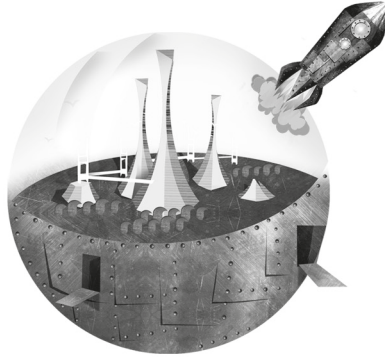


EN, DE, FR, ES, PT, HU, CZ



# space PIRATES

Weltraumpiraten  
Pirates de l'Espace  
Piratas espaciales  
Piratas do espaço  
Űrkalózzok  
Vesmírní Pirátí

MARBUSHKA  
JÁTEK MANUFAKTÚRA

[www.marbushka.com](http://www.marbushka.com)

# Space Pirates

Infinite space awaits you! Unknown planets are calling to you with treasures and adventures. Now you can find out what the life of a real space pirate is like, searching for hidden treasures and even fighting battles to get more loot. It's worth taking the risk for the fantastic treasures, because their magic power can come in handy on your journey. But watch out, use them wisely!

The game can be played with two difficulties:

## **Simpler gameplay for young ones (4+):**

**Preparations:** Place the board in the middle of the table, and place the numbered die on the marked (bang) field. Everyone should pick a spaceship and a space pirate! Place your spaceships in the space harbor in the middle of the board, and place the space pirate in front of you. (In the 4+ version, they do not take part in the game, but they show you which space pirate you are.) Put the remaining pieces back in the box! Now place one treasure each on each of the planets, with the pictures facing down.

**Goal of the game:** Collect as many treasures as possible.

**Playing the game:** The youngest player goes first, then take turns clockwise! When it's your turn, roll the die once so you can fly to another planet for a treasure.

If you roll a color:

The colors on the die mean different types of fuel. You can only reach a neighboring planet by a path that matches the color of the fuel that you rolled.

If the die shows a flaming rock...

...then, sadly, you can not move from the planet, since it would be dangerous to leave because of the asteroid field. You have to wait until it's your turn again.

Sometimes, you may not be able to go on because of an asteroid field or because you got fuel of a color you can not leave the planet with. If this happens, you can use the magic power of one of your treasures you have acquired to move on. (see later)

You can also use the magic power of one of your treasures if you can move on according to the die, but the planet where you would arrive is already empty, and you would rather go to a planet where there is still a treasure.

After your turn comes the next player.

## **TREASURES:**

As soon as you step on a planet with a treasure, the treasure you find there will be yours! Take a look at the other side of the treasure in secret, making sure the others don't see it! Place it in front of you face down!

Important! You can only use the magic power of each treasure once during the game. Place the treasures you have used up in front of you, face up, showing that you have already used them. Another space pirate can not win these from you in a battle! (see later)

1., Treasures with no magic power:

Some of the coins have no magic power, but they will count as points at the end of the game!

2., Spaceship:

This treasure can take you to any planet you want – whether there is a path leading there or not. If you have rolled an asteroid field, you CAN NOT counteract its effect with this treasure.

Tip: For your destination, it's wise to choose a planet where there are a lot of neighboring planets with treasures. Or to use it only at the end of the game, when there are only treasures left on planets that are far away from each other.

### 3., Colorful fuels:

This treasure lets you choose a path of any color that starts from your planet, as this spell can transform your fuel. If you have rolled an asteroid field, you can not counteract its effect with this treasure either.

### 4., Flaming rock:

This spell comes in handy if you can't leave your planet because of an asteroid field, as this is the only treasure that has the power to avert danger! If you use its power, you can go in any direction you want.

### 5., Bang:

This treasure has great power! If you use it in a battle, you win, even if your opponent threw a six! But be careful! Your opponent may have a bang treasure, too, if they use it in the battle as well then the battle will end in a tie. The used treasures lose their magic powers, both of you should place them back in front of you, facing up.

#### **BATTLE:**

If you have to step on a field that already has a spaceship on it, then (with respect to the space pirate tradition) you **HAVE** to battle! Take the numbered die from the bang field. The player who arrived last on the planet rolls the die first. If there are more of you on one planet then the last arriving player gets to choose who they want to battle. Whoever rolls a higher number wins the battle. The winner of the battle may choose one of the loser's treasures. (Tip: This is why keeping the magic powers of your coins a secret is a good idea.)

If the battling players roll the same number, then the battle ends in a tie, noone takes the other's treasure.

**The end of the game:** When there are no coins left on the planets. Count how many treasures each of you have! Whoever has the most coins, wins!

#### **Rules for older ones – with a bit more excitement (5+):**

##### **The basic rules are the same as before. With the following amendments:**

In this game, the treasures you have already used are lost. After using them, you have to place these in a separate pile because they will not count as points at the end of the game.

Tip: It's worth picking up a new treasure even if it costs you one of your treasures! You won't have more treasures than before, but the treasure you got won't add to your opponent's points.

#### **SUSPENSION BRIDGE:**

If you don't want to lose points, you can use the suspension bridge instead of magic coins! In this case, you have to leave your spaceship on the planet, and only your space pirate can cross the bridge to get the treasure. Place your space pirate figure on the planet onto which you have crossed. You can only cross one suspension bridge at a time, and in the next round, instead of rolling the die, you have to return to your spaceship! (This basically means you skip a round, but you get a treasure anyway.) When you have returned to your spaceship, place your space pirate in front of you again until you need it again for another crossing.

#### **BATTLE:**

If you step on a planet where there is a spaceship whose owner has crossed a suspension bridge to another planet, then the battle can not take place! According to galactic laws, attacking unattended spaceships is prohibited! **BUT** if two space pirates without their spaceships meet on a planet, then they have to battle according to the basic rules.

**The end of the game:** If there are no treasures left on the planets, count how many treasures each of you have! Whoever has the most (unused) treasures, wins!

