

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com





7+

2-5

30+

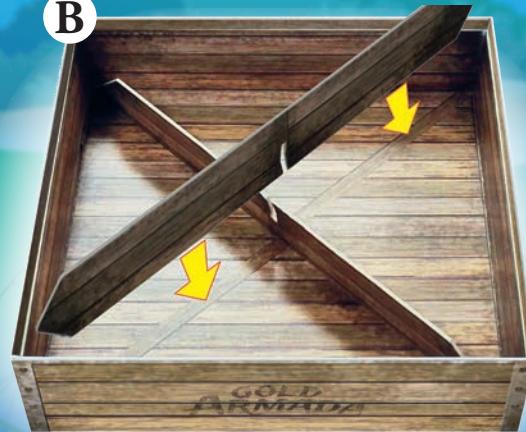
Reiner Knizia

TACTIC

GOLD ARMADA





A**B****C**

RÈGLE DU JEU

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



Contient :

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

Inhoud:

1 Speelbord, 30 dukaten,
6 doodskopfiches, 5 dobbelstenen.

SPELREGELS

Doel van het spel

Er ligt een schat voor het opgraven! Bemachtig het grootste deel van de dukaten door de juiste combinaties met de dobbelstenen te gooien en door de dukaten van het speelbord slim te kiezen. De speler die aan het einde van het spel de meeste dukaten heeft bemachtigd, wordt tot winnaar gekroond!

Voorbereiding

Zet het speelbord in elkaar en leg het op tafel. Verdeel de dukaten op het speelbord zoals staat afgebeeld. Let erop, dat ieder vak de dukaten met de juiste waarden krijgt. Geef de jongste speler de vijf dobbelstenen; hij mag beginnen.

Spelverloop

Op het speelbord zie je een eiland met tien pieren. Iedere pier heeft een eigen dobbelcombinatie. Bij het begin van een beurt kun je op het bord zien met welke combinaties je een dukaat kunt verdienen als je goed gooit. Bedenk dat je per beurt maar van één pier een dukaat kunt verdienen.

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 une **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,



Basiscombinaties

Als je voor de **basiscombinaties gooit** 1, die elk uit een aantal dezelfde symbolen bestaan, hoeft je met de dobbelstenen alleen de symbolen te gooien die je op de pier kunt zien. Als je aan het eind van je beurt die symbolen hebt gegooid, dan ontvang je de eerste dukaat op de pier(de dukaat die het dichtst bij het eiland ligt).

Voorbeeld: Je krijgt de eerste dukaat van deze pier als je twee vaatjesgooit. 2

Doordat je een dukaat wegneemt, onthul je een nieuw symbool op de pier. De combinatie die gegooid moet worden voor de volgende dukaat,

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.

Exemple :

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

Full

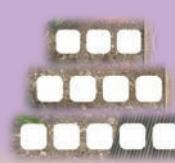
3 dés avec le même symbole plus 2 dés avec un autre symbole



3

Full House

(twee dobbelstenen met hetzelfde symbool en drie dobbelstenen met een ander symbool)



3-of-a-kind (3 gelijken)

Carré (4 gelijken)

Poker (5 gelijken)

Brelan - 3 dés avec le même symbole

Carré - 4 dés avec le même symbole

Yam's - 5 dés avec le même symbole

4



wordt nu moeilijker, omdat je meer symbolen moet gooien met de dobbelstenen. Maar de beloning wordt ook groter! De volgende dukaat is waardevoller dan de vorige!

Er staan **bijzondere combinaties** op het bord. Als je die gooit, ontvang je een dukaat met een hogere waarde. **3**

Je krijgt alleen een dukaat voor deze combinaties als je zegooit met de toegestane symbolen. Vóór de eerste dukaat is weggenomen kun je alle symbolen gooien, maar daarna zie je op het vakje dat het dichtste bij de volgende dukaat ligt, welke symbolen je mag gooien om die dukaat te innen.

Voorbeeld:

Als je een poging wilt wagen om een **4** carré te gooien, moet je of vier  of vier  gooien om de dukaat te krijgen.

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 !

Het gooien met de dobbelstenen

Tijdens je beurt mag je **drie keer** met de dobbelstenen gooien. Na iedere worp kun je kiezen met welke dobbelstenen je opnieuw wilt gooien en welke je apart wilt leggen. Na de derde worp weet je of je een dukaat hebt verdient of niet. De waarde van iedere dukaat staat erop en hoe hoger de waarde hoe hoger de kans op de eindoverwinning!

