PIRATES!

Stratego®

5+

30 min.

2

LEIKREGLUR

PIRATES! Stratego

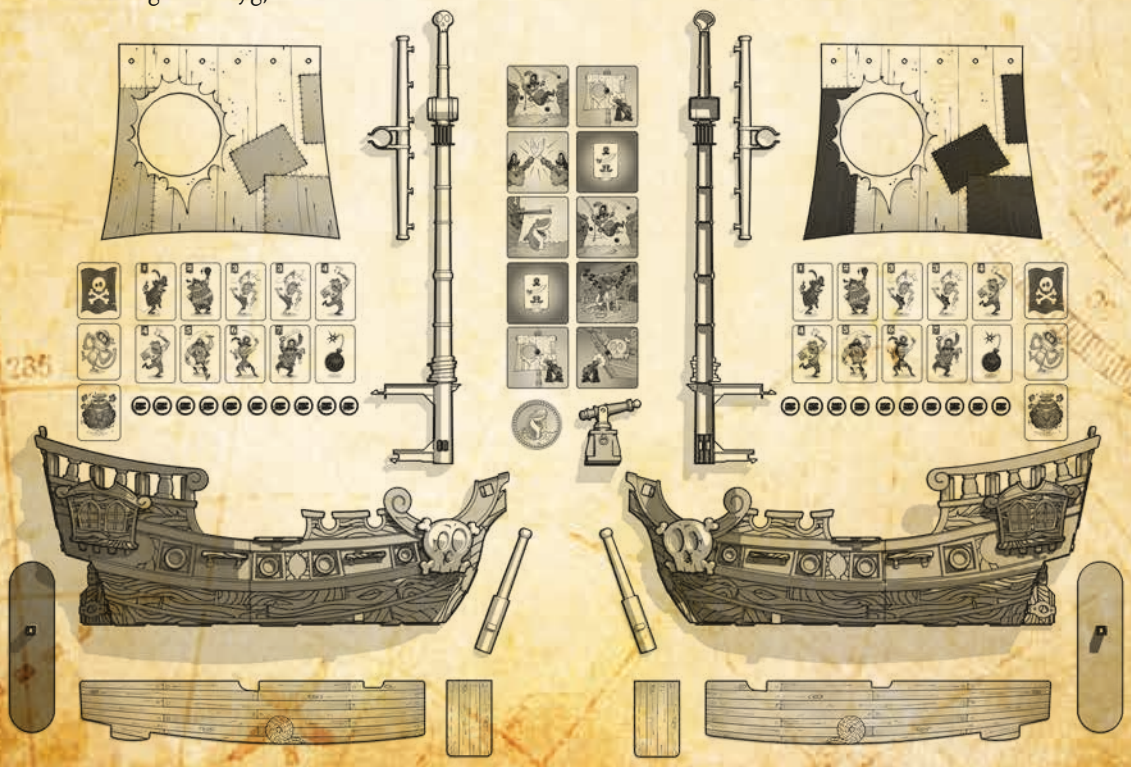
„Allir menn á dekk; sjóræningjaskip nálgast! Við förum um borð!“ Rodrick Redbeard [Ráðríkur Rauðskeggur] kafteinn leiðir orustuna óttalaus. Sjóræningjaskipin tvö liggja hlið við hlið. Sjóræningjarnir sveifla sér um borð í óvinaskipið. Fallbyssurnar hvína. Orustan um fánann geisar!

INNIHALD

- 2 helmingar skipsskrokksins
- 2 möstur með hálfum siglurám
- 2 bugspjót
- 2 segl
- 2 skipsdekk
- 2 landbrýr
- 1 fallbyssa með fallbyssukúlum
- 1 gullpeningur
- 10 tvíhliða aðgerðarspil
- 20 sjóræningjar (10 rauðir og 10 bláir)
- 20 plaststandar fyrir sjóræningjana
- 6 fánaspil (2xfáni, 2xpúðurtunna, 2xapi)
- 2 standar fyrir skipið
- 2 auka gúmmíteygjur

MARKMIÐ LEIKSINS

Sigraðu með því að fara um borð í óvinaskipið og fanga fána þess. Flettu aðgerðarspilunum af kænsku, þú getur haft áhrif um hvort þú ferð um borð, skýtur af fallbyssu, berst eða hendir einum andstæðinga þinna fyrir hákarlana. Verður þú fyrstur til að ná fána óvinanna! Þá vinnurðu leikinn!



