

Scallywags

A Game of Pirates & Plund-Arrrr!

2-6 players Ages 8+

RULES OF PLAY

Contents

54 cards

40 coins

Object

Outdo your no-good opponents by accumulating the highest total in gold coins. Play action cards and take coins from the middle (or from opponents) until everyone has exactly eight (2-3 player game) or six (4-6 players). Then tally up your take. Whoever has the most points wins.

Set Up

1. Spill out the coins into the center of the playing area. Coins should remain either face up (value showing) or face down (jester logo) as they land. Arrange the coins in a single layer so that all players may easily see them. This is referred to as the middle.
2. Shuffle the cards and deal three face down to each player. Look at your cards, but keep them hidden from opponents.
3. Place the remaining cards in a draw pile within reach of all players. Leave room for a discard pile next to it.

AWWK!
RULES OF PLAY!



Coin Back



0 points



1 point



②

3 points



5 points



8 points



How to Play

Whoever tells the funniest pirate joke starts the game and play continues to the left. On your turn, take one of three actions:

- 1. Take one face down coin** – You may take one face down coin from the middle and place it in your take (in front of you). You may not look at the value of the coin before choosing.
- 2. Play one action card** – You may play one card from your hand to the discard pile. Announce the name of the card out loud in your best pirate voice and then follow the action written at the bottom. (See "Card Actions" below for more details.) End your turn by drawing the top card from the draw pile.
- 3. Discard one card and pass** – If you cannot take either of the above actions, you must pass your turn. Discard one card from your hand and draw the top card from the draw pile.



Card Actions

Each card action is written on the bottom of the card, but here is more detail:



ARRGH!

Take one coin of your choice from a single opponent and place it back in the middle.



AVAST ME HEARTIES!

Swap one face down coin from your take with an opponent's face down coin.



BLOW ME DOWN!

First look at two face down coins in the middle and then either give them both to one opponent or divide them between two opponents. (They stay face down.)



GIVES US ME BOOTY!

Take one face up coin from the middle and place it in front of you.



HANDS OFF ME BOOTY!

Immediately cancel an opponent's attempt to take one of your coins. This is the only card that is played out of turn. Draw back up to three cards after you play it.



PIECES OF EIGHT! PIECES OF EIGHT!

Take any one coin of your choice from any opponent.



SHIVER ME TIMBERS!

Take one face down and one face up coin from the middle and place them in your take.



UM, LIKE, LAND HO!

Look at the value of one face down coin of your choice (in the middle or in an opponent's take.) Then take any face down coin either from the middle or an opponent's take and place it in your take.



YO HO HO!

Take one face up coin from the middle and give it to an opponent.



Notes

- ☠ Coins must always remain in their original orientations.
- ☠ You may look at all face down coins in your take.
- ☠ You may not rearrange the order of the coins in your take at any time.
- ☠ If you have six coins (4-6 player game) or eight coins (2-3 player game) already in your take, you may not take or be given additional coins, though you may still be traded a coin.
- ☠ If you cannot fully execute a card's action, you may not play it.
- ☠ You may not draw from the discard pile.
- ☠ If the draw pile runs out, reshuffle the discard pile.

Ending the Game

The game ends when all players have exactly 8 coins (in a 2-3 player game) or 6 coins (in a 4-6 player game) in front of them. Everyone then reveals the value of all face down coins and totals up their takes. The player with the largest take is the winner!

A Word from Gamewright

We're not sure if Scallywags was created on International Talk Like a Pirate Day (September 19th, for those unaware) but it certainly is the perfect game to play during it! With the variety of familiar pirate sayings on the cards, you'll be yammerin' like a professional hornswaggler before you know it! Beyond the fun phrases, you'll also bone up on some other key pirate skills like sneaking, bluffing and swapping. You'll even learn some elementary strategy while you're at it as well!

Game by Chevee Dodd
Illustrations by Gary Locke

Scallywags

بازی دزدان در دریای غارررت گسردر!!

مناسب ۸ سال به بالا
۲ تا ۶ بازیکن



وای وای
بازریش قانون دارره!!

