

PIRATE ISLAND



5-99 *ans years*
años Jahre

FR

GB

D

NL

E

I

P

DK

S

RUS



PIRATE ISLAND

Zawartość:



x4



x1



x4

x1

x45

Gra kooperacyjna



Wiek: 5-99



Liczba graczy: 2-4



Czas rozgrywki: 15 min

Zawartość: 1 plansza z wyspą Krokodyla, 4 plansze pirata, 4 pionki, 1 kostka, 45 żetonów

Wszyscy na pokład! Który z piratów jako pierwszy odnajdzie skarb Edwarda Straszego? Został on ukryty na wyspie Krokodyla. Będziesz potrzebował prawdziwego pirackiego szczęścia i odwagi, aby go wytropić!

Jak grać: "Pirate Island" to gra polegająca na rzucaniu kostką i poruszaniu pionkami oraz zbieraniu żetonów, które można zdobyć, podczas wykonywanych ruchów na planszy. Rzeczy, które będą ci potrzebne to np. złote monety, wartościowe klejnoty, statek, kompas lub mapa, które pomogą ci dotrzeć do wyspy Krokodyla. Jak już tam dotrzesz, będziesz musiał poszukać klucza i skrzyni ze skarbami. Uważaj jednak na innych piratów - mogą próbować spłądrować twoją grabież!

Cel gry: Być pierwszym z graczy, który odnajdzie swoją skrzynię skarbów i klucz potrzebny do jej otworzenia LUB być pierwszą osobą, która zdobędzie najwięcej łupów (7 złotych monet lub 5 wartościowych klejnotów).

Przygotowanie do gry: Połóż planszę z wyspą Krokodyla pomiędzy graczami. Umieść kostkę obok planszy.

Ułóż żetony z pirackimi kapeluszami i hakami na osobnych stosach. Upewnij się, że wszystkie są odwrócone obrazkami kapeluszy i haków do góry, następnie potasuj oba stosy.

Umieść 30 żetonów z pirackimi kapeluszami na 5 stałych ładach (zlokalizowanych wokół wyspy). Pamiętaj, aby strona żetonu z kapeluszem była widoczna:

- 6 w Kraju Wulkanów,
- 6 na Kwiecistych Łąkach,
- 6 na Upalnej Pustyni,
- 6 w Gęstym Lesie,
- 6 w Stromych Górach.

Umieść 15 żetonów z pirackimi hakami na 3 strefach wyspy, pamiętając aby strona z hakiem pozostała widoczna.

- 3 l _ N _ j k m u c h N j _ w *
- 3 u J c q c N _ n s e *
- 3 l _ N j _ w I p m i m b w j _

I _ b _ w x e p _ a x w _ g c p x c h b l v n j _ l q x : n g p _ r _ g i d _ b x g c h v n p x b q m _ v , L _ q r : n l g c * _ ` w x _ a x v ~ e p : * l _ j c _ w b m _ p _ ~ n g m l c i n _ q s h a c e m i m j m p s g s k g c a g ~ e m u u w _ p _ l w k _ k g c h q a s l _ q r _ b w k j v b x g c , E p _ a x c k s q x v p m x n m a x v ~ e p : l _ q r _ b w k j v b x g c * l g c l _ u w q n g c ,

Pmxepwu i _ X _ a x w l _ l _ h k l m b q x w x e p _ a x w * l _ q r : n l g c e p _ m a x w q g : x e m b l g c x p s a f c k u q i _ x E u c i x c e _ p _

N m b a x _ q q u m b h c p s l b w i _ b w x e p _ a x w k s q g

/ ' u w i m l _ ~ p s a f * _ l _ q r : n l g c

0' odwrócić żeton LUB ukraść go od swojego przeciwnika.

Poruszanie się

Gracze nie mogą wyruszyć w podróż na wyspę, dopóki nie uzbierają 2 żetonów do swojego statku oraz żetonu kompasu lub mapy (w zależności jaki symbol widnieje na ich planszy).

Jeśli gracz nie posiada tych żetonów, może się poruszać wyłącznie po sąsiadujących lądach.

Jak tylko gracz zdobędzie żeton statku i narzędzie do nawigacji, może wypłynąć na morze. Następnie może się już poruszać gdzie chce (po wyspie lub na lądzie).

