

7+ | 2-5 | 30+

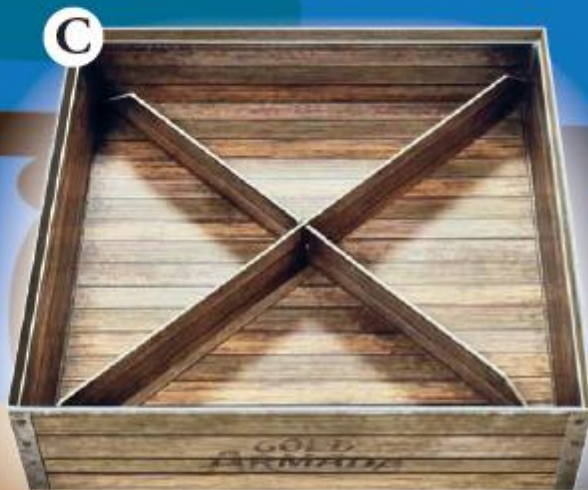
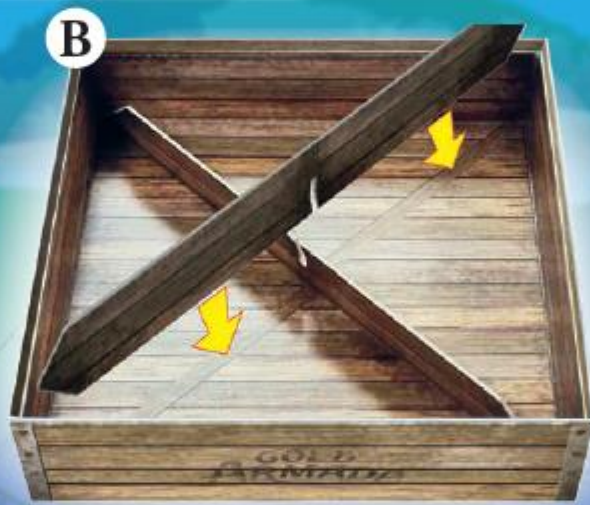
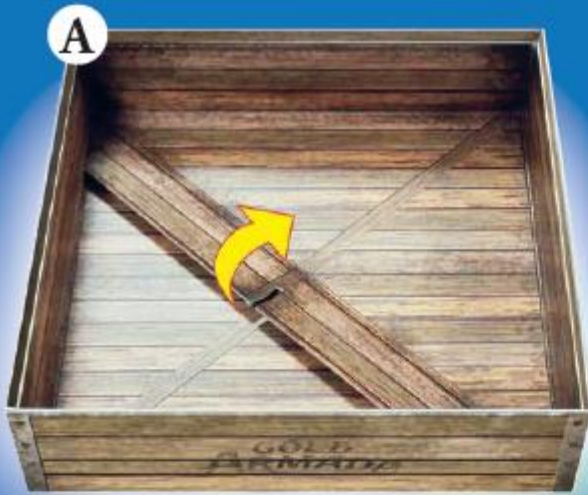
Reiner Knizia



GOLD ARMADA







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

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,

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!

Vorbereiding

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.

Basiscombinaties

Als je voor de **basiscombinaties gooit 1**, die elk uit een aantal dezelfde symbolen bestaan, hoef 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 gegooit, 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 vaatjes gooit. 2

Doordat je een dukaat wegneemt, onthul je een nieuw symbool op de pier. De combinatie die gegooit 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



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

Brelan - 3 dés avec le même symbole



3-of-a-kind (3 gelijken)

Carré - 4 dés avec le même symbole



Carré (4 gelijken)

Yam's - 5 dés avec le même symbole



Poker (5 gelijken)




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 ze gooit 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 verdiend of niet. De waarde van iedere dukaat staat erop en hoe hoger de waarde hoe hoger de kans op de eindoverwinning!

De doodshoofdiches

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

Einde van het spel

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