De doodshoofdfiches

Als je pech hebt met gooien en je aan het einde van je beurt geen dukaat hebt verdient, dan krijg je een doodshoofdfiche! Aan het einde van het spel wordt je totaalscore met 1 vermindert voor ieder doodshoofdfiche dat je hebt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle doodshoofdfiches of alle dukaten op zijn. De spelers tellen de waarde van hun verdienende dukaten op en trekken er één punt voor ieder doodshoofdfiche vanaf. De speler die de grootste schat heeft verzameld, is de winnaar!

ZASADY

Cel gry

Jest skarb do zgarnięcia! Gracze zbierają dukaty za wyrzucenie odpowiednich kombinacji oczek na kostkach. W drodze do zwycięstwa trzeba taktycznie dobierać rozłożone na planszy dukaty. Gracz, który zgromadzi największe bogactwo, zostaje zwycięzcą!

Przygotowanie gry

Położyć planszę na stół i rozłożyć na niej dukaty, jak pokazano na obrazku, upewniając się, że każdy dukat zajmuje odpowiednią pozycję. Kości otrzymuje najmłodszy gracz, gdyż to on rozpocznie rozgrywkę.

Przebieg gry

Na planszy widzimy wyspę z dziesięcioma pomostami. Na każdym pomoście znajdują się dukaty, które można zdobyć, wyrzucając stosowną kombinację kościemi. Na początku każdej rundy plansza wskazuje wszystkie dostępne kombinacje,

Zawartość:

1 plansza, 30 dukatów (żetonów z punktami), 6 żetonów z czaszkami, 5 kostek do gry.



Contents:

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



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!

których wyrzucenie przyniesie graczowi dukaty. W każdej rundzie gracz może zdobyć dukat tylko z jednego pomostu.

Podstawowe kombinacje

Kiedy gracz stara się wyrzucić **podstawową kombinację 1** (składającą się tylko z jednego rodzaju symboli), kości tworzące układ muszą pokazać jedynie te symbole, które widoczne są tuż przed pomostem. Jeśli na koniec kolejki zdoła tego dokonać, otrzymuje pierwszy wolny dukat z pomostu (leżący najbliżej lądu).

Przykład: Aby zgarnąć pierwszy dukat z tego pomostu, trzeba wyrzucić dwie beczki (co zaznaczone jest przed pomostem). 2

Kiedy gracz zgarnia z pomostu dukat, ujawnia tym samym kolejny symbol. Teraz kombinacja do wyrzucenia kościemi jest trudniejsza, ale wzrasta także



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,

nagroda, gdyż kolejna moneta ma większą wartość!

Na planszy odnajdziemy także **kombinacje specjalne**. ③ Zapłata za ich wyrzucenie jest wysoka!

Za te kombinacje gracz otrzymuje nagrodę tylko wówczas, gdy wyrzuci odpowiednie – w danym momencie – symbole. Gdy żaden dukat z danego pomostu nie został jeszcze zebrany, są to dowolne symbole. Jeśli jednak na pomoście są już puste pola (bez dukatów), to ostatnie z nich (najbliżej morza) wskazuje, jakich symboli trzeba użyć do danej kombinacji.

Przykład:

W takiej sytuacji gracz, aby zdobyć nagrodę (dukat o wartości czterech punktów), ④, musi wyrzucić

Full

(trzy kostki jednego rodzaju, a dwie innego).



③

Full House

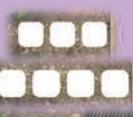
(two dice showing one symbol and three dice showing another symbol)

3-of-a-kind

4-of-a-kind

5-of-a-kind

Trójka – trzy kostki z jednakowymi symbolami



Karetka – cztery kostki z jednakowymi symbolami

Piątka – pięć kostek z jednakowymi symbolami



④



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 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.

karetę składającą się z czterech albo czterech .

Rzuty kostkami

W swojej kolejce gracz może wykonać **trzy rzuty**. Po każdym rzucie może wybrać, którymi kostkami rzucić ponownie, a które pozostawić. Po wykonaniu wszystkich rzutów, sprawdzi czy wynik pasuje, do którejś z kombinacji, za którą nagrodą jest dukat. Na każdej monecie widać jej wartość. Na końcu rozgrywki gracze podliczają na tej podstawie bogactwo, które zgromadzili.

Czaszki

Jeśli wynik nie pasuje do żadnej kombinacji, zawodnik nie zdobywa dukata, lecz otrzymuje czaszkę. Na końcu rozgrywki zawodnicy podliczają czaszki, gdyż każda obniża zdobycz o jeden punkt.

Zakończenie gry

Gra dobiera końca, gdy wyczerpane zostaną wszystkie czaszki albo skończą się dukaty. Gracze podliczają wartości na zdobytych monetach, a następnie odejmują od całości liczbę czaszek, które otrzymali. Zwycięża zawodnik, który zgromadził największe bogactwo!

