

Duży Pirat

Czy statki Śmiałków zdołają ukraść skarb "Dużego Pirata" zanim ten ich złapie?

Wiek	: 5 +
Liczba graczy	: 2 -4
Czas gry	: 15 minut



Zawartość:

1 figurka pirata, 3 statki Śmiałków, 3 skrzynie ze skarbami
1 plansza do gry, 7 palm kokosowych, 1 duża kość piracka
1 mała kostka statków Śmiałków, 9 kart z palmami kokosowymi, 4 karty z papugą

Cel gry:

dla statków Śmiałków – zabrać skarb pirata z jego skrzyni ukrytej w jaskini i przenieść go do małej łódki i nie dać się złapać.

Dla pirata – złapać wszystkie statki Śmiałków aby nie mogli uciec ze skarbem.

Przygotowanie do gry:

Wybrać gracza, który będzie piratem, jeśli kilku graczy chce być piratem, to każdy z nich rzuca kością pirata – osoba, która będzie miała najwyższy wynik zostaje piratem.

Pozostali gracze biorą statki "Śmiałków". Muszą teraz posadzić 7 palm kokosowych (miejsc ukrycia się) na miejscach w pobliżu najciemniejszych obszarów na planszy. Następnie muszą położyć statki Śmiałków na małym kwadracie z obrazkiem statku, a pirata i jego skrzynię umieścić na kwadracie symbolizującym jego jaskinię.

W zależności od ilości graczy rozdajemy karty :

- dla 3 statków Śmiałków – każdy statek otrzymuje 3 karty z palmami kokosowymi i 1 kartę z papugą,
- dla 2 statków – każdy dostaje 4 karty z palmami kokosowymi i 2 karty z papugą,
- dla 2 statku – gracz dostaje 5 kart z palmami i 3 karty z papugą.



Zasady gry:

1. Grę rozpoczyna gracz, którego statek znajduje się po lewej stronie pirata, rzuca małą kostką i przesuwa swój statek o tyle kwadratów ile oczek wypadło na kostce. Jeśli w grze bierze udział kilka osób, postępują tak samo, kolejka biegnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

2. Nadchodzi kolej na ruch pirata – rzuca czarną kostką i przesuwa figurkę o odpowiednią liczbę kwadratów na planszy. Po jego ruchu pierwsza kolejka jest zakończona i zaczyna się następna.

Ruchy na planszy:

1. Figurki statków – śmiałków mogą poruszać się do przodu lub do tyłu ale podczas 1 ruchu tylko w 1 kierunku,
2. Statek Śmiałka może zabrać tylko 1 skrzynię ze skarbem, jeśli przechodzi przez jaskinię pirata (podczas 1 przejścia może zabrać 1 skrzynię),
3. Pirat może poruszać się tylko do przodu, nigdy do tyłu (jako oznaczenie – czapka pirata zawsze powinna pokazywać kierunek w którym się porusza),
4. Zawsze kiedy pirat złapie statek Śmiałka (następuje to w momencie, kiedy liczba oczek wyrzuconych przez pirata umożliwia mu dogonienie statku Śmiałka i zajęcie jego pola na który stoi) wówczas pirat zabiera statek Śmiałkowi eliminując go z gry.

Aby uciec Śmiałkowie mogą:

1. użyć karty z papugą – karta ta podwaja ilość wyrzuconych oczek. Przed rzutem gracz daje piratowi kartę z papugą. Następnie jeśli wyrzuci np. Liczbę 3 to przesuwają swój pionek o 6 pól ($2 \cdot 3 = 6$),
2. może schować się za palmę – jeśli statek Śmiałków przechodzi przed bądź zatrzymuje się na kwadracie z palmą kokosową (ciemniejszy kolor na ścieżce), może powiedzieć "kryjówka" i położyć swój statek za palmą.
3. Jeśli przed rozpoczęciem ruchu statek śmiałka znajduje się na kwadracie z palmą (bez wcześniejszego krycia się za nią), wówczas gracz może powiedzieć "kryjówka", schować statek za palmą i w tym przypadku nie rzuca już kostką.
4. Jeśli statek jest schowany i następuje jego kolej ruchu może wybrać:
 - pozostać schowanym: wtedy musi użyć jednej z kart z palmami, które posiada i oddać ją piratowi, w tym przypadku nie rzuca kostką.
 - wyjść z ukrycia i rzucić kostką – w tym przypadku gracz dodatkowo dolicza kwadrat z palmą do swojego ruchu (jesli gracz wyrzucił 1 na kostce wówczas stawia swój statek na kwadracie z palmą),
 - jeśli gracz nie ma więcej kart z palmą, musi wyjść z ukrycia. Ostrożnie jeśli w miejscu ukrycia (na kwadracie z palmą) znajduje się pirat, wówczas pirat eliminuje z gry "wychodzącego z ukrycia Śmiałka),
5. porzucenie skrzyni skarbów – jeśli jednemu z graczy uda się bezpiecznie przenieść skarb na pole oznaczone łódką – wygrywa grę.

Uwaga: żeby Śmiałek mógł powrócić na statek ze skarbem musi wyrzucić odpowiednią liczbę oczek.

Zawsze kiedy pirat zdoła złapać wszystkich Śmiałków – wygrywa grę!