

PESKY ISLAND



cayro



PESKY ISLAND

Bajo la blanca arena de Pesky Island se encuentran numerosos tesoros por descubrir. Explora toda la isla y recoge las máximas piedras preciosas que puedas. ¿Conseguirás tener más que tus adversarios antes de que se termine el botín?

COMPONENTES

Tablero modular
36 piedras preciosas
4 piratas
1 calavera
4 sacos del tesoro
1 dado

JUGADORES

De 2 a 4 jugadores

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el pirata que más piedras preciosas obtenga

PREPARACIÓN

Une las 4 piezas del tablero y sitúalo en el centro de la mesa.

Coloca una piedra preciosa en cada casilla rodeando la isla, dejando vacías las 4 casillas con huellas y sitúa las piedras preciosas restantes en el centro del tablero junto con la figura de la calavera.

Cada pirata escoge una figura, la sitúa en la casilla con los pies impresos que tenga más cerca y coge su saco del tesoro.

CÓMO SE JUEGA

La partida la inicia el pirata más joven, quien lanza el dado y realiza la acción que se indique. Tras realizarla, pasará el dado al siguiente pirata de la izquierda.

Si un jugador al lanzar el dado obtiene un número, moverá su pirata sobre el tablero tantas casillas como éste indique en el sentido de las agujas del reloj y, si cae en una casilla donde hay una piedra preciosa, la recogerá y la pondrá dentro de su saco.

Si al lanzar el dado, sale la figura de la piedra preciosa, cogerá una de la pila central del tablero y la meterá en su saco. Si la pila está vacía, el jugador podrá coger una piedra preciosa de cualquier casilla del tablero y volverá a tirar.

Si un jugador tira el dado y éste indica la figura de la calavera, cogerá la ficha de calavera y la colocará delante de otro jugador. El jugador elegido, devolverá tanto una de sus piedras preciosas como la ficha de calavera de nuevo al centro del tablero.

Si una casilla ya está ocupada, el jugador se moverá a la siguiente casilla libre.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida finalizará cuando solo queden 3 piedras preciosas en el recorrido. En ese momento cada pirata contará las piedras guardadas en su saco y quien más tenga será el ganador. En caso de empate, los ganadores compartirán la victoria.



PESKY ISLAND

There are endless treasures to discover underneath the white sands of Pesky Island. Explore the whole island and collect as many gemstones as you can. Will you manage to end up with more than your opponents before the loot runs out?

COMPONENTS

Modular board
36 gemstones
4 pirates
1 skull
4 treasure sacks
1 dice

PLAYERS

2 to 4 players

PURPOSE OF THE GAME

To be the pirate with the most gemstones

PREPARATION

Join the 4 pieces of the board together and place it in the centre of the table.

Place a gemstone in each space surrounding the island, leaving the 4 spaces with footprints empty and place the remaining gemstones in the centre of the board along with the skull figure.

Each pirate chooses a figure, places it in the nearest space with the printed feet and takes their treasure sack.

HOW TO PLAY

The game is started by the youngest pirate, who rolls the dice and performs the indicated action. When they have finished, the dice is passed to the next pirate on the left.

If a player rolling the dice gets a number, they will move their pirate on the board as many squares as it indicates in a clockwise direction and, if they land on a square where there is a gemstone, they pick it up and put it inside their sack.

If the gemstone figure comes up when rolling the dice, they take one from the central pile of the board and put it in their sack. If the pile is empty, the player can take a gemstone from any square on the board and roll again.

If a player rolls the dice and it shows the skull figure, they take the skull token and place it in front of another player. The chosen player will return both one of their gemstones and the skull token back to the centre of the board.

If a square is already occupied, the player will move to the next free square.

END OF THE GAME

The game will end whenever there are only 3 gemstones left on the course. Now each pirate will count the stones kept in their sack and whoever has the most will be the winner. In case of a tie, the winners will share the victory.



PESKY ISLAND

Sous le sable blanc de Pesky Island se cachent de nombreux trésors à découvrir. Explorez toute l'île et collectez autant de pierres précieuses que possible. Parviendrez-vous à en avoir plus que vos adversaires avant que le butin ne soit épuisé ?

PIÈCES

Plateau modulable
36 pierres précieuses
4 pirates
1 crâne
4 sacs du trésor
1 dé

JOUEURS

De 2 à 4 joueurs

BUT DU JEU

Sois le pirate qui obtient le plus de pierres précieuses.

PRÉPARATION

Assemble les 4 pièces du plateau et place-le au milieu de la table.

Mettez une pierre précieuse dans chaque case entourant l'île, en laissant les 4 cases avec des empreintes vides et mettez les pierres précieuses restantes au milieu du plateau avec la figurine du crâne.

