



DJ08595 Pirátský ostrov

Věk: 5 – 99 let | **Počet hráčů:** 2 – 4 | **Délka hry:** 15 min.

Všichni na palubu! Který pirát najde jako první poklad Edwarda Hrozného? Ukryl ho na Krokodýlím ostrově a k jeho vypátrání budete potřebovat hodně štěstí a odvahy!

Obsah hry:

1 hrací deska s Krokodýlím ostrovem, 4 desky pirátů, 4 figurky, 1 kostka, 45 žetonů.

Koncept hry:

Ve hře Pirátský ostrov se pohybujete pro hrací desce a každý hráč sbírá na svou pirátskou desku zlaté mince, drahokamy, ale také loď, kompas nebo mapu. Poté vyrazíte na moře a pokusíte se dostat na Krokodýlí ostrov. Na ostrově budete muset hledat klíč a svou truhlu s pokladem. Dejte si však pozor na ostatní piráty, kteří se vám mohou pokusit ukrást kořist!

Cíl hry: Buďte první, kdo najde svou truhlu s pokladem a klíč k jejímu otevření, NEBO první, kdo nasbírá nejvíce kořisti (7 zlatých mincí nebo 5 drahokamů).

Příprava hry:

Položte hrací desku doprostřed stolu mezi hráče. Vedle desky položte kostku.

Roztřídte žetony s pirátským kloboukem a žetony s hákem do samostatných hromádek. Háky i klobouky směřují nahoru a poté obě hromádky zamíchejte.

Rozložte 30 žetonů s pirátským kloboukem do 5 oblastí pevniny (okolo ostrova), strana s kloboukem směřuje nahoru:

- 6 do země vulkánů
- 6 na růžovou květinovou louku
- 6 do rozpálené pouště
- 6 do hustého lesa
- 6 do strmých hor

Rozložte 15 žetonů s pirátským hákem do 3 oblastí ostrova, strana s hákem směřuje nahoru:

- 5 na kokosovou palmovou pláž
- 5 do papouščího lesa
- 5 na krokodýlí pláž

Každý hráč si vybere pirátskou desku a položí si ji před sebe. Vezme si odpovídající barevnou figurku a umístí ji kamkoliv na pevninu a tím se zahájí hra. Hráči musí začít hru na pevnině, ne na ostrově.

Průběh hry:

Začíná hrát nejmladší hráč, poté se hraje ve směru hodinových ručiček. Během svého tahu musí každý hráč:

1. Táhnout svou figurkou, poté
2. Otočit žeton NEBO ukrást žeton jednomu nebo více soupeřům.

Tah

Hráči nemohou vyplout na ostrov, dokud nenasbírají 2 žetony pro sestavení své lodi a kompas nebo žeton mapy (podle toho, co je zobrazeno na jejich desce).

Pokud tyto žetony nemají, mohou se přesunout pouze do sousedních oblastí na pevnině. Jakmile hráč shromáždí své žetony loď a navigační pomůcky, může se vydat na moře. Může se pohybovat, kudy chce (na ostrov nebo na pevninu).

Pozn.: Hráči se musí pohybovat, nesmí zůstat stát ve stejné oblasti.

Otočení žetonu

Poté, co se hráč posune, může otočit jakýkoliv žeton ve své nové oblasti.

- Pokud je pro něj žeton užitečný, vezme si ho a položí ho na svou desku.
- Pokud ne, otočí jej zpět a nechá ho na hlavní hrací desce.

Poté je na řadě další hráč.

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

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



Žetony

Jsou různé typy žetonů:

- **Krabi:** zůstávají na ostrově a nepomohou vám pokročit ve vašem pátrání.
- **Kusy lodí:** naleznete je pouze na pevnině. Budete potřebovat 1 přední část a 1 zadní část, abyste sestavili loď, která je způsobilá k plavbě!
- **Mapy** nebo **kompasy:** najdete je pouze na pevnině. V závislosti na tom, jakou pirátskou desku máte, budete potřebovat jedno nebo druhé, než budete moci vyplout.
- **Klíče:** jeden klíč je na pevnině a jeden na ostrově. Bez klíče nebudete moci otevřít truhlu s pokladem.
- **Zlaté mince** a **drahokamy:** většina z nich je na pevnině. Nasbírejte 7 zlatých mincí nebo 5 drahokamů a vyhráváte hru!
- **Truhly s pokladem:** všechny jsou na ostrově. Abyste mohli zvítězit, budete muset najít truhlu ve své barvě a mít klíč, kterým ji otevřete.
- **Krokodýl:** krokodýl se toulá po ostrově. Když najdete jeho úkryt, vyděsí se a uteče do bezpečí do sousední oblasti. Hráč, který jej našel, si vybere oblast, pak shromáždí všechny žetony v této oblasti a zamíchá je s žetonem krokodýla. Pak všechny žetony položí zpět do této oblasti, hákem nahoru.

Ukradení žetonu

Poté, co se hráč posune, může se rozhodnout, že místo otočení žetonu ukrade žeton některému ze soupeřů – nebo více soupeřům, kteří jsou již v oblasti, do které právě doplul.



Hodí kostkou:

- Pokud padne meč, vítězí! Vezměte si žeton od každého hráče ve své oblasti a položte si je na svou desku.

Pozn.: Hráč smí krást pouze žetony se zeleným pozadím (drahokamy, zlaté mince a klíče).



- Pokud padne lebka a zkřížené hnáty: prohráváte a nic se neděje.

Poté je na řadě další hráč.

Konec hry:

Hra končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů nasbírá:

- Svou truhlu s pokladem ve správné barvě + klíč
nebo
- 7 zlatých mincí
nebo
- 5 drahokamů.

Tento hráč vítězí a je prohlášen za nejlepšího piráta.

Varianta hry pro 2 hráče

Ve hře pro 2 hráče platí stejná pravidla, jaká jsou uvedena výše, ale s malými změnami.

Příprava hry:

- Ve hře se použije deska s papouškem (zadní strana červené pirátské desky) a položí se na stůl tak, jako by patřila 3. hráči.
- 2 žetony s drahokamy a 3 žetony se zlatou mincí se vyberou z hromádky žetonů s pirátským kloboukem se položí na desku s papouškem.

Zbývajících 25 žetonů se rozloží náhodně po 5 do 5 pevninských oblastí.

- Oba hráči umístí své figurky na oblast pevniny a společně se rozhodnou, na kterou oblast pevniny postaví figurku s červeným papouškem. V této oblasti zůstane po celou dobu hry.

Průběh hry:

Hráči se řídí stejnými pravidly, jaká jsou uvedena výše, a když jeden z nich přistane v oblasti papouška, může se pokusit ukrást zlaté mince nebo drahokamy z desky papouška. Pro krádež platí stejná pravidla, jako když hrají 3 a 4 hráči.

Upozornění: obsahuje malé dílky.

Autor hry: Antoine Rabreau

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

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