

ЛУДИТЕ ПИРАТИ! Стратегическа игра



6+ години



2-4 играча



30 минути

Съдържание: - 1 игрална дъска, 4 пирата, 1 съкровище, 4 жетона (=живот на чудовище), 4 чудовища, 2 зара

Първият пират, който донесе съкровището обратно на своя остров, печели играта.

Перфектна игра за стимулиране на: Концентрация, изграждане на стратегия.

Начало на играта: Поставете всеки пират на острова му, всяко чудовище на маркираното място и съкровището на Острова на съкровищата. Всички играчи хвърлят двата зара. Играчът с най-висок сбор започва. Имайте предвид, че пиратите и чудовищата се движат от точка на точка, а не от квадрат на квадрат.

Правила на играта:

А. Хвърлете двете зарчета. Изберете резултата от единия зар, за да преместите своя пират, а от другия, за да преместите чудовище по ваш избор. Цветът на заровете няма значение: можете да го промените на всеки ход.

Б. Преместете своя пират и някое от чудовищата с числото, показано на съответния зар.

Какво става след това?

А. Отправяте се в търсене на съкровището... към острова, където то се намира в началото на играта... или като следвате друг пират, който е стигнал преди вас. Целта на играта е да се върнете със съкровището на вашия остров. Вашият пират трябва да попадне точно на острова си: ако хвърлите прекалено голямо число, той трябва да "се движи наоколо", докато не уцелите точното число на зара, за да попадне на острова.

Важно: Пиратите могат да вземат съкровището "в движение" - не е нужно да попаднат точно на острова с него. Пиратът взима съкровището и продължава пътуването си с броя на оставащите полета.

Б. Ако вашият пират попадне или премине през една и съща точка като друг пират, нищо не се случва.

В. Ако вашият пират попадне в същата точка като пират със съкровището, има битка (виж по-долу за подробности), за да спечелите съкровището.

Г. Ако чудовище попадне в една точка като пират, има битка!

• Битки:

А. Чудовище атакува пират: Играчът, който е завел чудовището в същото поле, където е пиратът, хвърля зар. Тогава е ред на пирата да хвърли друг зар, за да се защити. По-голямото число печели.

Ако пиратът победи, чудовището се връща в своето поле и губи живот (играчът-пират взима съответния символ). Нищо не се случва на пирата.

Ако чудовището вече е изгубило живота си (няма повече символи), то умира и се отстранява от играта (играчът-победител го държи като трофей).

Ако всички чудовища са мъртви, играчите хвърлят само един зар.

Ако чудовището победи, пиратът се връща на своя остров и чудовището остава там, където е. В случай на равенство, битката се повтаря.

Б. Чудовище атакува пират със съкровището: Всичко се случва по същия начин, освен ако чудовището не спечели. Ако това се случи, съкровището се връща на Острова на съкровищата от чудовището, което пък се връща на своето маркирано място. Нищо не се случва на пирата.

С. Пират атакува пират, носещ съкровището: Провежда се битка със зарове, както в другите случаи. Пиратът, който спечели битката, взима съкровището и се отдалечава с броя полета, съответстващи на стойността на печелившия зар.

• Преместване:

Фигурите се движат по белите линии. Те не могат да повтарят стъпките си в един и същи ход и не могат да минават през маркираните полета на чудовищата. Чудовищата не могат да стъпват на пиратските острови, Острова на съкровищата или полетата на другите чудовищата. Пиратите не могат да прескачат чудовище. Те могат да спрат на едно и също поле с чудовище: но тогава трябва да се бият!

На дъската има и четири "водовъртежа" по четирите страни. Пиратите може да използват тези водовъртежи, за да преминат на една от другите три страни. Чудовищата не могат да ги използват, но могат да ги прескачат или да спрат на мястото (ако има чудовище върху водовъртеж, той не работи).

• Игра за двама играчи: Играйте с пиратите, поставени диагонално един срещу друг, и с две чудовища. Останалата част от играта остава същата.

• Игра за 3 играчи: Премахнете само един пират и чудовището пред него. Останалата част от играта остава същата.