot winnaar uitgeroepen.

### Kan skeppsgossarna ta skatten för sjörövaren utan att han får tag i dem?

#### Vad spelet går ut på:

För skeppsgossarna: Att lyckas ta skattkistan i sjörövarens grotta och föra den till båten utan att bli tagna.

För sjörövaren: Att fånga alla skeppsgossarna innan någon av dem lyckas föra skattkistan till båten.

#### Förberedelse:

Utse den spelare som ska vara sjörövare: Om flera spelare vill vara sjörövare bestämmer man det med sjörövertärningen: Den som får högst resultat blir sjörövare. Övriga spelare väljer var sin skeppsgosse-spelbjäs.

Ställ de 7 kokospalmerna / gömställena på sina platser på spelplanen, vid de mörkare rutorna på planen.

Placera skeppsgossarna i båten på spelplanen.

Placera sjörövaren och skattkistorna i grottan.

Dessa kort ska delas ut till skeppsgossarna:

- **om det är 3 skeppsgossar:** varje skeppsgosse får 3 kokospalmkort och ett papegojkort,
- **om det är 2 skeppsgossar:** varje skeppsgosse får 4 kokospalmkort och 2 papegojkort,
- **1 enda skeppsgosse:** han får 5 kokospalmkort och 3 papegojkort.



#### Så här går spelet till:

Den skeppsgosse som sitter till vänster om sjörövaren börjar: Han kastar den lilla tärningen och flyttar sin spelbjäs så många rutor som tärningen visar.

Om det är flera skeppsgossar gör övriga samma sak i tur och ordning medurs.

Sedan är det sjörövarens tur. Han kastar den svarta tärningen och flyttar sin spelbjäs så många rutor som tärningen visar.

Efter det första hela varvet kör man ett varv till och så vidare.



#### Hur man flyttar spelbjäserna:

- **Skeppsgossarna** får gå framåt eller bakåt men bara i en riktning efter varje tärningskast.

En skeppsgosse kan ta med sig en skattkista helt enkelt genom att passera över grottan (han kan bara bära en skattkista åt gången).

- **Sjörövaren** kan bara gå framåt och får aldrig gå tillbaka. (Observera: Sjörövarens hatt ska alltid visa åt vilket håll han går).

**Om en pirat** hinner upp en skeppsgosse (det vill säga om tärningskastet gör att han når upp eller går förbi den ruta där skeppsgossen befinner sig) tillfångatar han skeppsgossen som då är ute ur spelet. Skeppsgossens kista är också ute ur spelet.

#### Så här kan skeppsgossen komma undan sjörövaren:

- **Med ett papegojkort:** Med det kortet får man gå dubbelt så många steg som tärningen visade.

Spelaren ger sjörövaren ett papegojkort innan han kastar tärningen. Om han sedan får en trea, får han flytta tärningen 2 x 3 rutor = 6 rutor.

#### - Gömma sig bakom en kokospalm:

• När en skeppsgosse går förbi eller stannar på en kokospalm (de mörkare rutorna) kan han säga "jag gömmer mig" och ställa sin skeppsgosse bakom kokospalmen.

• Om en skeppsgosses spelbjäs redan står på en kokospalm (utan att vara gömd) kan han säga "jag gömmer mig" och ställa sin spelbjäs bakom palmen i stället för att kasta tärningen.

• När en skeppsgosse är gömd och det är hans tur igen, kan han:

• **Vara kvar i gömstället:** Då måste han använda ett av sina kokospalmkort och ge det till sjörövaren i stället för att kasta tärningen.

• **Komma ut ur gömstället** genom att kasta tärningen. I det fallet måste han räkna kokospalmen som en ruta (om han får en etta får han alltså ställa spelbjäsen på kokospalmen).

• Om spelaren inte har något kokospalmkort kvar måste han gå ut ur gömstället.

**Men se upp:** Om sjörövaren står på kokospalmen tar han honom så fort han kommer fram och han är därmed ute ur spelet.

- **Lämna sin skattkista:** När det är hans tur kan en skeppsgosse flytta sin pjäs men lämna kvar skattkistan där han stod. Då tvingar han sjörövaren att stanna på den rutan för att lägga tillbaka skattkistan i grottan.

#### Vem vinner?

**Om en matros kommer** tillbaka till skeppet med en kista utropas han eller hon till vinnare av partiet.

För att komma till båtrutan måste skeppsgossarna slå rätt antal med tärningen.

**Om en pirat** lyckas fånga alla matros utropas han eller hon till vinnare av partiet.

Vil det lykkes for skibsdrengene at snige skatten fra den grumme sørøver uden at blive taget til fange af ham ?

### Spillets formål:

**For skibsdrengene:** At hente en skattekiste, som ligger gemt i sørøvergrotten, og tage den med tilbage til jollen uden at blive fanget af sørøveren.