**Contents of the game:** 1 gameboard, 4 spaceships, 4, space pirates, 20 treasure coins, 2 dice

# Weltraumpiraten

Die unendlichen Weiten des Weltalls warten auf dich! Unbekannte Planeten mit ihren Schätzen und Abenteuern rufen nach dir! Entdecke wie es ist ein echter Weltraumpirat zu sein, der nach versteckten Schätzen sucht und für große Beute auch nicht vor einem Kampf zurückschreckt. Es lohnt sich für diese fantastischen Schätze das Risiko einzugehen, weil ihre Zauberkräfte dir auf deinem Weg gute Dienste leisten können. Aber sehe dich vor, benutze sie mit Bedacht!

Das Spiel kann in zwei Schwierigkeitsgraden gespielt werden:

## **Einfacher Spielablauf für die ganz Kleinen (4+):**

**Vorbereitungen:** Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Der Augwürfel kommt auf das gezeichnete Bang-Feld. Jeder Spieler sucht sich ein Raumschiff und einen Weltraumpiraten aus. Platziert die Raumschiffe in die Mitte des Spielbretts in den Raumschiff-Hafen und nehmt den Weltraumpiraten zu euch. (In der 4+-Version nehmen sie an dem Spiel nicht teil, aber sie zeigen, welchen Weltraumpiraten du darstellst.) Legt die restlichen Figuren zurück in die Box. Anschließend platziert ihr auf jedem Planeten jeweils einen Schatz, mit der bebilderten Seite nach unten.

**Ziel des Spiels:** So viele Schätze wie möglich zu sammeln.

**Ablauf des Spiels:** Der jüngste Spieler fängt an. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wenn du dran bist, würfle einmal mit dem Würfel, damit du für einen Schatz auf einen Planeten fliegen kannst.

Wenn du eine Farbe würfelst: Die Farben auf dem Würfel bedeuten verschiedene Treibstoffe. Du erreichst den benachbarten Planeten nur, wenn die Farbe des gewürfelten Treibstoffs mit der Farbe des Pfades übereinstimmt.

Wenn der Würfel einen brennenden Felsen zeigt...

... dann darfst du den Planeten leider nicht verlassen, weil das Weiterreisen wegen des Asteroidenfeldes zu gefährlich wäre. Du musst warten, bis du wieder an der Reihe bist.

Es kann vorkommen, dass du wegen des Asteroidenfeldes nicht weiter kommst oder du hast eine Treibstoff-Farbe gewürfelt, mit der du den Planeten nicht verlassen kannst. In diesem Fall kannst du die Zauberkraft eines deiner schon gewonnenen Schätze nutzen, damit du weiter reisen kannst. (siehe später)

Du kannst die Kraft deines Schatzes auch dann nutzen, wenn du nach dem Würfeln zwar weiter reisen könntest, aber der Planet, auf dem du landen würdest, schon leer ist und du lieber auf einen anderen Planeten reisen möchtest, auf dem sich noch ein Schatz befindet.

Nach deinem Zug ist der nächste Spieler dran.

## **SCHÄTZE:**

Sobald du auf einem Schatzplaneten landest, gehört der Schatz den du dort findest dir! Du darfst dir die Rückseite anschauen, aber achte darauf, dass sie die Anderen nicht sehen! Lege sie verdeckt zu dir.

Wichtig! Du kannst die Kraft jedes Schatzes nur einmal im Spiel verwenden. Lege die schon gebrauchten Schätze mit der bebilderten Seite nach oben zu dir, um den Anderen zu zeigen, dass du sie schon verbraucht hast. Diese kann ein anderer Weltraumpirat in einer Schlacht nicht mehr gewinnen! (siehe später)

1., Schätze ohne Zauberkraft:

Es gibt Münzen, die keine Kräfte haben, aber am Ende des Spiels Punkte bringen!

2., Raumschiff:

Dieser Schatz bringt dich zu jedem Planeten auf den du möchtest - egal ob ein Weg dahin führt oder nicht. Wenn du jedoch ein Asteroidenfeld gewürfelt hast, kannst du es mit diesem Schatz NICHT neutralisieren!

Tipp: Es lohnt sich solche Planeten als Endstation auszusuchen, in deren Nachbarschaft sich viele Schatzplaneten befinden. Oder benutze den Schatz erst gegen Ende des Spiels, wenn sich nur noch auf weit voneinander entfernten Planeten Schätze befinden.

### 3., Farbige Treibstoffe

Dieser Schatz ermöglicht dem Spieler die Wahl von einem beliebigen Pfad weg von dem Planeten, denn er verändert nämlich den Treibstoff. Wenn du ein Asteroidenfeld gewürfelt hast, kannst du es mit diesem Schatz nicht neutralisieren.

### 4., Brennender Fels

Dieser Zauber ist für den Fall dass du wegen eines Asteroidenfeldes deinen Planeten nicht verlassen darfst - nur dieser Schatz hat die Macht, diese Gefahr abzuwenden! Wenn du diese Zauberkraft benutzt, kannst du auf einem beliebigen Weg fortfahren.

### 5., Bang

Dieser Schatz hat eine mächtige Kraft! In der Schlacht, in der du ihn benutzt, gehst du als Sieger hervor, auch dann, wenn dein Gegenspieler eine Sechs gewürfelt hat. Aber Achtung! Dein Gegenspieler könnte auch einen Bang-Schatz besitzen. Wenn er ihn in der Schlacht einsetzt, geht sie unentschieden aus. Die verbrauchten Schätze verlieren ihre Zauberkraft, legt sie mit der abgebildeten Seite nach oben zu euch.

## SCHLACHT:

Wenn du auf einem Feld landest, auf dem sich schon ein Raumschiff befindet, dann (so verlangt es der Weltraumpiratenkodex) müsst ihr wohl kämpfen! Nehmt euch den Augwürfel vom Bang-Feld! Der Spieler fängt an, der als letzter auf dem Planeten angekommen ist. Wenn ihr mehrere Spieler auf einem Planeten seid, darf der zuletzt Gelandete entscheiden, mit welchem Spieler er kämpfen möchte. Die Schlacht gewinnt der Spieler, der die größere Zahl würfelt. Der Gewinner darf für sich einen beliebigen Schatz von dem Verlierer aussuchen. (Tipp: Deshalb ist es sinnvoll geheim zu halten, welche Zauberkraft deine Münzen besitzen.) Wenn die Spieler, die sich in der Schlacht befinden, gleich würfeln, ist die Schlacht unentschieden, niemand bekommt einen Schatz von dem anderen Spieler.

