

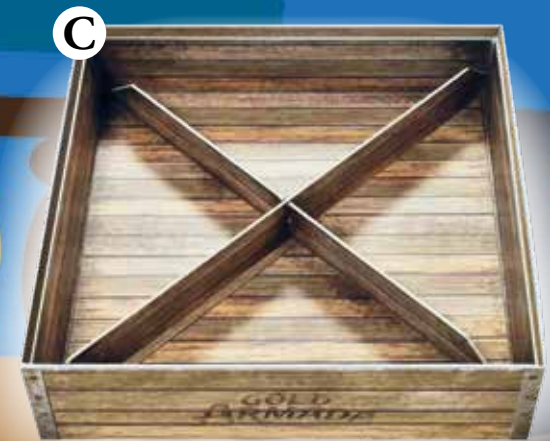
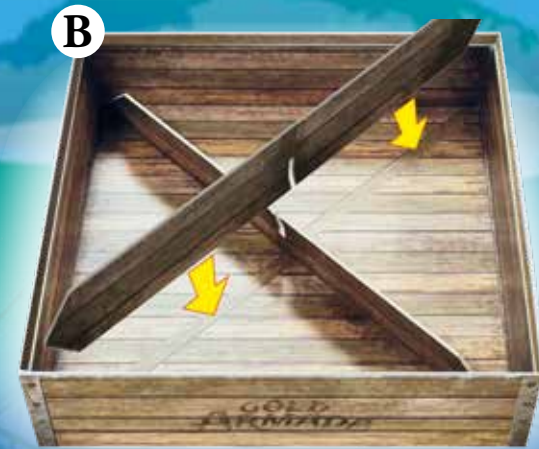


Reiner Knizia



המטמון אי





חוברת הוראות

מטרת המשחק

המרוץ אל האוצר הגדול החל! אספו את אוצר מטבעות הזהב הגדול ביותר על ידי הטלת צירוף קוביות מוצלח ועל ידי בחירה מושכלת של מטבעות זהב מלוח המשחק. השחקן בעל ערך מטבעות הזהב הגדול ביותר בסוף המשחק יוכתר כמנצח!

הכנת הלוח

הרכיבו את לוח המשחק על השולחן. סדרו את מטבעות הזהב ואסימוני הגולגולת כפי שמתואר בתמונה. הקפידו להניח בכל נקודה את מטבע הזהב בערך המתאים. השחקן הצעיר ביותר יטיל ראשון את הקוביות ויבצע את תור הפתיחה במשחק.

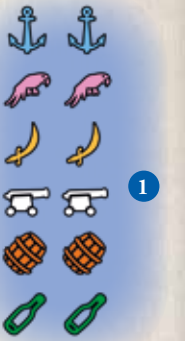
מהלך המשחק

על לוח המשחק ישנו אי וסביבו 10 מזחים. על כל מזח מוצג צירוף קוביות אחר. בתחילת כל תור, מופיעים על הלוח הצירופים שיזכו את השחקן במטבע זהב, אם יצליח להטיל אחד מהם!

צירופים בסיסיים

בהטלה לצורך השגת

הצירופים הבסיסיים 1, מוצג על כל מזח מספר מוגדר מראש של אחד הסמלים. יש להתאים את תוצאת הקוביות לסמלים הגלויים על המזח בלבד. אם בסוף התור תוצאת הקוביות תואמת לסמלים הגלויים על המזח, השחקן מקבל את מטבע הזהב הראשון שעל מזח זה (מטבע הזהב הקרוב ביותר לאי).



לדוגמה: על מנת לאסוף את

מטבע הזהב לצירוף זה, על השחקן לקבל על הקוביות שהטיל, שתי חביות **2**.

כשאוספים מטבע זהב, נחשף סמל נוסף על המזח. הצירוף שיש להטיל כעת על מנת לאסוף את מטבע הזהב הבא יהיה מורכב יותר, מאחר וצריך להתאים יותר סמלים;



אך המאמץ משתלם: גם הפרס גדול! למטבע הזהב הבא ערך גבוה יותר מזה של המטבע הקודם!

צירופים מיוחדים

חלק מהמזחים שעל הלוח מציגים **צירופים מיוחדים**:

3 במזח כזה ניתן לקבל מטבע זהב רק לאחר הטלת קוביות זהות המציגות אחד מן הסמלים הגלויים באותו תור.

