

Anne Bonny's

Malediction



cayro

Anne Bonny's

Maldición

ES

Embarcate en una aventura en alta mar, un emocionante juego de interacción y estrategia. Tu misión es simple pero desafiante: recolectar 20 monedas de oro para asegurarte un lugar en la intrépida tripulación. Pero ten cuidado: en este mundo de piratas, la traición acecha en cada esquina... ¿Ganarás a tus oponentes para unirte a la leyenda de Anne Bonny?

COMPONENTES

5 dados verdes, 5 dados rojos, 10 dados negros, 55 cartas, 96 monedas, Instrucciones.

JUGADORES

2 a 5 jugadores

OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primer jugador en conseguir 20 monedas.

PREPARACIÓN

Reparte a cada jugador un dado rojo, uno verde y dos negros. Además, 2 monedas y tres cartas al azar. Pon el resto de las monedas en el centro de la mesa (ese será el tesoro central) y coloca todas las cartas sobrantes en el centro de la mesa haciendo un montón boca abajo. Cada jugador lanzará sus dados y el jugador que más monedas saque, empezará la partida (en caso de empate, los jugadores empatados volverán a lanzar hasta que haya solo un ganador).

CÓMO SE JUEGA

Empezando por el jugador inicial, lanza los dados. Puedes relanzar los dados tantas veces como quieras, siempre reservando un dado en cada lanzamiento. Si te salen calaveras, consérvalas obligatoriamente. Una vez que hayas terminado, realiza las acciones de los dados. Antes o después de lanzar los dados, puedes jugar una carta de tu mano (opcional y solamente una por turno). **Acciones de los dados:**



A) Calavera: si tienes 1 o 2, no pasa nada. Si tienes 3, pierdes el turno, devuelve una moneda al tesoro central y coge una carta del mazo. No puedes hacer la acción de tu otro dado. *La carta de las 3 calaveras evita esta situación y puedes hacer la acción del 4º dado.



B) Moneda: coge una moneda del tesoro central.



C) Carta: roba una carta de la pila central.



D) Bomba: roba una moneda a otro pirata a tu elección.

Todas las cartas tienen que ser jugadas antes o después del turno de cada jugador exceptuando la de prohibición, que podrás jugarla cuando otro pirata intente realizar una acción sobre ti (ya sea de carta o de dado), imposibilitándole que realice dicha acción y haciendo que pierda la acción que quería hacer.

FINAL DE LA PARTIDA

El primer jugador en conseguir 20 monedas ganará automáticamente la partida.

COMPOSICIÓN DE DADOS:

Verde: 3 caras de moneda, 1 cara de carta, 1 cara de bomba, 1 cara de calavera.

Negros: 2 caras de moneda, 1 cara de carta, 1 cara de bomba, 2 cara de calavera.

Rojo: 1 cara de moneda, 1 cara de carta, 1 cara de bomba, 3 cara de calavera.

COMPOSICIÓN DE LAS CARTAS:

A) Moneda: coge una moneda del tesoro central.

(10 cartas)

B) Cambio de dado: cambia uno de tus dados por el que quieras de otro jugador. (10 cartas)

C) Calaveras: si te salen tres calaveras, entrega esta carta para no perder una moneda y ganar tres monedas. (10 cartas)

D) Carta: roba una carta al azar de la mano de otro jugador. (10 cartas)

E) Giro dados: rota los dados de todos los jugadores en el sentido que tú quieras. (5 cartas)

F) Cambio dados: cambia todos tus dados por los dados de otro jugador. (5 cartas)

G) Prohibido: evita cualquier acción que vayan a realizar sobre ti. (5 cartas)

Anne Bonny's Malediction

EN

Embark on an adventure on the high seas, an exciting game of interaction and strategy. Your mission is simple yet challenging: collect 20 gold coins to secure a spot on the intrepid crew. But a word of warning: in this world of pirates, betrayal lurks around every corner... Will you beat your opponents to join the legend of Anne Bonny?