**For sørøveren:** At tage alle skibsdrengene til fange, inden én af dem når deres mål.

### Spillets forløb:

Udpeg en spiller, der skal være sørøver: Hvis flere spillere ønsker at være sørøver, skal man tage sørøverterningen til hjælp: Den, der slår det højeste antal, bliver sørøver. De andre spillere vælger nu hver deres skibsdreng.

Anbring de 7 kokospalmer/gemmesteder på de steder, der er beregnet til det, dvs. tæt ved de mørke felter på spillepladen.

Anbring skibsdrengene på feltet jolle på spillepladen.

Anbring sørøveren og skattekisterne på feltet grotte.

Følgende kort skal deles ud til skibsdrengene:

- **til 3 skibsdreng:** hver skibsdreng får 3 kort med kokospalmer og 1 kort med papegøjer,
- **til 2 skibsdreng:** hver skibsdreng får 4 kort med kokospalmer og 2 kort med papegøjer,
- **1 enkel skibsdreng:** får 5 kort med kokospalmer og 3 kort med papegøjer.



### Sådan spilles en omgang:

Den skibsdreng, der sidder til venstre for sørøveren, starter spillet: Han/hun kaster terningen og flytter sin brik det tilsvarende antal felter, som terningen viser.

Hvis der deltager mere end én skibsdreng i spillet, skal de spille på samme måde efter tur med uret.

Derefter er det sørøverens tur til at spille: Han/hun kaster den sorte terning og rykker det antal felter frem, som terningen viser.

Efter denne første omgang, fortsætter spillet på samme måde.



### Sådan rykkes brikkerne:

- Skibsdrengene kan rykke frem eller tilbage, men kun i én retning for hver gang terningen kastes.

En skibsdreng kan tage en skattekiste med sig ved blot at gå igennem feltet grotte (kun én skattekiste ad gangen pr. skibsdreng).

- Sørøveren må kun rykke fremad og under ingen omstændigheder bagud. (Vigtigt: Sørøverhatten skal altid vise sørøverens bevægelsesretning).

**Når sørøveren** fanger en skibsdreng (dvs. når terningkastet giver sørøveren mulighed for at indhente eller komme forbi feltet, hvor skibsdrengen befinder sig), tager sørøveren skibsdrengen, og den pågældende skibsdreng er ikke længere med i spillet. Skibsdrengens skattekiste er nu også ude af spillet.

### For at slippe ud af sørøverens klo kan skibsdrengen:

- **Brug et kort med papegøjer:** Dette kort fordobler terningens antal.

Inden spilleren kaster terningen, giver denne et papegøjekort til sørøveren. Hvis spilleren slår en 3'er, må han/hun rykke sin brik frem 2 x 3 felter = 6 felter.

### - Gemme sig bag en kokospalme:

• Når en skibsdreng kommer foran eller standser på et felt med en kokospalme (de mørke felter), kan han/hun sige "gemme" og derved gemme sin brik bagved kokospalmen.

• Hvis skibsdrengen allerede befinder sig på et felt med en kokospalme, inden han/hun kaster terningen (uden at gemme sig), kan denne vælge at sige "gemme", gemme sin brik bag ved kokospalmen og ikke kaste terningen.

• Når en skibsdreng gemmer sig, og det igen er dennes tur til at spille, kan han/hun:

• Blive stående på gemmestedet : For at blive stående skal spilleren give et af sine kort med kokospalmer til sørøveren. I så tilfælde kaster spilleren ikke terningen.

• Gå ud af gemmestedet ved at kaste terningen. I så tilfælde rykker skibsdrengen frem ved at tælle feltet kokospalme med (dvs. hvis spilleren slår en 1'er, forbliver brikken på kokospalmefeltet.

• Hvis skibsdrengen ikke har noget kort med kokospalmer, bliver han/hun nødt til at gå ud af gemmestedet.

**Vigtigt:** Hvis sørøveren befinder sig på gemmefeltet, tager han/hun spilleren til fange, lige så snart denne dukker op fra gemmestedet, og tages derved ud af spillet.

- Efterlade sin skattekiste: Spilleren kan, når det er dennes tur til at spille, rykke sin brik frem men skal efterlade sin skattekiste på det felt, hvor han/hun standsede i sidste omgang. Han/hun tvinger derved sørøveren til at standse på dette felt og tage skattekisten med tilbage til grotten.

### Hvem vinder?

**Så snart en skibsdreng** er vendt tilbage på båden med en kiste, udkåres han som vinder af partiet.

**Men husk:** For at kunne vende tilbage til feltet jolle, skal skibsdrengene kaste det nøjagtige antal med terningen.

**Når det er lykkes sørøveren** at fange alle skibsdrengene, udkåres han som vinder af partiet.

**Смогут ли юнги похитить сундук Большого пирата прежде, чем тот их поймает?**

### Цель игры:

**Для юнги:** захватить сундук с сокровищами, спрятанный в пещере пирата, и донести его до лодки, не попавшись в руки пирату.

