

PIRATES 'N' DICE



x 6



x 50



x 6



x 5

ZAWARTOŚĆ:



7-99 LAT



2-6 GRACZY

Cel gry: Nic nie przebiję gry w kości, w której można podzielić skarby między piratów! Wygraj, zbierając 20 złotych monet, wykonując wyzwania lub obstawiając sukces lub porażkę innych graczy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Kostki należy położyć na środku stołu. 50 kart z wyzwaniami należy potasować i ułożyć na środku stołu wyzwaniami do góry. Każdy z graczy wybiera pirata i jego łódkę. Te karty należy położyć przed sobą z kartą pirata ułożoną do góry (z niepodartą mapą skarbów).



JAK GRAĆ:

Gracze grają na zmianę.



Dla jeszcze większej zabawy możecie przebrać się za piratów! Kapelusze, opaski na oko i inne akcesoria dadzą mnóstwo frajdy!

Gracz, który najlepiej krzyknie "AHOJ!" zostaje kapitanem pierwszej rundy. Reszta jest załogą.

Jak grać:

1. Kapitan bierze kości: czas rozpocząć przygodę!

Gracz wybrany na kapitana bierze tyle kostek, ile jest wskazane na karcie wyzwania, znajdującej się na wierzchu kupki.

2. Piracka załoga, czy obstawisz, że twój kapitan wygra?

Załoga używa swoich kart z łodziami, aby zrobić zakład. Wszyscy jednocześnie obstawiają porażkę lub zwycięstwo.

- Łódka płynąca z rozpostartym żaglem do góry: zakłada, że kapitan odniesie sukces.
- Łódka zatapiająca się: zakłada, że kapitan poniesie porażkę



3. Kapitan podejmuje wyzwanie: poruszenie na pokładzie!

Kapitan musi zwyciężyć w maksymalnie trzech rzutach. W pierwszym rzucie należy wykorzystać wszystkie kości. Przy kolejnych rzutach kapitan może zdecydować, którymi chce rzucić ponownie.



Dobrym pomysłem jest mówienie na głos numerów rzutów, aby łatwiej było zapamiętać, ile zostało do końca.

4. Zwycięzcasz albo odchodzisz z pustymi rękoma.

- > Jeśli kapitan sprostą wyzwaniu, może pobrać 2 karty. Zabiera pierwsze dwie karty z kupki z kartami wyzwań i kładzie je przed sobą, stroną ze złotymi monetami.
- > Jeśli kapitan przegra, nic nie wygrywa.
- > Każdy z członków załogi, kto poprawnie założył, czy kapitan wygra czy przegra, zostaje zwycięzcą zakładu. Pobiera 1 kartę z kupki kart wyzwań i umieszcza ją przed sobą, stroną ze złotymi monetami do góry.

Jeśli kapitan przegra, a żaden z członków załogi nie obstawił dobrze zakładu, należy się pozbyć karty wyzwań.

>>> Kolejka przechodzi na następnego gracza z lewej strony kapitana, bez względu na to, kto wygrał poprzednią rundę.



Mapa skarbów: nadzwyczajny Joker!

Możesz użyć karty z mapą skarbów tylko raz podczas gry. Odwróć kartę z piratem, która znajduje się przed tobą, aby odkryć "rozerwaną" mapę skarbów. To da ci dodatkowy rzut kostką.

Karty wyzwiań

Pola na karcie wyzwiań pokazują, ile kostek musi użyć kapitan oraz co musi wylosować.

Żeby sprostać wyzwaniu gracz musi wylosować określoną kombinację o danej wartości, pokazaną na karcie.

 **Nie zapomnij przed rzutem kośćmi:** odłóż na bok taką samą liczbę kości jak liczba czerwonych krzyżyków na karcie wyzwiań. Te kostki nie mogą być użyte podczas rzutów.

 **Ścianka z papugą:** papuga na kostce to joker, którego można użyć dla dowolnego pola.

 **Pola z określonymi wartościami:** wyrzucona liczba oczek musi być dokładnie taka sama.

 **Pola z papugą:** musisz wylosować papugę dla każdego z tych pól.

 **Pola o tym samym kolorze:** wyrzucone liczby oczek muszą być tej samej wartości.

 **Pola różnych kolorów:** wyrzucone liczby oczek muszą się różnić.

 **Pola ze znakiem zapytania:** liczba wyrzuconych oczek może być dowolna (taka sama lub inna niż reszta).

Przykład w grze:

W tym przypadku możliwe jest kilka kombinacji, aby wygrać. Gracz może użyć tylko 4 kości. Żeby sprostać wyzwaniu musi wrzucić dwa razy liczbę oczek 1 i dwa razy identyczną wartość. Wartość kolorowych pól może się równać 1 lub innej cyfrze.



>>>Oto przykładowe kombinacje, aby rozwiązać to zadanie:

Wariant 1  **Wariant 2** 

Wariant 3  **Wariant 4** 

KONIEC GRY

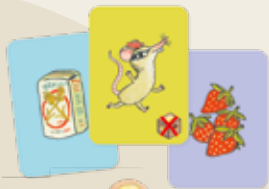
Gra kończy się, kiedy któryś z graczy zgromadzi 20 lub więcej złotych monet na kartach.

Pirat z największą liczbą złotych monet zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, wszyscy gracze posiadający identyczną liczbę złotych monet, są uznani za zwycięzców.

Autorzy gry: Romaric Galonnier & Alexis Allard

Zobacz również inne gry z tej kolekcji:

Sugar cake



4-99
ans

2-4
ans

DJ00836

SOS
Mission



5-99
ans

2-4
ans

DJ00831



DJ00830



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr