

Piratrix



FGSD EIP NLS DKRUS



Piratrix

Tartalomjegyzék



x4



x1



x35



4x10



x4



Melyik kalóz találja meg elsőként a sziget közepén elrejtett kincset? Húzd a kalózeitaid egyenként, hogy keresztet alkossanak, amely megmutatja az utat a kincshez.

Egy egyszerű stratégiai játék a térbeli tájékozódáshoz.

Játékelv: A játékosok játéktáblái olyanok, mint a kincsestérképek, és a játékosok kalózzelzők segítségével keresztet rajzolnak a kincs helyének megjelölésére. Helyezzék a kincsesláda-jelzőt a játéktábla közepére, és fokozatosan mozgassák a kalózzelzőket úgy, hogy a mellkas körül vízszintes és függőleges vonalat hoztak létre.

A játék célja: Találd meg elsőként a kincset.

Játékra való felkészülés:

Minden játékosnak:

- fogja a játéktáblát és maga elé teszi.

- választ egy kincsesláda zsetont , és elhelyezi azt a játéktábla közepén lévő szürke négyzet megfelelő mezőjére. - elvesz egy 10 kalózzsetonból álló készletet, és 2 vagy 3 zsetont eloszt belőlük a játéktáblája sarkaiban lévő 4 hajón.

Helyezd a 35 képlapot egy vászonzacskóba.





Játékmenet: A játék a legfiatalabb játékoskal kezdődik, és az óramutató járásával megegyezően folytatódik.

Az a játékos, aki sorra kerül, az aktív játékos. Húz egy képlapkát a zsebéből. Eldönti, hogy a lapka elülső vagy hátulját használja, és hangosan megmondja, melyik szimbólum van rajta. lemez.

A lapok a játéktáblán látható 8 jel egyedi jeleit mutatják. táblák:



Amikor az aktív játékos kimond egy címkét, minden játékos áthelyezhet egy vagy több kalózt az adott címkével jelölt mezőre.

Ütések:

- Egyszerre csak 1 mezőt mozogatsz: a zsetonnak a kalóz mellett kell lennie. - Mozogatsz vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan.
- A játékos dönthet úgy, hogy nem teszi meg nincs mozdulat.
- Egy kalóz nem ugorhat át egy másik kalóz felett.
- Csak egy kalóz lehet a címkén.





Speciális tányérok: _____

A játéktáblán látható 8 jelölővel ellátott lapkákon kívül 4 különleges lapka is található:



Az aktív játékos a 8 márka közül bármelyiket választhatja.



A szigeteken krokodilok is élnek, amelyek lelassítják a kalózokat.

Amikor az aktív játékos kiválaszt egy krokodillapkát, rajta kívül minden játékos lelassít: 1 kalózt kell mozgatnia arról a zónáról, amelynek színe megegyezik a krokodillapka színével (szürke kő, zöld dzsungel vagy sárga tengerpart), vissza a szomszédos zónába: szürkéből zöldbe, zöldből sárgába, sárgából a hajóba.

Ebben a példában a játékosnak az 1., 2. vagy 3. kalózát vissza kell mozgatnia a sárga zónában lévő mezőre.





Miután mindenki sorra került, tegyék le a táblát a játékból, és a következő játékos húzzon egyet a zsebéből.

Megjegyzés: Amikor a zsákból kifognak a lapkák, a már félretett lapkákat tedd vissza a zsákba.

A játékosok felváltva helyezik el a kalózokat a játéktáblán.

A játék vége:

Az a játékos nyer, aki először rendezi el a kalózokat 2 sorba úgy, hogy a kincsesláda helyén metsszék egymást.



A játék szerzője: Romaric Galonnier.



DJ00802



Djeco 3,
rue des Grands Augustins 75006 Párizs
- Franciaország
www.djeco.com Kinában
készült - Franciaországban terveztek

Figyelem: Kis alkatrészek.