**Для пирата:** поймать всех юнг прежде, чем одному из них удастся достичь своей цели.

### Подготовка к игре:

Один из игроков назначается пиратом: если несколько игроков хотят им стать, то они по очереди бросают кубик пирата, и пиратом становится тот, кто наберет наибольшее количество очков.

Каждый из остальных игроков выбирает себе фишку «юнга».

7 «кокосовых пальм/укрытий» размещаются в специально предназначенных для них местах: около затемненных клеточек на игровой доске.

Фишки «юнги» помещаются в клеточку «лодка» на игровой доске.

Фишка «пират» и сундуки с сокровищами помещаются в клеточку «пещера» на игровой доске.

Карточки раздаются игрокам-юнгам следующим образом:

- **если юнг трое:** каждый из них получает 3 карточки «кокосовая пальма» и 1 карточку «попугай»,
- **если юнг двое:** каждый из них получает 4 карточки «кокосовая пальма» и 2 карточки «попугай»,
- **если юнга один:** он получает 5 карточек «кокосовая пальма» и 3 карточки «попугай».



### Ход игры:

Игру начинает тот юнга, который находится по левую сторону от пирата: он бросает маленький кубик и перемещает свою фишку на то количество клеточек, которое выпало на кубике.

Если в игре участвует несколько игроков-юнг, то все остальные юнги делают то же самое, один за другим (ход передается по часовой стрелке).

Затем ход передается игроку-пирату: он бросает свой черный кубик и перемещает свою фишку на соответствующее количество клеточек.

На этом первый тур игры завершается, начинается второй тур, и т.д.



### Перемещение фишек по игровой доске:

- **Юнги** могут двигаться как вперед, так и назад, но только в одном направлении при каждом бросании кубика. Проходя через клеточку «пещера», юнга может унести с собой сундук (но при каждом проходе – только один сундук).

- **Пират** может перемещаться только в одном направлении: вперед. Он не может возвращаться назад. (Для ориентира: шляпа пирата должна всегда указывать направление его движения).

Если пират попадает на ту же клеточку, что и юнга, (то есть если число, выпавшее на кубике, дает ему возможность прийти на ту клеточку, где находится юнга, либо пройти через нее дальше) то считается, что он поймал этого юнга, и юнга исключается из игры. В этом случае сундук этого юнга также исключается из игры.

### Чтобы ускользнуть от пирата, юнга может:

- **Воспользоваться карточкой «попугай»:** Эта карточка удваивает число, которое выпало при бросании кубика.

**Перед тем как бросить кубик**, игрок отдает игроку-пирату карточку «попугай». Если, например, на кубике выпало число 3, то игрок перемещает свою фишку на  $2 \times 3$  клеточки = 6 клеточек.

### - Укрыться за кокосовой пальмой:

- Если юнга проходит через клеточку «кокосовая пальма» (это одна из затемненных клеточек на его пути) либо останавливается на ней, то он может сказать «укрытие» и поместить свою фишку за кокосовую пальму.

- Если перед своим очередным ходом юнга уже находится в клеточке «кокосовая пальма» (но еще не укрылся за ней), то он может сказать «укрытие» и поместить свою фишку за кокосовую пальму. В этом случае он пропускает ход, не бросая кубик.

- Если фишка игрока-юнга находится в укрытии, и вновь наступает его очередь бросать кубик, то он может:

- **Остаться в укрытии.** Но в этом случае он должен использовать одну из своих карточек «кокосовая пальма»; он отдает ее игроку-пирату и пропускает ход.

- **Выйти из укрытия**, бросив кубик. В этом случае игрок перемещает свою фишку на соответствующее количество клеточек, начиная с клеточки «кокосовая пальма» (если на кубике выпало число 1, то игрок помещает свою фишку в клеточку «кокосовая пальма»).

- Если у юнги не осталось больше ни одной карточки «кокосовая пальма», то он должен обязательно выйти из укрытия.

**Но будьте осторожны:** если в клеточке «кокосовая пальма», за которой укрылся юнга, находится пират, то он может поймать юнга, когда тот покинет укрытие. И тогда юнга исключается из игры.

- **Оставить сундук с сокровищами:** когда настает его очередь делать ход, юнга может передвинуть свою фишку вперед, но при этом оставить сундук с сокровищами в той клеточке, которую он покидает. Таким образом он заставляет пирата остановиться на этой клеточке и отнести сундук в клеточку «пещера».

### Кто выигрывает ?

**Если один из юнг** возвратился в лодку, имея в руках сундук с сокровищами, то он объявляется победителем.

**Будьте внимательны:** юнга может вернуться в клеточку «лодка» только в том случае, если выпавшее на кубике число в точности соответствует количеству клеточек, которые отделяют юнга от лодки.

**Если пирату** удастся поймать всех юнг, то он объявляется победителем.

DJ08423



3, rue des Grands Augustins  
75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)