

GB Walk the Plank!

Contents:

4 jiggled boards, 1 treasure island board, 1 3-D treasure chest, 2 palm trees, 4 pirate characters, 4 character stands, 16 treasure cards, 4 dice

Object

To collect 4 pieces of treasure from the treasure chest.

To play

- Set up the game by jiggling the boards together and into the treasure island board. Fit the palm trees into the slots in the island. Fill the treasure chest with the shiny treasure cards and place it in the centre of the island over the 'x'.
- Each player chooses a pirate, puts it into a coloured character stand and places it at the start of their board. The youngest player begins by throwing all four dice together.
- All players move together according to the number thrown on the coloured dice that matches the colour of their pirate stand.

N.B. All players move on every roll of the dice.

- The next player then throws all the coloured dice.
- If a player lands on a space next to a plank, the other players must quickly shout out, "Walk the plank!" If they call this out before the dice are rolled again, the player makes the sound of a 'splash', walks the plank and returns their pirate to the start of the board again.
- When a player reaches the island they take one of the pieces of treasure from the treasure chest and place it next to their board. The player then returns their pirate ship to the start, ready to go for the next piece of treasure.
- Play continues until one player has collected four pieces of treasure.

N.B. Use two dice for two players, three dice for three players, four dice for four players.

The winner

The winner is the first player to collect four pieces of treasure.

F Marche sur la planche !

Contient :

4 tableaux découpés, 1 tableau *île au trésor*, 1 coffre au trésor en trois dimensions, 2 palmiers, 4 pirates, 4 porte-pirates, 16 cartes *trésor*, 4 dés

But du jeu

Ramasser quatre objets précieux du coffre au trésor.

Règles du jeu

- Préparer le jeu en assemblant les éléments des tableaux et en les fixant au tableau *île au trésor*. Insérer les palmiers dans les fentes du tableau *île au trésor*. Remplir le coffre au trésor avec les cartes *trésor* brillantes et le poser au centre de l'île sur le « x ».
- Chaque joueur choisit un pirate, le place dans un porte-pirate de couleur au début du tableau. Le joueur le plus jeune commence en lançant les quatre dés en même temps.
- Tous les joueurs avancent ensemble selon le nombre indiqué sur le dé de couleur qui s'assortit à la couleur de leur porte-pirate.

N.B. Tous les joueurs avancent à chaque lancement de dés.

- Le joueur suivant lance alors tous les dés de couleur.
- Si un joueur tombe sur une case à côté d'une planche, les autres joueurs doivent crier très vite : « Marche sur la planche ! ». S'ils le crient avant que les dés soient relancés, le joueur fait le bruit d'une chute dans l'eau, « plouf », marche sur la planche et retourne son pirate au début du tableau.
- Quand un joueur arrive à l'île, il prend un objet précieux dans le coffre au trésor et le place à côté de son tableau. Le joueur retourne alors son bateau pirate au début, prêt à aller chercher son deuxième objet précieux.
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur ait ramassé quatre objets précieux.

N.B. Utiliser deux dés pour deux joueurs, trois dés pour trois joueurs et quatre dés pour quatre joueurs.

Le gagnant

Le gagnant est le premier joueur qui ramasse quatre objets précieux.

D Über die Planke gehen!

Inhalt:

4 Puzzlebretter, 1 Schatzinselbrett, 1 3-D Schatztruhe, 2 Palmen, 4 Piratenfiguren, 4 Ständer, 16 Schatzkarten, 4 Würfel

Ziel

4 Schatzkarten aus der Schatztruhe zu sammeln.

So wird gespielt

- Zum Einrichten des Spiels die Bretter zusammenstecken und sie dann ins Schatzinselbrett stecken. Die Palmen in die Schlitzlöcher auf der Insel stecken. Die Schatztruhe mit den glänzenden Schatzkarten füllen und sie in die Mitte der Insel auf das "x" stellen.
- Jeder Spieler wählt einen Piraten aus, steckt diesen in einen bunten Ständer und stellt ihn an den Anfang seines Bretts. Der jüngste Spieler würfelt mit allen vier Würfeln gleichzeitig.
- Alle Spieler ziehen gleichzeitig um die Anzahl Punkte auf dem Würfel, der die gleiche Farbe hat wie ihr Piratenstander.

