

Piratrix



Piratrix

Obsah



x4



x1



x35



4x10



x4



Ktorý pirát si nájde prvý cestu k pokladu ukrytému uprostred ostrova? Ťahajte postupne svojimi pirátmi a vytvorte kríž, ktorý vám ukáže cestu k pokladu. Jednoduchá strategická hra na priestorovú orientáciu.

Princíp hry: Herné dosky hráčov sú ako mapy pokladov a hráči použijú žetóny s pirátmi na vytvorenie kríža, ktorým vyznačia miesto pokladu. Žetón s truhlicou pokladu položte doprostred hernej dosky a postupne ťahajte žetónmi s pirátmi tak, aby okolo truhlice vznikla vodorovná a zvislá línia.

Cieľ hry: Byť prvý, kto nájde poklad.

Príprava hry:

Každý hráč:

- si zoberie hernú dosku a položí ju pred seba.
- si vyberie žetón s **truhlicou pokladu** a položí ho na príslušné miesto na šedom štvorci uprostred hernej dosky.
- si zoberie sadu 10 žetónov s pirátmi a rozdelí ich po 2 alebo 3 žetóny na 4 lode v rohoch svojej hernej dosky.

35 **obrázkových doštičiek** vložte do pláteného vrečka.





Postup hry: Hru začne najmladší hráč a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na ťahu je **aktívny** hráč. Vytiahne z vrečka obrázkovú **doštičku**. Rozhodne sa, či použije lícovú alebo rubovú stranu doštičky a nahlas povie, aká značka je na doštičke.

Na doštičkách sú zobrazené jednotlivé značky z 8 značiek viditeľných na herných doskách:



Keď aktívny hráč povie značku, môžu všetci hráči potiahnuť jeden alebo viac **pirátov** na políčko s touto značkou.

Ťahy:

- Ťahá sa vždy len o 1 políčko: daná značka musí byť **vedľa piráta**.
- Ťahať sa môže vodorovne, zvislo alebo uhlopriečne.
- Hráč sa môže rozhodnúť nespraviť **žaden ťah**.
- Pirát **nemôže preskočiť** iného piráta.
- Na značke môže byť **len 1 pirát**.



**Špeciálne doštičky:**

Okrem doštičiek s 8 značkami viditeľnými na herných doskách sú 4 špeciálne doštičky:



Aktívny hráč si môže vybrať hocikajú z 8 značiek.



Na ostrovoch sú aj krokodíly, ktoré spomaľujú pirátov.

Keď aktívny hráč vyberie doštičku s krokodíлом, všetci hráči okrem neho sa spomalia: musia presunúť 1 piráta zo zóny, ktorej farba je zhodná s farbou doštičky s krokodíлом (šedej kamennej, zelenej džungľovej alebo žltej plážovej) späť na vedľajšiu zónu: zo šedej na zelenú, zo zelenej na žltú, zo žltej na loď.

V tomto príklade musí hráč presunúť piráta 1, 2 alebo 3 späť na políčko v žltej zóne.





Keď všetci spravili svoj ťah, dajte doštičku mimo hry a nasleduje ďalší hráč, ktorý si z vrečka vytiahne doštičku.

Poznámka: Keď sa z vrečka minú doštičky, vráťte všetky, ktoré ste už dali bokom, späť do vrečka.

Hráči si postupnými ťahmi usporadúvajú pirátov na herných doskách.

Koniec hry:

Víťazom je hráč, ktorý si prvý usporiada pirátov do 2 línií tak, aby sa krížili v mieste truhlice s pokladom.



Autor hry: Romaric Galonnier.

Piratrix



DJ00802



Djeco
3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com
Vyrobené v Číne - Navrhnuté vo Francúzsku

Pozor. Malé diely.