

TAISYKLĖS

Žaidimo tikslas

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

Pasiruošimas

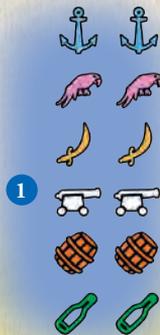
Surinkite žaidimo lentą ant stalo. Sudėkite auksines monetas, kaip parodyta paveikslėlyje, užtikrindami, kad kiekvienoje dalyje yra atitinkamos vertės monetų skaičius. Jauniausias žaidėjas išmesdamas kauliuką pradeda žaidimą.

Kaip žaisti

Žaidimo lentoje yra sala su dešimt prieplaukų ir kiekviena 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 kaulolės žetonai, 5 kauliukai.



Комплект игры:

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

Kai ridenate kauliuką 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**

Paimdami 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 buvusi.

Taip pat yra **specialūs deriniai**, nurodyti lentoje: **3**



ПРАВИЛА ИГРЫ

Цель игры

Сокровища ждут тебя! Собери самую большую добычу, выкидывая нужные комбинации из изображений на кубиках и хорошенько обдумывая, какие дублоны выгоднее всего забрать с игального 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, 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**

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 išridendami 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 pabandyte išridenti 4 tokius pačius , jūs turite išridenti 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 turiai 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!

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!

Пилнас namas
(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




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 .