COMPONENTS

5 green dice, 5 red dice, 10 black dice, 55 cards, 96 coins, Instructions.

PLAYERS

2 to 5 players

PURPOSE OF THE GAME

Be the first player to get 20 coins.

PREPARATION

Give each player one red, one green and two black dice. They also receive 2 coins and three random cards. Place the rest of the coins in the centre of the table (which will be the central treasure) and place all the remaining cards in the centre of the table in a pile face down. Each player rolls their dice and the player with the most coins will start the game (in case of a tie, the tied players will roll again until there is only one winner).

HOW TO PLAY

The starting player is the first to roll the dice. You can throw the dice as many times as you want, always reserving one dice on each roll. You keep any skulls that come up. Once you're done, perform the actions on the dice. You can play a card from your hand before or after rolling the dice (optional and only one per turn). **Dice actions:**



A) Skull: nothing happens if you have 1 or 2. You miss your turn if you get 3, return a coin to the central treasury and steal a card from the centre pile. You cannot carry out the actions for your other dice. *The 3 skulls card allows you to avoid this situation and carry out the actions for the 4th dice.



B) Coin: pick a coin from the central treasury.



C) Card: steal a card from the centre pile.



D) Bomb: steal a coin from another pirate of your choice.

All cards must be played before or after each player's turn except the prohibition card, which you can play when another pirate tries to do something to you (whether card or dice), making it impossible for them to carry out this action and making them miss the action they wanted to do.

END OF THE GAME

The first player to get 20 coins will automatically win the game.

COMPOSITION OF THE DICE:

Green: 3 coin sides, 1 card side, 1 bomb side, 1 skull side.

Black: 2 coin sides, 1 card side, 1 bomb side, 2 skull side.

Red: 1 coin side, 1 card side, 1 bomb side, 3 skull side.

COMPOSITION OF THE CARDS:

A) Coin: pick a coin from the central treasury. (10 cards)

B) Change the dice: change one of your dice for any other one you wish belonging to another player. (10 cards)

C) Skulls: hand over this card if you get three skulls to not lose any coins and win three coins. (10 cards)

D) Card: steal a random card from another player's hand. (10 cards)

E) Dice Rotation: rotate all players' dice in the direction you want. (5 cards)

F) Change dice: change all of your dice for the dice belonging to another player. (5 cards)

G) Forbidden: avoid them from doing any action to you. (5 cards)

Anne Bonny's

Malediction

FR

Embarquez pour une aventure en haute mer, un jeu passionnant d'interaction et de stratégie. Votre mission est simple, mais délicate : collecter 20 pièces d'or pour vous assurer une place dans l'équipage intrépide. Mais attention : dans ce monde de pirates, la trahison guette à chaque coin de rue... Parviendrez-vous à vaincre vos adversaires de rejoindre la légende d'Anne Bonny ?

PIÈCES

5 dés verts, 5 dés rouges, 10 dés noirs, 55 cartes, 96 pièces de monnaie, Règles du jeu.

JOUEURS

2 à 5 joueurs

OBJECTIF DU JEU

Soyez le premier joueur à obtenir 20 pièces.

PRÉPARATION

Donnez à chaque joueur un dé rouge, un dé vert et deux dés noirs. Distribuez également 2 pièces et trois cartes au hasard. Placez le reste des pièces au milieu de la table (ce sera le trésor central) et placez toutes les cartes restantes au milieu de la table en formant une pile face cachée. Chaque joueur lancera ses dés et celui qui aura le plus de pièces commencera la partie (en cas d'égalité, les joueurs à égalité lanceront à nouveau les dés jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul gagnant).