SAMSETNING

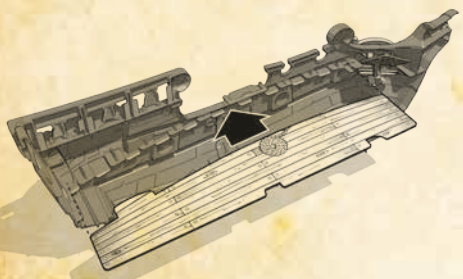
Tæmdu kassann. Taktu pappaformin varlega úr römmunum. Settu sjóræningjaspilin, 10 rauð og 10 blá, í plaststandana. Gættu þess að skemma þau ekki. Settu síðan skipið saman:

1. Taktu annan hluta skrokksins og settu dekkið á sinn stað. Athugaðu vandlega hvort þú ert með rétt dekk fyrir réttan helming. Gættu þess að dekkið sé rétt staðsett í falsinu á skrokknum.
2. Settu saman mastrið og festu eitt seglið við sigluránna.
3. Festu mastrið varlega við skipið. ATH! Skipsskrokkspartarnir eru ólíkir. Undir opi á dekkinu eru tvö op í skrokknum.

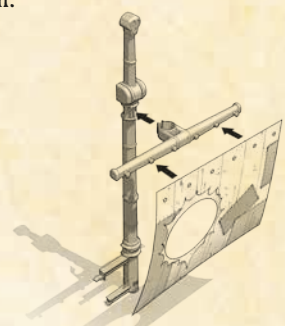
Á öðrum helmingnum er mastrið staðsett framan á dekkinu og á hinum nær skutnum (afturenda skipsins). Settu mastrið í opið á dekkinu og láttu smella við skrokkinn.

4. Festu bugspjót við kinnunginn (framenda skipsins)
5. Renndu einni landbrúnni í til-þess-gerða rauf á utanverðum skrokknum.
6. Festu skipið við standinn. Pinni á standinum á að renna inn í mastrið.
7. Þrýstu hleranum fyrir ofan hauskúpuna niður. Gættu þess að teygjurnar séu rétt staðsettar. Ef ein þeirra er týnd eða slitin, má strekkja aukateygju á milli litlu pinnanna.

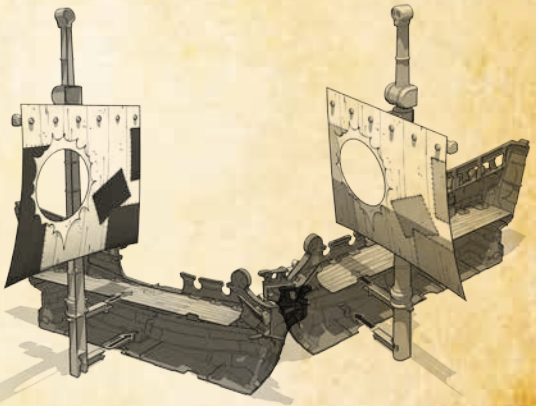
Settu nú saman hin hluta skipsins.



1 Pappadekk.



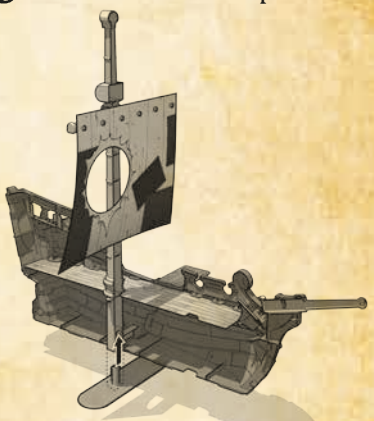
2 Mastur og segl.



3 Festu mastrið við skipið.

4 Bugspjót.

5 Landbrú.



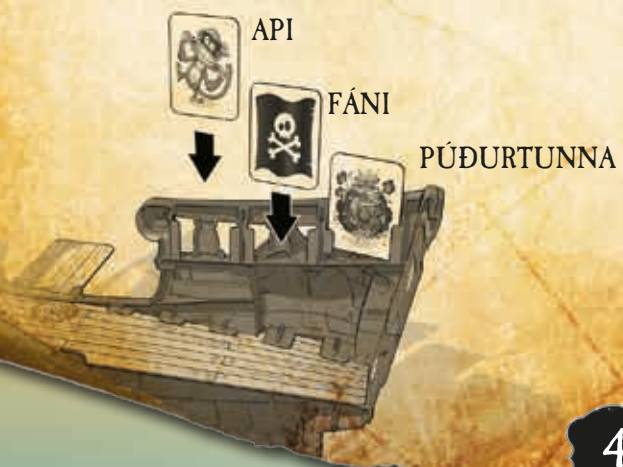
6 Standur og mastur.

