

Kalósziget

Kalóz-sziget



5-99 éves



Kalózsziget

Kalóz-sziget



Tartalomjegyzék



x4



1 db



4x1

x45



5-től 99 évig



2-4 játékos



15 perc.

Tartalom: 1 db „Krokodil-sziget” játéktábla, „Kalóz és zsákmánya” játéktáblák, 4 db figura, 1 db dobókocka, 45 db zseton.

Mindenki a fedélzetre! Melyik kalóz találja meg előbb Rettegett Edward kincsét? A Krokodil-szigeten van elrejtve, és minden kalózszerencsédre és bátorságodra szükséged lesz, hogy megtaláld!

Játékmenet: A Pirate Island egy gyűjtögetős és dobálós játék. A játékosok zsetonokat gyűjtenek: aranyérméket, drágaköveket, egy hajót, egy iránytűt vagy egy térképet, hogy elérjék a Krokodil-szigetet. Ha odaérnek, meg kell találniuk a kulcsot és a ládát. De vigyázzatok a többi kalózzal - ők is erre a zsákmányra vadásznak!

A játék célja: Találd meg elsőként a kincsesládát és a nyitásához szükséges kulcsot, VAGY gyűjtsd össze elsőként a legtöbb zsákmányt (7 aranyat vagy 5 drágakövet).

Játékfelkészületek: Helyezd a Krokodil-sziget játéktáblát az asztal közepére. Készíts elő egy dobókockát mellé. Helyezd a zsetonokat képpel lefelé, és válogasd őket 2 kupacba: egy kupac kalózsapkákat és egy kupac kalózkampókat. Keverd meg a zsetonokat mindkét kupacban. Helyezd a 30 kalapzsetont, továbbra is a kalappal felfelé, az 5 szárazföldi területre (a sziget körül):

• 6-os Vulkanikus Táj, • 6-os Virágos Rét, • 6-os Lángoló

Sivatag, • 6-os Sűrű Erdő, • 6-os Meredek Hegyek.

Helyezz 15 horogkorongot, továbbra is a horoggal felfelé, a sziget 3 részére: • 5-öt Palm Beachre, • 5-öt Papagájdőre, • 5-öt Krokodilpartra.

Minden játékos választ egy „Kalóz és zsákmánya” játéktáblát, és maga elé teszi. A megfelelő színű kártyát elveszik, és leteszik bármelyik szárazföldre. A játékosok a szárazföldön kezdenek, nem a szigeten.

Játékmenet: A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, és az óramutató járásával megegyező irányban folytatja. A játékosnak, aki sorra kerül, a következőket kell tennie:
1/ mozgatnia egy bábút és 2/ felfordítania egy zsetont VAGY ellopnia egy zsetont egy vagy több ellenfelétől.

Egy darab

mozgatása A játékosok csak akkor hajózhatnak a szigetre, ha megszerzik a szükséges zsetonokat: 2 hajóalkatrészt és egy iránytűt vagy térképet (attól függően, hogy mi van a játéktáblán jelezve).



Amíg meg nem rendelkeznek ezekkel a zsetonokkal, csak a szomszédos szárazföldi területre mozoghatnak. Csak akkor, ha A játékos megkapja a teljes hajót és a navigációs segédeszközöket, majd vitorlát bonthat. Ezután tetszés szerint költözni (szigetre vagy szárazföldre).

Megjegyzés: A játékosoknak mozogniuk kell, nem maradhatnak ugyanazon a területen.

Forgasd el a zsetont

Miután a játékos a következő tartományra lép, felfordíthat bármelyik jelzót arról a tartományról.

- Amikor szüksége van egy zsetonra, elveszi és a játéktáblájára helyezi.
- Amikor már nincs szüksége a zsetonra, visszafordítja és az eredeti helyén hagyja.

A következő játékos következik.

Tokenek:

Különböző típusú tokenek léteznek:

- Rákok: A rákok a szigeten maradnak, és nincsenek hatással a további haladásra.
- Hajóalkatrészek: csak szárazföldön vannak. A játékosnak szüksége van 1 első és 1 hátsó hajóalkatrészre a hajóból ahhoz, hogy hogy kihajózzon a tengerre.
- Térképek és iránytűk: csak szárazföldön. A játékosokat a játéktáblán tájékoztatják arról, hogy térképre vagy iránytűre van szükségük a vitorla felvonásához.
- Kulcsok: 1 kulcs a szárazföldön és 1 a szigeten található. Kulcs nélkül a láda nem nyitható.
- Aranyérmék és drágakövek: legtöbbjük a szárazföldön van. Aki 7 aranyérmét és 5 drágakövet kap, az nyeri a játékot!
- Kincselszáda: mindannyian a szigeten vannak. Aki megtalálja a színének megfelelő ládát és a hozzá tartozó kulcsot, A láda kinyitása a játék nyertese!
- Krokodil: a szigeten barangol. Amikor a játékos megtalálja, a krokodil megijed, és elszalad a sziget saját részéből a következőbe. A játékos kiválasztja, hogy melyik részre helyezi, és összekeveri a többi korong közé (mindegyik kalóz felé néz).

Lopj el egy zsetont

Amikor egy játékos mozog, nem kell felfordítania egy zsetont, hanem ellophatja azt bármelyik ellenfelétől vagy ellenfeleitől, akik azon a területen tartózkodnak, ahová éppen érkezett.



Dob a kockával:

> Amikor a kard leesik - üss rá!! Minden játékos, aki ezen a területen tartózkodik, elvesz egy zsetont a játéktáblájáról, és leteszi a saját játéktáblájára.

Megjegyzés: A játékosok csak zöld hátterű zsetonokat (drágaköveket, aranyérméket és kulcsokat) vehetnek el.



> Amikor egy halálfej és keresztbe tett csontok leesnek - balszerencse! Semmi sem történik, és ezt követi egy másik játékos.



A játék vége: A játéknak akkor van vége, amikor egy játékos megszerzi: • egy saját színű ládáját

és egy kulcsot vagy

• 7

aranyat vagy • 5 drágakövet.

A játékos a győztes és a legjobb kalóz!

Játékváltozat 2 játékosra Ugyanazok a szabályok érvényesek a 2 játékos játékra is, néhány változtatással.

Játékelőkészületek:

• Helyezz el egy papagáj játéktáblát (a piros kalóz játéktábla hátulján) a harmadik játékos jelképeként. •

Helyezd el a következő, kalózkalap

hátulján lévő zsetonokat a papagáj játéktáblán: 2 drágakövet és 3 aranyat.

A maradék 25 zsetont osszátok el egyenlően az 5 szárazföldi tartomány között. • A

játékosok előkészítik a szárazföldi figuráikat, és megállapodnak abban, hogy melyik szárazföldi tartományra helyezik a piros figurát. A figura a játék végéig ott marad.

Játékmenet: A

fenti szabályok érvényesek. Amikor egy játékos egy papagájjal rendelkező tartományra érkezik, megpróbálhat aranyérmeket és drágaköveket lopni a játéktáblájáról.

Kalózsziget

Kalóz-sziget

DJ08595

Figyelem: Kis alkatrészek.



Djeco

3, rue des Grands Augustins 75006
Párizs - Franciaország

www.djeco.com

Kínában készült - Franciaországban tervezték