

✦ DJECO Piratrix ✦

DJ00802

Věk: 7 - 99 let

Počet hráčů: 2 - 4

Obsah: 4 herní desky, 1 látkový pytlík, 35 kartiček „míst“, 4x 10 žetonů „pirátů“, 4 žetony „truhly“



Kdo bude prvním pirátem, který najde cestu ke svému schovanému pokladu uprostřed ostrova? Posouvejte piráty jednoho po druhém tak, abyste vytvořili kříž, který určí místo skrýše. Snadná a strategická hra na pohyb v prostoru.

Princip hry: Desky hráčů jsou jako mapy k pokladu a pomocí žetonů pirátů hráči vytvoří kříž, který je nasměruje k umístění pokladu. Žeton „truhly“ je položen uprostřed desky a hráči musí posouvat žetony pirátů jeden po druhém, dokud nemají svisle i vodorovně řadu pirátů okolo své truhly.

Cíl hry: Jako první najít svůj poklad.



Příprava hry: Každý hráč:

- Vezme si jednu desku, kterou položí před sebe.
- Vybere žeton „truhly“, který položí na jedno ze čtyř šedých políček na desce podle označení místa vyznačeného na žetonu truhly.
- Vezme si sadu 10 žetonů pirátů, které rozmístí po 2 nebo po 3 na lodě ve 4 rozích desky.

Kartičky „míst“ se dají do pytlíku.



Pravidla hry: Nejmladší hráč začíná a stává se „aktivním“ hráčem, poté se hraje ve směru hodinových ručiček.

V každém kole hry, aktivní hráč vytáhne kartičku „místa“ z pytlíku, vybere si mezi přední a zadní stranou kartičky a nahlas řekne ostatním hráčům, jaké místo vybral.

Kartičky představují jedno z 8 míst znázorněných na desce hráčů:



Když je místo aktivním hráčem oznámeno, všichni hráči mohou přemístit jeden nebo více žetonů „pirátů“ na políčko představující toto místo.

Přesuny:

- Přesuny jsou možné pouze o jedno políčko: místo musí být vedle žetonu „piráta“.
- Přesuny jsou možné svisle, vodorovně nebo úhlopříčně.
- Hráč se může rozhodnout, že přesun nevyužije.
- Žeton „piráta“ nesmí přeskočit jiný žeton „piráta“.
- Není možné mít na jednom políčku „místa“ více než jeden žeton piráta.



Speciální kartičky:

Kromě 8 míst zobrazených na desce jsou ještě 4 speciální kartičky:



Aktivní hráč vybere místo mezi 8 možnými.



Na ostrově se také nacházejí krokodýli, kteří zpomalují postup pirátů.

Když se vytáhne kartička s krokodýlem, všichni hráči, kromě toho, který kartičku vytáhl, musí odstranit jeden ze svých žetonů „pirátů“, který se nachází v oblasti krokodýla na kartičce (šedé skály, zelená džungle nebo žlutá pláž) k políčku předchozí oblasti: z šedé na zelenou, ze zelené na žlutou, ze žluté do lodě.



V tomto příkladě: hráč přemístí svůj žeton 1, 2 nebo 3 na žluté políčko.

Když jsou přesuny uskutečněné, kartička se vyřadí ze hry a je na řadě další hráč, který ve svém tahu vytáhne kartičku z pytlíku.

Pozn.: pokud už v pytlíku není žádná kartička, všechny vyřazené kartičky se vrátí dovnitř.

Kolo po kole si hráči rovnají své žetony „pirátů“ na své desce.

Konec hry: Vyhrává hráč, kterému se jako prvnímu povede srovnat své žetony „pirátů“ do dvou řad, které se kříží u žetonu „truhly“.