7 Þrýstu hleranum fyrir ofan hauskúpuna niður.

UNDIRBÚNINGUR

Einn leikmaðurinn er kafteinn skipsins með rauða seglið og annar skipsins með bláa seglinu. Staðsettu skipin á milli þín og andstæðingsins með ytri hliðarnar út á við. Á milli þeirra ætti að vera ca. 30 cm bil (sem nemur lengd á milli olnboga og fingurgóma). Leikmaðurinn með rauða seglið tekur rauðu spilin og hinn þau bláu.

- Raðaðu sjóræningjunum 10 í röð á bakvið skipið þannig að andstæðingurinn sjái ekki spilin.
- Hladdu fallbyssuna og hafðu hana tilbúna.
- Hafðu peningana innan seilingar.
- Stokkaðu aðgerðarspilin 10 og leggðu í tvær raðir af fimm spilum sem báðir leikmenn ná í. Ekki skiptir máli hvor hliðin snýr upp.
- Svo er nokkuð mikilvægt: Hvor leikmaður fær þrjá fána í sínum lit.:



Andstæðingurinn verður að reyna að ná fánanum þínum. Hann má ekki vita hvar þú hefur falið hann. Á brún skipsins sérðu þrjár raufir fyrir spilin. Þú getur rennt spilunum í þessar raufir þannig að andstæðingurinn sér ekki hvaða spil fer hvert. M.ö.o. þar sem myndirnar (api, fáni, púðurtunna) snúa að þér, getur þú ákveðið röðina.

- Veldu nú þrjá af sjóræningjunum þínum og settu þá á skipsdekkið.

ÞETTA ERU SJÓRÆNINGJARNIR

Kapitän Rudi Rotbart (1x)

Lady Dora Dolche (1x)

Peter Peitsche (1x)

Egbert Einzahn (2x)

Otto Ohrring (2x)

Boris Bombenfänger (1x)

Ole Otter (1x)

Sprengja (1x)

ORUSTAN GEISAR

Kastaðu gullpeningnum til að sjá hvor byrjar. Annar leikmaðurinn tekur peninginn og kastar honum upp í loftið. Hinn leikmaðurinn kallar: 'hákarl' eða 'sjóræningi.' Sá sem giskar rétt hefur leikinn. Í hverri umferð er einu af aðgerðarspilunum flett við. Þú gerir það sem spilið býður og skilur það eftir á borðinu með framhliðina upp. Síðan á hinn leikmaðurinn leik. ATH. Þú mátt ekki snúa sama spili og andstæðingurinn sneri! Þú getur það aðeins í næstu umferð.

MERKING SPILANNA

ÞÚ VERÐUR AÐ NOTA FALLBYSSUNA TIL AÐ SKJÓTA Í GEGNUM GATIÐ Á SEGLI ÓVINASKIPSINS.

Þú getur aðeins skotið einu sinni.
Ef þér tekst það, verður andstæðingurinn að fjarlægja einn sjóræningja sinna af dekkinu sínu eða óvinarins. Hann má velja. Til að ná betra miði máttu færa fallbyssuna þína en þú mátt ekki færa hana framfyrir skipið. Þú mátt halla fallbyssunni svo framarlega sem hún snertir borðið.

SKJÓTA HAUSKÚPU

Án þess að skoða hliðina með myndinni, máttu velja einn af sjóræningjum andstæðings þíns af öðru hvoru skipinu og setja hann ofan á hlerann fyrir ofan hauskúpuna á óvinaskipinu. Þrýsta þarf hleranum niður. Þú verður að miða fallbyssunni á gulu hauskúpu óvinarins. Þú færð bara eitt skot. Ef þú ert góð skytta, skýst spilið upp í loftið og sjóræninginn er tekinn úr leik; ef þú missir marks, er spilinu skilað á þann stað sem það var tekið af. Til að miða betur, máttu færa fallbyssuna til. Hún má þó ekki fara framfyrir skipið. Þú mátt halla henni, svo framarlega sem hún er í snertingu við yfirborðið.

