



DJ08595 Pirátsky ostrov

Vek: 5 – 99 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 4 | **Dĺžka hry:** 15 min.

Všetci na palubu! Ktorý pirát nájde ako prvý poklad Edwarda Hrozného? Ukryl ho na Krokodíľom ostrove a na jeho vypátranie budete potrebovať veľa šťastia a odvahy!

Obsah hry:

1 hracia doska s Krokodíľím ostrovom, 4 dosky pirátov, 4 figúrky, 1 kocka, 45 žetónov.

Koncept hry:

V hre Pirátsky ostrov sa pohybujete po hracej doske a každý hráč zbiera na svoju pirátsku dosku zlaté mince, drahokamy, ale tiež loď, kompas alebo mapu. Potom vyrazíte na more a pokúsite sa dostať na Krokodíľí ostrov. Na ostrove budete musieť hľadať kľúč a svoju truhlicu s pokladom. Dajte si však pozor na ostatných pirátov, ktorí sa vám môžu pokúsiť ukradnúť korisť!

Cieľ hry: Budte prvý, kto nájde svoju truhlicu s pokladom a kľúč k jej otvoreniu, ALEBO prvý, kto nazbiera najviac koristi (7 zlatých mincí alebo 5 drahokamov).

Príprava hry:

Položte hraciu dosku doprostred stola medzi hráčov. Vedľa dosky položte kocku.

Roztriedte žetóny s pirátskym klobúkom a žetóny s hákom do samostatných hromádok. Háky i klobúky smerujú nahor a potom obe hromádky zamiešajte.

Rozložte 30 žetónov s pirátskym klobúkom do 5 oblastí pevniny (okolo ostrova), strana s klobúkom smeruje nahor:

- 6 do krajiny vulkánov
- 6 na ružovú kvetinovú lúku
- 6 do rozpálenej púšte
- 6 do hustého lesa
- 6 do strmých hôr

Rozložte 15 žetónov s pirátskym hákom do 3 oblastí ostrova, strana s hákom smeruje nahor:

- 5 na kokosovú palmovú pláž
- 5 do papagájového lesa
- 5 na krokodíľiu pláž

Každý hráč si vyberie pirátsku dosku a položí si ju pred seba. Vezme si zodpovedajúcu farebnú figúrku a umiestni ju kamkoľvek na pevninu a tým sa začne hra. Hráči musia začať hru na pevnine, nie na ostrove.

Priebeh hry:

Začína hrať najmladší hráč, potom sa hrá v smere hodinových ručičiek. Počas svojho ťahu musí každý hráč:

1. ťahať svojou figúrkou, potom
2. otočiť žetón ALEBO ukradnúť žetón jednému alebo viac súperom.

Ťah

Hráči nemôžu vyplávať na ostrov, dokiaľ nenazbierajú 2 žetóny na zostavenie svojej lode a kompas alebo žetón mapy (podľa toho, čo je zobrazené na ich doske).

Pokiaľ tieto žetóny nemajú, môžu sa presunúť iba do susedných oblastí na pevnine. Hneď ako hráč zhromaždí svoje žetóny lode a navigačné pomôcky, môže sa vydať na more. Môže sa pohybovať, kadiaľ chce (na ostrov alebo na pevninu).

Pozn.: Hráči sa musia pohybovať, nesmú zostať stáť v rovnamej oblasti.

Otočenie žetónu

Potom, čo sa hráč posunie, môže otočiť akýkoľvek žetón vo svojej novej oblasti.

- Pokiaľ je pre neho žetón užitočný, vezme si ho a položí ho na svoju dosku.
- Pokiaľ nie, otočí ho späť a nechá ho na hlavnej hracej doske.

Potom je na rade ďalší hráč.

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Praha 4/6/8/9 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové



Žetóny

Sú rôzne typy žetónov:

- **Kraby:** zostávajú na ostrove a nepomôžu vám pokročiť vo vašom pátraní.
- **Kusy lodí:** nájdete ich iba na pevnine. Budete potrebovať 1 prednú časť a 1 zadnú časť, aby ste zostavili loď, ktorá je spôsobilá na plavbu!
- **Mapy alebo kompas:** nájdete ich iba na pevnine. V závislosti na tom, akú pirátsku dosku máte, budete potrebovať jedno alebo druhé, než budete môcť vyplávať.
- **Kľúče:** jeden kľúč je na pevnine a jeden na ostrove. Bez kľúča nebudete môcť otvoriť truhlicu s pokladom.
- **Zlaté mince a drahokamy:** väčšina z nich je na pevnine. Nazbierajte 7 zlatých mincí alebo 5 drahokamov a vyhrávate hru!
- **Truhlice s pokladom:** všetky sú na ostrove. Aby ste mohli zvíťaziť, budete musieť nájsť truhlicu vo svojej farbe a mať kľúč, ktorým ju otvoríte.
- **Krokodíl:** krokodíl sa túla po ostrove. Keď nájdete jeho úkryt, vydesí sa a utečie do bezpečia do susednej oblasti. Hráč, ktorý ho našiel, si vyberie oblasť, potom zhromaždí všetky žetóny v tejto oblasti a zamieša ich so žetónom krokodíla. Potom všetky žetóny položí späť do tejto oblasti, hákom nahor.

Ukradnutie žetónu

Potom, čo sa hráč posunie, môže sa rozhodnúť, že namiesto otočenia žetónu ukradne žetón niektorému zo súperov – alebo viac súperom, ktorí sú už v oblasti, do ktorej práve doplával.



Hodí kockou:

- Pokiaľ padne meč, víťazíte! Vezmite si žetón od každého hráča vo svojej oblasti a položte si ich na svoju dosku.
- Pozn.: Hráč smie kradnúť iba žetóny so zeleným pozadím (drahokamy, zlaté mince a kľúče).



- Pokiaľ padne lebka a skrížené hnáty: prehrávate a nič sa nedeje.
- Potom je na rade ďalší hráč.

Koniec hry:

Hra končí vo chvíli, keď jeden z hráčov nazbiera:

- Svoju truhlicu s pokladom v správnej farbe + kľúč alebo
- 7 zlatých mincí alebo
- 5 drahokamov.

Tento hráč víťazí a je vyhlásený za najlepšieho piráta.

Variant hry pre 2 hráčov

V hre pre 2 hráčov platia rovnaké pravidlá, aké sú uvedené vyššie, ale s malými zmenami.

Príprava hry:

- V hre sa použije doska s papagájom (zadná strana červenej pirátskej dosky) a položí sa na stôl tak, ako by patrila 3. hráčovi.
- 2 žetóny s drahokamami a 3 žetóny so zlatou mincou sa vyberú z hromádky žetónov s pirátskym klobúkom sa položia na dosku s papagájom.

Zostávajúcich 25 žetónov sa rozloží náhodne po 5 do 5 pevninských oblastí.

- Obaja hráči umiestnia svoje figúrky na oblasť pevniny a spoločne sa rozhodnú, na ktorú oblasť pevniny postavia figúrku s červeným papagájom. V tejto oblasti zostane po celú dobu hry.

Priebeh hry:

Hráči sa riadia rovnakými pravidlami, aké sú uvedené vyššie, a keď jeden z nich pristane v oblasti papagája, môže sa pokúsiť ukradnúť zlaté mince alebo drahokamy z dosky papagája. Pre krádež platia rovnaké pravidlá, ako keď hrajú 3 a 4 hráči.

Upozornenie: obsahuje malé dieliky.

Autor hry: Antoine Rabreau

agatinsvet.sk – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

kamenné predajne: Praha 4/6/8/9 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové