

CZ

PIRATES 'N' DICE

KAZDÝ

7-99



PIRATES 'N' DICE



6x



50x



6x



5x

Obsah



Cíl hry: Piráti si poklad nedělí jen tak – rozhoduje jej hra v kostky! Vítězem se stane ten, kdo jako první získá 20 zlatých mincí. Mince můžete získávat plněním výzev nebo chytrým sázením na to, zda se ostatním hráčům bude dařit... nebo ne.

PŘÍPRAVA HRY:

Kostky se umístí do středu stolu. 50 karet s výzvami se zamíchá a umístí do středu stolu stranou výzvami nahoru.

Každý hráč si vybere piráta ak němu přiřazenou loď. Před sebe si položí karty, přičemž kartu piráta umístí lícem „nepoškozeným“ nahoru (karta s pokladem není roztržená).



HRA:

Hráči se v hraní střídají.



Pro ještě pohlcující zážitek se klidně oblečte jako pirát: klobouk, páska přes oko nebo jakýkoli jiný doplněk je vítán!

Hráč, který nejvíce křičí „Jo-ho-ho“, bude kapitánem v prvním kole hry. Ostatní hráči budou námořníci.

Jak se odvíjí herní tah:

1. Kapitán bere kostky – dobrodružství začíná!

Hráč určený jako kapitán si vezme počet kostek uvedený na kartě výzvy, která leží nahoře dobíracího balíčku.

2. Námořníci, vsadíte na svého kapitána?

Námořníci musí současně vsadit na úspěch nebo neúspěch kapitána pomocí své lodní karty.

- Loď na plných plachtách věříte v kapitány úspěch.
- Potápějící se loď vsadíte na kapitánovu prohru.



3. Velitel přijímá výzvu – napětí na palubě!

Kapitán má maximálně 3 hody, aby výzvu splnil.

Při prvním hodu musí hodit všemi kostkami. Při dalších hodech si může zvolit, které krychle přehodí.



Neváhejte nahlas počítat počet hodů, pomůže vám to zapamatovat si, kde se nacházíte!

4. Zvítězit nebo odejít s prázdnýma rukama!

Pokud kapitán v této výzvě uspěje, vyhraje 2 karty. Vezme si vrchní 2 karty z balíčku karet výzvy a položí je před sebe zlatou mincí vzhůru.

Pokud velitel výzvy nesplní, nezíská žádnou odměnu.

Každý námořník, který správně odhadl kapitány úspěch nebo neúspěch, vyhrává svou sázku.

Vezme si 1 kartu výzvy z balíčku a položí ji před sebe stranou se zlatou mincí vzhůru.

Pokud kapitán ve výzvě neuspěje a zároveň žádný námořník nevyhraje svou sázku, karta výzvy se odhodí.

Ať už je úspěch nebo neúspěch, na konci kola přechází tah na hráče nalevo od kapitána!



Mapa pokladů – váš tajný trumf!

Jednou za hru můžete využít svou mapu pokladu otočením pirátské karty před sebou a odhalit její stranu s roztrhanou mapou pokladu.

Díky tomu získáte jeden dodatečný hod kostkami.

Karty s výzvami

Karta s výzvou označuje pomocí čtverců počet kostek, které musí kapitán použít, jakož i kombinaci kostek, aby tohoto úkolu dosáhl.

Aby hráč vyhrál výzvu, musí získat hodnoty požadované kombinací. Může se jednat o stanovené hodnoty nebo specifické kombinace:



Důležité: Před hodem kostkou si odložte tolik kostek, kolik je políček s červeným křížkem na kartě výzvy. Tyto kostky se nepoužijí ke splnění výzvy.



Kostky s papouškem: Každá kostka s tvářič papouška, kterou dostanete, je žolík, kterého můžete použít na libovolném políčku.



Čtverce s hodnotami: Kostky musí mít požadované hodnoty.



Čtverce s papouškem: Pro každý z těchto čtverců musíte hodit kostkou s papouškem.



Čtverce stejné barvy: Kostky musí mít stejnou hodnotu.



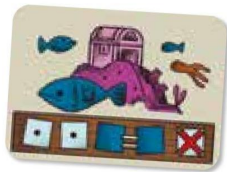
Různá barevná políčka: Kostky musí mít různé hodnoty.



Čtverce s otazníkem: Kostky mohou mít libovolnou hodnotu (stejnou nebo odlišnou od ostatních).

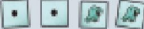
Příklad scénáře

V uvedeném příkladu umožňuje několik kombinací kostek splnit výzvu. Hráč musí hrát pouze se 4 kostkami. Aby uspěl, musí hodit 2 kostkami s hodnotou 1 a 2 dalšími kostkami s stejnou hodnotou. Hodnota barevných políček může být 1 nebo jakékoli jiné číslo.



>>> Získání jedné z následujících kombinací potvrdí platnost této výzvové karty:

Možnost 1  Možnost 2 

Možnost 3  Možnost 4 

KONEC HRY

Hra končí, jakmile má hráč 20 nebo více zlatých mincí na jeho mapách.

Piráta s největším počtem zlatých mincí je prohlášen vítězem. V případě remízy si zúčastnění piráti dělí vítězství.

DJ00830



3, rue des Grands Augustins 75006
- Paříž - Francie

www.djeco.com