**Das Ende des Spiels:** Wenn keine Schätze mehr auf den Planeten sind. Rechnet zusammen, wer wie viele Schätze besitzt. Derjenige gewinnt, der die meisten Schätze im Besitz hat!

## Spielregeln für Größere - mit ein wenig mehr Wendungen (5+):

### Die Grundregeln sind die Gleichen - mit folgenden Ergänzungen:

In diesem Spiel gehen die Schätze verloren, deren Zauberkraft du schon benutzt hast. Nach Gebrauch müsst ihr diese auf einen separaten Stapel legen, weil ihr sie am Ende des Spiels zu den Punkten nicht mitzählen dürft. Tipp: Es lohnt sich auch dann einen neuen Schatz zu nehmen, wenn es dich einen deiner Schätze kostet! Du wirst dann wohl weniger Schätze in deinem Besitz haben, aber dadurch werden die Punkte deiner Gegenspieler nicht erhöht.

### HÄNGEBRÜCKE:

Wenn du keinen Punkt verlieren möchtest, kannst du die Hängebrücke anstatt der Schätze mit den Zauberkraften benutzen! In diesem Fall musst du dein Raumschiff auf dem Planeten lassen, nur dein Weltraumpirat darf die Hängebrücke überqueren um den Schatz zu holen. Platziere deinen Weltraumpiraten auf den Planeten, wohin du mit ihm gegangen bist. Du darfst auf einmal nur eine Hängebrücke passieren. In der nächsten Runde musst du, anstatt nochmal zu würfeln, zurück zu deinem Raumschiff! (Im Grunde bedeutet das, dass du einmal aussetzen musst, aber du hast trotzdem einen Schatz ergattern können.) Wenn du wieder bei deinem Raumschiff angekommen bist, lege deinen Weltraumpiraten wieder zu dir, bis du ihn wieder zu einer Brücken-Überquerung brauchst.

## SCHLACHT:

Wenn du auf einem Planeten landest, auf dem sich schon ein Raumschiff befindet, aber der Besitzer über eine Hängebrücke zu einem anderen Planeten gegangen ist, gibt es keine Schlacht! Unter Einhaltung der galaktischen Gesetze dürft ihr ein besitzerloses Raumschiff nicht angreifen! ABER wenn sich zwei raumschifflose Weltraumpiraten auf einem Planeten treffen, müssen sie nach den genannten Grundregeln kämpfen.

**Das Ende des Spiels:** Wenn keine Schätze mehr auf den Planeten sind. Rechnet zusammen, wer wie viele Schätze besitzt. Derjenige gewinnt, der die meisten (ungenutzten) Schätze im Besitz hat!

**Inhalt des Spiels:** 1 Spielbrett, 4 Raumschiffe, 4 Weltraumpiraten, 20 Schatz-Münzen, 2 Würfel

# Pirates de l'Espace

L'infini vous attend ! Ressentez-vous l'appel des trésors de planètes inconnues ? A vous de jouer et de découvrir la vie d'un Pirate de l'Espace, sa soif de batailles, de pillages, et de trésors magiques. Ce ne sera pas sans risques, alors utilisez leurs pouvoirs à bon escient !

Le jeu comporte 2 niveaux de difficulté

## Pour des parties avec les plus jeunes (4+)

**Mise en place :** Placez le plateau au centre de la table, et placez le dé numéroté sur l'emplacement 'bang' dans le coin du plateau. Tous les joueurs choisissent ensuite un vaisseau qu'ils placent au centre (sur le Spatioport) et le pirate qui lui correspond devant eux. Placez ensuite un trésor face caché sur chacune des planètes.

Les éléments non utilisés sont remis dans la boîte et ne serviront pas.

**But du jeu :** Amassez le plus de trésors possibles

**Comment jouer :** Le plus jeune joueur commence et le jeu tournera dans le sens des aiguilles d'une montre. A votre tour, lancez le dé.

Si vous obtenez une couleur :

La couleur vous indique les différents types de carburant nécessaires pour vous rendre d'une planète à une autre. Vous pouvez vous rendre sur une autre planète uniquement si elle vous est voisine et reliée à la vôtre par un chemin de la couleur du dé.

Si vous tombez sur l'astéroïde:

Malheureusement, vous êtes cloué au sol par le mauvais temps stellaire. Il vous est impossible de décoller au milieu d'une pluie d'astéroïdes, beaucoup trop dangereux. Passez votre tour.

Vous vous retrouverez parfois bloqués, soit parce que vous n'avez pas le bon carburant, soit par l'astéroïde. A ce moment, vous devrez passer votre tour, ou utiliser l'un de vos trésors (voir plus bas)

Vous pourrez aussi utiliser ces mêmes trésors lorsque vous n'êtes pas bloqués mais que vous préférez vous rendre sur une autre planète que celle(s) autorisée(s) par le dé.

## TRESORS :

Dès que vous atterrissez sur une planète avec un trésor, vous pouvez vous en emparer, il est à vous ! Observez discrètement ce qu'il renferme et reposez-le devant vous face cachée.

1 Les pièces seules

Ces trésors n'ont pas d'effet, mais elles valent tout de même des points en fin de partie.

2 Vaisseau spatial

Ce trésor peut vous transporter sur la planète de votre choix. Attention, vous ne pouvez pas utiliser ce trésor si vous avez obtenu l'astéroïde sur votre dé.

Astuce: Il est sage comme destination de choisir une planète entourée d'autres planètes où restent encore beaucoup de trésors. Ou de ne l'utiliser qu'à la toute fin du jeu pour aller chercher les derniers trésors éloignés restants.

3 Carburants colorés

Ce trésor vous autorise à quitter votre planète par le chemin de votre choix.

Attention, vous ne pouvez pas utiliser ce trésor si vous avez obtenu l'astéroïde sur votre dé.