اجزاء بازی

۵۴ کارت ۴۰ سکه و چند تا قانون!!

هدف بازی

ذخیره رقبای بدذات و دندون گردتونو بیارین و درشت ترین سگه های طلای ممکنو واسه خودتون شو کنین!

کارت های عملیاتو یکی یکی بازی کنین و با استفاده از دستورات اون ها، سگه های وسط میز (یا سگه های رقبای) رو بقاپین و بنارین پیش روی خودتون و گنجینه های شخصی تونو تشکیل بدین تا این که همه ی بازیکن ها دقیقاً ۸ تا سگه (تو بازی های ۲ نفره و ۳ نفره) و یا ۶ تا سگه (تو بازی های ۴ نفره و ۵ نفره و ۶ نفره) پیش روشون (تو گنجینه شون) داشته باشن!

بعدش ارزش کلی گنجینه تونو حساب کنین! کسی که گنجینه اش از همه با ارزش تر باشه، برنده ی بازی می شه!!

آماده سازی

۱) سگه ها رو بریزین وسط محوطه ی بازی تون. سگه ها باید همون طور که روی میز می افتن (چه به رو و چه به پشت) همون طور باقی بمونن (روی سگه ها ارزش شون نوشته شده و پشت شون، تصویر «شخصیت دکتر گیمز» دیده می شه!)
سگه ها رو طوری مرتب کنین که همه ی بازیکن ها به راحتی بتونن همه شونو ببینن و تشخیص بدن. اسم این سگه ها رو می داریم «سگه های وسط»...

۲) کارت ها رو بریزین و به هر بازیکن، ۳ تا کارت بدین. کارت های خودتونو نگاه کنین ولی به رقبای نشون ندین!

۳) کارت های باقی مونده رو به شکل یه ستون، در وسط محوطه ی بازی، در دستری همه ی بازیکن ها بنارین! این می شه «ستون کارت ها»...



بشت سگه



امتیاز ۱۰



امتیاز ۱

⑥



امتیاز ۳



امتیاز ۵



امتیاز ۸



روش بازی

بازیکنی که خنده‌دارترین جوکو را جمع به دزدهای دریایی تعریف کنه، بازی رو شروع می‌کنه؛ بعدش بازی در جهت ساعت‌گرد -از سمت چپ- ادامه پیدا می‌کنه! توی نوبت‌تون، یکی از این ۳ تا عملیات انجام می‌دین:

۱) به سگه‌ی رو-نشده برمی‌دارین؛ می‌تونین یکی از سگه‌های رو-نشده‌ی وسطو بردارین و به گنجینه‌تون اضافه کنین (بذارین پیش‌روی خودتون!) واضح و مبهم‌نه که نمی‌تونین قبل از برداشتن سگه‌ی مذکور، ارزش‌شو چک کنین (ندونن اسب پیشکشی رو نمی‌شمرن که)!!

یا

۲) به کارت عملیات بازی می‌کنین؛ می‌تونین یکی از کارت‌های دست‌تونو بازی کنین. با به صدای خفن دزد دریایی‌وار بلند و رسا، اسم کارتی رو که می‌خوانین بازی کنین، اعلام کنین و بعدش، دستوری رو که پایین کارت نوشته شده، اجرا کنین! (برای اطلاعات بیش‌تر، بخش «عملیات کارت‌های عملیات» رو ببینین!) آخرش هم کارت بالایی ستون کارتها رو رو می‌کنین و تمام!

یا

۳) به کارت می‌سوزونین و نوبت‌تونو زد می‌کنین -اگه نتونین هیچ‌کدوم از عملیات‌های ۱ و ۲ رو انجام بدین، هیچ مشکلی نیست، عملیات ۳ رو انجام می‌دین و نوبت‌تونو رد می‌کنین!! یکی از کارت‌های دست‌تونو می‌سوزونین و کارت بالایی ستون کارتها رو برای خودتون برمی‌دارین!



بده ایسم تو بدار جیبیت

یکی از سگه‌های رو-نشده‌ی وسطو بردارین و تقدیمش کنین به یکی از رُقبّا!