COMMENT JOUER

En commençant par le joueur qui commence en premier, lancez les dés. Vous pouvez relancer les dés autant de fois que vous le souhaitez, en réservant toujours un dé à chaque lancer. Si vous obtenez des crânes, gardez-les obligatoirement. Une fois que vous avez terminé, faites ce qui est indiqué sur les dés. Avant ou après avoir lancé les dés, vous pouvez jouer une carte de votre jeu (facultatif et une seule par tour). **Actions des dés :**



A) Crâne : si vous en avez 1 ou 2, ce n'est pas grave. Si vous en avez 3, vous perdez votre tour, redonnez une pièce de monnaie au trésor central et piochez une carte de la pile centrale. Vous ne pouvez pas effectuer l'action de l'autre dé. *La carte des 3 crânes évite cela et vous pouvez réaliser l'action du 4e dé.



B) Pièce de monnaie : prenez une pièce de monnaie du trésor central.



C) Carte : piochez une carte de la pile centrale.



D) Bombe : volez une pièce à un autre pirate de votre choix.

Toutes les cartes doivent être jouées avant ou après le tour de chaque joueur sauf la carte d'interdiction, que vous pourrez jouer lorsqu'un autre pirate tente d'effectuer une action sur vous (que ce soit une carte ou un dé), l'empêchant d'effectuer ladite action et lui faisant rater l'action qu'il voulait tenter.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à obtenir 20 pièces aura automatiquement gagné la partie.

COMPOSITION DES DÉS :

Vert : 3 faces de pièce de monnaie, 1 face de carte, 1 face de bombe, 1 face de crâne.

Noir : 2 faces de pièce de monnaie, 1 face de carte, 1 face de bombe, 2 faces de crâne.

Rouge : 1 face de pièce de monnaie, 1 face de carte, 1 face de bombe, 3 faces de crâne.

COMPOSITION DES CARTES :

A) Pièce de monnaie : prenez une monnaie du trésor central. (10 cartes)

B) Changement de dés : remplacez l'un de vos dés par celui que vous souhaitez d'un autre joueur. (10 cartes)

C) Crânes : si vous obtenez trois crânes, remettez cette carte pour éviter de perdre une pièce de monnaie et gagnez trois pièces de monnaie. (10 cartes)

D) Carte : piochez une carte au hasard du jeu d'un autre joueur. (10 cartes)

E) Rotation des dés : faites tourner les dés de tous les joueurs dans le sens souhaité. (5 cartes)

F) Changement de dés : échangez tous vos dés contre ceux d'un autre joueur. (5 cartes)

G) Interdit : évitez toute action qui va être entreprise à votre rencontre. (5 cartes)

Anne Bonny's Malediction



Stürze dich in ein Abenteuer auf hoher See - ein spannendes Interaktions- und Strategiespiel. Deine Aufgabe ist einfach, aber anspruchsvoll: Sammle 20 Goldmünzen, um dir einen Platz in der wagemutigen Mannschaft zu sichern. Doch aufgepasst: In der Welt der Piraten lauert der Verrat hinter jeder Ecke... wirst du deine Gegner besiegen, um dich der Legende Anne Bonny anschließen zu können?

SPIELMATERIAL

5 grüne Würfel, 5 rote Würfel, 10 schwarze Würfel, 55 Karten, 96 Münzen, Spielanleitung.

SPIELER

Für 2 bis 5 Spieler

ZIEL DES SPIELS

Sei der erste Spieler, der 20 Goldmünzen beisammenhat.

VORBEREITUNG

Verteile einen roten, einen grünen und zwei schwarze Würfel an jeden Spieler. Außerdem 2 Münzen und drei beliebige Karten. Lege die restlichen Münzen in die Mitte des Tisches (dies ist der zentrale Schatz) und platziere alle übrigen Karten als verdeckten Stapel ebenfalls in die Mitte des Tisches. Jeder Spieler würfelt mit seinen eigenen Würfeln und der Spieler, der die meisten Münzen gewürfelt hat, beginnt das Spiel (bei Gleichstand würfeln die Spieler mit gleichem Ergebnis noch einmal, bis es nur noch einen Gewinner gibt).