לפני שמטבע הזהב הראשון נלקח, אפשר לנסות לקבל קוביות זהות המציגות כל אחד מששת הסמלים שבמשחק, אך בהמשך המשחק ניתן לזכות במטבע זהב רק אם מקבלים קוביות זהות המציגות את אחד הסמלים המופיעים באיור הסמוך למטבע הזהב הבא.

לדוגמה במידה והחלטתם לנסות להטיל רביעיית סמלים זהים, **4** עליכם להטיל **4** או **4** על מנת לזכות במטבע הזהב האחרון.

הטלת הקוביות

בכל תור רשאי השחקן להטיל את כל הקוביות **שלוש פעמים**. אחרי כל הטלה, הוא רשאי לבחור איזו קובייה תוטל שוב ואיזו קובייה תישאר כפי שהיא. לאחר ההטלה השלישית, בודקים אם הוא זכאי לאסוף מטבע זהב או לא. הערך של כל מטבע זהב מוטבע עליו, וככל שערך המטבע



צירופים מיוחדים

חלק מהמזחים שעל הלוח מציגים

3 סמלים זהים

4 סמלים זהים

5 סמלים זהים

גבוה יותר, כן יגדל האוצר שבידי השחקן בסוף המשחק!

אסימוני הגולגולת

אם צירוף הקוביות שהוטל אינו מוצלח והשחקן אינו זכאי לקבל מטבע זהב בסיום התור, עליו לקחת אסימון גולגולת! כל אסימון גולגולת שבבעלותו, יפחית נקודה אחת מסכום האוצר שלו בסוף המשחק!

סיום המשחק

המשחק מסתיים כשכל אסימוני הגולגולת או כל מטבעות הזהב נאספו. השחקנים מחברים את ערך המטבעות שצברו ומפחיתים נקודה עבור כל אסימון גולגולת שבידיהם. השחקן שסכום ערכי מטבעות אוצר-הזהב שלו הוא הגבוה ביותר הוא המנצח!



תכולת המשחק

- 1 לוח משחק
- 5 קוביות
- 30 מטבעות זהב
- 6 אסימוני גולגולת



המשחק משווק בישראל על ידי: הקוביה משחקים בע"מ
העבודה 27, ראש העין
7771084
פ. 03-314669-51
טל: 03-970-2192
www.hakubia.com
service@hakubia.com

הגהה: מיכל שטרן, תהילה פולסקי
תרגום לגרסא העברית: אבישי חדריאן,
אפרים היומן

ארץ ייצור: פינלנד
כל הזכויות שמורות © הקוביה משחקים בע"מ

محتويات اللعبة

- 1 لوحة لعب،
- 5 مكعبات نرد،
- 30 عملة ذهبية،
- 6 حجارة الجماجم،

رمي برمبيلين

مثال: من أجل جمع العملة الذهبية الخاصة بهذا الاحتمال، على اللاعب أن يحصل في المكعبات التي رماها على برمبيلين.

عندما تأخذ العملة الذهبية، يظهر رمز إضافي على الخط. الاحتمال الذي يجب تحقيقه الآن للحصول على العملة الذهبية التالية أصبح أكثر تعقيداً، حيث أنه يتوجب ملائمة رموز أكثر؛ ولكن الجهد الإضافي له مقابل: الجائزة أيضاً أكبر! للعملة الذهبية التالية قيمة أكبر من تلك التي كانت للعملة التي سبقتها!



الاحتمالات الخاصة

هناك أيضاً احتمالات خاصة على لوحة اللعب: **3**

في احتمالات كهذه يمكن الحصول على العملة الذهبية فقط بعد رمي مكعبات تحمل الرموز الظاهرة في ذلك الدور.

قبل جمع العملة الذهبية الأولى، يمكن استعمال جميع الرموز، ولكن بعد ذلك يمكن الفوز بالعملة الذهبية فقط إذا حصلنا على مكعبات متطابقة تحمل أحد الرموز الظاهرة في الرسم المحاذي لتلك العملة الذهبية.

مثال:

في حال قررتم محاولة رمي 4 رموز متطابقة، **4** عليكم رمي إما 4 من رموز البرمبيل  أو من رمز القتيينة  من أجل جمع العملة الذهبية الأخرى.