رد کن بیّاآآ!

یکی از رُقبّا رو انتخاب کنین و یک سگه آزش بپاقین!



این واس مناس!

یکی از سگه‌های رو-نشده‌ی وسطو بردارین و بذارین تو گنجینه‌ی خودتون!



بده... بستون...

یکی از سگه‌های خودتونو -که هنوز رو-نشده- به انتخاب خودتون، با یکی از سگه‌های یکی از رُقبّا -که هنوز رو-نشده- عوض کنین!



اینجا چه خبره هه!

یکی از سگه‌های رو-نشده‌ی وسط یا دست یکی از رُقبّا رو دید بزنین؛ بعدش یکی از سگه‌های رو-نشده‌ی وسط یا دست یکی از رُقبّا رو بردارین واس خودتون!



سرزدیت میکنه...

یکی از رُقبّای بخت‌برگشته‌تونو انتخاب کنین و یکی از سگه‌هاشو آزش بگیرین و برگردونین وسط میزا!



دو سگه از زونی تون

اول دوتا از سگه‌های رو-نشده‌ی وسطو چک کنین؛ بعدش، یا جفت‌شونو بدین به یکی از رُقبّا یا یکی‌شونو بدین به یکی از رُقبّا و یکی دیگه‌شونو بدین به یکی دیگه از رُقبّا! سگه‌ها باید همون طوری رو-نشده باقی بمونن!



پُر روهاآآ!

یکی از سگه‌های رو-نشده‌ی وسطو بردارین و بذارین تو گنجینه‌ی خودتون!



دست‌تو بکش!

بلافاصله جلوی رُقبّی رو که داره به سگه‌هاون دست‌اندازی می‌کنه، بگیرین! این کارت تنها کارتی‌ه که خارج از نوبت بازی می‌شه! بعد از این که این کارتو بازی کردین، می‌تونین بدمونه با ۲ تا یا حتی ۳ تا کارت بکشین!



نکته‌های مهم

سگه‌ها همیشه باید هر طوری که هستن (برو یا به‌پشت)، همین طوری باقی بمونن!

شما می‌تونین همه‌ی سگه‌هایی رو که برداستین، دید بزنین!

عمرأ حق ندارین ترتیب سگه‌هایی رو که پیش‌روی خودتون چیدین، عوض کنین!

اگه ۶تا سگه دارین (تو بازی‌های ۴نفره و ۶نفره و ۸تا سگه دارین (تو بازی‌های ۳نفره و ۴نفره)، دیگه نه می‌تونین سگه‌ای بردارین، نه می‌شه به‌تون سگه‌ای تقدیم کرد ولی اگه پیش بیا، می‌تونین سگه‌هاتونو با دیگرن تاخت بزنین!

اگه نمی‌تونین عملیاتِ یه کارت عملیات و به‌طور کامل انجام بدین، باید کلاً بی‌خیالِ عملیاتِ اون کارت عملیات بشین!

از دسته‌ی کارت‌های سوخته نمی‌شه کارت کشید!

از دسته‌ی کارت‌های سوخته می‌شه کارت کشید! اگه ستون کارت‌ها خالی شد، دسته‌ی کارت‌های سوخته رو بَر بزنین و یه ستون جدید درست کنین!!

پایان بازی

بازی وقتی تموم می‌شه که همه‌ی بازیکن‌ها دقیقاً ۸تا سگه (تو بازی‌های ۲نفره و ۳نفره) / ۶تا سگه (تو بازی‌های ۴نفره و ۶نفره و ۸نفره) داشته باشن. اون‌وقت همگی سگه‌ها رو رو می‌کنن و ارزش سگه‌هاشونو حساب می‌کنن. بازیکنی که ارزشمندترین سگه‌ها رو داشته باشه، برنده‌ی بازی می‌شه!