WIE DAS SPIEL GESPIELT WIRD

Der Startspieler beginnt und wirft die Würfel. Du kannst so oft würfeln, wie du willst, jedoch wird mit jedem Wurf ein Würfel beiseitegelegt. Wenn du Totenköpfe erhältst, bleibt dir nichts anderes übrig, als sie zu behalten. Sobald du fertig bist, führst du die Würfelaktionen aus. Vor oder nach dem Würfeln kannst du eine Karte aus deiner Hand spielen (optional und nur eine pro Runde). **Aktionen der Würfel:**



A) Totenkopf: Wenn du 1 oder 2 hast, dann passiert nichts. Hast du 3, verlierst du deinen Spielzug, gibst eine Münze an den zentralen Schatz zurück und ziehe eine Karte vom Stapel in der Mitte. Du darfst die Aktion deines anderen Würfels nicht ausführen. *Mit der Karte der 3 Totenköpfe wird diese Regel aufgehoben und du kannst die Aktion des 4.

Würfels ausführen.



B) Münze: Nimm eine Münze vom zentralen Schatz.



C) Karte: Ziehe eine Karte vom Stapel in der Mitte.



D) Bombe: Nimm eine Münze von einem anderen Piraten deiner Wahl.

Alle Karten müssen vor oder nach dem Spielzug des jeweiligen Spielers gespielt werden, mit Ausnahme der Verbotskarte, die du spielen darfst, wenn ein anderer Pirat versucht, eine Aktion bei dir auszuführen (entweder eine Karte oder einen Würfel). Die Verbotskarte verhindert diese Aktion, und der Spieler, der die Aktion ausführen wollte, verliert sie.

ENDE DES SPIELS

Der Spieler, der zuerst 20 Münzen beisammenhat, gewinnt das Spiel.

ZUSAMMENSETZUNG DER WÜRFEL:

Grün: 3 Münzseiten, 1 Kartenseite, 1 Bombenseite, 1 Totenschädelseite

Schwarz: 2 Münzseiten, 1 Kartenseite, 1 Bombenseite, 2 Totenschädelseiten

Rot: 1 Münzseite, 1 Kartenseite, 1 Bombenseite, 3 Totenschädelseiten

ZUSAMMENSETZUNG DER KARTEN:

A) Münze: Nimm eine Münze von Stapel in der Mitte. (10 Karten)

B) Würfel tauschen: Tausche einen deiner Würfel gegen einen Würfel deiner Wahl eines anderen Spielers. (10 Karten)

C) Totenköpfe: Wenn du die drei Totenköpfe bekommst, gib diese Karte ab, um keine Münze zu verlieren, und du gewinnst drei Münzen. (10 Karten)

D) Karte: Ziehe eine beliebige Karte aus der Hand eines anderen Spielers. (10 Karten)

E) Würfel drehen: Drehe die Würfel der anderen Spieler in die von dir gewünschten Richtung um. (5 Karten)

F) Würfel tauschen: Tausche alle deine Würfel mit den Würfeln eines anderen Spielers. (5 Karten)

G) Verbot: Sie verhindert eine Aktion, die bei dir ausgeführt werden soll. (5 Karten)



Anne Bonny's

Malediction



Imbarcati in un'avventura in alto mare, un emozionante gioco di interazione e strategia. La tua missione è semplice a parole, ma ardua da completare: raccogliere 20 monete d'oro per assicurarti un posto tra l'intrepida ciurma. Fai attenzione, però: in questo mondo di pirati, il tradimento si nasconde dietro ogni angolo... Vincerai sui tuoi avversari per unirti alla leggenda di Anne Bonny?

COMPONENTI

5 dadi verdi, 5 dadi rossi, 10 dadi neri, 55 carte, 96 monete, Istruzioni.

GIOCATORI

Da 2 a 5 giocatori

SCOPO DEL GIOCO

Ottenere per primi 20 monete.

PREPARATIVI

Distribuire a ciascun giocatore un dado rosso, uno verde e due neri, 2 monete e tre carte scelte a caso. Collocare al centro del tavolo il resto delle monete a costituire il tesoro centrale e tutte le carte rimanenti a formare un mazzo rivolto verso il basso. Ciascun giocatore lancia i suoi dadi e il giocatore che avrà ottenuto più monete inizia la partita. In caso di pareggio, i giocatori a pari punti lanciano di nuovo i dadi finché non ci sarà un solo vincitore.