4 Boule de feu

Ce trésor vous permet d'ignorer un éventuel astéroïde et de quitter votre planète par le chemin de votre choix. C'est le seul pouvoir vous permettant de décoller sous une pluie d'astéroïdes.

### 5 Bang

Ce trésor vous permet d'automatiquement remporter un combat (sauf si l'adversaire dévoile également un Bang, auquel cas le combat se termine sur une égalité, et les deux trésors sont consommés)

Vous ne pourrez utiliser tous ces trésors qu'une seule fois. Lorsque vous le ferez, retournez votre trésor face visible devant vous. On ne pourra plus vous le dérober au cours d'une bataille (voir ci-après)

### **BATAILLE :**

Si vous atterrissez sur une planète où se trouve déjà un vaisseau, par respect pour la tradition des pirates de l'espace, vous DEVEZ vous battre.

Le dernier arrivé lance le dé numéroté, et désigne sa cible s'il y a plusieurs joueurs sur la même planète. Le plus gros l'emporte et peut dérober un des trésors de son adversaire.

En cas d'égalité, personne ne gagne ni ne perd de trésor.

**Fin du jeu :** Quand tous les trésors du plateau auront été ramassés, celui qui possède le plus de pièces l'emporte.

### **Règles pour les un peu plus grands (5+)**

#### **Les règles de base sont les mêmes, avec ces quelques modifications :**

Dans cette version, les trésors que vous utilisez ne sont plus simplement retournés mais sont perdus, vous les remettez dans la boîte et ils ne vous feront pas de point à la fin de la partie.

Astuce: Cela vaut toujours le coup d'aller chercher un trésor même si cela vous en coûte un. Vous n'en gagnerez pas au final, mais cela en fera toujours un de moins de disponible pour vos adversaires.

#### **PONT SUSPENDU :**

Après avoir lancé le dé, vous pouvez aussi décider d'utiliser un des ponts suspendus reliés à votre planète ; au lieu de vous déplacer avec votre vaisseau ou d'utiliser une de vos pièces, vous pouvez laisser votre vaisseau derrière vous et positionner votre pirate sur la planète d'arrivée. Vous pouvez tout à fait ramasser un trésor de cette façon.

Au tour suivant, vous devez en revanche retourner à votre vaisseau. Ne lancez pas les dés, et retirez votre pirate du plateau. (Vous perdez un tour donc, mais un trésor reste un trésor)

#### **BATAILLE :**

Si vous atterrissez sur une planète où se trouve un vaisseau vide parce que son occupant est sur une planète voisine, il n'y a pas de bataille. Les lois galactiques de la Piraterie l'interdisent formellement. En revanche, si deux pirates ayant quitté leur vaisseau se retrouvent sur la même planète, le combat se déroule normalement.

Amusez-vous bien !

**Contient :** 1 plateau de jeu, 4 vaisseaux, 4 pirates de l'Espace, 20 trésors-pièces, 2 dés

# Piratas espaciales

¡El espacio infinito te espera! Descubre planetas desconocidos en busca de tesoros y aventuras. Averigua cómo viven los auténticos piratas espaciales, buscando tesoros ocultos e incluso participando en batallas galácticas para conseguir más botín. Merece la pena correr el riesgo ya que algunos tesoros cuentan con poderes mágicos que te serán muy útiles en tu odisea. ¡Úsalos con sabiduría!

Existen dos niveles de dificultad.

## **Modo simplificado para los más jóvenes (de 4 años en adelante)**

**Preparación:** Sitúad el tablero en el centro de la mesa y colocad el dado numerado en la zona marcada con un “BANG!”. Cada jugador elige una nave y un pirata espacial. Pon tu nave en el puerto espacial (en el centro del tablero) y deja a tu pirata espacial frente a ti (en este modo de juego no se utilizan, pero aún sirven para mostrar qué clase de pirata espacial eres). Colocad un tesoro en cada uno de los planetas, ¡pero con los dibujos bocabajo! Guardad el resto de los componentes en la caja.

**Objetivo:** Recoger tantos tesoros como puedas.

**Desarrollo:** Empieza el jugador más joven y después se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno, lanza el dado de colores para volar a otro planeta en busca de tesoros.

Si sacas un color...

... los colores del dado indican diferentes tipos de combustible. Sólo puedes llegar a planetas vecinos que estén unidos por un camino del color del combustible que hayas sacado en el dado.

Si sacas un asteroide...

... ¡qué mala suerte! No puedes salir del planeta, sería peligroso por culpa del campo de asteroides. Tendrás que esperar a tu próximo turno.

A veces no podrás despegar porque hay un campo de asteroides o porque has sacado un color de combustible que no sale del planeta. En esos casos, puedes usar los poderes mágicos de uno de tus tesoros para moverte (ver más adelante).

También puedes usar los poderes mágicos de uno de tus tesoros en caso de que el dado te permita moverte pero tu destino sea un planeta vacío. De esa forma, podrías viajar a otro planeta que aún tenga un tesoro.

Cuando acaba tu turno, le toca al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

## **TESOROS:**

Si llegas a un planeta que tiene un tesoro, ¡ese tesoro es tuyo! Consulta en secreto el dorso de tu nuevo tesoro, asegurándote de que el resto de jugadores no lo ven. Coloca el tesoro frente a ti bocabajo.

¡Importante! Sólo puedes usar el poder mágico de cada tesoro una vez durante la partida. Cuando uses uno de tus tesoros, colócalo frente a ti bocarriba y así todos sabréis que ya lo has utilizado. Si ya has usado un tesoro, no te lo puede quitar otro pirata espacial en una batalla (ver más adelante).

1., Tesoros sin poderes mágicos:

Algunas monedas no tienen poderes mágicos. Pero siguen valiendo puntos al final de la partida.

2., Nave espacial:

Este poder te permite viajar a cualquier planeta, incluso aunque no haya un camino que lo conecte con tu planeta de origen. Pero si has sacado un asteroide en el dado, **NO PUEDES** contrarrestar su efecto con este tesoro.

Consejo: suele ser buena idea viajar a un planeta que tenga muchos planetas vecinos con tesoros. O guardarlo para el final de la partida, cuando quedan pocos tesoros muy lejos unos de otros.