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

REGELN

Ziel des Spiels

Hier gibt's einen Schatz zu holen! Hole dir den größten Fang an Dublonen, indem du die richtige Würfelkombinationen würfelst und taktisch Dublonen vom Spielbrett wählst. Jener Spieler, der zu Spielende die meisten Dublonen gesammelt hat, wird zum Sieger gekrönt!

Aufbau

Stelle das Spielbrett auf dem Tisch auf. Platziere die Dublonen wie auf der Abbildung gezeigt, wobei jede Dublone ihren eigenen Platz und Wert hat. Der jüngste Spieler erhält den Würfel und beginnt mit der ersten Runde.

Spielverlauf

Auf dem Spielbrett befindet sich eine Insel mit zehn Landungsbrücken, wobei jede Landungsbrücke eine Würfelkombination darstellt. Zu Beginn jeder Runde sieht man auf dem Spielbrett die Würfelkombination, mit welcher der Spieler eine Dublone gewinnt, wenn dieser erfolgreich beim Würfeln ist! Zu beachten ist,

Inhalt:

1 Spielbrett, 30 Dublonen-Spielsteine, 6 Totenkopf-Spielsteine, 5 Würfel.



dass in jeder Runde nur jeweils die Kombination einer Landungsbrücke eine Dublone gewinnt.

Grund-Kombinationen

Wenn man versucht, die Grund-Kombinationen **1** zu würfeln, die jeweils aus einer bestimmten Anzahl von einem Symbol besteht, so brauchen nur die auf der Landungsbrücke sichtbaren Symbole dem Würfelergebnis entsprechen. Wenn die auf der Landungsbrücke sichtbaren Symbole am Ende einer Runde mit der Würfelkombination zusammenpassen, erhältst du die erste Dublone auf dieser Landungsbrücke (jene Dublone, die der Insel am nächsten liegt).

*Beispiel: Um die erste Dublone für diese Kombination zu erhalten, muss man zwei Fässer rollen. **2***

Wenn du die Dublone einsammelst, wird ein anderes Symbol auf der Landungsbrücke sichtbar. Nun wird es schwieriger, die Würfelkombination für die nächste Dublone zu bekommen, da mehr passende



Symbolen gewürfelt werden müssen. Doch auch die Belohnung wird! Der Wert der nächsten Dublone steigt und ist größer als die vorherige!

Es gibt auch **spezielle Kombinationen** auf dem Spielbrett. Wenn eine dieser Kombinationen gewürfelt wird, gewinnt man eine noch wertvollere Dublone! **3**

Man erhält nur eine Dublone für jene Kombinationen, wenn man diese innerhalb der festgelegten Zeit würfelt. Bevor jemand die erste Dublone erhalten hat, können alle Symbole verwendet werden. Danach zeigt der leere, neben der nächsten Dublone befindliche Platz die einzigen Symbole, die für diese Dublone verwendet werden dürfen. symbols that can be used to collect that doubloon.

Fall House

(zwei Würfel mit demselben Symbol und drei Würfel mit einem anderen Symbol)



3

Drilling

Vierling

Fünfling



4



Beispiel:

Wenn du dich entscheidest, **4** einen Vierling zu würfeln, musst du entweder vier oder würfeln, um die letzte Dublone zu bekommen.

Würfeln

Man darf alle Würfel drei Mal würfeln. Nach jedem Würfeln darf man sich entscheiden, mit welchem Würfel man weiter spielen möchte und welche man zur Seite legt. Nach dem dritten Mal Würfeln weiß man, ob eine Dublone eingesammelt werden kann oder nicht. Der Wert jeder Dublone ist aufgedruckt - je höher der Wert, desto größer ist die Prämie am Ende des Spieles!

Die Totenkopf-Spielsteine

Wenn die Würfel nicht zu deinem Gunsten gefallen sind und du keine Dublone am Ende der Runde erhalten hast, musst du stattdessen einen Totenkopf-Spielstein aufnehmen! Jeder Totenkopf-Spielstein verringert am Ende des Spieles deine Punkteanzahl um 1!

Ende des Spieles

Das Spiel endet, wenn alle Totenkopf-Spielsteine oder alle Dublonen aufgesammelt wurden. Die Spieler summieren den Wert all ihrer Dublonen und ziehen für jeden Totenkopf-Spielstein einen Punkt ab. Gewinner ist jener Spieler, der die wertvollste Prämie gesammelt hat!

Et bien d'autres jeux pour tous à découvrir sur :

Kijk voor meer leuke spellen op:

Więcej gier znajdziesz na:

More entertaining games at:

