

Piratrix



FGSD EIP NLS DKRUS



Piratrix

Obsah



4x



1x



35x



4x10



4x



Který pirát si najde první cestu k pokladu ukrytému uprostřed ostrova? Tahejte postupně svými piráty a vytvořte kříž, který vám ukáže cestu k pokladu.

Jednoduchá strategická hra pro prostorovou orientaci.

Princip hry: Herní desky hráčů jsou jako mapy pokladů a hráči použijí žetony s piráty k vytvoření kříže, kterým vyznačí místo pokladu. Žeton s truhlicí pokladu položte doprostřed herní desky a postupně táhněte žetony s piráty tak, aby kolem truhly vznikla vodorovná a svislá linie.

Cíl hry: Být první, kdo najde poklad.

Příprava hry:

Každý hráč:

- si vezme herní desku a položí ji před sebe.

- si vybere žeton s truhlicí pokladu a položí jej na příslušné místo na šedém čtverci uprostřed herní desky. - si vezme sadu 10 žetonů s piráty a rozdělí je po 2 nebo 3 žetony na 4 lodě v rozích své herní desky.

35 obrázkových destiček vložte do plátěného sáčku.





Postup hry: Hru začne nejmladší hráč a pokračuje se ve směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na tahu je aktivní hráč. Vytáhne z kapsy obrázkovou destičku. Rozhodne se, zda použije lícovou nebo rubovou stranu destičky a nahlas řekne, jaká značka je na destičce.

Na destičkách jsou zobrazeny jednotlivé značky z 8 značek viditelných na herních deskách:



Když aktivní hráč řekne značku, mohou všichni hráči potáhnout jeden nebo více pirátů na políčko s touto značkou.

Tahy:—

- Tahá se vždy jen o 1 políčko: daná značka musí být vedle piráta. - Táhnout se může vodorovně, svisle nebo úhlopříčně.
- Hráč se může rozhodnout neudělat žádný tah.
- Pirát nemůže přeskočit jiného piráta.
- Na značce může být jen 1 pirát.



Speciální destičky:

Kromě destiček s 8 značkami viditelnými na herních deskách jsou 4 speciální destičky:



Aktivní hráč si může vybrat ledajakou z 8 značek.



Na ostrovech jsou i krokodýly, které zpomalují piráty.

Když aktivní hráč vybere destičku s krokodýlem, všichni hráči kromě něj se zpomalí: musí přesunout 1 piráta ze zóny, jejíž barva je shodná s barvou destičky s krokodýlem (šedé kamenné, zelené džungleové nebo žluté plážové) zpět na vedlejší zónu: z šedé na zelenou, ze zelené.

V tomto příkladu musí hráč přesunout piráta 1, 2 nebo 3 zpět na políčko ve žluté zóně.





Když všichni udělali svůj tah, dejte destičku mimo hru a následuje další hráč, který si z kapsy vytáhne destičku.

Poznámka: Když se z kapsy dojdou destičky, vraťte všechny, které jste již dali stranou, zpět do kapsy.

Hráči si postupnými tahy pořádají piráty na herních deskách.

Konec hry:

Vítězem je hráč, který si první uspořádá piráty do 2 linií tak, aby se křížili v místě truhly s pokladem.



Autor hry: Romaric Galonnier.



DJ00802



Djeco 3,
rue des Grands Augustins 75006 Paris -
France www.djeco.com

Vyrobeno v Číně -

Navrženo ve Francii

Pozor. Malé dily.