

DJ00802 Piratrix

Vek: 7 – 99 rokov | Počet hráčov: 2 – 4 | Dĺžka hry: 20 min.

Kto bude prvým pirátom, ktorý nájde cestu k svojmu pokladu ukrytému uprostred ostrova? Presúvajte svojich pirátov jedného po druhom tak, aby ste vytvorili kríž, ktorý vám ukáže, kde je poklad ukrytý. Jednoduchá a strategická hra na pohyb v priestore.

Obsah hry: 4 herné dosky, 44 žetónov, 35 kartičiek, 1 vrečko.

Koncept hry: Herné dosky hráčov predstavujú mapy pokladu a hráči môžu pomocou žetónov s pirátmi vytvoriť kríž, ktorým vyznačia, kde sa poklad nachádza. Žetón s **truhlicou** sa umiestni doprostred hernej dosky a hráči musia posúvať svojich pirátov, jedného po druhom tak, aby vytvorili vodorovný a zvislý rad okolo svojej truhlice s pokladom.

Cieľ hry: Ako prvý nájsť svoj poklad.

Príprava hry:

Každý hráč:

- Vezme si svoju hernú dosku a položí si ju pred seba.
- Vyberie si žetón s **truhlicou** a položí ju na jedno zo 4 sivých políčok na svojej doske, podľa orientačného bodu zobrazeného na žetóne.
- Vezme si súpravu 10 žetónov s **pirátmi**, ktoré rozmiestni k lodiam v 4 rohoch hernej dosky po 2 alebo po 3.

Kartičky s **orientačnými bodmi** sa vložia do vrečúška.

Priebeh hry:

Začína hrať najmladší hráč, ktorý sa stáva „aktívnym“ hráčom, nasledujú ostatní hráči v smere hodinových ručičiek.

Pri svojom ťahu si aktívny hráč vytiahne z vrečúška jednu kartičku s **orientačným bodom**. Zvolí si, či bude hrať s prednou alebo zadnou stranou kartičky a oznámi nahlas ostatným hráčom orientačný bod, ktorý si vybral.

Na kartičkách je všetkých 8 orientačných bodov, ktoré sa nachádzajú na herných doskách:



Hneď ako aktívny hráč oznámi orientačný bod, všetci hráči môžu posunúť jeden alebo viac svojich žetónov s **pirátom** na políčko s príslušným orientačným bodom.

Pohyby:

- Pohyby možno robiť vždy iba o jedno políčko: cieľový orientačný bod sa musí nachádzať vedľa žetónu s **pirátom**.
- Pohyby je možné robiť horizontálne, vertikálne alebo diagonálne.
- Hráč sa môže rozhodnúť, že neurobí žiadny ťah.
- Žetón s **pirátom** nemôže preskočiť iný žetón s **pirátom**.
- Na políčku s **orientačným bodom** nemôže stáť viac než jeden pirát.

Špeciálne dieliky:

Okrem 8 orientačných bodov zobrazených na herných doskách sú v hre ešte 4 špeciálne kartičky:



Aktívny hráč si môže zvoliť ľubovoľný orientačný bod.



Na ostrovoch sú tiež krokodíly, ktorí cestu pirátov spomaľujú.



Hneď ako hráč oznámi, že má na kartičke krokodíla, **všetci hráči, okrem hráča, ktorý kartičku vytiahol z vrecúška, musí** posunúť jeden zo svojich žetónov s **pirátom** z oblasti, ktorá sa farebne zhoduje s kartičkou s krokodílom (sivá oblasť skaly, zelená oblasť džungle alebo žltá oblasť pláže) späť na políčko v susednej oblasti: zo sivej oblasti do zelenej, zo zelenej oblasti do žltej a zo žltej oblasti späť na loď.

V tomto prípade musí hráč presunúť svoj žetón 1, 2 alebo 3 späť na políčko v žltej oblasti.

Hneď ako všetci dokončia pohyby žetónov, kartička sa odstráni z hry a v hre pokračuje ďalší hráč, ktorý vytiahne z vrecúška novú kartičku.

Pozn.: Pokiaľ už vo vrecúšku nie je žiadna kartička, všetky odstránené kartičky sa vrátia späť do vrecúška.

Ťah za ťahom rozmiestňujú hráči svoje žetóny s **pirátmi** na hracej ploche.

Koniec hry:

Víťazí hráč, ktorý ako prvý usporiadal svoje žetóny s **pirátmi** do 2 radov, ktoré sa krížia pri žetóne s **truhlicou s pokladom**.

