



DJ08595 Piratski otok

Starost: 5–99 let | **Število igralcev:** 2–4 | **Dolžina igre:** 15 min.

Vsi na krov! Kateri pirat bo prvi našel zaklad Edvarda Groznega? Skril ga je na Krokodiljem otoku in potrebovali boste veliko sreče in poguma, da ga odkrijete!

Vsebina igre: 1 igralna plošča s Krokodiljim otokom, 4 piratske plošče, 4 figurice, 1 kocka, 45 žetonov.

Koncept igre:

Pri igri Piratski otok se premikate po igralni plošči in vsak igralec se trudi na svoji piratski plošči zbrati kar največ zlatih kovancev in draguljev, pa tudi ladjo, kompas ter zemljevid. Nato odplujete na morje in poskusite najti pot do Krokodiljega otoka. Na otoku boste morali poiskati ključ in svojo skrinjo z zakladom. Toda bodite pozorni na ostale pirate, ki bodo morda poskušali ukrasti vaš plen!

Cilj igre: Bodite prvi, ki bo našel svojo skrinjo z zakladom in ključ za njeno odprtje, ALI prvi, ki bo zbral največ plena (7 zlatih kovancev ali 5 draguljev).

Priprava igre:

Igralno ploščo položite na sredino mize med igralce. Ob ploščo položite kocko.

Žetone s piratskim klobukom in žetone s kljuko razporedite na ločena kupčka. Kljuke in klobuke obrnite navzgor, nato pa premešajte oba kupčka.

Na pet območij celine (okoli otoka) postavite 30 žetonov s piratskim klobukom s stranjo s klobukom obrnjeno navzgor:

- 6 v deželo vulkanov
- 6 na travnik rožnatih cvetov
- 6 v razbeljeno puščavo
- 6 v gost gozd
- 6 v strme gore

Na tri območja otoka postavite 15 žetonov s piratsko kljuko s stranjo s kljuko obrnjeno navzgor:

- 5 na plažo s kokosovimi palmami
- 5 v papagajski gozd
- 5 na krokodiljo plažo

Vsak igralec izbere piratsko ploščo in jo postavi pred sebe. Vzame si pripadajočo barvno figurico in jo postavi kamorkoli na celino in s tem se začne igra. Igralci morajo igro začeti na celini, ne na otoku.

Potek igre:

Začne najmlajši igralec, nato se igra v smeri urnega kazalca. Med svojo potezo mora vsak igralec:

1. Premakniti svojo figurico, nato pa
2. Obrniti žeton ALI ukrasti žeton enemu ali več nasprotnikom.

Premikanje

Igralci ne morejo odpluti na otok, dokler ne zberejo dveh žetonov za gradnjo svoje ladje in žetona kompasa ali zemljevida (odvisno od tega, kaj je prikazano na njihovi plošči).

Če teh žetonov nimajo, se lahko premaknejo le na sosednja območja na celini. Ko igralec zbere svoje žetone ladje in navigacijskih pripomočkov, se lahko odpravi na morje. Lahko se premakne, kamor želi (na otok ali celino).

Opomba: Igralci se morajo premikati in ne smejo ostati na istem območju.

Obračanje žetona

Ko se igralec premakne, lahko na svojem novem območju obrne katerikoli žeton.

- Če je žeton zanj uporaben, ga vzame in položi na svojo ploščo.
- Če ne, ga obrne nazaj in ga pusti na glavni igralni plošči.

Potem je na vrsti naslednji igralec.

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalca www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.



Žetoni

Obstajajo različne vrste žetonov:

- **Rakovice:** ostanejo na otoku in vam ne bodo pomagale napredovati pri vašem iskanju.
- **Kosi ladij:** najdete jih lahko le na celini. Potrebovali boste 1 sprednji del in 1 zadnji del, da zgradite ladjo, ki je pripravljena za plovbo!
- **Zemljevidi** ali **kompasi:** najdete jih samo na celini. Odvisno od tega, katero piratsko ploščo imate, boste pred izplutjem potrebovali eno ali drugo.
- **Ključ:** en ključ je na celini, eden pa na otoku. Brez ključa ne boste mogli odpreti skrinje z zakladom.
- **Zlati kovanci** in **dragulji:** večina jih je na celini. Zberite sedem zlatih kovancev ali pet draguljev in zmagajte v igri!
- **Skrinje z zakladom:** vse so na otoku. Za zmago morate najti skrinjo v svoji barvi in imeti ključ, s katerim jo lahko odprete.
- **Krokodil:** krokodil tava po otoku. Ko najdete njegovo skrivališče, se ustraši in pobegne na varno v sosednje območje. Igralec, ki ga je našel, izbere območje, nato zbere vse žetone na tem območju in jih premeša z žetonom krokodila. Nato vse žetone položi nazaj na to območje, s kljuko navzgor.

Kraja žetona

Ko se igralec premakne, se lahko odloči, da namesto obračanja žetona ukrade žeton enemu ali več nasprotnikom, ki so že na območju, do katerega je pravkar priplul.



Vrzite kocko:

- Če pade meč, zmagate! Vsakemu igralcu na svojem območju vzemite žeton in ga položite na svojo ploščo. Opomba: Igralec lahko ukrade le žetone z zelenim ozadjem (dragulje, zlate kovance in ključe).



- Če pade lobanja in prekrizani kosti: izgubite in ne zgodi se nič. Potem je na vrsti naslednji igralec.

Konec igre:

Igra se konča v trenutku, ko eden od igralcev zbere:

- Svojo skrinjo z zakladom v pravi barvi + ključ ali
- 7 zlatih kovancev ali
- 5 draguljev.

Ta igralec zmagaja in je razglašen za najboljšega pirata.

Različica igre za dva igralca

Pri igri za dva igralca veljajo enaka pravila kot zgoraj, a z majhnimi spremembami.

Priprava igre:

- V igri se uporabi plošča s papagajem (hrbna stran rdeče piratske plošče), ki se na mizi postavi tako, kot da pripada tretjemu igralcu.
- Dva žetona z draguljem in trije žetoni z zlatim kovancem se izberejo iz kompleta »piratskih klobukov« in se položijo na ploščo s papagajem.

Preostalih 25 žetonov se naključno razporedi po pet na pet celinskih območij.

- Oba igralca postavita svoji figurici na območje celine in se skupaj odločita, na katero območje celine bosta postavila figurico z rdečim papagajem. Na tem območju bo ostal ves čas trajanja igre.

Potek igre:

Igralca se ravnata po enakih pravilih kot zgoraj, in ko eden od njiju pristane na območju papagaja, lahko poskusi ukrasti zlate kovance ali dragulje s plošče papagaja. Za krajo veljajo enaka pravila kot pri igri s tremi in štirimi igralci.

Opozorilo: vsebuje majhne delčke.

Avtor igre: Antoine Rabreau

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalca www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.