





ZWARIOWANI PIRACI

Gra strategiczna

-  6-12 lat
-  2-4 graczy
-  1 plansza + 4 kartonowe żetony
+ 9 drewnianych pionków + 2 kostki
-  30 minut

Celem gry jest dotarcie ze skarbem na swoją wyspę.

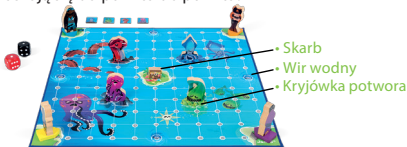
Gra ćwiczy:

- Myślenie strategiczne
- Koncentrację

Przygotowanie do gry:

Rozłóż planszę na stole. Każdy gracz wybiera swojego pirata i potwora, którego będzie przesuwal po planszy. Ustawcie każdego pirata na jego wyspie, każdego potwora w jego kryjówce, a skrzynię ze skarbem na Wyspie Skarbów.

Każdy z graczy rzuca obiema kostkami – rozpoczyna grę ten, który wyrzuci największą sumę oczek. Pionki poruszają się od punktu do punktu.



Zasady gry:

W swojej kolejce gracz rzuca 2 kostkami. Oczka na jednej z nich określają liczbę pól, o które przesuwa się jego pirat, a na drugiej – potwór morski. Kolor kostki nie ma znaczenia – w każdej kolejce gracz decyduje od nowa, którą z nich przyporządkuje do danego pionka.

Gracz przesuwa swojego pirata i wybranego potwora o odpowiednią liczbę pól.

Opcja dla 4 graczy:

Przebieg gry

Gracze-piraci wyruszają na poszukiwanie skarbu na Wyspę Skarbów. Można tam dotrzeć samemu lub zdobyć skarb, śledząc innego pirata, który trafił tam wcześniej i ma już skarb. Celem gry jest powrót ze skarbem na swoją wyspę. Pirat musi jednak dotrzeć do niej, wyrzucając odpowiednią liczbę oczek na kostce. Jeśli wyrzuci ich za dużo, musi krążyć wokół tak długo, aż mu się to uda.

Ważne: Aby zdobyć skarb, nie trzeba wylądować dokładnie na wyspie. Pirat może go zabrać, nawet kiedy tylko „mija” wyspę, czyli znajduje się na jednym z pól bezpośrednio sąsiadujących z wyspą i przesunąć się dalej o wyrzuconą liczbę oczek.

Jeśli jeden pirat ląduje lub mija pole, na którym znajduje się inny pirat, nic się nie dzieje.

Jeśli jeden pirat ląduje na polu, na którym znajduje się pirat, który ma skrzynię skarbów, dochodzi do bitwy (szczegóły poniżej).

Jeśli potwór ląduje na polu, na którym znajduje się pirat, również dochodzi do bitwy.

Bitwy

Potwór atakuje pirata:

Najpierw kostką rzuca gracz, który sprowadził potwora na pole z piratem. Potem rzut kostką wykonuje pirat. Wygrywa ten, który wyrzuci większą liczbę oczek.

Jeśli wygra pirat, potwór wraca do swojej kryjówki, a gracz, który go pokonał, zabiera żeton z wizerunkiem tego potwora. Jeśli potwór ten przegrał już wcześniej jedno starcie i nie ma żetonu, umiera i zostaje usunięty z planszy (gracz, który go pokonał, zabiera pionek potwora jako swoje trofeum).

Kiedy wszystkie potwory są martwe, w kolejnych ruchach gracze rzucają już tylko jedną kostką.

Jeśli pojedynek wygra potwór, pirat musi wrócić na swoją wyspę, a potwór zostaje na polu.

W przypadku remisu, gracze rzucają kostkami jeszcze raz.

Potwór atakuje pirata, który ma skrzynię ze skarbem:

Jeśli wygra pirat, wszystko przebiega jak wyżej.

Jeśli wygra potwór, skarb wraca na Wyspę Skarbów, a potwór do swojej kryjówki. Piratowi nic się nie dzieje.

Pirat atakuje pirata, który ma skrzynię ze skarbem:

Gracze rzucają kostkami jak poprzednio.

Pirat, który wygra, zabiera skarb i przesuwa się dalej na planszy o liczbę pól, odpowiadającą liczbie wyrzuczonych przez siebie oczek.

Ruchy

Pionki poruszają się wzdłuż białych linii. Pionki, którymi porusza jeden gracz, nie mogą odtwarzać swoich kroków w tym samym ruchu (nie mogą iść po swoich śladach). Piraci nie mogą przechodzić przez kryjówki potworów,

a potwory nie mogą wchodzić na pirackie wyspy, Wyspę Skarbów i kryjówki innych potworów. Piraci nie mogą przechodzi obok potworów. Muszą zatrzymać się na polu, na którym stoi potwór i walczyć.

Na brzegach planszy znajdują się cztery "wiry". Pirat może ich używać, aby przeskoczyć na jedną z pozostałych trzech stron planszy. Potwory nie mogą korzystać z wirów, ale mogą przez nie przechodzić i się w nich zatrzymywać. Jeśli na polu z „wirem” stoi potwór, „wir” pozostaje wówczas „nieczynny”.

Opcja dla 2 graczy:

Gracze grają piratami z wysp, umieszczonych po przekątnej od siebie i dwoma potworami. Reszta zasad pozostaje bez zmian.

Opcja dla 3 graczy:

Odbywa się bez jednego pirata i bez potwora, którego kryjówka znajduje się najbliżej niego. Reszta zasad pozostaje bez zmian.



Dobrej zabawy!



Poznaj inne gry JANOD: janod.pl/gry