

HU

# PIRATES 'N' DICE

KOR 7-99



# PIRATES 'N' DICE



6x



50  
alkalommal



6x



5x

Tartalomjegyzék



A játék célja: A kalózok nem csak szétosztják a kincsüket – a dobókocka dönti el! Az nyer, aki először gyűjt össze 20 aranyat. Érmeket kihívások teljesítésével vagy okossággal szerezhetsz. azzal, hogy arra fogadsz, hogy a többi játékos jól fog-e teljesíteni... vagy sem.

### JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETÉSE:

A kockákat az asztal közepére helyezzük. Az 50 kihívskártyát összekeverjük, és a kihívás felőli oldalukkal felfelé az asztal közepére helyezzük.

Minden játékos választ egy kalózt, és hozzárendelt hajó. Maga elé teszi a kártyákat, A kalózkártyát a „sértetlen” felével felfelé helyezzük le (a kincskártya nem szakad el)

**JÁTÉK:** A játékosok felváltva játszanak.



Még magával ragadóbb élményért nyugodtan öltözz be kalóznak: kalap, szemkötő vagy bármilyen más kiegészítő szívesen látott!

Az a játékos lesz a kapitány a játék első körében, aki a legtöbbet kiáltja, hogy „Jo-ho-ho”. A többi játékos... tengerészek.



### A játék fordulatainak alakulása:

1. A kapitány elveszi a kockákat – elkezdődik a kaland!

A kapitánynak kijelölt játékos annyi kockát vesz el, amennyi a legfelső kihívskártyán látható. egy gyűjtőcsomag.

2. Tengerészek, a kapitányotokra fogadtok?

A vitorlázóknak egyszerre kell fogadniuk a sikerre vagy a kudarcra kapitány a hajókártyáját használva.

- Teljes vitorlával úszó hajó hiszel a kapitány sikerében.
- Süllyedő hajó a kapitány vesztére fogadsz.



3. A kapitány elfogadja a kihívást – feszültség a fedélzeten!

A kapitánynak maximum 3 dobása van a kihívás teljesítéséhez.

Az első dobásnál az összes kockával dobnia kell. A további dobásoknál kiválaszthatja, hogy melyiket dob a kockával.



Nyugodtan számold meg hangosan a dobások számát, ez segít majd emlékezni, hol vagy!

#### 4. Nyerj, vagy távozz üres kézzel!

Ha a kapitány sikerrel teljesíti ezt a kihívást, 2 lapot nyer. Elveszi a kihíváspakli felső 2 lapot, és Maga elé teszi őket, az aranyérmével felfelé.

Ha a kapitány nem teljesíti a kihívást, nem kap jutalmat.

Bármelyik tengerész, aki helyesen tippeli meg a kapitány sikerét vagy kudarcát, megnyeri a fogadását.

Húzik egy kihívás kártyát a pakliból, és az aranyérmével felfelé maga elé teszi.

Ha a kapitány elbukik a kihívásban, és egyetlen tengerész sem nyeri meg a fogadását, a kihíváskártya eldobja.

Akár sikeres, akár sikertelen, a kör végén a játékos kapja a sort.

a kapitánytól balra!



Kincsestérkép – a titkos aduászod!

Játékonként egyszer használhatod a kincsestérképedet, megfordítva azt. kalózkártyát magad elé, és fedd fel a szakadt oldalát egy kincsestérkép.

Ez egy plusz dobást eredményez.

#### Kihíváskártyák

A kihíváskártya négyzetekkel jelzi, hogy a kapitánynak hány kockát kell használnia, valamint a feladat végrehajtásához szükséges kockák kombinációját.

A kihívás megnyeréséhez a játékosnak meg kell szereznie a kombináció által megkövetelt értékeket. Ezek lehetnek beállított értékek vagy specifikus kombinációk:



**Fontos:** Kockadobás előtt tegyél félre annyi kockát, ahány piros kereszttel jelölt mező van a kihívás kártyán. Ezeket a kockákat nem fogod felhasználni a kihívás teljesítéséhez.



**Papagáj kocka:** Minden papagáj arcú kocka, amit kapsz, egy joker, amit bármilyen terepen használhatsz.



**Értékekkel rendelkező négyzetek:** A kockáknak a szükséges értékekkel kell rendelkezniük.



**Papagáj négyzetek:** Mindegyik négyzetnél dobnod kell egy papagáj kockával.



**Azonos színű négyzetek:** A kockáknak azonos értékűnek kell lenniük.



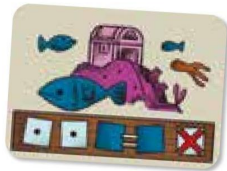
**Különböző színű négyzetek:** A kockáknak különböző értékűnek kell lenniük.



**Kérdőjelmezők:** A kockák bármilyen értéket vehetnek fel (azonos vagy eltérő értéket a többitől).

### Példa forgatókönyv

A fenti példában több kockakombináció is lehetővé teszi a játékos számára a kihívás teljesítését. A játékosnak csak 4 kockával kell játszania. A sikerhez, 2 db 1-es értékű kockával és további 2 db értékű kockával kell dobnia. A színes négyzetek értéke lehet 1 vagy bármilyen más szám.



>>> Az alábbi kombinációk egyikének megszerzése megerősíti ennek az érvényességét

kihíváskártya:

- |              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. lehetőség |     | 2. lehetőség |     |
| 3. lehetőség |     | 4. lehetőség |     |

### A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha egy játékosnak 20 vagy több aranyérme van a térképén.

A legtöbb aranyérmével rendelkező kalóz lesz a győztes. Döntetlen esetén a részt vevő kalózok megosztottnak a győzelmen.

Romarc Galonnier és Alexis Allard játéka

DJ00830



3, rue des Grands Augustins 75006  
- Párizs - Franciaország

[www.djeco.com](http://www.djeco.com)