

FR - Règle du jeu

Contenu : 1 plateau, 4 petits bateaux et 2 dés De 2 à 4 joueurs

Le joueur qui fait le plus grand nombre aux dés commence la partie, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs choisissent leur pion et tour à tour ils lancent les deux dés et avancent leur pion d'autant de cases que la somme des dés.

Le gagnant de la course est le premier à arriver pile sur la case 63 l'île au trésor, sinon il recule d'autant de cases. Si dès le début, un joueur fait 6 et 3 avec ses dés, il va directement à la case 26 et s'il fait 4 et 5, il va à la case 53. Si un joueur arrive sur une case occupée, il prend sa place et envoi l'autre joueur à la case d'où il vient.

9 **18** **27** Les cases bateaux : Si le joueur arrive sur une des 6 cases bateaux, il avance son pion une deuxième fois du même nombre obtenu aux dés.

6 Maintenir le cap : Le joueur avance à la case 12

19 S.O.S : Le joueur passe un tour

31 Sauvetage en mer : Le joueur attend qu'un autre joueur vienne sur cette case pour pouvoir jouer à son tour ou attend 3 tours pour repartir.

42 Temps de pluie : Le joueur retourne à la case 30.

52 Gardien du phare : Le joueur attend qu'un autre joueur vienne sur cette case pour pouvoir jouer à son tour ou attend 3 tours pour repartir.

58 En pleine tempête : Le joueur retourne à la case départ.

9	18	27	36	45	54
6	19	31	42	52	58

IT - Regole del gioco

Contenuto: 1 tabellone, 4 piccole barche, 2 dadi Da 2 a 4 giocatori

Il giocatore che fa più dadi inizia la partita, noi giochiamo nella direzione di senso orario.

I giocatori scelgono la propria pedina e, a loro volta, lanciano i due dadi e avanzano il loro pedone di tanti quadrati quanti sono i dadi.

Il vincitore della gara è il primo ad arrivare su Treasure Island 63, altrimenti torna indietro come tante scatole.

Se dall'inizio, un giocatore fa 6 e 3 con i suoi dadi, passa direttamente alla casella 26 e se è 4 e 5, passa al riquadro 53. Se un giocatore arriva su una piazza occupata, prende il suo posto e manda l'altro giocatore nella casella da cui proviene.

9 **18** **27** Le caselle della barca: se il giocatore arriva su una delle 6 caselle della barca, avanza una seconda volta il suo pedone dello stesso numero ottenuto sui dadi.

6 Mantieni il corso: il giocatore avanza alla casella 12

19 S.O.S: il giocatore passa un tiro

31 Salvataggio in mare: il giocatore attende che un altro giocatore venga su questo quadrato per poter giocare nel suo turno o attendere 3 turni per andarsene.

42 Tempo piovoso: il giocatore torna alla casella 30.

52 Guardiano del faro: il giocatore è in attesa di un altro giocatore a venire su questa casella per riprodurre a loro volta si aspetta o 3 giri dalla fine.

58 In una tempesta: il giocatore torna al punto di partenza.

GB - Game rules

Contents: 1 central playing board, 4 small boats and 2 dice For 2 to 4 players

The player who rolls the highest number begins the game, the game is played clockwise.

The players choose their piece and one by one they roll the dice and move their piece forward the number of spaces corresponding to the dice total.

The winner of the race is the first one to land right on space 63, treasure island, otherwise they move back the same number of spaces.

If at the beginning, a player rolls 6 and 3 with their dice, they go directly to space 26, and if they roll 4 and 5, they go to space 53.

If a player lands on a space that is already occupied, they take that spot and send the other player back to the space they came from.

9 **18** **27** The boat spaces: If a player lands on one of the 6 boat spaces, they move their piece forward twice the number rolled with the dice.

6 Maintaining the course: The player moves to space 12

19 S.O.S.: The player skips a turn

31 Sea rescue: The player waits for another player to land on this space in order to take their turn or waits 3 turns to play again.