رمي مكعبات النرد

في كل دور يحق للاعب رمي جميع مكعبات النرد ثلاث مرات. بعد كل رمية، يحق له اختيار أي من المكعبات سيرميها مرة ثانية وأيها ستبقى كما هي. بعد الرمية الثالثة، انظروا إذا كان يستحق جمع العملات الذهبية أم لا. قيمة كل عملة ذهبية مكتوبة عليها، وكلما كانت قيمة العملة أعلى، كان الكنز بحوزة اللاعب أكبر في نهاية اللعبة!

حجارة الجماجم

إذا لم يعطيك رمي مكعبات النرد نتائج صحيحة ولم يستحق اللاعب الحصول على عملات ذهبية في نهاية الدور، فعليه أن يأخذ إحدى الجماجم! كل جمجمة يحصل عليها، تنقص نقطة واحدة من مجموع الكنز الخاص به في نهاية اللعبة!

نهاية اللعبة

تنتهي اللعبة عندما يتم جمع كل الجماجم أو كل العملات الذهبية. يجمع اللاعبون قيمة العملات التي لديهم وينقصون منها نقطة عن كل جمجمة بحوزتهم. اللاعب الذي يحصل على أعلى قيمة من العملات الذهبية يكون هو الفائز!

هدف اللعبة

بدأ السباق نحو الكنز الكبير! اجمعوا كنز العملات الذهبية الأكبر عبر رمي مكعبات النرد بالترتيب الصحيح، وعب اختياري العملات الذهبية الصحيحة من لوحة اللعب. اللاعب الذي يجمع الكمية الأكبر من العملات الذهبية في نهاية اللعبة هو الفائز!

إعداد لوحة اللعب

ضعوا لوحة اللعب على الطاولة. رتبوا العملات الذهبية والجماجم كما تظهر في الصورة، تأكدوا أن في كل نقطة هناك عملة ذهبية بالقيمة الصحيحة. اللاعب الأصغر سناً هو من يبدأ برمي مكعبات النرد ويبدأ الجولة الأولى من اللعبة.

طريقة اللعب

على لوحة اللعب هناك جزيرة وحولها ٠١ خطوط. على كل خط هناك احتمال واحد لترتيب الرموز على مكعبات النرد.

في بداية كل دور، يظهر على اللوحة الترتيب الذي يمنح اللاعب العملة الذهبية في حال أحرز ذلك الاحتمال بنجاح!

الاحتمالات الأساسية

عند الرمي من أجل تحقيق الاحتمالات الأساسية

1 ، يوجد على كل خط عدد من الرموز المحددة. يجب ملائمة نتائج المكعبات مع الرموز الظاهرة على الخط فقط. في نهاية الدور، إذا تطابقت نتائج مكعبات النرد مع الرموز الظاهرة على الخط، يحصل اللاعب على العملة الذهبية الأولى على ذلك الخط (العملة الذهبية الأقرب إلى الجزيرة).

تطابق كامل

(مكعبان يحملان نفس الرمز وثلاثة مكعبات تحمل رمزاً آخر)



3 رموز متطابقة



4 رموز متطابقة



5 رموز متطابقة



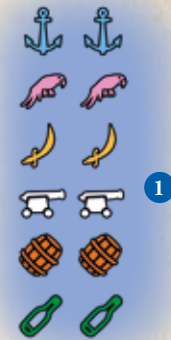
فول-خاуз
(دوا + تري كوكبا
س اودناكوفيمي
ايزوبراجينيامي)

**تري اودناكوف
ايزوبراجينيا**

**ايتري اودناكوف
ايزوبراجينيا**

**ايتري اودناكوف
ايزوبراجينيا**

**ايتري اودناكوف
ايزوبراجينيا**



هدف اللعبة

Сокровища 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 «чёрные 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 на кубиках две картинки с бочками. **2**





Комплект игры:
Игровое поле, 30 фишек «золотые дублоны», 6 фишек «чёрная метка», 5 игровых кубиков (костей), правила игры.

Взяв монету, Вы открываете еще одно изображение. Теперь, чтобы получить ещё один золотой дублон с этого причала, необходимо выкинуть более сложную комбинацию символов. Награда, правда, тоже растёт, ведь, следующий по счёту дублон ценнее предыдущего!

На игровом поле есть также причалы с **особыми комбинациями символов:** **3**

Чтобы забрать монету с причала с особой комбинацией символов, необходимо получить сочетание изображений, требуемых именно в данный момент. Пока не забрана первая монета, можно использовать сочетание любых символов. Далее ближайшее изображение к следующей монете показывает какие символы Вы можете использовать для добычи этого дублона.