دو کلمه از تولیدکننده

کسی نمی‌دونه که بازی Scallywags، تو روز جهانی «مشل دزدهای دریایی حرف بزنی!» (یعنی ۱۹ سپتامبر، معادل ۲۹ شهریور)، خلق شده یا نه ولی مطمئناً تو این روز، بازی کردنش خیلی می‌چسبه! از اون‌جا که کارت‌های بازی پُزن از اصطلاحات مودبانه و محترمانه‌ی دزدهای دریایی، موقع بازی کردن، بدون این‌که خودتون بفهمین، ادبیات‌تون عین ادبیات دزدهای دریایی می‌شه! جدا از ادبیات، با یه‌سری از هنرهای دزدهای دریایی، مثل کِش رفتن، کف رفتن، بلوف‌زنی، قاپ‌زنی و این قِسم هنرها هم آشنا می‌شین!

FOLLOW US



@DrGames.ir



<http://www.DrGames.ir>



Scallywags

لعبة الغراصة الناهبون !!!!

من سن الثامنة وما فوق الثامنة من ٢ الى ٦ لاعب



مكونات اللعبة

٥٤ بطاقة

٤٠ عملة معدنية و بعض القواعد!!

اهداف اللعبة

الفوز على منافسيك من سيئين الطبايع و البخلاء واحصلوا على اكبر عدد ممكن من العملات النقدية! افتحوا البطائق واحدا تلو الاخر و بتتبع الاوامر الموجودة فيها، احصلوا على العملات الموجودة فى وسط طاولة الالعاب(او سكك المنافسين) و حافظوا عليها فى خزانة كنزكم حتى يحصل كل من اللعبة على ٨ سكك(فى اللعبة بين لاعبين و ثلاثة لاعبين) وعلى ٦ سكك(فى اللعبة ٤,٥,٦ لاعب) ومن ثم يعدوا الكنز الذى عندهم والذى قيمة كنزه أكبر، الفائز فى اللعبة!!

الاعداد

- (١) ضع العملات المعدنية في منتصف طاولة اللعبة الخاصة بك. يجب أن نظل العملات المعدنية كما كانت على الطاولة ، مكشوفة و غير مكشوفة (يتم كتابة قيمتها على العملات المعدنية ويتم تصوير ظهورهم على أنهم "مهرج/الجمجمة")! قم بترتيب العملات بحيث يمكن لجميع اللاعبين رؤيتها والتعرف عليها جميعاً بسهولة. نسمي هذه العملات "عملات الوسط" ...
- (٢) قطع البطاقات وإعطاء كل لاعب ٣ بطاقات. انظر إلى بطاقتك ، ولكن لا تعرضها على منافسيك!
- (٣) ضع باقى البطاقات بشكل عمود، في وسط الطاولة! نسمى هذه البطاقات ((عمود البطاقات))



خلف البطاقات



بلا امتياز



امتياز واحد



ثلاث امتيازات



خمس امتيازات



ثمان امتيازات



١) يمكنك أخذ عملة معدنية غير مكشوفة: يمكنك أن تأخذ إحدى العملات المعدنية المكشوفة في المنتصف وتضيفها إلى كنزك (ضعها أمامك)! من الواضح أنه لا يمكنك التحقق من قيمة العملة قبل إزالتها (إسنان الحصان لا تحسب)

أو

٢) تلعب بطاقة: يمكنك لعب إحدى البطاقات في يدك. تخرج صوتا يشبه صوت القرصان عالي، تعلن عن اسم البطاقة التي تريد تشغيلها، ثم تنفذ الأمر المكتوب في أسفل البطاقة! (لمزيد من المعلومات، راجع "عمليات بطاقة التشغيل!")

أو

٣) تقوم بحرق بطاقة وتخطي دورك - إذا لم تتمكن من القيام بأي من العمليات ١ و ٢، فلا توجد مشكلة، يمكنك إجراء العملية ٣ وتخطي دورك!! يمكنك حرق إحدى البطاقات في يدك وأخذ البطاقة الأعلى لعمود البطاقة بنفسك.



تم كتابة كل بطاقة تشغيل في أسفل نفس بطاقة التشغيل، ولكن لمزيد من المعلومات

هنا ضع هذا في خبيتك!

سلم إحدى قطع النقديّة المكشوفة في الوسط لأحد المنافسين!



سلمها إلى!