Uwaga: gracze muszą się poruszać, nie mogą pozostawać w jednej strefie.

Odwracanie żetonów

Po wykonaniu ruchu, gracze mogą odwrócić jakikolwiek żeton w strefie, w której się znaleźli.

- Jeśli żeton jest przydatny, gracz zabiera go i umieszcza na swojej planszy.
- Jeśli nie, zakrywa go z powrotem i odkłada na miejsce.

Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Żetony:

W grze znajdują się różne rodzaje żetonów:

- **Kraby:** kraby znajdują się na wyspie i nie pomogą ci posunąć się na przód w twoich poszukiwaniach.
- **Części statku:** te żetony odnajdziesz tylko na stałym lądzie. Potrzebujesz 1 przód i 1 tył, aby twój statek był zdolny do żegluga!
- **Mapy i kompasy:** te żetony odnajdziesz tylko na stałym lądzie. W zależności od posiadanej planszy będziesz potrzebować tylko jednego z tych narzędzi, zanim rozpoczniesz żeglugę.
- **Klucze:** jeden klucz znajduje się na lądzie, a jeden na wyspie. Bez klucza nie będziesz mógł otworzyć swojej skrzyni.
- **Złote monety i wartościowe klejnoty:** większość znajduje się na lądzie. Wygrasz grę, jeśli uzbierasz 7 złotych monet lub 5 wartościowych klejnotów!
- **Skrzynie na skarby:** wszystkie znajdują się na wyspie. Potrzebujesz skrzyni w swoim kolorze oraz klucza do jej otworzenia, aby wygrać grę.
- **Krokodyl:** krokodyl błąka się po wyspie. Jeśli go odnajdziesz, przestraszy się i zwieje do sąsiedniej strefy. Gracz, który go znalazł, decyduje do której strefy ma się przenieść, następnie zbiera wszystkie żetony z tej strefy i miesza je razem z żetonem krokodyla, zanim odłoży je z powrotem, hakiem do góry.

Kradzież żetonu

Po wykonaniu ruchu, gracz może zdecydować o kradzieży żetonu od przeciwnika lub przeciwników, zamiast odkrywać nowy. Przeciwnik lub przeciwnicy muszą znajdować się w tej samej strefie, w której znalazł się rozgrywający gracz.

Gracz rzuca kostką:



> jeśli wylosuje szablę, wygrywa! Zabiera żeton od każdego z graczy, który znajduje się w tej samej strefie co on i kładzie je na swojej planszy.

Uwaga: gracze mogą kraść wyłącznie żetony z zielonym tłem (klejnoty, złote monety i klucze).



> jeśli wylosuje czaszkę z kośćmi, przegrywa i nic się nie dzieje. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Zasady gry

Koniec gry: Gra kończy się, gdy gracz zdobędzie:

- swoją skrzynię skarbów we właściwym kolorze + klucz

lub

- 7 złotych monet

lub

- 5 wartościowych klejnotów

Ten gracz zostaje ogłoszony zwycięzcą i najlepszym z piratów.

Wariant gry dla 2 osób:

Dla 2 osób powyższe zasady pozostają niezmiennie, wymagane jest tylko kilka zmian.

Przygotowanie gry:

- Plansza papugi (z tyłu planszy czerwonego pirata) bierze udział w grze i jest ustawiona tak jakby była trzecim graczem.
- 2 żetony z klejnotami i 3 ze złotymi monetami (z symbolem pirackiego kapelusza na odwrocie) należy ułożyć na planszy papugi.

Pozostałe 25 żetonów jest rozłożonych po równo na 5 strefach lądu.

- Gracze ustawiają swoje pionki na lądzie i razem decydują, w której strefie ustawią pionka należącego do czerwonej papugi. Zostanie on w tej strefie przez całą rozgrywkę.

Rozgrywka:

Gracze kierują się tymi samymi zasadami, co dla wariantu gry 3- lub 4- osobowego. Kiedy gracz znajdzie się w strefie papugi, może spróbować ukraść z jej planszy złote monety lub wartościowe klejnoty. Zasady odnośnie kradzieży pozostają bez zmian.

Autor gry: Antoine Rabreau

DJ08595

Uwaga! Małe elementy!



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