42 Rainy weather: The player goes back to space 30.

52 Lighthouse keeper: The player waits for another player to land on this space to take their turn or waits 3 turns to play again.

58 In the middle of the storm: The player goes back to the start.

9	18	27	36	45	54
6	19	31	42	52	58

ES - Reglas del juego

Contenido: 1 tablero, 4 barcos pequeños, 2 dados De 2 a 4 jugadores

Comienza el juego el jugador que saca el número mayor con los datos la mayor cantidad de dados, jugando en la dirección de las agujas del reloj. Los jugadores eligen su ficha y, en su turno, lanzan los dos dados y avanzan su fichas tantos cuadrados como la suma de estos.

El ganador de la carrera es el primero en llegar con la tirada justa a la casilla 63, isla del tesoro, de lo contrario rebota tantas casillas como corresponda.

Si desde el inicio, un jugador saca 6 y 3 con los dados, irá directamente a la casilla 26 y si saca 4 y 5, irá a la 53. Si un jugador llega a una casilla ocupada, tomará el lugar del otro jugador y lo enviará a la casilla que ocupaba antes.

9 **18** **27** Casillas de barcos: si el jugador llega a una de las 6 casillas de barcos, avanzará su ficha de nuevo según el mismo número que ha sacado con los dados.

6 Mantener el rumbo: el jugador avanza a la casilla 12

19 S.O.S: el jugador pierde un turno

31 Rescate en el mar: el jugador espera que otro jugador venga a esta casilla para poder jugar en su turno o espera 3 turnos para salir.

42 Tiempo con lluvia: el jugador regresa a la casilla 30.

52 Guardián del faro: el jugador espera a que otro jugador llegue a esta casilla para jugar en su turno o espera 3 turnos para salir.

58 En plena tormenta: el jugador vuelve a la casilla de salida.

DE - Regeln von Spiel

Inhalt: 1 Spielbrett, 4 kleine Boote, 2 Würfel Für 2-4 Spieler

Der Spieler, der die höchste Zahl würfelt, beginnt das Spiel. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Die Spieler wählen ihre Spielfigur und der Reihe nach wird mit beiden Würfeln gewürfelt. Die Spieler rücken ihre Spielfiguren so viele Felder wie die Summe der Würfel vor.

Der Sieger des Rennens ist der erste, der genau auf dem Feld 63 "Die Schatzinsel" ankommt, ansonsten rückt er so viele Felder zurück.

Wenn ein Spieler von Anfang an mit seinen Würfeln 6 und 3 hat, rückt er direkt zum Feld 26 vor und wenn er 4 und 5 würfelt, rückt er zum Feld 53 vor.

Kommt ein Spieler auf ein besetztes Feld, nimmt er den Platz des Spielers ein und schickt diesen auf das Feld, von dem er gekommen ist, zurück.

9 **18** **27** Die Bootsfelder: Wenn der Spieler auf einer der 6 Bootsfelder ankommt, rückt er seine Spielfigur erneut so viele Felder vor, wie er gewürfelt hat.

6 Kurs halten: Der Spieler rückt zum Feld 12 vor

19 S.O.S: Der Spieler setzt eine Runde aus

31 Rettung auf See: Der Spieler wartet darauf, dass ein anderer Spieler auf dieses Feld kommt, um wiederum spielen zu können, oder wartet 3 Runden und kann dann weiterspielen.

42 Regenwetter: Der Spieler kehrt zum Feld 30 zurück.

52 Leuchtturmwärter: Der Spieler wartet darauf, dass ein anderer Spieler auf dieses Feld kommt, um wiederum spielen zu können, oder wartet 3 Runden und kann dann weiterspielen.

58 Im Sturm: Der Spieler kehrt zum Startfeld zurück.

9	18	27	36	45	54
6	19	31	42	52	58

PT - Regra do jogo

Conteúdo: 1 tabuleiro, 4 barcos pequenos, 2 dados De 2 a 4 jogadores

O jogador que atira o número mais alto nos dados começa o jogo, e joga-se no sentido horário.