COME SI GIOCA

Il primo giocatore comincia lanciando i dadi. Puoi rilanciare i dadi quante volte desideri, mantenendo sempre un dado fermo a ciascun lancio. Se ottieni dei teschi, dovrai obbligatoriamente mantenerli. Una volta terminato, dovrai realizzare le azioni indicate dai dadi. Prima o dopo del lancio dei dadi, potrai giocare una carta dalla tua mano, in maniera non obbligatoria e una volta sola per turno. **Azioni dei dadi:**



A) Teschio: se ne ottieni 1 o 2, non accade niente. Se ne ottieni 3 perdi il turno, dovrai riporre una delle tue monete sul tesoro centrale e pesca una carta dal mazzo centrale. Non potrai realizzare l'azione del tuo altro dado. *La carta dei 3 teschi ti consente di evitare questa situazione e ti consentirà di realizzare l'azione del 4° dado.



B) Moneta: raccogli una moneta dal tesoro centrale.



C) Carta: pesca una carta dal mazzo centrale.



D) Bomba: ruba una moneta a un altro pirata a tua scelta.

Tutte le carte devono essere giocate prima o dopo del turno di ciascun giocatore, ad eccezione della carta di divieto, che potrai giocare nel momento in cui un altro pirata tenta di realizzare un'azione nei tuoi confronti, sia essa di carta o dado. Giocando la carta di divieto, impedirai al pirata di eseguire l'azione e lo costringerai a perderla.

FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore a conseguire 20 monete vince automaticamente la partita.

COMPOSIZIONE DEI DADI:

Verde: 3 facce moneta, 1 faccia carta, 1 faccia bomba, 1 faccia teschio.

Nero: 2 facce moneta, 1 faccia carta, 1 faccia bomba, 2 facce teschio.

Rosso: 1 faccia moneta, 1 faccia carta, 1 faccia bomba, 3 facce teschio.

COMPOSIZIONE DELLE CARTE:

A) Moneta: raccogli una moneta dal tesoro centrale. (10 carte)

B) Cambio di dado: cambio uno dei tuoi dadi con uno a tuo piacimento di un altro giocatore. (10 carte)

C) Teschi: se ottieni tre teschi, gioca questa carta per non perdere una moneta e invece guadagnarne tre. (10 carte)

D) Carta: ruba una carta a caso dalla mano di un altro giocatore. (10 carte)

E) Giro dadi: i giocatori si scambiano tutti i dadi passandoli al giocatore successivo in senso orario o antiorario, a scelta del giocatore. (5 carte)

F) Cambio dadi: cambia tutti i tuoi dadi con quelli di un altro giocatore. (5 carte)

G) Divieto: ti consente di impedire qualsiasi azione che un altro giocatore intende realizzare nei tuoi confronti. (5 carte)



Anne Bonny's

Malediction



Embarca numa aventura no alto mar; um jogo emocionante de interação e estratégia. A tua missão é simples mas desafiante: recolher 20 moedas de ouro para assegurares um lugar na tripulação destemida. Mas tem cuidado: neste mundo de piratas, a traição espreita em cada esquina... Ganharás aos teus adversários para te juntares à lenda de Anne Bonny?

COMPONENTES

5 dados verdes, 5 dados vermelhos, 10 dados pretos, 55 cartas, 96 moedas, Instruções.

JOGADORES

2 a 5 jogadores

OBJETIVO DO JOGO

Sê o primeiro jogador a conseguir 20 moedas.

PREPARAÇÃO

Reparte um dado vermelho, um dado verde e dois dados pretos por cada jogador. Além disso, 2 moedas e três cartas à sorte. Coloca o resto das moedas no centro da mesa (esse será o tesouro central) e coloca todas as cartas que sobram no centro da mesa, fazendo um monte virado para baixo. Cada jogador lança os seus dados e o jogador que mais moedas tirar, começará a partida (em caso de empate, os jogadores empatados voltarão a lançar os dados até que exista apenas um vencedor).

