

Big Pirate



5 rokov
-9



Big Pirate

Nagy kalóz

Tartalomjegyzék



x3

x7

x13

Vajon a vízimentők gyorsabban ellopják a Nagy Kalóz

kincsét, mint ahogy az elkapja őket?

Kor 5 – 9 év

Játékosok száma : 2 – 4

Játék időtartama 15 perc



Tartalom:

1x kalózfigura, 3x vízimentő figura, 3x láda, játéktábla, 7x kókuszfa (búvóhely), nagy kalózkocka, kis vízimentő kocka, 9x kókuszfa kártya, 4x papagáj kártya

A

Vízimentőknek játék célja : elvenni a kalóz kincsesládáját a barlangból, és a hajóra vinni, mielőtt a kalóz utolérné őket.

A kalóznak: kapd el az életmentőket, mielőtt valamelyikük elérné a ládával a hajót.

Játékbeállítások A játékosok eldöntik, hogy ki lesz a Nagy Kalóz. Ha egynél több játékos szeretne Nagy Kalóz lenni, akkor dobnak egy kalózkockával, és az a játékos lesz a Nagy Kalóz, akinek a legnagyobb a dobott száma. A többiek kiosztják a vízimentő figurákat. Helyezzétek a kókuszpalmákat (menedékeket) a megjelölt helyekre a sötét mezők közelébe. Helyezzétek az életmentőket a hajóra. Helyezzétek a kalózt és a ládákat a „barlang” mezőre. Az életmentők a következőképpen oszتانak kártyákat:



- 3 vízimentő játszik: egyenként 3 kókuszpálma + 1 papagáj
- 2 vízimentő játszik: egyenként 4 kókuszpálma + 2 papagáj
- 1 vízimentő játszik: 5 kókuszpálma + 3 papagáj.

Játékmenet A kalóztól balra ülő vízimentő kezdi a játékot. Dob a kis vízimentő kockával, és a megfelelő számú mezőt lép előre. Ha egynél több vízimentő van, a többiek követik őt; a játék az óramutató járásával megegyezően halad. Ők is dobnak a kockával, és előrelépnek. Ezután a kalóz következik: dob a nagy kalózkockával, és a megfelelő számú mezőt lép előre. Az első kört egy másik követi, stb.

- Az úszómester előre vagy hátra mehet, de minden fordulóban csak egy irányba. Amikor megérkezik közvetlenül a barlangba megy, vagy áthalad rajta az ösvényen, elvihet egy ládát, de csak egyet.
- A kalóz csak előre mehet. (Tipp: a kalóz a kalapja irányába megy.)

Amikor egy kalóznak sikerül elkapnia egy vízimentőt (olyan mezőre érkezik, ahol egy vízimentő áll, vagy ahol egy vízimentő van... megelőzi), ezzel kiiktatja őt a játékból, és ezzel véget ér a játék az úszómester számára. A láda, ha az úszómester mal, visszamegy a barlangba.

Az úszómester lehetőségei a kalózok elől való menekülésre:

A „papagáj” kártyát használja: a kártya megduplázza a dobott számot. Az úszómester átadja ezt a lapot a kalóznak, mielőtt dobna a kockadobással. Például, ha 3-at dob, akkor $2 \times 3 = 6$ mezőt lép előre.

Egy kókuszdiófa mögé bújik:

- amikor a vízimentő egy kókuszpálmával tarkított sötét térre ér vagy áthalad rajta, azt mondja „Menedék!”, és elbújik egy pálmafa mögé.
- amikor az úszómester egy sötét négyzeten áll egy kókuszpálmával, de még nem rejtőzik el, lemondhat a kockadobásról, és ehelyett elbújhat egy pálmafa mögé.

Egy pálmafa mögé bújva képes:

- maradj a pálmafa mögött: add fel a kockadobást, és add a kalóznak a "kókuszfa" lapot.

Ha a vízimentőnél nincs ilyen kártya, akkor elő kell jönnie a rejtekhelyéről.

- előbújás a rejtekhelyről: dobj a kockával. A kókuszpálmával jelölt sötét négyzet is számít (azaz Amikor az úszómester 1-est dob, a pálmafával ellátott sötét mezőre áll.) Amikor ezen a mezőn áll A kalóz feláll, amint előbújik a rejtekhelyéről, elkapja az életmentőt, és kiiktatja a játékból.

- előbújva a rejtekhelyről, és átadva a ládát: az úszómester előbújva a rejtekhelyről, a ládát a sötét négyzet kókuszpálmával. A kalóznak itt kell megállnia és visszaadnia a ládát a barlangba.

A játék vége

Az a vízimentő nyer, akinek sikerül a ládát a hajóra juttatnia. Csak akkor léphet be a hajóra, ha eléri a pontos számot.

Amikor a kalóz elfogja az összes vízimentőt, mielőtt bármelyikük fel tudná juttatni a ládát a hajóra, a kalóz nyer.

Big Pirate

Nagy kalóz

DJ08423

Figyelmeztetés: a csomag apró alkatrészeket tartalmaz!



Grands-Augustins utca 3.
75006 - Párizs - Franciaország

www.djeco.com

Kínában készült Tervezett
Franciaországban