

Piratrix



Piratrix

ZAWARTOŚĆ



x4



x1



x35



4x10



x4



Który z piratów jako pierwszy odnajdzie drogę do swojego skarbu ukrytego w głębi wyspy? Przesuwaj swoich piratów marynarzy jeden po drugim, aby odtworzyć krzyż, który wskaże miejsce skarbu. Prosta gra strategiczna, która uczy poruszania się po polach.

Przebieg gry: Plansze graczy to mapy skarbów. Gracze używają żetonów do zaznaczania miejsca w którym znajduje się skarb. Żeton "skrzynia skarbów" należy umieścić na środku planszy, a gracze muszą przesuwac żetony piratów jeden za drugim, aby utworzyć pionową i poziomą linię wokół skrzyni skarbów.

Cel gry: Być pierwszym z graczy, który odnajdzie swój skarb.

Przygotowanie do gry:

Każdy z graczy:

- Bierze jedną planszę i kładzie ją przed sobą.
- Wybiera żeton "skrzyni skarbów" i umieszcza ją na jednym z 4 szarych pól na planszy, według symbolu wskazanego na żetonie
- Zabiera zestaw 10 żetonów "piratów", które rozdziela pomiędzy statki znajdujące się w czterech rogach planszy. Statki muszą znajdować się w grupach po 2 lub 3 w jednym rogu.

Płytki z symbolami należy umieścić w woreczku.



Jak grać: Zaczyna najmłodszy z graczy, który staje się graczem "aktywnym", następnie gracze rozgrywają swoje rundy po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej rundzie gracz "aktywny" losuje płytkę z symbolem z woreczka. Wybiera, którą stronę płytki będzie grał i na głos nazywa wybrany przez siebie symbol, tak aby wszyscy gracze słyszeli.

Płytki prezentują 8 symboli, które znajdują się na planszach:



Kiedy dany symbol zostanie ogłoszony przez aktywnego gracza, wszyscy gracze mogą przesunąć swojego pirata na pole z identycznym symbolem.

Ruchy:

- Można przesunąć żeton tylko o jedno pole: wybrane pole z symbolem musi się znajdować obok żetonu z piratem.
- Ruchy można wykonywać w linii prostej lub na skos.
- Gracz może zdecydować, że nie chce wykonywać ruchu.
- Żeton pirata nie może "przeskakiwać" przez inne żetony.
- Na jednym polu z symbolem może się znajdować tylko jeden żeton pirata.



Płytki specjalne:

Poza płytkami z 8 symbolami są też 4 płytki specjalne:



Aktywny gracz może wybrać dowolny symbol z 8 dostępnych.

Na wyspach znajdują się również krokodyle, które opóźniają postępy piratów.

Kiedy gracz wylosuje płytkę z krokodylem, wszyscy gracze za wyjątkiem gracza aktywnego muszą przesunąć jeden ze swoich żetonów piratów ze strefy pasującej do krokodyla (szara strefa skał, zielona strefa dżungli lub żółta strefa plaży) do strefy, która ją otacza: z szarej strefy do zielonej, z zielonej do żółtej, z żółtej z powrotem na statki.



W tym przykładzie gracz musi przesunąć żeton nr 1, 2 lub 3 z powrotem do strefy żółtej.

Po wykonaniu wszystkich ruchów należy pozbyć się płytki krokodyla. Kolejka przechodzi na następnego gracza, który rozpoczyna rundę od wylosowania kolejnej płytki.

Uwaga: Kiedy w woreczku zabraknie płytek należy z powrotem wrzucić do niego użyte wcześniej płytki.

Runda po rundzie gracze wykonują ruchy, aby odpowiednio ustawić swoich piratów na planszy.

Koniec gry:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy ułoży swoje żetony z piratami w dwóch liniach przecinających się w miejscu żetonu ze skrzynią skarbów.



Autor gry: Romaric Galonnier



DJ00802



3, rue des Grands Augustins - 75006 Paris - France

www.djeco.com

Made in China - Designed in France



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Uwaga! Małe elementy!