HINWEIS: Jedes Mal, wenn gewürfelt wird, ziehen alle Spieler.

- Jetzt würfelt der nächste Spieler mit sämtlichen bunten Würfeln.
- Wenn ein Spieler auf einem Feld neben einer Planke landet, müssen die anderen Spieler schnell rufen: "Über die Planke gehen!" Wenn sie gerufen haben, bevor der nächste Spieler würfelt, muss der Spieler neben der Planke ein Platschgeräusch machen, über die Planke gehen und seinen Piraten an den Anfang des Bretts zurückstellen.
- Wenn ein Spieler die Insel erreicht hat, darf er eine Schatzkarte aus der Truhe nehmen und sie neben sein Brett hinlegen. Danach stellt er sein Piratenschiff an den Anfang zurück, um zu versuchen, sich die nächste Schatzkarte zu holen.
- Das Spiel geht weiter, bis ein Spieler vier Schatzkarten hat.

HINWEIS: Für zwei Spieler sind zwei Würfel, für drei Spieler drei Würfel und für vier Spieler vier Würfel zu verwenden.

Der Sieger

Gewonnen hat der erste Spieler, der vier Schatzkarten gesammelt hat.



©2002 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 036 Made in England
Please retain this information for future reference.



©2002 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 036 Fabriqué en Angleterre
Conservez cette notice pour information future.



©2002 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 036 In England hergestellt
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

NL Loop over de plank!

Inhoud:

4 puzzelborden, 1 schateilandbord, 1 3-d schatkist, 2 palmbomen, 4 piraten, 4 standaards, 16 schatkaarten, 4 dobbelstenen

Doel van het spel

Verzamel 4 delen van de schat uit de schatkist.

Spelregels

- Zet het spel klaar door de borden in elkaar en aan het schateilandbord te leggen. Steek de palmbomen in de openingen in het eiland. Vul de schatkist met schitterende schatkaarten en zet deze midden op het eiland op de 'x'.
- Elke speler kiest een piraat, zet deze in een gekleurde standaard en plaatst deze op het startpunt van hun bord. De jongste speler begint door de vier dobbelstenen tegelijk te gooien.
- Alle spelers verplaatsen hun piraat gelijktijdig met het aantal ogen dat werd gegooid met de dobbelsteen in dezelfde kleur als hun piratenstandaard.

N.B. Alle spelers verplaatsen hun piraat telkens wanneer de dobbelsteen wordt gegooid.

- De volgende speler gooit dan alle gekleurde dobbelstenen.
- Als een speler op een veld naast een plank terechtkomt, roepen de andere spelers snel: "Loop over de plank!". Als ze dit roepen voordat de dobbelsteen opnieuw wordt gegooid, maakt de speler het geluid 'plons', loopt over de plank en zet zijn of haar piraat opnieuw op het startvak van het bord.
- Als een speler het eiland heeft bereikt, pakt hij of zij een van de delen van de schat uit de schatkist en legt deze naast zijn of haar bord. De speler zet het piratenschip dan opnieuw op start, klaar voor het volgende deel van de schat.
- Het spel gaat door tot één speler vier delen van de schat heeft verzameld.

N.B. Gebruik twee dobbelstenen voor twee spelers, drie dobbelstenen voor drie spelers en vier dobbelstenen voor vier spelers.

De winnaar

De winnaar is de eerste speler die vier delen van de schat verzamelt.

I Cammina sull'asse!

Contiene:

4 cartelle a incastro, 1 isola del tesoro, 1 scrigno del tesoro tridimensionale, 2 palme, 4 pirati segnalino, 4 piedistalli, 16 carte del tesoro, 4 dadi

Obiettivo

Prendere 4 pezzi del tesoro dallo scrigno.