AÐVÖRUN! Ekki miða á höfuð, andlit eða augu!

NÝR SJÓRÆNINGI

Þú getur valið nýjan hugrakkan sjóræningja úr varamannahópnum til að taka við stöðunni á skipinu þínu.

SVEIFLAÐU ÞÉR YFIR Á HITT SKIPIÐ.

Þú getur tekið einn sjóræningjann af skipinu þínu og sett hann yfir í óvinaskipið. Það krefst mikils hugrekkis en það er nauðsynlegt til að vinna. Þú getur tekið einn af sjóræningjunum þínum af óvinaskipinu og sett hann aftur yfir í þitt skip ef þörf er á. Það krefst ekki jafn mikils hugrekkis en er skynsamlegra í sumum tilfellum.

SOFANDI SJÓRÆNINGJAR

Rækallans! Sjóræningjarnir þínir hafa sofnað; þú verður að sitja hjá þessa umferð.

PLANKINN

Æ, æ! Andstæðingur þinn má setja einn af sjóræningjunum þínum, á hvoru skipinu sem er, út á plankann (landbrúna). Sem betur fer getur þú bjargað sjóræningjanum þínum. Þú kastar peningnum og athugar hvaða hlið kemur upp: hákarl: sjóræninginn er úr leik. Glaður sjóræningi: Þú mátt setja sjóræningjann aftur þar sem hann var.

ÁRÁS

Þú mátt ráðast á óvinasjóræningja. Veldu óvinasjóræningja sem stendur á sama dekki og sá sem á að gera árásina. Árásin getur því átt sér stað á óvinaskipinu eða þínu eigin.

Leikmenn mega athuga hvaða sjóræningjar eru þegar úr leik. Þú gefur skýrt til kynna hvaða 2 spil verða notuð. Leikmennirnir sýna hvorum öðrum þá sjóræningja. Sá sem hefur hærra gildið vinnur og fer aftur í upphaflega stöðu. Kafteinn Rodrick Redbeard [Ráðríkur Rauðskeggur] (7) sigrar alla aðra og Sally Swashbuckler [Víga-Branda Voðalega] (6) sigrar næstum alla o.s.fr. Sjóræninginn sem tapaði er tekinn úr leik. Ef það er jafntefli eru báðir sjóræningjarnir teknir úr leik. Ef þú ert ekki með sjóræningja á öðru hvoru skipinu, siturðu hjá.

SÉRSTÖK SPIL

Sumir sjóræningjarnir eða spil hafa sérstaka hæfileika:

ADEN ADDER [Eyvindur Eitursnákur] (1): Aden [Eyvindur] tapar alltaf. En hann á leynibrellu upp í erminni svo hann geti sigrað hinn hugraka Kaftein Rodrick Redbeard [Ráðrík Rauðskegg] (7). Þannig að hvort sem Aden [Eyvindur] ræðst á kafteininn eða öfugt, tapar Rodrick [Ráðríkur] alltaf.

SPRENGJAN
Ekki er hægt að setja sprengjuna á dekk óvinanna. Sprengjan sigrar alla nema Boris Bombcatcher [Bombugríp] (2). Boris sigrar bombuna.

HVER SIGRAR?

Þú getur unnið leikinn með því að fanga fána andstæðingsins. Þú getur reynt að ná fánanum við tvennar aðstæður:

1. Þú ert með sjóræningja á óvinaskipinu en þar eru engir varnarsjóræningjar og þú spilar árásarspilinu.

EÐA:

2. Þú hittir hauskúpuna með fallbyssunni þinni eða skýtur í gegnum gatið á seglinu og óvinurinn á ekki nógu marga sjóræningja á öðru hvoru dekkinu.

Í báðum aðstæðum máttu snúa við einu af fánaspilunum þremur. Og þá gerist eftirfarandi:

API
Tja...hvorki gott né slæmt. 'Apanum' er skilað í fyrri stöðu og þú getur reynt aftur í næstu u

mferð ef öll fyrrnefnd skilyrði eru til staðar.