Os jogadores escolhem o seu peão e, à vez, lançam os dois dados e avançam o seu peão tantas caixas como a soma dos dados.

O vencedor da corrida é o primeiro a chegar por contagem a casa 63 que é a Ilha do Tesouro, caso contrário volta atrás as caixas que jogou.

Se, desde o início, um jogador fizer 6 e 3 com os seus dados, irá diretamente para a caixa 26 e se tiver 4 e 5, irá para a caixa 53.

Se um jogador chegar a uma caixa já ocupada, toma o lugar do jogador que lá estiver e envia-o para a caixa de onde veio.

9 **18** **27** As caixas barco: Se o jogador chegar a uma das 6 caixas de barco, avança novamente o seu peão o mesmo número de caixas obtido pelos dados.

6 Manter o rumo: O jogador avança para a caixa 12

19 SOS: O jogador passa a vez

31 Socorro marítimo: O jogador espera que outro jogador venha a esta caixa para poder jogar a sua vez ou espera 3 rodadas para sair.

42 Tempo chuvoso: O jogador volta para a caixa 30.

52 Guardião do Farol: O jogador espera que outro jogador venha a esta caixa para poder jogar a sua vez ou espera 3 rodadas para sair.

58 No meio da tempestade: O jogador volta à caixa de partida

NL - Spelregel

Inhoud: 1 bord, 4 bootjes, 2 dobbelstenen Van 2 tot 4 spelers

De speler die het hoogste gooit, mag beginnen. Er wordt met de klok mee gespeeld.

De spelers kiezen een pion en gooien om beurten met de twee dobbelstenen en verplaatsen hun pion net zoveel vakjes als het totaal aantal ogen op de dobbelstenen.

De winnaar van de ronde is degene die als eerste precies op vakje 63 (het schateiland) terechtkomt, anders moet hij weer een aantal vakjes terug.

Als een speler in het begin een 6 en een 3 gooit, mag hij rechtstreeks naar vakje 26 en als hij een 4 en een 5 gooit, mag hij naar vakje 53.

Als een speler terechtkomt op een vakje dat al bezet is, neemt hij de plek in van de andere speler. Deze moet dan weer terug naar het vakje waar hij vandaan kwam.

9 **18** **27** De vakjes met boten: Als een speler terechtkomt op één van de 6 vakjes met een boot, mag hij zijn pion nogmaals verplaatsen met hetzelfde aantal ogen dat gegooid is.

6 Op koers blijven: De speler mag door naar vakje 12

19 S.O.S: De speler moet een beurt overslaan

31 Redding op zee: De speler wacht tot een andere speler op zijn vakje terechtkomt om weer verder te kunnen spelen, of hij wacht 3 beurten.

42 Regenachtig weer: De speler moet terugkeren naar vakje 30.

52 Vuurtorenwachter: De speler wacht tot een andere speler op zijn vakje terechtkomt om weer verder te kunnen spelen, of hij wacht 3 beurten.

58 Midden in een storm: De speler moet terug naar het beginvakje.

9	18	27	36	45	54
6	19	31	42	52	58

SE - Spelregler

Innehåll: 1 spelplan, 4 små båtar, 2 tärningar För 2 till 4 spelare

Den spelare som får de högsta siffrorna på tärningarna börjar partiet och det går sedan medsols. Spelarna väljer varsin spelbricka och kastar de två tärningarna i tur och ordning. De flyttar sin bricka lika många steg som tärningarna visar.

Vinnaren är den som med jämnt antal steg först hamnar på ruta 63: skattkammarön. Om spelaren inte får jämnt antal steg, måste han gå tillbaka lika många steg.

Om en spelare redan på första tärningskastet får en 6:a och en 3:a på tärningarna, får han gå direkt till ruta 26 och om han får en 4:a och en 5:a får han gå till ruta 53.