Chaque pirate choisit une figurine, la place dans la case la plus proche avec les empreintes de pieds et prend son sac du trésor.

COMMENT JOUER

Le plus jeune pirate commence la partie, il lance les dés et effectue l'action indiquée. Après l'avoir terminée, il passe le dé au prochain pirate à sa gauche.

Si un joueur lance les dés et obtient un chiffre, il déplace son pirate sur le plateau d'autant de cases qu'indiqué dans le sens des aiguilles d'une montre et, s'il tombe sur une case où se trouve une pierre précieuse, il la ramasse et la pose à l'intérieur de son sac.

Si lorsqu'il lance le dé, la figurine de pierre précieuse apparaît, il en prend une dans la pile centrale du plateau et la met dans son sac. Si la pile est vide, le joueur peut prendre une pierre précieuse sur n'importe quelle case du plateau et relancer le dé.

Si un joueur lance le dé et qu'il indique la figure du crâne, il prend le jeton du crâne et le place devant un autre joueur. Le joueur choisi remet l'une de ses pierres précieuses et le jeton du crâne au milieu du plateau.

Si une case est déjà occupée, le joueur passe à la prochaine case libre.

FIN DE LA PARTIE

La partie sera terminée lorsqu'il ne restera plus que 3 pierres précieuses sur le parcours. À ce moment-là, chaque pirate comptera les pierres contenues dans son sac et celui qui en aura le plus aura gagné. En cas d'égalité, les vainqueurs se partageront la victoire.



PESKY ISLAND



Im weißen Sand von Pesky Island liegen zahlreiche Schätze vergraben, die es zu entdecken gilt. Erkunde die ganze Insel und sammle so viele Edelsteine wie möglich. Wirst du es schaffen, mehr als deine Gegner zu sammeln, bevor die Beute ausgeht?

SPIELMATERIAL

Spielbrett zum Zusammensetzen

36 Edelsteine

4 Piraten

1 Totenkopf

4 Schatzsäcke

1 Würfel

SPIELER

Für 2 bis 4 Spieler

ZIEL DES SPIELS

Der Pirat zu sein, der die meisten Edelsteine sammelt.

VORBEREITUNG

Setze die 4 Teile des Spielbretts zusammen und platziere ihn in der Mitte des Tisches.

Lege auf jedes Feld um die Insel herum einen Edelstein, wobei die 4 Felder mit den Fußspuren frei gelassen werden, und lege die restlichen Edelsteine zusammen mit der Totenkopf-Figur in die Mitte des Spielbretts.

Jeder Pirat wählt eine Figur, stellt sie auf das Feld mit den aufgedruckten Füßen, das ihm am nächsten liegt, und nimmt sich seinen Schatzsack.

WIE DAS SPIEL GESPIELT WIRD

Das Spiel beginnt mit dem jüngsten Piraten, der den Würfel wirft und die angegebene Aktion ausführt. Danach gibt er den Würfel an den nächsten Piraten auf seiner linken Seite weiter.

Wenn ein Spieler würfelt und eine Zahl erhält, rückt er seinen Piraten im Uhrzeigersinn um so viele Felder vor, wie der Würfel anzeigt. Kommt er auf ein Feld mit einem Edelstein, darf er ihn nehmen und in seinen Schatzsack legen.

Würfelt der Spieler einen Edelstein, darf er sich einen Edelstein vom Haufen in der Mitte des Spielbretts nehmen und in seinen Schatzsack legen. Wenn kein Haufen mehr da ist, darf der Spieler einen Edelstein von einem beliebigen Feld auf dem Spielbrett nehmen und erneut würfeln.

Würfelt ein Spieler die Totenkopf-Figur, nimmt er den Totenkopf-Spielstein und legt ihn vor einem anderen Spieler ab. Der ausgewählte Spieler muss nun einen seiner Edelsteine und den Totenkopf-Spielstein zurück in die Mitte des Spielbretts legen.

Ist ein Feld bereits besetzt, zieht der Spieler auf das nächste freie Feld.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn nur noch 3 Edelsteine auf dem Weg liegen. Dann zählt jeder Pirat die in seinem Schatzsack aufbewahrten Edelsteine und derjenige, der die meisten hat, ist der Gewinner. Bei einem Gleichstand teilen sich die Gewinner den Sieg.



PESKY ISLAND



Sotto i banchi di sabbia di Pesky Island si celano numerosi tesori da scoprire. Esplora tutta l'isola e raccogli il maggior numero possibile di pietre preziose. Riuscirai a raccoglierne più che i tuoi avversari prima che termini il bottino?