Пример:

Чтобы забрать монету с причала с четырьмя одинаковыми символами, **4** в данном случае Вам надо получить либо четыре  , либо четыре .

Как бросать игральные кости

За один ход кости бросают максимум три раза. После каждого броска можно решить, какие из игровых костей 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!

But du jeu

Faites main basse sur le trésor ! Amassez le plus gros butin de doublons en obtenant les bonnes combinaisons sur les dés et en prenant les doublons stratégiquement sur le plateau de jeu. Le joueur possédant le plus gros magot à la fin de la partie sera le vainqueur !

Mise en place

Assemblez le plateau de jeu sur la table. Placez-y les doublons comme indiqué sur l'image, en vous assurant que chaque case reçoive un doublon de la bonne valeur. Donnez les dés au joueur le plus jeune, qui joue le premier tour.

Comment jouer ?

Le plateau de jeu représente une île avec dix jetées, chacune d'elles indiquant une combinaison de dés. Au début de chaque tour, on voit sur le plateau les différentes combinaisons que le joueur peut obtenir pour gagner un doublon ! Un joueur ne peut prendre un doublon que sur une seule jetée par tour, même s'il remplit les conditions pour prendre un doublon à plusieurs endroits.

Combinaisons de base

Pour prendre un doublon sur une jetée avec un **combinaison de base** 1, les symboles visibles sur le chemin et la jetée doivent simplement être obtenus sur les dés. Si c'est le cas à la fin de votre tour, vous avez la possibilité de prendre le premier doublon sur cette jetée (le plus proche de l'île).

Exemple : pour prendre le doublon 1 sur cette jetée, vous devez obtenir deux tonneaux. 2

Quand vous prenez le doublon, vous révélez un autre symbole sur la jetée. La combinaison pour prendre le prochain doublon devient donc plus difficile à obtenir puisqu'elle est composée d'un symbole supplémentaire. Mais la récompense augmente aussi, le doublon suivant ayant une valeur supérieure !

Sur le plateau, il y a également des jetées avec des **combinaisons spéciales**. Si vous parvenez à les obtenir, vous gagnerez des doublons plus précieux ! 3

Quand aucun doublon n'a encore été pris sur la jetée, vous pouvez obtenir la combinaison avec n'importe quel symbole. Ensuite, quand un ou deux jetons ont été pris, vous devez obtenir la combinaison avec les symboles indiqués sur la case visible la plus éloignée de l'île.

Full
3 dés avec le même symbole plus 2 dés avec un autre symbole

Brelan - 3 dés avec le même symbole

Carré - 4 dés avec le même symbole

Yam's - 5 dés avec le même symbole



3



Full House
(two dice showing one symbol and three dice showing another symbol)

3-of-a-kind

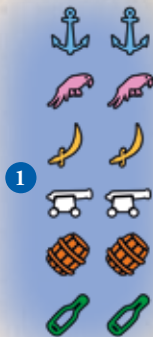
4-of-a-kind

5-of-a-kind

Contient :
plateau de jeu, 30 pions
Doublon, 6 pions
Crâne, 5 dés.

Exemple :

4 vous devez obtenir quatre ou quatre sur les dés pour pouvoir prendre le dernier doublon.



1

Lancer les dés

Pendant votre tour, vous pouvez lancer les dés trois fois. Après chaque lancer, choisissez quels dés vous gardez et quels dés vous relancez. Après le troisième lancer, regardez si vous pouvez prendre un doublon ou non. Même si vos dés vous permettent de prendre sur plusieurs jetées, vous devez en choisir une seule. Prenez les plus gros doublons pour avoir le plus grand trésor à la fin de la partie !

Les jetons Crâne

Si les dés sont contre vous et que vous ne parvenez pas à prendre un doublon à la fin de votre tour, prenez un jeton Crâne à la place. Chaque jeton Crâne réduira votre score d'un point à la fin de la partie !

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les jetons Crâne ou tous les doublons ont été pris. Les joueurs additionnent alors la valeur de leurs doublons et retirent de ce total un point par jeton Crâne en leur possession. Le joueur qui a amassé le plus gros butin gagne la partie !

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!

2



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, 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 to be rolled for the next doubloon becomes harder, as more symbols have to be matched. However, the reward grows too! 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

Contents:

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

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 to collect the last doubloon.

Rolling the dice

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 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!

4





www.tactic.net

www.hakubia.com