Om en spelare hamnar på en ruta där det redan står en annan spelare, tar han motspelarens plats och skickar motspelaren tillbaka till den ruta där han stod innan.

9 **18** **27** Båtruta: Om spelaren hamnar på en av de 6 rutorna med båtbilder, får han flytta sin spelbricka dubbelt så många steg som tärningarna visar.

6 Hålla kursen: Gå till ruta 12

19 SOS: Stå över ett kast

31 Sjöräddning: Vänta tills en annan spelare hamnar på denna ruta för att fortsätta, eller stå över 3 kast innan det blir din tur igen.

42 Regnväder: Gå tillbaka till ruta 30.

52 Fyrvaktare: Vänta tills en annan spelare hamnar på denna ruta för att fortsätta, eller stå över 3 kast innan det blir din tur igen.

58 Storm: Gå tillbaka till start.

DK - Spilleregler

Indhold: 1 spilleplade, 4 små både, 2 terninger Fra 2-4 spillere

Spilleren med det højeste nummer på terningen starter spillet, vi spiller i urets retning.

Spillerne vælger deres brik og efter tur kaster de de to terninger og flytter deres brik på et antal kvadrater svarende til summen af terningerne.

Vinderen af løbet er den første, der kommer til Skatteøen felt 63, ellers går han tilbage lige så mange felter.

Hvis en spiller slår en 6'er og 3'er med sine terninger i starten, går han direkte til felt 26, og hvis han slår en 4'er og 5'er, går han til felt 53.

Hvis en spiller kommer til et optaget felt, tager han sin plads og sender den anden spiller til feltet, hvorfra han kommer.

9 **18** **27** Bådfelterne: Hvis spilleren ankommer til et af de 6 båd-felter, flytter han sin brik anden gang med det samme antal, han har opnået med terningerne.

6 Hold kursen: Spilleren går videre til felt 12

19 SOS: Spilleren venter en omgang

31 Redning til søs: Spilleren venter på dette felt for at kunne spille igen eller 3 omgange for at tage af sted igen.

42 Regnvejr: Spilleren vender tilbage til felt 30.

52 Fyrtårn: Spilleren venter på, at en anden spiller kommer til dette felt for at kunne spille igen eller venter 3 omgange for at spille igen.

58 Under uvejr: Spilleren vender tilbage til startfeltet.

9	18	27	36	45	54
6	19	31	42	52	58

RU - Правила игры

Содержимое: 1 игровое поле, 4 маленьких лодки, 2 кубика От 2 до 4 игроков

Игрок, который получает больше всего кубиков, начинает игру, мы играем по часовой стрелке.

Игроки выбирают свою пешку и, в свою очередь, бросают две кости и продвигают свою пешку на столько квадратов, сколько их сумма. Победитель гонки первым прибывает на Остров Сокровищ 63, в противном случае он забирает столько же коробок.

Если с самого начала игрок делает 6 и 3 со своими кубиками, он переходит непосредственно к блоку 26, а если ему 4 и 5, он переходит к блоку 53.

Если игрок приходит на занятую клетку, он занимает его место и отправляет другого игрока на площадку, с которой он выходит

9 **18** **27** Ящики для лодок: если игрок прибывает на один из 6 ящиков для лодок, он продвигает свою пешку во второй раз на то же число, что и кости.

6 Держите курс: игрок продвигается к боксу 12

19 С.О.С: Игрок проходит трюк

31 Спасение на море: игрок ждет, пока другой игрок придет на эту площадь, чтобы иметь возможность играть в свой ход, или подождать 3 хода, чтобы уйти.

42 Дождливая погода: игрок возвращается к коробке 30.

52 Хранитель маяка: игрок ждет, пока другой игрок придет в это поле, чтобы сыграть по очереди, или подождет 3 хода, чтобы уйти.

58 В шторм: игрок возвращается на круги своя.