اختر أحد منافسيك و اسرق عملة معدنية منه!



خذها لنا!

خذ واحدة من القطع النقديّة المكشوفة وضعها في كنزك!!



اخذه..... عطاء!

استبدل إحدى عملاتك المعدنية غير المكشوفة - باختيارك - مع عملة أخرى غير مكشوفة من منافسيك!



ما الامر هنا!

انظر إلى إحدى العملات المعدنية المكشوفة أو في يد أحد المنافسين، ثم خذ واحدة من العملات المعدنية غير مكشوفة في منتصف أو يد أحد المنافسين لنفسك!



يجعلك تشعر بالبرررد!

اختر أحد منافسيك سيق الحظ وأخذ واحدة من عملاته المعدنية وأعداه إلى منتصف الطاولة!



هنا لك هذه العملة!

أولاً، تحقق من عمليتي النقود المغطاة في المنتصف؛ ثم، أعط هذا الزوج لأحد المنافسين أو أحدهما لأحد المنافسين والآخر للمنافس الآخر! يجب أن تظل العملات المعدنية غير مكشوفة!



قلبي الادب!

دعونا نضع جرة! اختر إحدى العملات المعدنية المكشوفة و واحدة من العملات المعدنية غير المكشوفة في المنتصف وتركها في كنزك!



اسحب يدك!

توقف فوراً عن الخصم الذي يتعدى على عملاتك المعدنية! هذه البطاقة هي البطاقة الوحيدة التي يمكن لعبها خارج دورها! بعد أن تلعب هذه البطاقة، يمكنك سحب بطاقتين أو ٣ بطاقات!



نقاط مهمة

يجب أن تبقى العملات المعدنية دائمًا كما هي (مكشوفة او غير مكشوفة)!

يمكنك رؤية جميع العملات التي استلمتها!

ليس لديك الحق في تغيير ترتيب العملات أمامك!

إذا كان لديك ٦ عملات معدنية (في ٤ لاعبين و ٥ لاعبين و ٦ لاعبين) / لديك ٨ عملات معدنية (في ٣ لاعبين و ٤ لاعبين) ، لا يمكنك أخذ العملات المعدنية ولا يمكن تقديم العملات المعدنية اليك، ولكن إذا حدث ذلك ، يمكنك تبادل مع بطاقات الآخرين!

ان لم تتمكن من إتمام عمليات بطاقة التشغيل ، فترك بطاقة التشغيل!

يمكنك سحب بطاقة من فئة البطاقات المحروقة!

يمكنك سحب بطاقة من مجموعة من البطاقات المحروقة !! إذا كان عمود البطاقة فارغًا ، فقم بقطع مجموعة من البطاقات المحروقة ونقل عمودًا جديدًا !!

نهاية اللعبة

تنتهي اللعبة عندما يكون لدى جميع اللاعبين ٨ عملات معدنية بالضبط (في ألعاب ثنائية و ٣ لاعبين) / ٦ عملات معدنية (في ٤ لاعبين و ٥ لاعبين و ٦ لاعبين). ثم يحسبون جميعًا العملات قيمة عملاتهم. اللاعب الذي يمتلك أكثر العملات يفوز باللعبة!

كلمة من المنتج

لا أحد يعرف أن لغة Scallywags تم إنشاؤه في يوم القراصنة العالمي أم لا! (١٩ سبتمبر، أي ما يعادل ٢٩ شهريو البرج السادس في ايران)، ولكن بالتأكيد في مثل هذا اليوم، لعب هذه اللعبة مسلية للغاية! لأن أوراق اللعب مليئة بمصطلحات مهذبة ومحترمة للقراصنة، دون أن تدرك ذلك عندما تلعب، يصبح أدبك مثل أدب القراصنة! ما عدى عن الأدب، سوف تتعرف على عدد من فنون القراصنة، مثل السرقة، والسلب، والخداع، والخطف، و هذا الجزء من الفنون و الاستراتيجيات الأساسية التي تتعلمها.

FOLLOW US



@DrGames.ir



http://www.DrGames.ir



Dr. Games