**3., Combustible de colores:**

Este poder te permite elegir un camino de cualquier color que salga de tu planeta de origen, porque transforma el color de tu combustible. Pero si has sacado un asteroide en el dado, TAMPOCO PUEDES contrarrestar su efecto con este tesoro.

**4., Asteroide**

Este poder es muy útil si no puedes abandonar el planeta por culpa de un campo de asteroides, ¡es el único que te permite esquivar el peligro! Si usas este poder, puedes elegir cualquiera de los caminos que salen de tu planeta de origen.

**5., Bang:**

¡Este tesoro es muy poderoso! Si lo usas en una batalla, la ganas, incluso aunque tu oponente saque un seis. Pero cuidado. Si tu oponente juega también un tesoro "Bang", la batalla acaba en empate. Como siempre, los tesoros usados pierden sus poderes mágicos y se colocan bocarriba frente a sus propietarios.

**BATALLA:**

Si llegas a un planeta en el que ya haya una o más naves espaciales, respetando las tradiciones de los piratas espaciales, ¡COMIENZA LA BATALLA! Coge el dado numerado de la zona "Bang!". El último jugador en llegar al planeta lanza el dado primero. Si hay varios adversarios en el planeta, el último jugador en llegar elige contra quién quiere combatir. El jugador que saque el número más alto, gana la batalla. El ganador puede robar uno de los tesoros del perdedor. (Consejo: por eso es buena idea mantener en secreto los poderes mágicos de tus tesoros.) Si los jugadores que combaten sacan el mismo número, la batalla acaba en empate y nadie roba ningún tesoro.

**Final:** Cuando no quedan tesoros en ningún planeta la partida termina. Contad cuantos tesoros tenéis y el que más tenga, ¡es el vencedor!

**Modo avanzado para añadir emoción (de 5 años en adelante)****Las reglas son las mismas que en el modo simplificado con las siguientes excepciones:**

En este modo, cuando usas un tesoro lo pierdes. Después de usar el poder mágico de un tesoro, colócalo en un montón apartado, estos tesoros no contarán como puntos al final de la partida.

Consejo: Normalmente merece la pena gastar uno de tus tesoros para recoger uno nuevo. No tendrás más puntos que antes pero ese nuevo tesoro no se sumará a la puntuación de alguno de tus adversarios.

**PUENTE COLGANTE:**

Si no quieres perder puntos, en lugar de poderes mágicos puedes usar un puente colgante. En ese caso, tienes que dejar tu nave en el planeta de origen y sólo tu pirata espacial cruza el puente para recoger el tesoro. Para indicarlo, coloca la figura de tu pirata espacial en el planeta al que hayas viajado. Sólo puedes cruzar un puente colgante conectado al planeta donde se encuentra tu nave y, en tu siguiente turno, en lugar de tirar el dado, ¡debes volver a tu nave! Es decir, cuando cruzas un puente colgante, pierdes tu siguiente turno, pero a cambio consigues el tesoro del planeta al que cruzaste. Cuando hayas regresado a tu nave, vuelve a colocar frente a ti a tu pirata espacial, preparado para cuando haya que volver a cruzar otro puente colgante.

**BATALLA:**

Si llegas a un planeta donde hay una nave cuyo dueño ha cruzado por el puente colgante a otro planeta, ¡no tiene lugar una batalla! Según las leyes galácticas está prohibido atacar naves sin tripulación. PERO si dos piratas espaciales fuera de sus naves coinciden en un planeta, entonces tienen que combatir siguiendo las reglas habituales.

**Final:** Cuando no quedan tesoros en ningún planeta la partida termina. Contad cuantos tesoros tenéis y el que más tenga (recuerda, sólo cuentan los que no hayas usado), ¡es el vencedor!

**Contenido:** 1 tablero de juego, 4 naves espaciales, 4 piratas espaciales, 20 monedas de tesoro, 2 dados

# Piratas do espaço

O espaço infinito espera-te! Planetas desconhecidos chamam-te com tesouros e aventuras. Agora podes descobrir como é a vida de um verdadeiro pirata do espaço, procurando tesouros escondidos e até travando batalhas para ganhar cada vez mais. Vale a pena correr o risco pelos tesouros fantásticos, pois os seus poderes mágicos podem dar jeito durante a viagem. Mas atenção - usa-os sabiamente!

O jogo tem dois níveis de dificuldade:

## Partida mais simples para os jogadores mais novos (4+)

**Preparação:** Coloca-se o tabuleiro no centro da mesa e o dado numerado na área marcada (bang). Os jogadores escolhem uma nave espacial e um pirata do espaço! Põem-se as naves espaciais na base espacial do centro do tabuleiro, e os piratas do espaço em frente a cada jogador. (Na versão 4+ estes não participam no jogo, mas mostram que pirata do espaço é cada jogador.) Colocam-se as peças que sobram dentro da caixa! Cada jogador põe um tesouro em cada um dos planetas, com a imagem virada para baixo.

**Objectivo do jogo:** Recolher o maior número de tesouros possível.

**O jogo:** Começa o jogador mais novo e depois segue-se a ordem dos ponteiros do relógio! Na sua vez, o jogador lança o dado e voa para outro planeta, para encontrar um tesouro.

Se sair uma cor:

As cores do dado simbolizam diferentes tipos de combustível. Só é possível chegar a um planeta vizinho por um caminho que corresponda à cor do combustível que tenha saído no dado.

Se sair um cometa...

...então, infelizmente, o jogador não pode deixar o planeta onde se encontra. Isso seria perigoso, por causa do campo de asteróides. Terá de esperar até que volte a ser a sua vez.

Às vezes, o jogador não pode sair do planeta onde se encontra, devido a um campo de asteróides, ou porque o tipo de combustível que saiu no dado o não permite. Caso isto aconteça, o jogador pode usar os poderes mágicos de um dos tesouros que já adquiriu para avançar (ver mais à frente).

Os poderes mágicos dos tesouros também podem ser usados se o jogador preferir avançar para um planeta diferente daquele a que chegaria seguindo as indicações do dado, por este já estar vazio e o jogador preferir ir para um planeta onde ainda haja tesouros disponíveis. No fim do seu turno, é a vez do jogador seguinte.