COMPONENTI

Tabellone modulare
36 pietre preziose
4 pirati
1 scheletro
4 sacchi del tesoro
1 dado

GIOCATORI

Da 2 a 4 giocatori

SCOPO DEL GIOCO

Essere il pirata che avrà ottenuto il maggior numero di pietre preziose

PREPARATIVI

Unire i 4 pezzi del tabellone e collocarlo al centro del tavolo.

Posizionare una pietra preziosa in ciascuna casella, ruotando l'isola, lasciando vuote le 4 caselle con impronte. Collocare le pietre preziose rimanenti al centro del tabellone insieme allo scheletro.

Ciascun pirata sceglie un personaggio, lo colloca nella casella con le impronte di piedi più vicina a sé e prende il suo sacco del tesoro.

COME SI GIOCA

Il pirata più giovane comincia la partita lanciando il dado e realizzando l'azione indicata. Una volta completata, passerà il dado al pirata successivo, alla sua sinistra.

Se al lancio del dado si ottiene un numero, il giocatore sposterà il suo pirata sul tabellone di tante caselle quante indicate dal dado, in senso orario. Se finisce in una casella occupata da una pietra preziosa, la raccoglierà e la custodirà nel suo sacco.

Se al lancio del dado si ottiene il simbolo della pietra preziosa, ne raccoglierà una dalla pila centrale del tabellone e la metterà nel suo sacco. Se la pila centrale è esaurita, il giocatore potrà raccogliere una pietra preziosa da una casella qualsiasi del tabellone, per poi lanciare nuovamente il dado.

Se al lancio del dado si ottiene il simbolo dello scheletro, il giocatore prenderà la figura dello scheletro e la posizionerà davanti a un altro giocatore. Il giocatore scelto dovrà rimettere al centro del tabellone una delle sue pietre preziose, oltre alla figurina dello scheletro.

Se una casella è già occupata, il giocatore proseguirà fino alla casella libera successiva.

FINE DELLA PARTITA

La partita si conclude una volta rimaste solo 3 pietre preziose lungo il percorso. A questo punto ciascun pirata conterà le pietre custodite nel proprio sacco e vincerà la partita il giocatore che ne avrà totalizzate di più. In caso di pareggio, la vittoria sarà condivisa dai pirati a pari punti.



PESKY ISLAND

Sob a areia branca de Pesky Island encontram-se muitos tesouros por descobrir. Explora toda a ilha e recolhe o máximo de pedras preciosas que puderes. Conseguirás ter mais pedras preciosas do que os teus adversários, antes de o saque terminar?

COMPONENTES

Tabuleiro modular
36 pedras preciosas
4 piratas
1 caveira
4 sacos do tesouro
1 dado

JOGADORES

De 2 a 4 jogadores

OBJETIVO DO JOGO

Ser o pirata que obtém mais pedras preciosas

PREPARAÇÃO

Une as 4 peças do tabuleiro e coloca-o no centro da mesa.

Coloca uma pedra preciosa em cada casa, rodeando a ilha, deixando vazias as 4 casas com pegadas, e coloca as pedras preciosas restantes no centro do tabuleiro, juntamente com a figura da caveira.

Cada pirata escolhe uma figura, coloca-a na casa com os pés impressos que tiver mais perto e recolhe o seu saco de tesouro.

COMO SE JOGA

O pirata mais novo inicia a partida, lança o dado e realiza a ação indicada. Após realizá-la, passa o dado ao pirata seguinte da esquerda.

Se um jogador, ao lançar o dado, obtiver um número, moverá o seu pirata sobre o tabuleiro tantas casas quantas este indicar, no sentido dos ponteiros do relógio e, se cair numa casa onde existe uma pedra preciosa, recolhe-a e coloca-a dentro do seu saco.

Se ao lançar o dado sair a figura da pedra preciosa, recolherá uma da pilha central do tabuleiro e colocá-la-á no seu saco. Se a pilha estiver vazia, o jogador poderá recolher uma pedra preciosa de qualquer casa do tabuleiro e voltará a atirar o dado.

Se um jogador atirar o dado e este indicar a figura da caveira, recolherá a ficha de caveira e colocá-la-á diante de outro jogador. O jogador escolhido devolverá quer uma das suas pedras preciosas, quer a ficha de caveira novamente para o centro do tabuleiro.

Se uma casa já estiver ocupada, o jogador mover-se-á para a casa livre seguinte.

FINAL DA PARTIDA

A partida terminará quando apenas ficarem 3 pedras preciosas no trajeto. Nesse momento, cada pirata contará as pedras guardadas no seu saco e quem tiver mais peças será o vencedor. Em caso de empate, os vencedores partilharão a vitória.



PESKY ISLAND

Białe piaski wyspy Pesky Island skrywają liczne skarby do odkrycia. Zwiedzaj całą wyspę i znajdź tyle kamieni szlachejnych, ile zdołasz. Czy uda ci się zdobyć więcej kamieni niż pozostali gracze zanim zbierzesz cały łup?