Come si gioca

- Montare il gioco incastrando insieme le cartelle e l'isola del tesoro. Collocare le palme sull'isola inserendole nelle apposite fessure. Riempire lo scrigno con le luccicanti carte del tesoro e collocarlo al centro dell'isola sopra la 'x'.
- Ogni giocatore sceglie un pirata, lo infila in un piedistallo colorato e lo colloca nella casella di partenza sulla propria cartella. Il giocatore più giovane lancia in un colpo solo i quattro i dadi.
- Tutti i giocatori muovono insieme i loro segnalini del numero di caselle segnato dal dado dello stesso colore del loro piedistallo.

N.B. Tutti i giocatori si muovono a ogni lancio del dado.

- Il giocatore successivo lancia insieme tutti i dadi colorati.
- Se un giocatore finisce su una casella accanto a un'asse, gli altri giocatori devono subito gridare: "Cammina sull'asse!". Se gridano questa frase prima che i dadi siano di nuovo lanciati, il giocatore dice: "Splash", cammina sull'asse e riporta il proprio pirata sulla casella di partenza.
- Quando un giocatore raggiunge l'isola, preleva dallo scrigno uno dei pezzi del tesoro e lo pone accanto alla propria cartella. Il giocatore poi riporta la propria nave pirata all'inizio, pronto a ripartire per impossessarsi di un altro pezzo del tesoro.
- Il gioco continua fino a che un giocatore ha raccolto quattro pezzi del tesoro.

N.B. Usare due dadi per due giocatori, tre per tre e quattro per quattro.

Il vincitore

Vince il primo giocatore che colleziona quattro pezzi del tesoro.

E ¡Pasea por la tabla!

Contenido:

4 tableros encajables, 1 tablero de la isla del tesoro, 1 arcón del tesoro en tres dimensiones, 2 palmeras, 4 figuras de piratas, 4 peanas para los piratas, 16 cartas del tesoro, 4 dados

Objetivo

Reunir 4 cartas del tesoro del arcón.

Cómo jugar

- Antes de empezar a jugar, hay que colocar la isla del tesoro en el centro y encajar los cuatro tableros a su alrededor. Las palmeras se colocan en las ranuras de la isla. Hay que llenar el arcón del tesoro con las cartas del tesoro brillantes y ponerlo en el centro de la isla, encima de la "x".
- Cada jugador elige un pirata, lo pone en una peana de color y lo sitúa al principio de su tablero. Comienza el jugador más joven lanzando los cuatro dados a la vez.
- Todos los jugadores se mueven según el número que haya salido en el dado del color que coincida con el color de la peana de su pirata.

Nota: Todos los jugadores se mueven cada vez que se lanzan los dados.

- A continuación, el siguiente jugador lanza todos los dados de colores.
- Si un jugador cae en una casilla junto a una tabla, los otros jugadores tienen que gritar rápidamente: "¡Pasea por la tabla!" Si lo gritan antes de que se vuelvan a lanzar los dados, el jugador hace el sonido de un chapuzón ("chof"), pasea por la tabla y vuelve a poner el pirata en el principio del tablero.
- Cuando un jugador llega a la isla, coge una carta del arcón del tesoro y la pone al lado de su tablero. A continuación, el jugador vuelve a poner su barco pirata al principio del tablero, dispuesto a ir a por la siguiente carta del tesoro.
- El juego continúa hasta que uno de los jugadores haya reunido cuatro cartas del tesoro.

Nota: Utilizad dos dados para dos jugadores; tres, para tres jugadores y cuatro, para cuatro jugadores.

Ganador

Gana el jugador que reúne primero cuatro cartas del tesoro.



©2002 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 036 Gemaakt in Engeland
Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.
Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden
vanwege kleine onderdelen.



©2002 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 036 Fabbricato in Inghilterra
Conservare queste informazioni per consultazioni future.
Non adatto a bambini al di sotto dei 36 mesi. Contiene piccole parti.



©2002 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 036 Fabricado en Inglaterra
Conserve esta información para consultarla en el futuro.