COMO SE JOGA

Começando pelo jogador inicial, lança os dados. Podes relançar os dados tantas vezes quantas quiseres, reservando sempre um dado em cada lançamento. Se te saírem caveiras, guarda-as obrigatoriamente. Quando tiveres terminado, realiza as ações dos dados. Antes ou depois de lançares os dados, podes jogar uma carta da tua mão (opcional e apenas uma de cada vez). **Ações dos dados:**



A) Caveira: se tiveres 1 ou 2, não acontece nada. Se tiveres 3, perde a vez, devolve uma moeda ao tesouro central e tira uma carta da pilha central. Não podes realizar a ação do teu outro dado.

*A carta das 3 caveiras evita esta situação e podes realizar a ação do 4.º dado.



B) Moeda: recolhe uma moeda do tesouro central.



C) Carta: tira uma carta da pilha central.



D) Bomba: tira uma moeda a outro pirata à tua escolha.

Todas as cartas têm de ser jogadas antes ou depois da vez de cada jogador, excetuando a carta de proibição, que podes jogá-la quando outro pirata tenta realizar uma ação sobre ti (quer seja da carta ou do dado), impossibilitando-o de realizar esta ação e fazendo com que perca a ação que queria realizar.

FINAL DA PARTIDA

O primeiro jogador a conseguir 20 moedas ganhará automaticamente a partida.

COMPOSIÇÃO DOS DADOS:

Verde: 3 faces de moeda, 1 face de carta, 1 face de bomba, 1 face de caveira.

Pretos: 2 faces de moeda, 1 face de carta, 1 face de bomba, 2 faces de caveira.

Vermelho: 1 face de moeda, 1 face de carta, 1 face de bomba, 3 faces de caveira.

COMPOSIÇÃO DAS CARTAS:

A) Moeda: recolhe uma moeda de tesouro central. (10 cartas)

B) Troca de dado: troca um dos teus dados pelo dado que quiseres de outro jogador. (10 cartas)

C) Caveiras: se te saírem três caveiras, entrega esta carta para não perderes uma moeda e ganhares três moedas. (10 cartas)

D) Carta: tira uma carta à sorte da mão de outro jogador. (10 cartas)

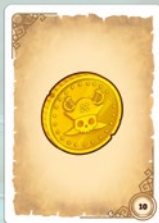
E) Giro de dados: roda os dados de todos os jogadores no sentido que tu quiseres. (5 cartas)

F) Troca de dados: troca todos os teus dados pelos dados de outro jogador. (5 cartas)

G) Proibido: evita quaisquer ações que realizem sobre ti. (5 cartas)

Anne Bonny's Malediction

COMPOSICIÓN DE LAS CARTAS - COMPOSITION OF THE CARDS - COMPOSITION DES CARTES -
ZUSAMMENSETZUNG DER KARTEN - COMPOSIZIONE DELLE CARTE - COMPOSIÇÃO DAS CARTAS



A



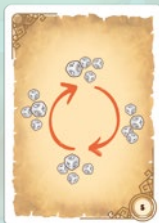
B



C



D



E



F



G

Quedan reservados a favor de **JUGUETES CAYRO S.L.** los derechos de reproducción total o parcial, transformación y/o distribución en cualquier medio o soporte de estas instrucciones, prohibiéndose expresamente la transformación de estas y/o su utilización sin autorización y con fines comerciales.

JUGUETES CAYRO S.L. reserves the rights of total or partial reproduction, transformation and/or distribution in any medium or support of these instructions. The transformation of these and/or their use without authorisation and for commercial purposes is expressly prohibited.

cayro

JUGUETES CAYRO S.L.
Pol. Ind. Juyarco 54-55
03700 Dénia (Alicante) España
www.cayro.es