## TESOUROS:

Assim que o jogador aterra num planeta com um tesouro, este passa a ser seu! Espreita o lado escondido do tesouro, sem que os outros jogadores o consigam ver! O jogador pausa-o à sua frente virado para baixo!

Importante! Durante o jogo, só se pode usar os poderes mágicos de cada tesouro uma vez. Os jogadores colocam os tesouros usados à sua frente, virados para cima, para mostrar que já foram usados. Os outros piratas do espaço não o podem tirar ao jogador durante as batalhas! (ver mais à frente)

1., Tesouros sem poderes mágicos:

Algumas moedas não têm poderes mágicos, mas valem pontos no final do jogo!

2., Nave espacial:

Este tesouro permite ao jogador ir para o planeta que quiser – quer haja ou não um caminho que o leve lá. Se tiver saído um campo de asteróides, o jogador NÃO PODE contra-atacar o seu efeito com este tesouro.

Dica: É boa ideia escolher como destino um planeta que tenha muitos planetas vizinhos com tesouros. Ou usar este tesouro no fim do jogo, quando só restarem tesouros em planetas que sejam longe uns dos outros.

### 3., Combustíveis coloridos:

Estes tesouros permitem escolher um caminho de qualquer cor que comece no planeta onde o jogador se encontra, uma vez que este feitiço consegue transformar o combustível. Se tiver saído um campo de asteróides, o jogador não pode, mais uma vez, contra-atacar o seu efeito com este tesouro.

### 4., Cometa:

Este feitiço pode ser útil quando o jogador não consegue sair do seu planeta por causa de um campo de asteróides, pois é o único tesouro com poder para evitar o perigo! Ao usar este poder, o jogador pode avançar na direcção que quiser.

### 5., Bang:

Este tesouro tem um grande poder! O jogador que o usar numa batalha ganha-a, mesmo que o seu adversário lance um seis! Mas cuidado! O jogador adversário também pode ter um tesouro bang. Se também o usar na batalha há um empate. Os tesouros usados perdem os seus poderes mágicos. Os dois jogadores devem colocá-los à sua frente, virados para cima.

## **BATALHA:**

Se o jogador tiver de aterrar num campo onde já haja uma nave espacial, (com respeito pela tradição dos piratas do espaço) TEM de travar uma batalha! Tira o dado numerado da área marcada (bang). O último jogador a chegar ao planeta é o primeiro a lançar o dado. Se já houver mais do que um jogador no planeta, o último jogador a chegar escolhe com quem quer combater. O jogador a lançar o número mais alto ganha a batalha. O vencedor da batalha pode escolher um dos tesouros do jogador que perdeu. (Dica: é por isso que é boa ideia manter em segredo os poderes mágicos das moedas.) Se na batalha os jogadores lançarem o mesmo número, há um empate. Nenhum dos jogadores tira um tesouro ao outro.

**O fim do jogo:** Quando não houver mais moedas nos planetas, cada jogador conta os tesouros que tem! Quem tiver mais moedas ganha!

## **Regras para jogadores mais velhos – com um bocadinho mais de emoção (5+)**

### **As regras básicas são as que já foram explicadas, com as seguintes alterações:**

Nesta versão, os tesouros que o jogador já tiver usado perdem-se. Depois de os usar, os jogadores devem colocá-los numa pilha aparte. No fim do jogo, estes tesouros não somam pontos. Dica: Vale a pena tirar um novo tesouro, mesmo que isso custe um dos tesouros que o jogador tem! Não terá mais tesouros do que antes, mas o tesouro que tirou também não vai dar pontos aos adversários.

### **PONTE SUSPENSA:**

Se o jogador não quiser perder pontos, pode usar a ponte suspensa em vez das moedas mágicas! Neste caso, tem de deixar a nave espacial no planeta e só o seu pirata do espaço pode atravessar a ponte para ganhar o tesouro. Coloca-se a figura do pirata do espaço no planeta para onde o jogador atravessou. Só se pode atravessar uma ponte suspensa por turno e na ronda seguinte, em vez de lançar o dado, o jogador tem de voltar para a sua nave espacial! (O que significa que salta uma ronda, mas, de qualquer forma, ganhou um tesouro.) Depois de voltar à nave espacial, o pirata do espaço é novamente colocado à frente do jogador, até que seja preciso para atravessar outra ponte.

### **BATALHA:**

Se um jogador aterrar num planeta em que haja uma nave espacial cujo dono tenha atravessado uma ponte suspensa para outro planeta, não pode haver uma batalha! Segundo as leis galácticas, é proibido atacar naves espaciais abandonadas! MAS se dois piratas do espaço sem as suas naves espaciais se encontrarem num planeta, terá de haver uma batalha de acordo com as regras básicas.

**O fim do jogo:** Quando não houver mais moedas nos planetas, cada jogador conta os tesouros que tem! Quem tiver mais tesouros (não usados) ganha!

**Conteúdo:** 1 tabuleiro de jogo, 4 naves espaciais, 4 piratas do espaço, 20 moedas de tesouros, 2 dados

# Úrkalózok

Vár rád a végtelen úr! Ismeretlen bolygók kincsekkel és kalandokkal hívogatnak. Most megtudhatod, hogy milyen egy vérbeli úrkalóz élete, aki eldugott kincsekre vadászik és a nagyobb zsákmány reményében még a harctól sem riad vissza. Megéri kockáztatni a mesés kincsekért, mert a varázserejük jól jöhet még az utad során. De vigyázz, okosan használd őket!

A játék kétféle nehézségi fokkal játszható:

## Egyszerűbb játékmenet kicsiknek (4+):

**Előkészületek:** Tegyétek a táblát az asztal közepére, a számozott dobókockát helyezzétek a kijelölt (bang) mezőre. Mindenki válasszon egy-egy úrhajót és úrkalózt! Az úrhajókat helyezzétek a tábla középpontjában található úrkikötőbe, az úrkalózt pedig vegyétek magatok elé. (A 4+ verzióban nem vesznek részt a játékmenetben, de jelzik, hogy te melyik úrkalóz vagy.) A felesleges figurákat tegyétek vissza a dobozba! Végül minden bolygóra tegyétek 1-1 kincset, a képes felével lefelé.

