

## DJ00802 Piratrix

Věk: 7–99 let | Počet hráčů: 2–4 | Délka hry: 20 min.

Kdo bude prvním pirátem, který najde cestu ke svému pokladu ukrytému uprostřed ostrova? Přesunujte své piráty jednoho po druhém tak, abyste vytvořili kříž, který vám ukáže, kde je poklad ukrytý. Jednoduchá a strategická hra na pohyb v prostoru.

**Obsah hry:** 4 herní desky, 44 žetonů, 35 kartiček, 1 sáček.

**Koncept hry:** Herní desky hráčů představují mapy pokladu a hráči mohou pomocí žetonů s piráty vytvořit kříž, kterým vyznačí, kde se poklad nachází. Žeton s **truhlou** se umístí doprostřed herní desky a hráči musí posunovat své piráty, jednoho po druhém tak, aby vytvořili vodorovnou a svislou řadu kolem své truhly s pokladem.

**Cíl hry:** Jako první nalézt svůj poklad.

### Příprava hry:

Každý hráč:

- Vezme si svou herní desku a položí si ji před sebe.
- Vybere si žeton s **truhlou** a položí ji na jedno ze 4 šedých políček na své desce, podle orientačního bodu zobrazeného na žetonu.
- Vezme si sadu 10 žetonů s **piráty**, které rozmístí k lodím ve 4 rozích herní desky po 2 nebo po 3.

Kartičky s **orientačními body** se vloží do sáčku.

### Průběh hry:

Začíná hrát nejmladší hráč, který se stává „aktivním“ hráčem, následují ostatní hráči ve směru hodinových ručiček.

Při svém tahu si aktivní hráč vytáhne ze sáčku jednu kartičku s **orientačním bodem**. Zvolí si, zda bude hrát s přední nebo zadní stranou kartičky a oznámí nahlas ostatním hráčům orientační bod, který si vybral.

Na kartičkách je všech 8 orientačních bodů, které se nacházejí na herních deskách:



Jakmile aktivní hráč oznámí orientační bod, všichni hráči mohou posunout jeden nebo více svých žetonů s **pirátem** na políčko s příslušným orientačním bodem.

### Pohyby:

- Pohyby lze provádět vždy pouze o jedno políčko: cílový orientační bod se musí nacházet vedle žetonu s **pirátem**.
- Pohyby je možné provádět horizontálně, vertikálně nebo diagonálně.
- Hráč se může rozhodnout, že neudělá žádný tah.
- Žeton s **pirátem** nemůže přeskočit jiný žeton s **pirátem**.
- Na políčku s **orientačním bodem** nemůže stát více než jeden pirát.

### Speciální dílky:

Kromě 8 orientačních bodů zobrazených na herních deskách jsou ve hře ještě 4 speciální kartičky:



Aktivní hráč si může zvolit libovolný orientační bod.



Na ostrovech jsou také krokodýli, kteří cestu pirátů zpomalují.



Jakmile hráč oznámí, že má na kartičce krokodýla, **všichni hráči, kromě hráče, který kartičku vytáhl ze sáčku, musí** posunout jeden ze svých žetonů s **pirátem** z oblasti, která se barevně shoduje s kartičkou s krokodýlem (šedá oblast skály, zelená oblast džungle nebo žlutá oblast pláže) zpět na políčko v sousední oblasti: ze šedé oblasti do zelené, ze zelené oblasti do žluté a ze žluté oblasti zpět na loď.

**V tomto případě musí hráč přesunout svůj žeton 1, 2 nebo 3 zpět na políčko ve žluté oblasti.**

Jakmile všichni dokončí pohyby žetonů, kartička se odstraní ze hry a ve hře pokračuje další hráč, který vytáhne ze sáčku novou kartičku.

**Pozn.:** Pokud již v sáčku není žádná kartička, všechny odstraněné kartičky se vrátí zpět do sáčku.

Tah za tahem rozmísťují hráči své žetony s **piráty** na hrací ploše.

#### Konec hry:

Vítězí hráč, který jako první uspořádal své žetony s **piráty** do 2 řad, které se kříží u žetonu s **truhlou s pokladem**.