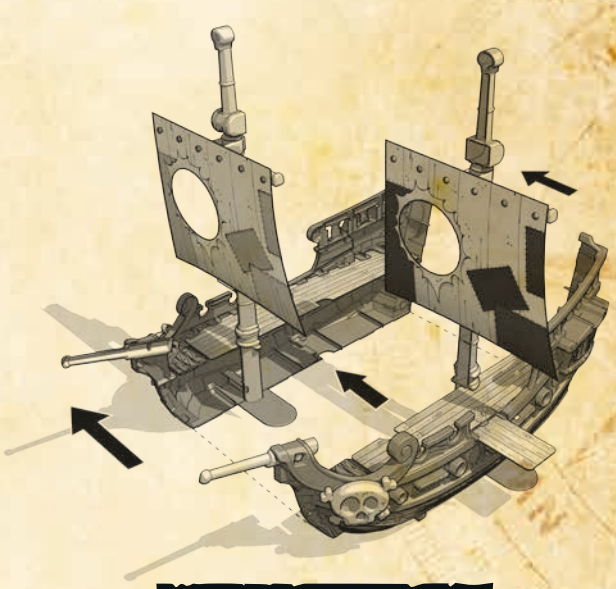
PÚÐURTUNNA
Óheppni! Sjóræninginn þinn deyr ef þú hefur látið hann gera árás. Ekkert gerist ef þú hefur skotið af fallbyssunni. Púðurtunnunni er skilað aftur í fyrri stöðu.

FÁNI
Sigur!! Þú hefur sigrað óvininn og yfirtekið skip hans.

Leiknum lýkur um leið og annar hvor leikmaðurinn nær fána andstæðingsins. Sá leikmaður er sigursjóræningi og tekur völdin á óvinaskipinu og drottnar yfir heimshöfunum!

AUKAFÆRI FYRIR REYNDA LEIKMENN

Þegar þú átt leik, flettirðu einu af aðgerðarspilunum. Þú fylgir leiðbeiningum þess og setur spilið niður fyrir framan þig án þess að snúa því aftur. Nú er spilið tímabundið úr leik. Næsti leikmaður gerir það sama. Þegar þú átt næst leik, flettirðu nýju spili, fylgir leiðbeiningum þess og skiptir því út fyrir aðgerðarspilið fyrir framan þig úr síðustu umferð. Spilið er nú aftur inni í leiknum. Þannig heldur leikurinn áfram.



AÐ LOKUM

Þú getur smellt skipshelmingunum saman og búið til eitt heilt skip. Hægt er að leika sér að því eða láta það standa með öll spilin í tilbúnum stöðum. Einnig er hægt að setja spilin í poka sem fylgir með og geyma í skipinu.

Góða skemmtun!

www.jumbo.eu

Spiel kostenlos Stratego am www.stratego.com
oder download Stratego für iPhone, iPad oder Android

Play Stratego for free at www.stratego.com
or download Stratego for iPhone, iPad or Android

Available on the App Store

Get it on Google play

0-3

NL

Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst.

Waarschuwing! Dit speelgoed bevat magneten of magnetische onderdelen. Magneten die in het menselijk lichaam aan elkaar of aan een metalen voorwerp hechten, kunnen ernstig of dodelijk letsel veroorzaken. Raadpleeg onmiddellijk een arts als magneten worden ingeslikt of ingeademd.

F

Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

Attention! Ce jouet contient des aimants ou des composants magnétiques. Des aimants collés les uns aux autres ou à un objet métallique à l'intérieur du corps humain peuvent entraîner des lésions aux conséquences mortelles. En cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants, demandez immédiatement une assistance médicale.

DE

Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

Achtung! Dieses Spielzeug enthält Magnete oder magnetische Bestandteile. Magnete, die im menschlichen Körper einander oder einen metallischen Gegenstand anziehen, können schwere oder tödliche Verletzungen verursachen. Ziehen Sie sofort einen Arzt zu Rate, wenn Magnete verschluckt oder eingeatmet wurden.

UK

Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this packaging for future reference.

Warning! This toy contains magnets or magnetic components. There is a risk of injury to the digestive system if the magnets are swallowed or inhaled. Magnets sticking together or becoming attached to a metallic object inside the human body can cause serious or fatal injury. Seek immediate medical help if magnets are swallowed or inhaled.

19528

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
www.jumbo.eu.
Made in China.