**A játék célja:** Összegyűjteni a lehető legtöbb kincset.

**A játék menete:** A legfiatalabb játékos kezdjen, és az óramutató járásával megegyező irányban haladjatok! Amikor te következél, dobj a kockával egyszer, hogy egy másik bolygóra repülhess egy kincsért.

Ha színt dobsz:

A kockán található színek különböző üzemanyagokat jelentenek. Csak azon az úton juthatsz egy szomszédos bolygóra, amilyen színű üzemanyagot dobtál.

Ha lángoló sziklát mutat a kocka...

...akkor sajnos nem mozdulhatsz a bolygóról, mert veszélyes lenne útra kelni az aszteroidamező miatt. Meg kell várnod, amíg ismét rád kerül a sor.

Előfordulhat, hogy aszteroidamező miatt nem tudsz tovább lépni, vagy olyan színű üzemanyagot dobtál, amivel nem tudod elhagyni a bolygót. Ilyenkor felhasználhatod egy már megszerzett kincséd varázserejét, hogy tovább tudj lépni. (lásd később)

Akkor is felhasználhatod egy kincséd varázserejét, ha a dobókocka szerint tovább haladhatsz, de a bolygó, ahová érkeznél, már üres, és inkább egy másik bolygóra mennél, ahol még van kincs.

A lépésed után a következő játékos jön.

## KINCSEK:

Amint egy kincses bolygóra lépsz, tiéd lesz az a kincs, amit ott találsz! Nézd meg titokban a hátoldalát, vigyázz, a többiek ne lássák meg! Tedd lefordítva magad elé!

Fontos! Minden kincs varázserejét csak egyszer használhatod fel a játék során. A felhasznált kincseket képes felükkel felfelé tedd vissza magad elé, jelezve, hogy ezeket már felhasználtad. Ezeket másik úrkalóz már nem nyerheti el csatában! (lásd később)

1., Varázserő nélküli kincsek:

Vannak olyan érmék, amelyek nem rendelkeznek varázserővel, de a játék végén pontnak számítanak!

2., Úrhajó:

Ez a kincs képes arra a bolygóra repíteni, amelyekre csak akarsz - akár vezet oda út, akár nem. Ha aszteroidamezőt dobtál, akkor ezzel a kincssel NEM tudod közömbösíteni.

Tipp: Érdemes olyan bolygót kiszemelni végállomásnak, amelyik szomszédságában sok kincsben gazdag bolygó van. Vagy csak a játék vége felé felhasználni, amikor már csak egymástól távol lévő bolygókon vannak kincsek.

### 3., Színes üzemanyagok:

Ez a kincs lehetővé teszi, hogy bármelyik színű utat válassz, ami a bolygódról indul, ugyanis ez a varázslat átváltoztatja az üzemanyagodat. Ha aszteroidamezőt dobtl, akkor ezzel a kincssel sem tudod közömbösíteni.

### 4., Lángoló szikla:

Ez a varázslat akkor jön jól, ha aszteriodamező miatt nem mozdulhatsz a bolygóról, mert csakis ennek a kincznek van hatalma elhárítani a veszélyt! Ha felhasználod a varázserejét, azon az úton indulhatsz, amelyiken csak szeretnél.

### 5., Bang:

Ez a kincs hatalmas erővel bír! Abból a csatából győztesen kerülsz ki, amelyikben felhasználod, akkor is, ha az ellenfeled hatost dobott! De vigyázz! Ellenfelednek is lehet bang kincse, ha ő is beveti a csatában, akkor a csata döntetlen lesz. A felhasznált kincsek elvesztik a varázserejüket, mindketten a képes oldalával felfelé tegyétek vissza magatok elé.

## CSATA:

Ha olyan mezőre kell lépned, amelyen már áll űrhajó, akkor (tisztelőben tartva az űrkalóz hagyományokat) bizony csatázni KELL! Vegyétek elő a bang mezőről a számozott dobókockát! Az a játékos dob először, aki utoljára érkezett a bolygóra. Ha többen vagytok egy bolygón, az utolsónak érkező játékos választhat, hogy kivel akar megmérkőzni. A csatában az nyer, aki a legnagyobb számot dobta. A csata győztese szabadon választhat egyet a vesztes kincsei közül. (Tipp: ezért célszerű titokban tartani, hogy melyik korongod milyen varázserővel bír.) Ha a csatázó játékosok egyformát dobnak akkor döntetlen a csata, senki sem vesz el a másiktól kincset.

**A játék vége:** ha minden bolygóról elfogytak az aranyak. Számoljátok össze, kinél mennyi kincs van! Az nyer, akinek a legtöbb aranypénze van!

## A szabály nagyobbaknak - egy kicsit fordulatossabban (5+):

### Az alapszabály ugyanaz, mint korábban. Az alábbi kiegészítésekkel:

Ebben a játékban azok a kincsek elvesznek, amelyek varázserejét felhasználta. Használat után ezeket félre kell tenni egy külön kupacba, mert a játék végén lévő pontozásba már nem számíthat bele.

Tipp: Akkor is érdemes felvenned egy új kincset, ha esetleg egy kincsed az ára, hogy megszerezd! Neked ugyan nem lesz több kincs a birtokodban, de az ellenfeled pontszámát nem fogja gyarapítani, amit megszereztél előle.

## FÜGGŐHÍD:

Ha nem akarsz pontot veszíteni – a varázserejű érmék helyett használhatod a függőhidat! Az űrhajódat ebben az esetben a bolygón kell hagynod, és csak az űrkalózod kelhet át a hídon a kincsért. Az űrkalóz figurádat helyezd arra a bolygóra, amelyikre átsétáltál. Egyszerre csak egy függőhídon mehetsz át, és a következő körben dobás helyett vissza kell térned a hajóddhoz! (Ez lényegében azt jelenti, hogy egyszer kimaradsz a dobásból, viszont így is tudtál egy kincset szerezni.) Mikor visszatérl az űrhajóddhoz, űrkalózodat tedd ismét magad elé, amíg újra szükség nem lesz rá egy másik létrás átkelésnél.

