

# أولويات أولويات

## كنوز أو متاعب

### تعليمات اللعبة

#### العب مع...

عدد المشاركين من ٢ - ٤ جيل ٨ وما فوق.

#### ماذا تحتوي اللعبة؟

٦ مكعبات للعب متطابقة, ٢٤ بطاقة مصير وبطاقة مساعدة لحساب النتيجة.

#### مبدأ اللعبة...

كل لاعب يفتح بطاقة مصير بدوره قد تؤثر على قراراته. وبعد ذلك يأخذ المكعبات ويلقيها عدة مرات في محاولة للحصول على أكبر عدد ممكن من النقاط من خلال انشاء أكبر مجموعة ممكنة من العناصر المتطابقة. الذهب, الماس وتركيبات مميزة تمنح نقاط المكافأة. الجماجم غير قابلة للرمي مرة أخرى وجميع ٣ جماجم يسبب الفصل والالغاء. في نهاية الدور تسجل باقي النقاط التي جمعها اللاعب في صفحة التسجيل.

#### كيف نستعد للعبة؟

يجب إخراج البطاقة المساعدة لتسجيل الأهداف الموجودة في أسفل الرزمة. (هذه البطاقة سوف تساعدك على احساب وخطة التحرك الخاصة بك). اخلطوا الأوراق جيدا وضعوها على شكل صندوق غير مرئي. تزودوا بورقة وأدوات مكتبية. واللاعب الأكبر سنا هو المسؤول عن تسجيل النقاط. واللاعب الأصغر سنا يكون أول اللاعبين. ويتحرك الدور في اتجاه عقارب الساعة.

#### كيف نرمي المكعبات؟

في عملية الرمي الأولى يجب القاء جميع المكعبات ال- ٨ , مع مراعاة بطاقة مصيره, وعندها يقرر اللاعب أي من المكعبات يرغب في الاحتفاظ بها وأي من المكعبات يريد أن يرميها مرة أخرى من أجل زيادة عدد نقاطه. يحق للاعب أن يعاود لرمي أي مكعب عدة مرات حسب رغبته, بما في ذلك حتى أولئك المكعبات التي اختار أن يبقياها للرمي في وقت سابق ولكن بتحذيرين اثنين: في كل عملية رمي يجب القاء على الأقل اثنين من المكعبات. ممنوع رمي مكعب واحد. وكل مكعب سقط على الجمجمة "احتترقت" ولا يمكن رميها مرة أخرى. اللاعب الذي يجمع ٣ جماجم أو أكثر يتم فصله من اللعبة وينهي دوره فوراً بدون نقاط. في حالة واحدة فقط, (أنظر جزيرة الأموات), الجماجم لا تنهي دور اللاعب.

#### انهاء الدور

لكسب النقاط, يجب على كل لاعب أن يعلن عن نهاية دوره قبل أن يتم فصله من قبل الجماجم. وفي نهاية الدور تحسب النقاط في الوضع النهائي للمكعبات ويتم تسجيلها في سجل النقاط. يجب إعادة بطاقة المصير الى أسفل الصندوق وينتقل الدور الى اللاعب التالي.

#### كيفية كسب النقاط؟

لكي تفوز بالنقاط, يجب على كل لاعب أن يعلن عن نهاية دوره قبل أن يتم فصله من قبل الجماجم. وفي نهاية الدور تحسب النقاط في الوضع النهائي للمكعبات ويتم تسجيلها في سجل النقاط. يجب إعادة بطاقة المصير الى أسفل الصندوق وينتقل الدور الى اللاعب الذي يليه.

هناك أربع طرق لتسجيل نقاط:

١. مجموعات: كل مجموعة من ثلاثة عناصر متشابهة أو أكثر يجعلك تفوز بنقاط حسب المفتاح التالي:

٣ أشياء متشابهة - ١٠٠ نقطة, ٤ أشياء متشابهة - ٢٠٠ نقطة, ٥ أشياء

متشابهة - ٥٠٠ نقطة, ٦ أشياء متشابهة - ١٠٠٠ نقطة, ٧ أشياء متشابهة -

٢٠٠٠ نقطة, ٨ أشياء متشابهة - ٤٠٠٠ نقطة

٢. الماس والذهب: كل من الماس والعملة الذهبية تجعلك تفوز ب- ١٠٠ نقطة حتى لو لم تقم بإنشاء مجموعة. مجموعات من الماس والعملات الذهبية تجعلك تفوز بطريقتين: من حيث قيمتهما المذكورة وحول المجموعة التي يكونونها على حد سواء. على سبيل المثال:

= ٢٠٠ (١٠٠ لكل ماسة. بدون مجموعة)



= ٦٠٠ نقطة. (٤٠٠ لكل أربع عملات ذهبية + ٢٠٠



للمجموعة)

٣. صندوق كامل: اللاعب الذي ينجح في جعل نتيجة النقاط من كل ثمانية

مكعبات يحصل على مكافأة ٥٠٠ نقطة بالإضافة الى النقاط التي جمعها.

