

Djeco társasjáték – Piratrix



Cikkszám: DJ0802

Ajánlott életkor: 7-99 éves korig

Játékosok száma: 2-4 játékos részére

A játék tartalma: 4 játéktábla, 1 vászonzsák, 35 kártya, 4x10 kalózkorong, 4 ládakorong

A játék célja: elsőként megtalálni a kincset.

Melyik kalóz találja meg elsőként az utat a sziget közepén elrejtett kincsesládához? Sorakoztasd fel úgy a kalózeit, hogy egy sor és egy oszlop kereszteződésénél megtaláld a kincsedet! Egy egyszerű, téri tájékozódást is segítő stratégiai játék.

A játékosok játéktáblái a térképek, melyeken a kalózkorongokból kirakott „kereszt” fogja jelölni a kincs helyét. A ládakorongot elhelyezzük a tábla közepén, majd a kalózekat úgy mozgatjuk a játék folyamán, hogy egy vízszintes sort és egy függőleges oszlopot alakítsunk ki a láda körül.

Előkészületek:

- a játékosok maguk elé vesznek egy-egy játéktáblát
- választanak maguknak egy ládakorongot, amit a ládán lévő motívumnak megfelelően kell elhelyezni a tábla közepén lévő 4 szürke mező egyikén
- kiválasztanak egy szett kalózkorongot (10 db), melyeket a tábla 4 sarkán elhelyezkedő hajókra kell szétosztani (kettesével, hármasával...)
- a 35 kártyát berakják a vászonzsákba



A játék menete:

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, majd órajárás szerint megy tovább a játék. A soron lévő játékos húz egy kártyát a zsákból. A játékos eldöntheti, hogy a kártya melyik oldalát szeretné felhasználni, majd hangosan bemondja, mi van a képen. A kártyákon az a 8 kép található, melyek a játéktáblákon is láthatók.



Miután az aktív játékos megnevezte a képet, a játékosok (mindenki) egy vagy több kalózkoronggal a megnevezett mező(k)re léphet a tábláján.

Lépések:

- egy lépés: egy szomszédos mezőre történhet vízszintes, függőleges vagy átlós irányba
- a játékos dönthet úgy, hogy nem lép
- a kalózek nem ugorhatják át egymást
- minden mezőn csak egy kalóz tartózkodhat



Különleges kártyák

A 8 kártyán kívül, amik a táblán megtalálhatók, van 4 különleges kártya is:



A játékos egy tetszőleges kártyát választhat



Előfordulnak krokodilok is a szigeten, melyek akadályozzák a kalózekat

Ha krokodilt húz egy játékos:

a többi játékosnak vissza kell lépnie **egy olyan kalózzal**, amelyik a krokodil színével megegyező mezőn áll. (szürke sziklán, zöld dzsungelen vagy sárga strandon.) A szürke részről egy zöld mezőre, a zöld mezőről egy sárga mezőre, a sárga mezőről egy hajóra kell visszalépni.

PL: A képen látható esetben a játékosnak az 1-es, a 2-es VAGY a 3-as kalózzal kell az egyik sárga mezőre visszalépnie.

Miután minden játékos lépett a kalózaival, félretesszük a kártyát, és a következő játékos jön. Húz egy kártyát a zsákból...és így tovább...

Ha elfogynak a kártyák, visszakeverjük a már felhasznált kártyákat a zsákba.

A kalózek lépésről lépésre haladnak előre a táblán a fent leírtak szerint.

A játék vége:

A játék véget ér, ha egy játékos 10 kalóza úgy helyezkedik el 2 sorban/oszlopban, hogy a kincsesládában keresztezik egymást. A játékos megnyerte a játékot.



Romarc Galonnier játéka