## CSATA:

Ha olyan bolygóra lépsz, ahol ugyan áll űrhajó, de a tulajdonosa a függőhídon átment egy másik bolygóra, akkor a csata nem jöhet létre! A galaktikus szabályzat értelmében a gazdtalan űrhajókat tilos megtámadni!

DE ha két űrhajó nélküli űrkalóz találkozik egy bolygón, akkor csatázniuk kell az alapszabályban ismertetett feltételekkel.

**A játék vége:** ha minden bolygóról elfogytak a kincsek, számoljátok össze, kinél mennyi kincs van! Az nyer, akinek a legtöbb (felhasználatlan) kincse van!

**A játék tartalma:** 1 tábla, 4 űrhajó, 4 űrkalóz, 20 db kincs korong, 2 dobókocka

# Vesmírní Pirátí

Čeká vás nekonečný vesmír! Na neznámých planetách vás čekají poklady a dobrodružství. Poznejte život opravdového vesmírného piráta, který pátrá po pokladech a vrhá se do bitev kvůli kořisti. Riskuje, aby získal fantastické poklady, protože jejich magická síla mu může pomoci na jeho cestě.

Hra má dvě obtížnosti.

## Pravidla pro děti od 4 let (jednodušší varianta):

### PŘÍPRAVA HRY:

Položte hrací plán do středu stolu a umístěte číslovanou kostku na označené místo. Každý hráč si vybere vesmírnou loď a piráta. Loď umístí do středu hrací plochy do vesmírného přístavu a piráta si nechá u sebe. Dále umístěte na každou planetu poklad – obrázkem dolů.

### CÍL HRY:

Nasbírat, co nejvíce pokladů.

### JAK SI ZAHRÁT:

Začíná nejmladší hráč a dále se pokračuje po směru hodinových ručiček. Když je na vás řada, hodíte kostkou, abyste mohli letět na neznámou planetu pro poklad.

Pokud hodíte barvu:

Barvy na kostce znamenají různé druhy paliva. Můžete letět pouze na takovou sousední planetu, která má barvu paliva, které jste hodili.

Když hodíte meteorit...

...nemůžete se bohužel přesunout na jinou planetu, kvůli nebezpečnému poli asteroidů. Jedno kolo nehrajete.

Někdy nemůžete letět dál kvůli poli asteroidů nebo barvě paliva. V takovém případě můžete použít kouzelnou sílu ze svých pokladů, které jste získali (viz dále). Kouzelnou moc můžete použít i v případě, že se dostanete na planetu, která je již prázdná, a vy byste raději pokračovali na planetu, kde je ještě poklad.

### POKLADY:

Jakmile vkročíte na planetu s pokladem, poklad je váš! Podívejte se tajně, tak aby to ostatní neviděli, na druhou stranu pokladu a pak ho položte obrázkem dolů před sebe. Kouzelnou moc každého pokladu můžete použít během hry jen jednou, pokud ji použijete, obrátíte obrázek nahoru – takový poklad už od vás v souboji jiný pirát nemůže vyhrát (viz dále).

1. Poklady bez kouzelné moci – počítají se jako body na konci hry
2. Vesmírná loď – tento poklad vás může vzít na jakoukoliv planetu, kam chcete, nemůže vám ale pomoci z pole asteroidů.  
Tip: Je moudré zvolit cíl, kde jsou planety s poklady a nebo ji použít až na konci hry, kdy jsou na planetách vzdálených daleko od sebe.
3. Barevná paliva – tento poklad vám umožní vybrat si jakoukoliv barevnou cestu od vaší planety, nemůže vám, ale pomoci z pole asteroidů.
4. Meteorit – jediný poklad, který odvrátí nebezpečí v poli asteroidů, pokud tento poklad použijete, můžete jít jakýmkoliv směrem.
5. Třesk – poklad s velkou silou! Pokud ho použijete v souboji, můžete vyhrát i když soupeř hodí šestku. Ale buďte opatrní! Pokud by měl i soupeř poklad třesku – tak skončí souboj nerozhodně.

**BITVA:**

Pokud šlápnete na planetu, kde už je jiný pirát, musíte dle pirátské tradice bojovat. Vezměte číslovanou kostku a házejte, začíná pirát, který na planetu dorazil poslední. Ten, kdo hodí vyšší číslo na kostce, vyhrává a může vzít poraženému poklad, u kterého ale nebyla ještě použita jeho kouzelná moc. Pokud je na planetě více pirátů, poslední dorazivší pirát si vybere jednoho soupeře. V případě, že bitva dopadne nerozhodně, žádný pirát si nebere poklad od druhého.

**KONEC HRY:**

Konec hry nastane, pokud není na žádné planetě poklad. Ten, kdo má nejvíce mincí vyhrává.

**Pravidla pro děti od 5 let (varianta s větším vzrušením):**

K výše uvedeným pravidlům se přidávají další. Pokud použijete poklad, musíte ho odevzdat, jíž za něj nebudete mít bod.

**VISUTÝ MOST:**

Pokud nechcete přijít o body, můžete použít visutý most, v tomto případě opustíte svojí kosmickou loď a na planetu s pokladem půjde přes visutý most jen sám pirát. V dalším kole se musí váš pirát vrátit na planetu, kde zůstala jeho kosmická loď – nehází kostkou. Když se pirát vrátí na svojí loď, umístěte si ho zase před sebe.

**BITVA:**

Pokud je pirát na jiné planetě než je jeho loď, tak se dle galaktických zákonů, nemůže bitva uskutečnit. Útočit na vesmírné lodě bez dozoru je přísně zakázáno. Ale pokud se potkají dva piráti na planetě, souboj může začít dle základních pravidel.

**OSAH BALENÍ:** 1 hrací deska, 4 kosmické lodě, 4 piráti, 20 mincí (poklady), 2 hrací kostky

Warning! Contains small parts.  
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.  
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.  
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.  
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.  
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.  
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,  
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.  
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.  
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.  
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2016

©bohony