٤. الانتصار في المعركة البحرية: اللاعب الذي يتمكن من تحقيق العدد المطلوب

من السيوف يفوز بمكافأة اضافية. (أنظر بطاقات المعركة البحرية).

#### نهاية اللعبة

اللاعب الذي يجتاز خط النهاية المكون من ٨٠٠٠ نقطة ينهي اللعبة. ولكن فوزه ليس مضموناً, لأنه يحق لباقي المشتركين الحصول على دور اضافي حيث يحاول كل منهم نسبة نقاط أعلى من الأول. الفائز في اللعبة هو الذي حصل على أعلى عدد من النقاط في نهاية الجولة النهائية بشرط أن يكون قد اجتاز خط ٨٠٠٠ نقطة.

#### جزيرة الموتى

بعد عملية الرمي الأولى, (و فقط الأولى), ومجموع الجماجم للاعب هو أربعة أو أكثر من ذلك, ولا ينتهي دوره بل ينتقل الى جزيرة الموتى (بالطبع المقصود نفس الدور فقط). لا يمكنه تسجيل نقاط في جزيرة الموتى بمساعدة بقية الأشياء لكنه يستطيع انتزاع نقاط من بقية اللاعبين بواسطة الجماجم التي سوف يجمعها. من أجل الاستمرار في جمع الجماجم, يرمي اللاعب بقية المكعبات مرة أخرى (باستثناء الجماجم التي جمعها من قبل) طالما أنه يرفع جمجمة واحدة على الأقل للرمي يحق له الاستمرار والرمي. وينتهي دوره عندما يلقي أي من الرمي ولم يظهر أي من الجماجم. ويتم احتساب الجماجم التي جمعها عند انتهاء الدور (بما في ذلك تلك التي رفعها في الرمي الأول), ولكل واحدة منهن سوف يتم خصم ١٠٠ نقطة من كل واحد من منافسيه.

#### بطاقات المصير

في كل دور يفتح اللاعب بطاقة مصير واحدة فقط وتكون صالحة لنفس الدور ونفس اللاعب فقط. وفي نهاية الدور يجب إعادة البطاقة الى أسفل الصندوق.

العملة الذهبية يجب عليك أن تبدأ دورك بعملة ذهبية واحدة بحسب قيمتها المذكورة وحسب المجموعة التي تنتمي اليها على حد سواء.



الماسة يجب عليك أن تبدأ دورك بماسة واحدة فقط المعروفة بقيمتها

العالية وبحسب المجموعة التي تنتمي اليها على حد سواء.



المعركة البحرية سفينتك تشارك في المعركة البحرية ولكي تفوز يجب عليك الحصول على عدد السيوف المذكورة في البطاقة. نجحت؟ سوف تحصل على المكافأة المشار اليها في أسفل البطاقة وسيضاف الى نقاطه التي حصل عليها. فشلت؟ فإنك لا تكسب نقاط بل تخسر عدد النقاط المشار اليها في أسفل البطاقة. في المعركة البحرية لا يمكنك العبور الى جزيرة الموتى.



القائد جميع النقاط التي تحصل عليها في هذا الدور سوف تتضاعف. أما اذا مررت من جزيرة الموتى بصفة قائد فإن كل جمجمة تحصل عليها سوف يخصم ٢٠٠ نقطة من نقاط المنافسين.



مونكي بيزنيس سوف يتم احتساب القروء والبيغاوات التي تحصل عليها لغرض احتساب حجم المجموعة. (على سبيل المثال: تعتبر ثلاثة البيغاوات واثنين من القروء على شكل مجموعة واحدة من خمسة أشياء متشابهة).



الجماجم تبدأ دورك مع عدد من الجماجم التي تظهر على البطاقة.



الساحرة تعيد الحياة الى الجمجمة وتسمح برمي المكعب مرة واحدة

اضافية التي رفعت الجمجمة. (مرة واحدة فقط).



صندوق الكنز يمكنك حماية كنوزك في صندوق الكنز. وبعد كل رمي

يمكنك أن تضع في الصندوق (أو إخراج منه), أي مكعب تريد, في حالة

الغائه, فإن كل المكعبات التي تجدها على بطاقة الصندوق سوف تكون

محمية وسوف تحسب لصالحك.



العاصفة: سفينتك تغرق في العاصفة ويجب عليك إنقاذ أكبر قدر ممكن من كنوزك. لديك فقط اثنين من التقلبات والتي تحتوي على الماس والقطع

النقدية وسوف تمنحك نقاط مزدوجة بقيمة ٢٠٠ نقطة لكل منهما.



الهدنة: وقع القراصنة اتفاق الهدنة مع الملك وتعهدوا بعدم حمل السلاح

على سفنهم. يجب عليك أن تنهي دورك دون نزاع وإلا سوف تخسر ١,٠٠٠

نقطة على كل مكعب السيف ولن يتم احتساب بقية المكعبات الأخرى

الخاصة بك.



مع التمنيات بقضاء وقت ممتع,

دريم جارد