ELEMENTY GRY

Plaszta modułowa
36 kamieni szlachejnych
4 piratów
1 czaszka
4 worki na skarb
1 kostka

GRACZE

Od 2 do 4 graczy

CEL GRY

Zostać piratem, który znajdzie najwięcej drogocennych kamieni

PRZYGOTOWANIE

Połącz 4 części plaszty i umieść ją na środku stołu.

Umieść po jednym kamieniu szlachejnym w każdym polu naokoło wyspy, pozostawiając 4 wolne pola ze śladami; pozostałe kamienie połóż na środku plaszty obok czaszki.

Każdy z piratów wybiera jedną figurkę, umieszcza ją w najbliższym polu z obrazkiem stóp i bierze swój worek na skarby.

JAK GRAĆ

Grę rozpoczyna najmłodszy pirat, rzucając kostką i wykonując wskazaną czynność. Następnie przekazuje kostkę piratowi po swojej lewej stronie.

Jeśli gracz rzucający kostką wyrzuci cyfrę, przesuwa swojego pirata po plaszty o tyle pól, ile wskazała kostka w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara; jeśli zatrzyma się na polu z kamieniem szlachejnym, zbiera go i chowa do swojego worka na skarby.

Jeśli na kostce wypadła obrazek kamienia szlachejnego, pirat bierze jeden z kamieni ze środka plaszty i wkłada do swojego worka. Jeśli na środku nie ma już kamieni, gracz może wziąć kamień z dowolnego pola na plaszty, a następnie rzucić ponownie kostką.

Jeśli gracz wyrzuci symbol czaszki, bierze pionek z czaszką i kładzie go przed innym graczem. Wybrany w ten sposób gracz musi oddać jeden z kamieni szlachetnych oraz pionek z czaszką na środek planszy.

Jeśli dane pole jest już zajęte, gracz przesuwa się do następnego wolnego pola.

KONIEC ROZGRYWKI

Gra kończy się, kiedy na planszy pozostaną tylko 3 kamienie szlachetne. W tym momencie każdy z piratów liczy kamienie w swoim worku. Wygrywa gracz, który zebrał najwięcej kamieni. W przypadku remisu gracze dzielą się wygraną.



PESKY ISLAND

Funny Forest is een leuk bordspel waarbij je niet stopt met bewegen. In het hagelwitte zandstrand van Pesky Island liggen talloze schatten. Verken het eiland en verzamel zoveel mogelijk edelstenen. Lukt het jou om meer te verzamelen dan je tegenstanders?

ONDERDELEN VAN HET SPEL

- Modulair bord
- 36 edelstenen
- 4 piraten
- 1 schedel
- 4 schatzakjes
- 1 dobbelsteen

SPELERS

2 tot 4 spelers

DOEL VAN HET SPEL

Verzamel met je piraat de meeste edelstenen

VOORBEREIDING

Leg de 4 stukken van het bord tegen elkaar en leg het bord in het midden van de tafel.

Leg een edelsteen in elk veld rond het eiland, laat de 4 velden met voetafdrukken leeg en plaats de overige edelstenen in het midden van het bord, samen met de schedel.

Elke piraat kiest een figuur, legt deze op het dichtstbijzijnde veld met de voetafdruk en pakt een schatzak.

HOE TE SPELEN

Het spel begint met de jongste piraat, die met de dobbelsteen gooit en de aangegeven actie uitvoert. Nadat deze speler deze actie voltooid heeft, geeft hij de dobbelsteen door aan de volgende piraat links.

Als een speler de dobbelsteen gooit op een getal, verplaatst hij zijn piraat op het bord zoveel vakjes als aangegeven, met de klok mee. Als hij op een vakje terechtkomt waar een edelsteen ligt, pakt hij deze op en stopt deze in zijn zakje.

Als de speler met de dobbelsteen een edelsteen gooit, pakt hij er een van de stapel in het midden van het bord en stopt deze in zijn tas. Als de stapel leeg is, mag de speler een edelsteen van een vakje op het bord pakken en nog eens gooien.

Als de dobbelsteen op de schedel komt, dan pakt de speler zijn schedelfiche en legt deze voor een andere speler neer. Die laatste legt zowel één van zijn edelstenen als het schedelfiche terug in het midden van het bord.

Als een veld bezet is, gaat de speler verder naar het volgende vrije veld.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als er nog maar 3 edelstenen op het bord liggen. Op dat moment telt elke piraat de stenen in het zakje. Degene met meeste stenen wint. Bij gelijkspel delen de winnaars in de overwinning.



PESKY ISLAND



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