

HU

PIRATES 'N' DICE

KOR 7-99



PIRATES 'N' DICE



6x



50 alkalommal



6x



5x

Tartalomjegyzék



A játék célja: A kalózok nem csak szétosztják a kincsüket – a dobókocka dönti el! Az nyer, aki először gyűjt össze 20

aranyat. Érmeket kihívások teljesítésével vagy okossággal szerezhetsz.

azzal, hogy arra fogadsz, hogy a többi játékos jól fog-e teljesíteni... vagy sem.

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLTÉSE:

A kockákat az asztal közepére helyezzük. Az 50 kihíváskártyát összekeverjük, és a kihívás felőli oldalukkal felfelé az asztal közepére helyezzük.

Minden játékos választ egy kalózt, és

hozzárendelt hajó. Maga elé teszi a kártyákat,

A kalózkártyát a „sértetlen” felével felfelé helyezzük le (a

kincskártya nem szakad el).

JÁTÉK:

A játékosok felváltva játszanak.



Még magával ragadóbb élményért nyugodtan öltözz be kalóznak: kalap, szemkötő vagy bármilyen más kiegészítő szívesen látott!

Az a játékos lesz a kapitány a játék első körében, aki a legtöbbet kiáltja, hogy „Jo-ho-ho”. A többi játékos... tengerészek.



A játék fordulatainak alakulása:

1. A kapitány elveszi a kockákat – elkezdődik a kaland!

A kapitánynak kijelölt játékos annyi kockát vesz el, amennyi a legfelső kihíváskártyán látható. egy gyűjtőcsomag.

2. Tengerészek, a kapitányotokra fogadtok?

A vitorlázóknak egyszerre kell fogadniuk a sikerre vagy a kudarcra kapitány a hajókártyáját használva.

· Teljes vitorlával úszó hajó hiszel a kapitány sikerében.

· Süllyedő hajó a kapitány vesztére fogadsz.



3. A kapitány elfogadja a kihívást – feszültség a fedélzeten!

A kapitánynak maximum 3 dobása van a kihívás teljesítéséhez.

Az első dobásnál az összes kockával dobnia kell. A további dobásoknál kiválaszthatja, hogy melyiket dob a kockával.



Nyugodtan számold meg hangosan a dobások számát, ez segít majd emlékezni, hol vagy!

4. Nyerj, vagy távozz üres kézzel!

Ha a kapitány sikerrel teljesíti ezt a kihívást, 2 lapot nyer. Elveszi a kihíváspakli felső 2 lapot, és Maga elé teszi őket, az aranyérmével felfelé.

Ha a kapitány nem teljesíti a kihívást, nem kap jutalmat.

Bármelyik tengerész, aki helyesen tippeli meg a kapitány sikerét vagy kudarcát, megnyeri a fogadását.

Húzik egy kihívás kártyát a pakliból, és az aranyérmével felfelé maga elé teszi.

Ha a kapitány elbukik a kihívásban, és egyetlen tengerész sem nyeri meg a fogadását, a kihíváskártya eldobja.

Akár sikeres, akár sikertelen, a kör végén a játékos kapja a sort.
a kapitánytól balra!



Kincsestérkép – a titkos aduászod!

Játékonként egyszer használhatod a kincsestérképedet, megfordítva azt. kalózkártyát magad elé, és fedd fel a szakadt oldalát egy kincsestérkép.

Ez egy plusz dobást eredményez.

Kihíváskártyák

A kihíváskártya négyzetekkel jelzi, hogy a kapitánynak hány kockát kell használnia, valamint a feladat végrehajtásához szükséges kockák kombinációját.

A kihívás megnyeréséhez a játékosnak meg kell szereznie a kombináció által megkövetelt értékeket. Ezek lehetnek beállított értékek vagy specifikus kombinációk:



Fontos: Kockadobás előtt tegyél félre annyi kockát, ahány piros kereszttel jelölt mező van a kihívás kártyán. Ezeket a kockákat nem fogod felhasználni a kihívás teljesítéséhez.



Papagáj kocka: Minden papagáj arcú kocka, amit kapsz, egy joker. amit bármilyen terepen használhatsz.



Értékekkel rendelkező négyzetek: A kockáknak a szükséges értékekkel kell rendelkezniük.



Papagáj négyzetek: Mindegyik négyzetenél dobnod kell egy papagáj kockával.



Azonos színű négyzetek: A kockáknak azonos értékűnek kell lenniük.



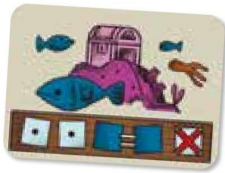
Különböző színű négyzetek: A kockáknak különböző értékűnek kell lenniük.



Kérdőjelmezők: A kockák bármilyen értéket vehetnek fel (azonos vagy eltérő értéket a többitől).

Példa forgatókönyv

A fenti példában több kockakombináció is lehetővé teszi a játékos számára a kihívás teljesítését. A játékosnak csak 4 kockával kell játszania. A sikerhez, 2 db 1-es értékű kockával és további 2 db értékű kockával kell dobni a
A színes négyzetek értéke lehet 1 vagy bármilyen más szám.



>>> Az alábbi kombinációk egyikének megszerzése megerősíti ennek az érvényességét
kihíváskártya:

- | | | | | | | | | | |
|--------------|---|---|---|---|--------------|---|---|---|---|
| 1. lehetőség |  |  |  |  | 2. lehetőség |  |  |  |  |
| 3. lehetőség |  |  |  |  | 4. lehetőség |  |  |  |  |

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha egy játékosnak 20 vagy több aranyérme van a térképén.

A legtöbb aranyérmével rendelkező kalóz lesz a győztes. Döntetlen esetén a részt vevő kalózek megosztottnak a győzelmen.

DJ00830



3, rue des Grands Augustins 75006
- Párizs - Franciaország

www.djeco.com